

BRIDGE



SZÓTÁR

A. F.-RENDSZER: Approach-Forcing (megközelítés-kényszerítés), Ely Culbertson licitálási rendszere, amely ezen a két sarkkövön nyugszik és forradalmasította a licitet. Értékütésekben szabja meg a bementások mennyiségét és minőségét, ezenfelül függővé teszi az elosztástól.

Átvevő-lapot jelző új ellenjáték-egyezmény. Az amerikai Hy Lavinthal konvenciója. Ha nincs módunkban a beütőlapunkat a szabályos markirozással partnerünknek megmutatni (ha nem kerül arra sor, hogy ebből a színből dobhassunk), akkor az idegen (éppen forgalomban levő) színre adott kártyák magasságával-alacsony-

ságával jelezzük az átvevő-szint. Általában két (megbontalan) szint vehet számításba a partner, hogy átadja nekünk az ütést, — a konvenció elve szerint: ha a folyó színre *magas* lapot adunk, vagy *magasat* hívunk, akkor a két számbajövő szín közül a *nemesebbiken* van beütő lapunk, ha pedig *alacsony* lapot adunk, akkor az *alacsonyabb* színben tudjuk átvenni az ütést. Példa: Pikk az adu, partner megindul a nyilván szinglton treffjével, mi ütünk az ásszal és — mivel kőr ászunk van — a legnagyobb treffünket hívjuk vissza. Ha káró ászunk lenne, akkor a legalacsonyabb treffünket hívnók s a partner tudná,

hogy két piros szín közül az alacsonyabbikban tudjuk átvenni az ütést, hogy újra lopathassunk. Ez az egyezmény igen hasznosan fejleszthető tovább.

AUCTION: (óksn) árlejtő bridge. Az kapja meg a felvételt a bementett aduszínnel, aki a legtöbbet ígéri: de szemben a szerződéses (kontrakt) bridge-zsel, a vonal alatt annyit ír, amennyit teljesített, feltéve, hogy ez nem kevesebb, mint amennyit bementett. Szanzadu 10, pikk 9, kör 8 stb. pont, manshoz 30 pont szükséges. Léhább és laposabb a kontrakt-nál.

BÉCSI ISKOLA: a régi bécsi licitrendszer, plafond-játékban alkalmas, rámenős, támadó-kockázatos, meglehetősen intuitív licitmód a robber mindenáron való mentése jellemzi, amit a régi magas robberprémium (1000 pont) és kezdetleges ellenjáték-tudás indokol; a mai bécsi iskola az A. F.-rendszeren alapul és a régiektől csak a bátor szellemet és jó kártyaösztönt örökölte.

BIEN JOUÉ: (elavult szó) a legelső szerződéses bridgeben a teljesítésért 50 pont jutalom volt írandó; de minthogy ugyanekkor a sikertelen kontráért az ellenfél „mal joué”-val büntették: a bridgejátékosok szerénységének teljes elcsökevényesedésével ezek a — mintegy bíráló — poenek eltöröltettek. Ma mégis bridgeversenyeken az ebek harmincadjára került kifejezés-pár közül újra alkalmazzák részírásoknál — jellemzőleg csak — az elsőt.

BIZTONSÁGI JÁTÉK: színünknek vagy általában lapunknak olyan kezelése, amely mellett, — bár kockáztatjuk a valószínű felülütéseket, — de biztosítjuk a vállalt ütésszám megszerzését a legkedvezőtlenebb elosztás esetére is. Példa: Kezünkben hat treff zártan, hét káró az ászkirály-dáma-tízessel; leaduizunk, asztalon vagyunk, ahol kis pikkok, körök, adu már egy sem, és egy kis káró van, mivel hat treffet játszunk, az asztalról hívott kis káróba, amelybe jobboldali ellenfelünk kis kárót adott, kézből a tizest adjuk: ha a bub üt, a többi kárónak esnie kell, ha mind az öt hiányzó káró jobboldalt feküdt, csak egyet üt vele az ellenfél.

BLÖFF: Megtévesztő szándékú bementás durvább fajtája. Lásd: Megtévesztő bementás.

BUDAPESTI ISKOLA: az 1930—35-ös évek magyar licitálási rendszere, amely csekély eltéréssel azonos a Culbertson rendszerrel. A mai megújított magyar licit a Négy Ászrendszerből indul ki s még kiforratlan.

BUSINESS-PASS: a bellben licitáló ellenfél mögött való passzolás erős, védekező lappal. Meglapulás, várokozás a magasabb bementásra, vizsgatartása a kontrának, az erő hallgatással való leplezése. Igen fontos, hogy — ha az ellenfél megállna, vagy alkalmas szint találna, — a partnerrel meg tudjuk utóbb értetni: business-passunk volt.

BRIDGE: híd, a játék közkeletű angol neve. Ez a név nem a partnereket hídként összekötő jelképes kapcsolatot célozza; a múlt század derekán a lassú angol tengerjárók matrózai végtelen nappalaikon, hogy a tenger idegőrlő, sós neuraszténiáját elűzzék, összegyűltek a hajóhid alatt kártyázni s e régi hajósnépek különös, más kártyajátékoktól annyira elütő, szellemcs, nyugtalanító és magával ragadó játéknak neve így lett híd, bridge: a hidalatti játék.

BRIDGE IS A GAME: a bridge az játék, angol szólás, amely hangsúlyozza a bridge előkelő természetét: se nem tudomány, se nem pénzszerzési mód, sem társasági kötelem, sem torna, nem mesterség és nem kötelesség, de nem is időtöltés, hanem: játék. A szó teljes értékében, mintahogy az igazi játék nem időtöltés, hanem szerves élettevékenység.

BRIDGEJATEK CÉLJA: minden játszmában a lehető legtöbb pontot szerezni. — Culbertson kánonja, igen helyesen, ezt mondja: a b. célja elsősorban a buktatás, mert ennek a pontlehetőségei szinte korlátlanok, s csak másodsorban a mans-, robber-, vagy szlemm teljesítése. Az általános morál számára ez az elv lehet ellenszenves, a bridge azonban bizonyos tekintetben saját, előkelőbb etikával rendelkezik. (Lásd: Rönonsz. Vesd össze: Stendhal, Nietzsche, Bergson, Shaw.)

BELL: a második féljátékban, egy mans birtokában való állapot. Harangot jelent, a lóversenyek és futóversenyek példáján, amelyek utolsó körére harangoznak, a finis, a hajrá.

CULBERTSON, ELY: a megközelítő-kényszerítő rendszer atyamestere.

DECHAPELLE-COUP: a felvevő asztali átmenetének (vagy kézbemenetének) kivérese ütésáldozattal. Példa: három szan a felvétel, partnerünk körrel indul, a dímával ütésben maradtunk. Az asztalon kis pikkek és körök, másodlagos treff ász és hosszú káró a király-dáma-bubitzessel. Kezünkben harmadlagos káró ász és a treff király két kicsivel. Dechappelle: a treff királyt hívjuk, hogy az egyetlen átmenetet kivegyük, még mielőtt a kárók magasak, — bár esetleg ezzel felvesszük a felvevő kezében a treff dámát és bubit.

DEFENZIV LAPOK: lásd Vedekező lap.

DINAMIKUS PASSZ: olyan passz, amely éppen erőt jelez, hisz a kontra lehetőségét kívánja fenntartani. Példa: általános bellben egy pikkel indítunk, partnerünk két treffet, jobboldali ellenfelünk két kárót mond, mi három kárót licitálunk, a partner három pikket mond, ellenfél négy kárót. Most passzolunk. Nyilván nem azért, mert sem kontrázni nem kívánjuk a bemondást, sem felüllicitálni nem merjük. A passznak belső ereje van, várakozás és kényszerítő kérdés.

DISZNÓ: ászdisznó; disznaja van: ilyen lapjai járnak:

♠ A D 10 9 8 ♥ A ♦ A B 6 5 ♣ A K 8

DÖMMI: aki leteríti lapját, hogy felállva körüljárhassa az asztalt, minden lapba belenézzen, a felvevő játékát vezényelje, — a legteljesebb integritással részt vesz a játékban, csak egyre nem figyel: hogy ad-e rönonszot a felvevő? Elvégre ennek egyéb gondja nincs is a D. fennhatósága alatt, ennyit csak megtehet, hogy figyelje, színre színt ad-e.

DR. H-RENDSZER: Herrmann Paul, svájci teoretikus rendszere, amely először alkalmazza a fejütések kulcs-létra szerinti bemondását. Ma már elavult, mint minden mesterséges módszer.

DRITTE HAND, SO HOCH SIE KANN: a biblikus időkből maradt mondás, hasonló a Links in die Stärke vagy Figure sur figure kezdetűekhez de nem pusztá nyelvemlék vagy üres babona, hanem — helyesen értelmezve — kánoni erejű axiómája az ellenjátéknak. A bridge századeleji búbájosai varázserőt tulajdonítottak neki és posztulátumnak fogták fel: ma, a relativitás felderítésével igaz szellemét is megértették és úgy gondolják, hogy csak viszonylagosan a legmagasabbal kell bemennünk harmadik helyen s ezzel sem feltétlenül. Egykorú iratok arról tanuskodnak, hogy a régi hívők közül, ha a nagyvillát tartották kezükben harmadik helyen s a partner hívására, a buba a felvevő az asz-

tal királya mellől kicsit adott, még az ortodoxok sem ütöttek be mindig az ásszal, bár azzal is tudtak volna. Ma, ha a partner kis lapot hív s az asztalon a bub fekszik, a merészebbek a király-tízestől is a tizest adják.

EGYRE—EGY: (One over one) amerikai licitálási elv, melyet nálunk is átvettek. Lényege: a licit alacsonyantartása érdekében nem adunk feltétlen forsztot, hanem ha a partner indítására egy trikknnyi magasságban válaszolhatunk, egyre-egyét licitálunk. Ez kényszerítő bemondás, hisz lehetünk nagyon erősek, az indítót kötelezi a licit fenntartása, legalább egy nemleges szaválással. Az egyre-egy bemondás lehet minimális, de lehet forszerős lap is. Az elv magával vonja, hogy ha egyre (szükségesen) kettőt mondunk, ez bizonyos hározott erőt ígér, ha gyengébbek vagyunk, szant mondunk, nem azt a színünket, amelyiket nem tudunk egy trikkal bemondani. Változata a félig kényszerítő egyre-egy.

ELIMINÁCIÓ: lásd Kiküszöbölés.

EMBARRAS DE RICHESSE: a gazdagság zavara. Példa:

♠ D B 10 9

♥ K B 10 9

♦ x x

♣ K x x

♠ A x

♥ A x x x x

♦ x x x x

♣ x x

	E	
Ny	K	
	D	

♠ K 8 x x

♥ D x

♦ x x x

♣ x x x x

♠ x x x

♥ x x

♦ A K D B

♣ A D B 10

Dél három szant játszik. Nyugat kis körrel indult, asztal kicsit adott, Kelet ütött a dámával és kárót hívott vissza. Felvevő kézben üt és annyi a jó színe, hogy nem tudja mit játsszék. Végül lehívja négy treffjét és három káróját, így:

	♠ DB 10	
	♥ KB	
	♦ —	
	♣ —	
♠ A x	E Ny K D	♠ K 8 x x
♥ A x x		♥ x
♦ —		♦ —
♣ —		♣ —
	♠ x x x	
	♥ x	
	♦ A	
	♣ —	

Patt. Ha most lehívja a káró ász, Nyugat kört dob és az asztal kényeszerdobásban. Sikerült önmagát beszorítania. Ha kört dob, az ellenfél a két pikken kívül két kört üt, ha pikket dob, Kelet három pikket üt. De ha nem hívja le a káró ász, hanem pikket vagy kört hív, Nyugat felmagasítja a harmadik körjét és a káró ász befagyása mellett bukik el. Egy amerikai szerző a skorpió öngyilkosságához hasonlítja ezt a páratlanul szép mutatványt.

FALSE CARDING: játéktechnikai blöff. Olyan lapot adunk egy ütéshez, amely megtéveszti a felvevőt, vagy az ellenfelet lapunkat illetően. Példák: Blank adu dáma-bubból a bubbal indulunk, hogy a felvevő impasszt adjon a partnerünknek feltételezett dáma ellen. Az amerikai Sims híres F.-ja:

♠ B 10 6
♥ B 5 2
♦ A 8 6
♣ K 10 7 3

E
Ny K
D

♠ 5 4
♥ A D
♦ KDB 10 5 3
♣ B 6 2

Sims Délén játszott. A licitálás így zajlott le:

Kelet	Dél	Nyugat	Észak
1 kör	—	1 szan	—
2 pikk	3 káró	3 kör	—
4 kör	—	—	—

Sims a káró királlyal indult, amelyet felvevő az asztalon ütött és a kör kettést hívta. Észak a négyest adta rá, Kelet pedig a tizest. Sims ebben a percben átlátta a buktatás lehetőségét. Az adu ásszal ütötte a felvevő tizesét. Lehívta a káró dámát és kárót folytatott. Felvevő ütötte aduval, átment a treff királyra és a kör bubot hívta, impasszt adott. Sims üt a dámával és felvevő, akinek még négy pikkje volt a nagyvillával, elbukott, mert a pikk királyt is ki kellett adnia. Ha Sims az első kört a dámával üti, a felvevő utolsó átmenetét természetesen pikk impasszra használja fel, ami sikerül és így teljesít. — A magyar Décsi László F.-ja:

♠ x x x
♥ A D 7
♦ B 8 7
♣ D B 9 6

♠ A K B x x
♥ B x x x
♦ 10 9 3
♣ 4

E
Ny K
D

Dél káróval kezdte a licitet és most öt treffet játszik. Décsi Nyugaton ül, lehívta a pikk királyt és ász, partnere jelezte, hogy három pikkje van. Most a káró kilencest hívja. Miért? Felvevőnek nyilván öt kárója van a nagyvillával és miután aduzott, megjátssza a dubl káró király esélyét: Északról kis kárót hív, impasszol a dámával és lehívja az ász. Décsi látja, hogy ez sikerülni fog. Keletnél — ha egyáltalán van káró figura — csak a dubl király lehet és ezért hívja a kilencest. Mert most mi történik? Felvevő ebből azt következteti teljes joggal, hogy Keletnél van a káró király és tizes, tehát a kilencest fedl az asztal bubjával, Kelet a királyt adja, kéz üt az ásszal és legközelebb az asztal nyolcas—hetesével impasszt ad a Kelethez tett tizes ellen.

FELKÉSZÜLTSEG ELVE: A Négy Ász-rendszer licitálási elve, a bemondáinknál számításba kell vennünk a partner lehetséges válaszait és fel kell készülnünk a további licitre.

FÉSZEK-RENDSZER: A magyar bajnokcsapat (Fészek-klub) új, a Négy Ász-rendszer alapján megreformált licitálási rendszerre. Az A. F. ártékütései helyett pontértékekben szabja meg a honörök játékerejét:

Ász	=	7
Király	=	5
Dáma	=	3
Bubi	=	1
Átlagos erejű lap	=	16

A modern licitálási rendszerek az egytrikkes színindítás minimumának

meghatározásánál bizonyos fakultatív zónát állítanak fel. Azoknak a lapoknak az indítását, amelyek e zónába tartoznak, az elosztási értékektől teszik elsősorban függővé. A „Fészek” új rendszerében ez a fakultatív zóna nincs meg. Ezt oly módon helyettesítették, hogy minden gyakorabban előforduló elosztási típusra külön-külön megállapították a szükséges minimális poénszámot. Ha a megfelelő lapelosztási típus az előírt poénszámmal és egyszersmind a hozzáfűzött egyéb kellékekkel rendelkezik, az indítás kötelező.

A táblázat a következő:

<i>Elosztás:</i>	<i>Minimális poénérték:</i>	
4-3-3-3	ha a figurák négy színben vannak elosztva	23
	ha a figurák három színben vannak elosztva	24
4-4-3-2		22
5-3-3-2	ha a vezető színben legalább 8 poén van egyébként	20 21
5-4-2-2	ha a vezető színben legalább 8 poén van egyébként	19 20
6-3-3-1	1 poén van 8 poén van	17 18
	ha a vezető színben legalább 10 poén van és a lap egyszersmind 2 és fél fejtűt tartalmaz egyébként	17 19
5-5-2-1	ha a vezető színnek egyikében legalább 8 poén van egyébként	18 19
4-4-4-1		19
6-4-2-1	ha a vezető színben legalább és	
6-3-3-1	8 poén van egyébként	18
5-4-4-0	ha a poének két színben vannak elosztva egyébként	17 18

5-5-3-0 ha a vezető színben leg-
alább 8 poén van 17
egyébként. 18

6-5-1-1

6-5-2-0

6-6-1-0

és

7-6-0-0 ha a vezető színben leg-
alább 8 poén van 15
egyébként 16

(utóbbi esetekben a lapnak két fej-
ütést kell tartalmaznia).

A szanzaduindítás feltételei nagy-
jából a „Négy Ász”-rendszer előírá-
sait követik. Szanzadu csak ez a há-
romféle laptípus:

4-3-3-3

4-4-3-2

és 5-3-3-2

indítható és pedig csupán akkor, ha
minden színben legalább

A-x, vagy

K-x, vagy

D-x-x, vagy

B-x-x-x

foglaltatik és az 5-3-3-2-es elosz-
tással csak akkor, ha az ötös szín
„gyorsan magasodó”, vagyis legfel-
jebb egy ütés kiadásával felhasznál-
hatónak látszik.

Az 1 szanzadu indításhoz a „Fé-
szek” poénszámításnak megfelelően
27-31 poén szükséges, 32 poénes
lap már határ egy és két szanzadu
indítás közt, 33-37 poénes lapok,
természetesen ezek is csak ha fenti
feltételeknek megfelelnek, 2 szanz-
aduval indíthatók. Az ennél erősebb
lapokat már „forsszal” indítják. Az
egy és két szanzadus indítás határán

álló lapokat, ha kétség merül fel az-
iránt, hogy 1 szannal alá — 2 szan-
nal túllicitálják, esetleg színnel indít-
ják, még akkor is, ha egyébként a
szanzaduindítás összes feltételei
fennforognak.

Még néhány vonatkozásban van
kisebb eltérés a „Négy Ász” és az
utóbbi alapján átdolgozott új „Fé-
szek”-rendszer között. Így a páros-
licit folyamán az 1 pikk vagy 1 kör
indításra adott 3 pikk vagy 3 kör
emelése nem forsz, a gémmre-emelés
erősebb. E tekintetben a régi Cul-
bertson-ésméhez tértek vissza, ame-
lyet viszont Culbertson időközben
kiküszöbölt.

FOROE, FORSZ: kényszerítő be-
mondás, ennek elhangzása után a
partner köteles fenntartani a licitet.
A Culbertson-rendszer egyik alap-
pillére. Kétféle F. van: az indító és
a válaszoló kéz F-a. Az indító F. a
különböző rendszerek és konvenciók
szerint más és más, a válaszoló kéz
F-a általában: ugrás idegen színben
(egyes ugrás), következtetésekből
eredő F., és a kényszerítő egyre-egy.
F. még: az ellenfél színének felül-
lícitálása, informatív kontra, a négy
trikkes indulás utáni négy szan stb.

FRANCIA ISKOLA: A francia
Európa-bajnokcsapat licitálása rend-
szere. Alapelvei:

1. Az egész licitális szerkezete az
egyre-egy rendszer kiépítésén ala-
pul, a legtávolabbi következtetéseken
keresztül a legfinomabb következtet-
ményekkel.

2. *Biztonság.* Sohasem szabad oly helyzetbe kerülni, melyben a veszteség nem áll arányban az elérhető nyereséggel.

3. *Felkészültség.* Úgy az indításoknál, mint a válaszcitekénél ügyelni kell arra, hogy a partner bármely válasza „felkészülten” találjon bennünket, azaz mindig legyen egy oly kielégítő válaszuk, amely a biztonság elvének nem mond ellent.

Értékszámítás:

Figuraértékek:	Elosztási értékek:
Ász = 4	Blank = 3
Király = 3	Sikén = 6
Dáma = 2	Longőr = 3
Bubi = 1	

A figurák értékszámítása különbözik más rendszerek számaitól. Itt főként a biztonsági margó szempontját vették figyelembe. A blank szín (szingléton) érték csak akkor számítható, ha mellette kielégítő számú adu áll rendelkezésre. A sikén-érték ugyancsak hasonló helyzetre vonatkozik. A longőrérték alatt következőket értik: ha a bemondó adúszin ötösnél hosszabb, minden kártyáért ötön felül 3 pontot számíthat. Ha a segítőkész adúszine háromnál hosszabb, minden további adúért 3 pontot számíthat.

Ha egy lap pontértékének kiszámításánál többféle elosztási pontot is számítottunk, a kettőzés elkerülése végett az elosztási pontoknak csak kétharmadát szabad venni.

A gyakorlat azt bizonyította, hogy három szanzadú teljesítéséhez általában kb. 25 pontra van szükség.

Színjátékban négy trick teljesítéséhez kb. 27, öt trickhez kb. 30 pont szükséges. A kis szlemm zónája 33—34 pont.

További elvek: A F. i. megkülönböztet támadó és védekező jelegű lapokat. Az indító kéznek tartalmaznia kell azt a lehetőséget, hogy a partner bármely válaszra nagyobb veszély nélkül megegyszer licitálhasson. Ez az egyre-egy eszme. A rendszer olyan biztonságot nyújt, hogy a bell-mans helyzetet sohasem kell figyelembe venni. Az indítás zónái:

10 pontig: nem indítás,

11, 12, 13 ponttal: lehetséges indítás,

14 pont: kötelező indítás.

Különös esetekben hármás színnel is lehet indítani. Szanzadu-indítás szükséges pontszáma: 16—18, feltételei azonosak a Fészek-rendszerével. Két szan: 20—23 pont. Három szan: 24—26 pont. A szanzadu válasz nem kimondottan negatív: 8—11 pont. Megkülönböztet az egyes és kettes indításokon kívül három, négy és öt trickkel való indítást. A két pikk indítás például speciálisan kétszínű pikk- és kör-lapot jelent. A viszonyválaszoknál négy jelleget különböztet meg: 1. leállási jel, 2. felderítő bemondás, 3. forsz, 4. féljáték bemondása. — Általában: kitűnő, rendkívül rugalmasan, gondosan kiépített licitrendszer.

GOUDSMIT-KÉT-TREFF: A németalföldi Goudsmit víverek két treff konvenciója. A két treffes indítás forsz, amely öt és fél, hat értékűtést tartalmaz, tekintet nélkül arra, melyik a licíálható színünk. A partner nemleges válasza (egy és fél értékűtés híjján): két káró, tekintet nélkül licíálható színére. A forszindító ezután mondja be színét, partner köteles manshatárig fenntartani a licít folytonosságát. A konvencióhoz tartozik a viszonylagos forsz. Két treff: abszolút forsz, más színű két trikkes indulás: viszonylagos forsz, legalább három és fél értékűtéssel és kitűnő elosztással, tehát 9—10—11 játszóútéses lapok indíthatók a licíálható stinben való két trikkes be-mondással. Erre a nemleges válasz: két szanzadu s ha a forszadó új színt mond, partner köteles még egyszer licítálni, illetőleg fenntartani a licitet. Ellenkező esetben megállhat.

GOULASH: A lepasszolt lapok keverés nélküli újraosztása négyes-ötös csoportokban. Különös elosztások állnak így elő, mulatságos, de komolytalan változat.

GRAND-COUP: jól ülő adufigurák elfogása — asztali adu híján — idegen színnel. Példa:

♠ 4		
♥ A 5 4		
♦ A D 10 9		
♣ A K D B 10		
♠ 10	E Ny K D	♠ 3 7 5 3
♥ B 10 x x		♥ x x x
♦ x x x x x		♦ x x
♣ x x x		♣ x x x x
+ AKD 9 8 6 2		
x KD 6		
♦ KB		
♣ 7		

Dél hét pikkét játszik. Nyugat treffel indul, asztal út és a gondos játékos — éppen a G. eshetőségére számítva — azonnal lop egy treffet a kézben. Ezután lehívja a pikk ászot és királyt, Nyugat másodszer nem ad. Káró király, asztal az ászszal felülíti és treffet lop a kéz. Most kör ásszal megy asztalra, újabb treff lopás következik. Ezután káró dámmal megy asztalra és treffet hív, Kelet nem üthet be aduval, kórt dob, a kéz is kórt dob. Most a káró tizes következik, Kelet kórt dob, kéz is és az utolsó két aduütés Délé.

GUTAÜTESRE JÁTSZANI: régen azt hitték, hogy ez kényszerdobás, ma azt hiszik, hogy a kényszerdobás gutaütésre való játszás.

HETES-SZABÁLY: Culbertson üdvös forsz-szabálya: a két legrövidebb színünk lapjainak számához adjunk hozzá hetet, ezt az összeget felezzük meg: amekkora az eredmény, pontosan annyi értékűtésünknek kell lenni, hogy forszot adhasunk a lapunkkal. Tehát: legrövidebb színünk: egy dubl és egy hármas szín, kettő meg három az öt, ehhez hetet adunk: tizenkettő, a fele hat, — ha hat értékűtésünk van, forszot adhatunk. A legrosszabb elosztásban két legrövidebb színünk is hármas, hat meg hét az tizenhárom, szóval ilyen rossz elosztásnál hat és fél értékűtéssel adhatunk csak forszot. Legjobb eset: két síkén színünk van, akkor a hetet kell ket-

tővel osztani: már három és fél értékűtre is forszot adhatunk. (Ez természetes, ha csak két színünk van s abban három és fél értékűtés, akkor az egyik szín ász-királyos, a másik nagyvillás, nyugodt forsz.)

HIBAZNI: (ige) a bridgejátékkal kapcsolatosan egyes szám első személyben nem használatos.

HIPOKRITA: képmutató, Culbertson nevezi így a 4—3—3—3-as elosztást, ezt a látszólag jó, de használhatatlan, gyalázatos, úgy ellen-, mint felvevőjátékban értéktelen elosztást.

HOLI, HOLLÄNDER: Goulash.

I. B. L.: International Bridge League, Nemzetközi Bridge Liga, amelynek tagjai az európai államok bridge-szövetségei. Minden évben megrendezi az Európa-bajnokságot, 1937-ben Budapesten lesz, a világ-bajnokság előtt.

INVITE: (elavult szó) meghívás szanzadura. Egy treff: ha van káród, mondj szant, egy káró: ugyanez treffel. Ősi konvenció, azon alapul, hogy eleink treffet egyáltalában nem akartak játszani (mint ahogy az öt treffet feltétlen megkontrázták, a három kórt soha), tehát „Csak nem mondok treffet, ha nincs pikkem és kőröm is” — felkiáltással megalapozták az első licit-egyezményt.

KAROLINA DIE BLONDE: cölöp, elmésség egy faja.

KÉRDŐLICIT: 1. Már pikket és kórt licitáltunk, partner szant mond, mi: „Négy kör?” 2. Cubertson új licitneme, amely szlemmek bemonadását teszi könnyűvé. Mint már a négy-öt szan konvenció, a kérdőlicit is a szlemmeknél igen fontos kulcslapok bemonadására irányul. Tehát az ászok és esetleg a királyok jelzésére. A kitűnő új konvenció vázlatosan:

Minden új szín bemonadása kérdőlicit, ha 1. az aduszín már egy vagy két emeléssel le van szögezve, 2. ha három trikknél már magasabban járunk a licitben. Természetesen csak akkor, ha láthatólag szlemmet kívánunk kilicitalni. A kérdőlicit ászt keres. Milyen oknál fogva? Vagy szingl az illető szín, vagy király-dámás, vagy egy másik színünk olyan zártnak ígérkezik, hogy a kérdezett ász elég a szlemhez. A kérdőlicitre egyetlen felelet van, nem szabad kérdéssel válaszolni. Ez nem pusztá neveltlenség, hanem katasztrófák megindítója lehet. Példa:

Észak *Dél*

1 pikk 3 pikk

Ha Észak most 4 kárót, 4 treffet, vagy 4 kórt mond, mindegyik bemonadás kérdőlicit.

Észak *Dél*

1 kör 2 kör
4 káró (kérdőlicit)

Dél *Észak*

1 kör 1 szan

3 kör 3 szan

4 káró (nem kérdőlicit!)

A válasz négyféle:

1. Leintés.
2. Színemelés.
3. Aszjelzés más színben.
4. Négy szan.

Leintés az aduszín bemondása, amilyen alacsonyan csak lehet.

<i>Észak</i>	<i>Dél</i>
1 pikk	3 pikk
4 káró	4 pikk

Dél válasza azt jelenti, hogy sem szingl kárója, nem káró ásza nincs, de káró királya sem, legfeljebb dá-mája, két vagy több kis káróval.

Emelés a kéredezett színben: jözi a szín ászát, tekintet nélkül arra, hogy ez egyedül, vagy több kis lappal van. Sem többet, sem kevesebbet.

Idegen ász jelzése: ha a kéredezett színből királya vagy szingltonja van a kéredezettnek, úgy igenlő választ ad, egy olyan más szín bemondásával, melyből ásza van.

<i>Észak</i>	<i>Dél</i>
1 pikk	3 pikk
4 káró	4 kőr

Dél kezében kőr ász és szingl káró, vagy védett káró király van. Ha van ugyan káró királya, vagy szingl kárója, de nincs idegen ásza, akkor a leintő választ kell adnia (4 pikk). Ha káró királya, vagy szinglje és adu ásza van, akkor ugrással mondja be az aduszint (5 pikk).

A négy szan válasz: egyezik a négy-öt szan konvencióval, akkor válaszolunk négy szannal, ha a kéredezett színben királyunk vagy szingltonunk és két idegen ászunk van.

Több kérdőlicitet is alkalmazhatunk:

<i>Észak</i>	<i>Dél</i>
1 pikk	3 pikk
4 káró	4 kőr
5 treff!?	

Nemcsak az indító alkalmazhatja a kérdőlicitet, hanem a válaszoló kéz is:

<i>Észak</i>	<i>Dél</i>
1 pikk	3 pikk
3 szan	4 káró!?

A kérdőlicit mellett alkalmazható a négy-öt szan is. A két trikkes indítás után is alkalmazható a kérdőlicit. Több változata van. Egy teljes példa:

♠ KD74
♥ 8643
♦ A976
♣ 2

♠ 5
♥ A972
♦ B104
♣ K9753

	E	
Ny	K	
	D	

♠ 82
♥ 105
♦ KD832
♣ DB84

♠ AB10963
♥ KDB
♦ 5
♣ A106

Dél hat pikket játszhat, de a kérdőlicit alkalmazása nélkül szinte lehetetlen kilicitalni.

<i>Dél</i>	<i>Észak</i>
1 pikk	3 pikk
4 treff	4 káró
6 pikk	

A négy treff kérdőlicit. Észak a szingl treff és a káró ász birtokában 4 kárót mond előírás szerint, Dél ebből megtudja, hogy Észak treffeje szingl vagy treff királya van és meg-

tudja a káró ászt. Most már habozás nélkül bemondhatja a kisszlemmet.

KERESZTLOPAS: ha a bemondásunk nem teljesíthető leaduzás után, nem lévén elég ütésünk, aduzás nélkül játszunk a partit, kézben és asztalon felváltva lopva.

KÉT TREFF KONVENCIÓ: lásd Goudsmit-két-treff.

KÉTSZAZ ASZ: (elavult) nevetséges régi mennyiségtani tévedés: ma Négy Ász van.

KIBIC: az az ötödik, aki a négy játékos között a legjobban játszik.

KIKÜSZÖBÖLÉS: színek eliminálása, hogy (színjátékban) az ellenfelet olyan kényszerhívásba hozhassuk, amelynél vagy a villánkba hív bele, vagy sem a kézben sem az asztalon nem levő szint játszik, melyre dobni tudunk. Példa:

♦ DB 8 7 6
♥ K x
♦ x x
♣ A x x x

É
Ny K
D

♠ A K 5 4 3
♥ A x x
♦ A x
♣ K B 10

Dél hat pikket játszik, káró király az indulás. Felvevő üti, szükséghez képest aduzik, lehívja a kór ászt és kór királyt, kézbeli kórját az asztalon ellopja és kárót hív. Bármelyik ellenfél üt, vagy behív a treffbe, vagy piros szint játszik, melyet asztalon lopunk, kézbeli treffet dobva rá.

KLOPI: lásd Goulash.

KONTRAKT BRIDGE: szerződéses bridge, a vonal alatt csak annyi trikk-pontot írhatunk, amennyit belicitáltunk. Az óksnna szemben feszültté, izgalmasabbá tette a játékot, nemcsak az ellenféllel harcolunk a licitben, hanem magunktól is el kell mennünk a manshatárig.

LAVINA: a negyedik helyen való nyitás indítja meg állítólag.

MARKIROZÁS: ha alkalmunk van idegen szint dobni, evvel jelezhetjük partnerünknek erőnket. Ha valamely színből előbb magas kártyát (hetesnél nem kisebbet) dobunk, s utóbb kisebbet, ez azt jelenti, hogy kérjük a szín hívását. Ha előbb kisebbet s aztán magasabbat dobunk: leintése a színnek. Természetesen nemcsak a dobásra áll, hanem a színre adott egyszínű kártyákra is. Általában, ha csak egy lapot dobunk: nagyobb lap kéri, kettes, hármas-négyes-ötös tiltakozik a szín hívása ellen.

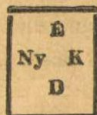
MEGTÉVESZTŐ BEMONDASOK: a licitálási rendszerünkkel erősen ellentétben álló bemondások, amelyek az ellenfél megtévesztését célozzák. Példák: Mi mansban, ellenfél bellben, két passz hangzott el és a harmadik helyen ütéstelen lappal ülünk. Valószínű az ellenfél szlemmeje: partnerünknek és jobboldali ellenfelünknek legfeljebb két értékűtése lehet, hisz nem licitáltak, a negyediknek tehát legalább négy értékűtése van (8-4=4). Megindulunk valamivel, egy pikket vagy egy szant mondunk, a negyedik helyen ülő ezt el fogja hinni és óvatosan licitál, esetleg megállnak mans alatt. Klasszikus blöff-helyzet, de

durva „psychic bid”, könnyen leleplezhető. Általában a helyes bluff-lap egy hosszú és erős színt tartalmaz, egyébként ütéstelen s ezzel többször licitálunk. A jól alkalmazott M. b. lehet igen elmés és gondos, általában a lapelosztás leplezésére való.

MERRIMAC-COUP: A Dechappelle-coup sajátos esete. A felvevő átmenet-kísérletének megakadályozására figurával való beütéssel.

A B x x

D x x x



K x

Délnek két átmenetre volna szüksége Északra és ebben a színben próbálja megszerezni akként, hogy a dubl királya mellett kis lapot hívja először és impasszt akar adni, másodszer meg a királyát egyszerűen átüti ásszal. Nyugat megakadályozza a tervet: a kis lapra a dámmát adja, amit kénytelen a felvevő az ásszal ütni és a kézbeli királya elzárja a bubbal való asztalra mentelt.

NÉGY-ÖT SZAN KONVENCIO: Ász jelző egyezmény. A konvenció 1935. évi megújításában a válaszok közt: öt trikk egy eddig nem licitált színben e szín ászát jelzi; hat trikk egy eddig nem licitált színben (csak a talákozott színnél alacsonyabban

lehet), ugyancsak ász és hatalmas tartalékerőt jelez; 6 trikk a licitált színek egyikében egy ászt jelent a licitált színek valamelyikében; 5 trikk a licitált színek közül nem a legalacsonyabban ász nélküli tartalékerőt igér; egyébként változatlan.

OFFENZIV LAP: lásd Támadó 1.

ÖNKENTES ÖT SZAN: nagy szemre felhívó licitegyezmény,

PATOLOGIKUS ELOSZTÁS: szokatlan, hosszú színekkel, síkánokkal tele elosztás. Culbertson tana: Együgyűség azt hinni, ha a kezünkben két hatos szín van, hogy az ezekből hiányzó az ellenfélnél három-háromra lesznek elosztva. Ha kezünkben patológikus az elosztás, ez az egész játszmat megfertőzte, a valószínűségeken felül számíthatunk rá, hogy a többi kézben is ilyen patológikus lesz az elosztás.

PIVOT-ÜTÉS: a tizedik vagy tizenegyedik ütés kiadása, hogy az ellenfél kényszerhívással tegye lehetővé a teljesítést.

PSYCHIC BID: lásd Megtévesztő bemonadások.

PSZUDOFORSZ: álforsz, kitűnő elosztású, de értékítésben a forsz előírásainak meg nem felelő lapokat P.-al indítunk. Ezt a következő licitünkkel akként jelezzük, hogy ugrással mondjuk be az első vagy az újabb színünket.

PONTE: a játék olasz neve. Az etiópiai háborúval kapcsolatos meg-

torló intézkedések napjaiban az olaszok elejtették a játék angol nevét.

BIVORZ-LICIT: A Négy Ász rendszer újítása, bizonyos erőviszonyokat tudat a színek visszás sorrendben való licitálása, — értve a visszás sorrenden a rövidebb szín előbbi bemondását vagy az egyforma hosszú színek közül a nemesebbik későbbi licitálását.

ROBERTSON-SKALA: alábbi honőrértékelés:

Király	= 7 pont
Ász	= 5 pont
Dáma	= 3 pont
Bub	= 1 pont

A régi bécsi iskola szerint a szandinításhoz a minden szín tartásán kívül 21 Robertson-pont volt szükséges.

RÖNONSZ: Elemi szabálysértés, általában színre-színre nem adás. R. az éneklő hangú licitálás, az arckifejezéssel, mozdulatokkal való tetzés vagy nemtetszés kifejezése, más lapba való belenézés, indokolatlan leterítése a kártyáknak, beszédrel vagy viselkedéssel való megtévesztése az ellenfélnek, minden célzatos megjegyzés, még ha az a szabályokat egyébként nem is sérti. Ezekért és ehhez hasonlókért a R. büntetése írható.

Aki „elengedi” a R. büntetését, többszörösen „unfair”-ül jár el. Elsősorban becsületében sérti meg ellenfelét, mert az nem ok a szabály

be nem tartására, hogy csak „elnézés”, „elhúzás” miatt történt és nem változtatott a játékon. Eppen ezt bünteti a R., az elnézést, mert egyebet fel sem lehet tételezni, minden egyéb a büntetőtörvények vagy legalább is a klubszabályok fegyelmi ügye. Aki nem zárolja a rossz oldalon meginduló ellenfél lapját, a játék ellen tesz, megsérti a játék törvényét és szellemét, és ez a legnagyobb erkölcsatlenség ebben a helyzetben, a játék ellen való cselekedet. Valami hamis polgári morálnak áldozva, sokan elengedik a büntetését olyan hibának, amely nem okozott kárt.

Ez a felülbírlása a bridge szabályainak, önkényes és meg nem engedhető törvénykezés. A hiba elkövetése éppen olyan tény a játékban, mint az osztó kezemunkája, aki éppen egy kör bubot ad Északhoz. A hiba játékelem s persze, hogy véletlen műve, hiszen véletlenül épül az egész rendszer. Ha a hiba nem okozott kárt, ez a hibázó balszerencséje. Aki elnézi a R.-ot bűnösebb a bűnösnél: dilettáns. Bridge is a game.

RUSINOV-KONVENCIÓ: Szlemmkontra-egyezmény. Ha az indító megkontrázza a szlemmet, ez anomális indítást kér. Tehát azzal induljont a partner, amivel a legkevesbé indult volna. Jó játékos kielemezheti, mit akar a R.-kontrát adó partnere. Miután szlemmeket merő-

ben felesleges kontrázgatni, a kontra fenntartható ez egyezmény számára. Ha pedig biztos kontrája van a játékosnak, úgy ezt a legkülönösebb indulás sem veheti el. Más a mentésből bementett szlemmek egyszerű büntetőkontrája. A R.-kontrázó lopni akar, vagy olyan színben magasítani lapját, amelyre a partnere nem is gondolhat.

SOLO-COUP: a Magános Ász Játéka, a kétoldali, vagy egyoldali kényszerdobás olyan fajtája, melyben a közlekedés hijján az egyszerű squeeze nem hajtható végre. Példa:

<p>♠ A D ♥ B 10 5 4 ♦ 7 4 3 ♣ 10 7 6 4</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">E</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny</td><td style="text-align: center;">K</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">D</td><td></td></tr> </table>	E			Ny	K			D		<p>♠ K 9 6 4 ♥ A K D 3 2 ♦ A ♣ D B 8</p>	<p>♠ 3 2 ♥ — ♦ K D B 10 9 8 5 ♣ A 9 5 3</p>
E												
Ny	K											
	D											

Dél négy kárót játszik, Nyugat a treff királlyal indult, felvevő ütötte, adut hívott, Kelet ütött az ásszal és lehívta két magas treffjét. Ezután a kör dámát hívja Kelet. Felvevő a lehetetlennel látszó konkraktot így teljesíti:

A kör dámát lopja, káró hetessel asztalra megy, a kör bubot hívja, Kelet fed, kéz lop és kétszer adut hív, asztalról a pikk dámát dobja:

<p>♠ A ♥ 10 5 ♦ — ♣ 10</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">E</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny</td><td style="text-align: center;">K</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">D</td><td></td></tr> </table>	E			Ny	K			D		<p>♠ K 9 ♥ A 3 ♦ — ♣ —</p>	<p>♠ 3 2 ♥ — ♦ 8 ♣ 9</p>
E												
Ny	K											
	D											

Felvevő treffet hív, amit az asztalon tud ütni. Nyugat nem dobhat kört, mert akkor az asztalról a tizezt hívja a felvevő, Kelet fedni kénytelen és az asztali kör ötös magas lesz. Nyugat csak pikkot dobhat. Kelet is be van azonban szorítva: ha blankirozza a kör ászt, felvevő az asztalról a kör ötöst hívja, az ász hull, kézben lop és az asztal kártyái magasak. Keletnek szintén a pikkot kell blankirozni s így a felvevő lehívja a pikk ászt, kör lopással kézbe megy és a pikk hármasa magas. Az utolsó lapok lehívásának rendje nagyon fontos, pontosan így kell játszani.

SUIT PREFERENCE SIGNAL: lásd: Átvételt jelző konv.

SURCOUP: idegen szín aláhívásával a felvevő mögött ülő aduk, melyek egyébként estek volna a felvevő figuráiba, magasodnak.

SUSZTER: varga; aki az Embarras de richesse címszó alatti játszmát játszotta.

TAMADÓ JELLEGŰ LAP: egyetlen elosztású, játszó lap. Ellenjátékban hosszú színei értékeknékké válnak, honörben gyengén áll.

TIZENEGYES SZABALY: Hosszú színükből szanban vagy színjátékban felülről a negyedikkel induljunk, a partner kiszámíthatja, mit tartunk ebből a színből és milyen hosszú a színünk.

UGRÓ-KÉRDŐLICIT: A kérdőlicitek egy változata.

VÉDEKEZŐ JELLEGŰ LAP: egyetlen elosztású, honörerős kéz, amely ellenjátékban használható inkább.

VÉDEKEZÉS AZ ELLENFEL SZLEMMJATEKA ELLEN: konvenció, mely abból áll, hogy az osztás után, ha valakinek fél értékűtést sem tartalmaz a lapja, így szól a partneréhez: „Ejnye, csak tizenkét

lapom van!” Ha a partnernél nincs több két és fél értékűtésnél, negatív választ ad: „Nekem meg tizennégy” és összedobják a kártyáikat. Ha a partnernél több mint három és fél értékűtés van, pozitív válasza így szól: „Számold csak meg még egyszer.”

VIENNA-COUP: bécsi ütés, tempó-előző kényszerdobás.

WANDEBBILT-TREFF: régi amerikai mesterséges indítás.

WHIST: a játék elődje; neve csendreintő: pszt!

NÉGY ÁSZ-RENDSZER: az amerikai Négy Ász csapat licitálási rendszere, mely a múlt esztendőben az egész világot bejárta. Pontszámításuk:

Ász	= 3
Király	= 2
Dáma	= 1
Bub	= ½

A Budapesti Hirlap

apróhirdetése



a legeredményesebbek!