

♠ Bridge ♣

MAGASABB JÁTÉKTECHNIKA

A kijátszás iskolája azok számára, akik elképzelhetetlennek tartják, hogy náluk jobban is lehet játszani és akik ezeket úgysem fogják elolvasni.

„A licitálási rendszerek küzdelmeinek kora letűnően van”, — mondaná Ranke és ha nem csalódom, azt is hozzátenné: „De ez még korántsem jelenti a történeti licitevolúció kulminációját az emberiségnek egy pánszisztema szerinti békés együttbridgezésében”. Mi, mint e történelmi idők szerény viselői, remélni merjük, hogy ha majd ezek a háborúskodások, — amelyek napjainkban a bridgeasztalokat olyan meghitté tették és e játéknak a báj egy nemét kölcsönözték, — végkép megszűnnek, a felszabadult figyelmek a játéktechnika felé fordulnak.

Mert ez az a része a bridgenek, amely független minden helyi és személyi vonatkozástól és mostoha háttérbe szorítása ellenére is a győzelem tiszta öröme, — a bridge tulajdonképeni varázsát — nyújthatja.

Közismert az az igazság, hogy minden bridgező, a tudás bármely fokán álljon is, magát mindig és minden körülmények között csalhatatlan és tökéletes játékosnak tartja, — nehéz helyzetünk van tehát akkor, amikor kijelentjük, hogy közleményeink csak haladottabb játékosokhoz szólnak.

A bridgejáték célja, minél több pontot szerezni, a robberen belül. Nyilván a kijátszás módját is ez a szempont fogja meghatározni. A játéktechnika tulajdonképeni feladata az ismeretlen kezek elosztás-kombinációi valószínűségeinek és az ezekkel járó játékevetés pontszámbeli kockázatainak vizsgálata. Ez egy kiválasztó munka, amely meghatározza a közvetlen célt: azt az ütőszámot, amelynek elérésére törekszünk, illetve a játék pillanatnyi irányítását.

Mielőtt rátérnénk a kijátszás elméletére, néhány gyakorlati fogást mutatunk be, amelyek talán még kevéssé ismeretesek.

A játékok belső szerkezete főbb vonásokban: igyekszünk honőrjeinket érvényesíteni és ezek védelmében alacsony lapjainkat felmagasítani, még mielőtt az ellenfél többet ütne a kelletténél (*TEMPO*) és úgy, hogy azok használhatók is legyenek (*ATMENET*). *Tempo* az ellenfél színének fogását jelenti, ami inkább a licitálás problémája (Honőrerősség, aduerősség).

Az *ATMENET* fontosságára becsületszavamat adom, remélem senki sem fog kételkedni benne. Néhány megjegyzést is kíván. Mindenki tudja és játssza, mint szanzadu felvevőjátékos, hogy az ellenfél színét többször kell kiengetni, abban a reményben, hogy a beütőlap annál az ellenfélnél lesz, akinél így kifogyott ez a szín és nem tudja az ütést partnerének átadni. A veszedelmesebbnek látszó ellenfél ász-beütőjét is ki szoktuk húzni emiatt. Mindennél

ékesebben beszélnek azonban ezek a szkematikus példák, *Ütésáldozat* az *A.* érdekében. (Természetesen minden ilyen ütésáldozat csak látszólagos.)

♠ DBxx
♥ xxx
♦ 863
♣ xxx

É
Ny K
D

♠ AK
♥ —
♦ AKDB1072
♣ Axxx

1. sz. példa. Dél 5 kárót játszik. Ny (Nyugat) a kör ásszal indult, amit D az adu ásszal lop, utána lehívja az adu K-t, Ny nem ad adut. D erre lejátszza a pikk A és K-t, majd a káró 7-t hívja és átüti E 8-ával. Kelet akár üti, akár nem, megvan az átmenet a két jó pikkre és a kontrakt teljesítve. Ha K már a pikk K-t lopná, akkor is megvan az öt trick. Tessék minden esetet végiggondolni.

A *Des Chapelles-coup*. Ellenjáték és szintén ütésáldozat. Példa:

2. sz. példa. Észak a felvevő és 3 szant játszik. K a treff 10-el indult. Ny látja, hogy egyetlen remény a bukattásra, ha miután a tA-al beütött, a káró K-át hívja, kockáztatva, hogy esetleg E kezében a D és B van, amik ezáltal ütőssé lesznek, de kivéve az idővel felmagasuló pikkekre az egyetlen átmenetet.

♠ Axx
♥ D10xx
♦ K9xx
♣ Ax

É
Ny K
D

♠ KDB10xxx
♥ Bx
♦ Ax
♣ xx

♠ xxx
♥ DBx
♦ Axx
♣ AKxx

É
Ny K
D

♠ Ax
♥ K109x
♦ Kx
♣ DBxxx

3. sz. példa. Dél szanzadut játszik, Ny pikkkel indult, K ütött az ásszal és visszahívta. Dél egyszer kiengette, majd Ny kis pikkjét a királylyal ütötte. Dél kis kárót hívott ezután és E ászával üti. K rövid gondolkodás után beledobja a K-át, így okoskodva: A licitból biztos, hogy Ny-nak nincs kör ásza. Dél-nek

nyilván nincs káróból D és B-ja, mert akkor megkísérelte volna a veszélytelen impaszt, egyetlen chance tehát, hogy Ny-nak harmadlagos kB-ja van (a Dáma nyilván D-nél van), ami az egyedüli beütése lehet, a K dobása esetében.

4. számú példa. Felesleges impasz. Dél 4 pikket játszik. K—Ny lejátszarak 3 kört, majd káró hívás következik, amit E az ásszal üt. Adu D, 10-t Dél átüti a K-al, Ny nem ad rá pikket. D erre átmege a kK-ra, kis kárót lop, kis treffet hív és a B-al impaszolja. Ha sikerül, akkor megvan a 4 pikk, mert még egy kárót lop, treff K-t átüti az asztal ászával és bármit hív, K adu bubija villában van. (Grand-coup, részletesen később.)

♠ AK97xxx
♥ xxx
♦ xx
♣ Kx

É
Ny K
D