

# ADIM ADIM BRİÇ

STANDARD AMERICAN YELLOW CARD

1.KİTAP



BEKİR DURAL  
2017

# İÇİNDEKİLER

Sayfa

Kısa Tarihçe .....	2
Bölüm 1 : Genel Bilgi .....	3
Bölüm 2 : Puan Hesabı .....	7
Bölüm 3 : Oyun Açışlar .....	9
Tek Seviyesinde Renk Açışlar .....	9
Sanzatu Açışlar .....	9
Kuvvetli Açışlar .....	10
Zayıf Açışlar .....	10
Bölüm 4 : Açışlara Cevaplar .....	12
Tek Seviyesinde Renk Açışlara Cevaplar .....	12
Konuşmaların Devamı .....	17
Sanzatu Açışına Cevaplar .....	22
Stayman .....	22
Jacoby Transfer.....	22
Zayıf Açışlara Cevaplar .....	25
2 Trefl Açışına Cevaplar .....	25
Bölüm 5 : Araya Girişler .....	27
Renkle Araya Girişler .....	27
Sanzatu ile Araya Girişler .....	27
Apel Konturu .....	27
Bölüm 6 : Rakibin Araya Girmesinden Sonra Konuşmalar .....	30
Açıcıdan Sonra .....	30
Cevapçıdan Sonra .....	30
Bölüm 7 : Ceza Konturları .....	31
Bölüm 8 : Şlem Konuşmaları .....	32
Kontrol Konuşmaları .....	32
Blackwood Konvansiyonu .....	33
Gerber Konvansiyonu .....	33
Renk Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları .....	33
Sanzatu Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları .....	34
Bölüm 9 : Sayı Sistemleri .....	37
Bölüm 10 : Oyun .....	43
Kağıt Açılmak .....	43
Sanzatu Kontratına Karşı .....	43
Koz Kontratına Karşı .....	46
Oyun Kurmak .....	48
Empas .....	49
Kağıt Kaçırarak .....	51
Çakmak .....	51
Kağıt Sarkıtmak .....	53
Kağıt Bağışlamak .....	53
Savunma .....	55
Doğunun Savunması .....	56
Batının Savunması .....	58
Apel Vermek .....	59
Bölüm 11 : Test Cevapları .....	62

## Kısa Tarihçe

Bugün oynanmakta olan Briç, Vist adlı bir iskambil oyunundan gelmektedir. 17. Yüzyıl başlarında ortaya çıktığı sanılan Vist, 18. Yüzyıl ortalarında Amerika ve Avrupa'da en seçkin iskambil oyunu haline geldi. Vist 4 kişiyle eşli olarak oynanan bir koz oyunuydu. Artırma söz konusu değildi, kağıdı dağıtan kozu belirler ve oyun başlardı.

Bu oyuna 1870'lerde kozsuz oynama, kontrat sahibinin ortağının elinin yere açılması ve Kontur/Sürkontur özelliklerinin eklenmesiyle Briç adını aldı ve daha sonradan, Auction Briç'le karıştırılmaması için Briç Visti olarak anılmaya başlandı. Bu oyunda ise kontratı kağıdı dağıtan yada onun izniyle ortağı belirler, rakibin konuşması söz konusu değildi.

Bir sonraki aşama Auction Briçtir. 1890'lı yıllarda gelişmiş, konuşmalara artırma kuralını getirmiş, böylece rakip de deklarasyona başlamıştır. Dolayısıyla sayıların yazılması kuralları değişmiş, konuşulan kontrata göre oyunun çıkması yada batması gündeme gelmiştir. Bu sayı sisteminde kazanılan ellerin sayısının tamamı çizginin altına zon için yazılırdı. Kazanılan el değerleri Sanzatu için 10, pik için 9, Kör için 8, Karo için 7, Trefl için 6 idi. Zon yapmak için 30 sayı gerekiyordu.

Kontrat Briçden önce onun atası sayılan Plafond Fransa'da 1900'lerin başında gelişmiştir. Kuralları Auction Briçden farklı değildir, yalnızca deklare edilerek kazanılan ellerin sayısının çizginin altına yazılması kuralını getirmiş, ayrıca zonda olma ve olmama durumunu sisteme eklemiştir.

Kontrat Briç tarihçedeki son basamaktır. 1926'da Harold Vanderbilt tarafından geliştirilmiştir. Getirdiği en önemli yenilik zonda batışa daha fazla ceza puanı yazdırması ve sayı sistemini değiştirerek bugün kullanılan 10'luk sisteme dönüştürmesidir.

Briçde deklarasyonlar çok önemlidir. Ortakların birbirinin elini anlayabilmesi için bir çok konuşma sistemi geliştirilmiştir. Bu konuşma sistemlerinin en eskisi Ely Culbertson tarafından geliştirilendir. Daha sonra Charles Goren tarafından geliştirilen sistem uzun yıllar boyunca oynanmıştır.

**\*Kaynakça : Ana Britannica**

## Bölüm 1 : Genel Bilgi

Briç 1 deste kağıtla 4 kişi eşli olarak oynanan bir oyundur. 1 deste kağıtta 52 kart ve 4 ayrı renk vardır. Bu renklerin Briçde kullanılan isimleri aşağıdaki gibidir.

- ♠ Pik : Maça
- ♥ Kör : Kupa
- ♦ Karo : Karo
- ♣ Trefl : Sinek

Eşler karşılıklı otururlar ve destenin tamamı birer birer soldan dönerek dağıtılır, dolayısıyla herkesin elinde 13'er kart olur.

Briç el almaya dayanan bir oyundur. Yere ilk kartı atacak olan oyuncu istediği renkten istediği büyüklükte bir kağıdı oynayabilir; diğerleri aynı renkten oynamak zorundadırlar ama onlar da istedikleri büyüklükte bir kağıdı oynayabilirler. Oyun soldan döner, o rengin en büyük kağıdını atan eli alır. Her rengin en büyük kağıdı "As"dır. İkinci kağıdı ilk eli alan oynar, gene istediği rengi gelebilir, gene en büyük kağıdı atan eli alır ve bir sonraki kağıdı o gelir, oyun böylece herkes de 13'er kart olduğuna göre 13 el tamamlandığı zaman biter. Sonuçta bu 13 elin bir kısmını siz, bir kısmını da rakip almış olur.

Oyun "Kozlu" yada "Kozsuz" oynanabilir. Eğer bir koz seçilmemişse buna "Sanzatu" (SA) denir ve yukarıda anlatıldığı gibi oynanır. Yere atılan ilk renkten elinizde yoksa istediğiniz başka bir kağıdı atabilirsiniz. Eli, yere ilk atılan rengin en büyüğünün sahibi alır, Sanzatu oyununda renklerin birbirine üstünlüğü yoktur. Tersine 4 renkten biri koz olarak seçilmişse, o renk diğer renklere üstünlük sağlar. Yani yere ilk atılan kartın renginden elinizde yoksa koz olarak belirlenen renkten bir kağıt atarak o eli alabilirsiniz. Bu işleme **Çakma** denir. Çakmak bir haktır, ancak zorunlu değildir. Yani elinizde yere atılan renkten bir kağıt yoksa kozla çakmak zorunda değilsiniz, isterseniz başka bir kağıt da atabilirsiniz. Eğer çakarsanız ve sizden sonra oynayacak olan oyuncuda da o renk yoksa, onun da koz çakma hakkı vardır ve sizden daha büyük bir koz oynayarak eli o alabilir. Tabii ki onun da çakma zorunluluğu yoktur.

Briç el almaya dayanan bir oyundur demiştik. Her oyuncu kağıtlar dağıtıldıktan sonra, kağıdı dağıtımdan başlamak üzere sırayla bir rengi koz seçerek yada "Sanzatu" yu tercih ederek daha sonra göreceğimiz bir konuşma sistematığı içinde, kaç el alabileceklerini deklare ederler. Hiçbir oyuncunun konuşması zorunlu değildir. Deklarasyonda bulunmayacaksanız "Pas" dersiniz. Herkes Pas derse kağıt yeniden dağıtılır. Bu deklarasyonlar sırasında renklerin kuvvetleri önemlidir ve kuvvet sırası aşağıdaki gibidir.

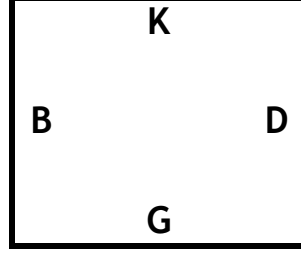
### Sanzatu (Kozsuz)

- ♠ Pik
- ♥ Kör
- ♦ Karo
- ♣ Trefl

Burada Pik ve Kör **Majör Renkler**, Karo ve Trefl **Minör Renkler** olarak adlandırılır. Gördüğümüz gibi Sanzatu diğer tüm renklere üstünlük sağlar. Mesela bir oyuncu Pik kozu ile 8 el alırım diyorsa, ondan sonraki bir oyuncu Sanzatu ile 8 el alırım diyebilir ama Kör kozu ile 8 el alırım diyemez. Çünkü Pik Sanzatu'dan zayıf ama Kör'den güçlü bir renktir. Bu nedenle Kör'ü koz olarak oynamak isteyen oyuncu 9 el alırım demek zorundadır, diyemiyorsa Pas geçecektir.

Oyunu üzerine almak rakiplere üstünlük sağlamakla mümkündür. Bir destede toplam 13 el olduğuna göre üstünlük ancak yarıdan fazlası olan 7 el almakla sağlanabilir. Dolayısıyla konuşma 7 el alacak şekilde başlar. Yani siz 1 Pik diyorsanız, ve sizden sonra herkes Pas geçiyorsa, bu Pik'i koz olarak oynayarak 7 el almanız gerekiyor anlamına gelir; yada 3 Karo deklare ediyorsanız bu da Karo'yu koz oynayarak 9 el alacaksınız demektir. Konuştuğunuz seviyeyi altı sayısına eklerseniz almanız gereken el sayısı ortaya çıkmış olur. Örneğin 7 Sanzatu diyorsanız  $6 + 7 = 13$  el yani ellerin tamamını kozsuz oynayarak almanız gerekiyordür. Kuşkusuz ortaklar bu elleri birlikte alırlar, yani ortakların aldığı toplam el sayısı önemlidir. Söylenildiği kadar el alınmışsa **Oyun Çıkmış**, alınamamışsa **Oyun Batmış** demektir. Kazanılan sayılar, oyunun çıkması durumunda oynayan tarafa, batması durumunda rakip tarafa yazılır. Sayı sistemlerini ilerde göreceğiz.

Konuşmalar sırasında oyuncular kendi kozlarını söyleyebilirler yada ortaklarının kozunu destekleyebilirler. Desteklemek ancak artırımda bulunmakla mümkündür. Yani ortağınız 1 Kör demişse siz 2 Kör yada 3 Kör diyebilirsiniz. Konuşmaların nasıl yapılacağını ilerde göreceğiz, ancak şimdi ne şekilde gelişebileceğine bir örnek verelim. Briç oyununda masada oturan dört oyuncu oturma sırasına göre soldan dönerak Batı, Kuzey, Doğu ve Güney olarak adlandırılır. Yani siz ortağınızla ya Doğu-Batı, yada Kuzey-Güney olursunuz. Masadaki oturma şekli aşağıdaki gibidir.

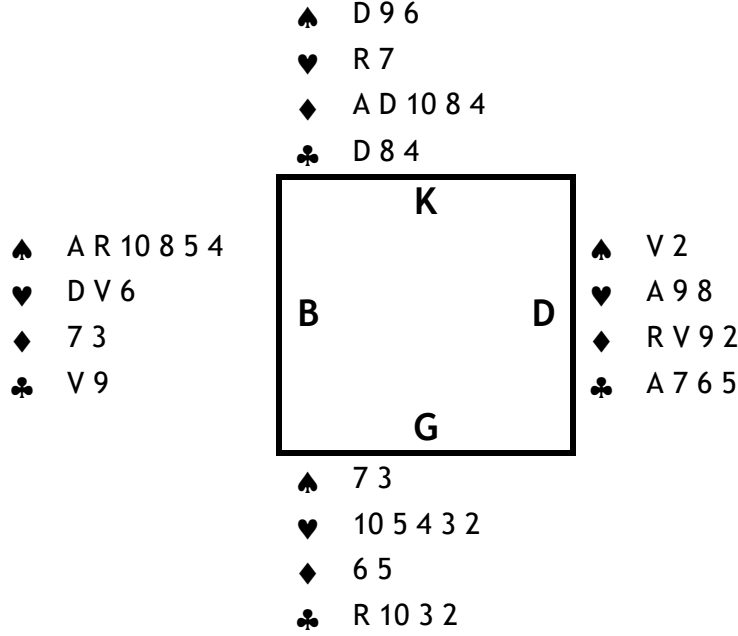


Konuşmalar da şu şekilde gelişebilir:

	Güney	Batı	Kuzey	Doğu
1.Tur	Pas	1 Pik	2 Karo	2 Sanzatu
2.Tur	Pas	3 Pik	Pas	4 Pik
3.Tur	Pas	Pas	Pas	

Kuzey ilk turda 1 Karo konuşamazdı çünkü Karo, Pik'den daha zayıf bir renktir ve Pik'den sonra konuşulacaksa seviye yükseltilmesi gerekir. 2 Karo'dan sonra 2 Sanzatu konuşulabilir çünkü Sanzatu tüm renklerden daha kuvvetli bir deklaryondur. Arka arkaya üç oyuncunun Pas geçmesi ile konuşmalar 3.Turda tamamlanmıştır, artık kimsenin konuşma hakkı yoktur. Doğu-Batı aksında oturan oyuncular Pik'i koz seçerek 4 seviyesinde oynamaya karar vermişlerdir, buna **Kontrat** denir. Bu Kontratta Doğu-Batı Pik'i koz oynayarak on el almak durumundadır.

Rakip oyuncularından biri oyunun çıkmayacağını, yani yukarıdaki örneğe göre kontrat sahibinin on el alamayacağını düşünüyorsa Kontur diyebilir. Buna **Kontur Atmak** denir. Kontur atıldığı zaman oyunu oynayacak tarafın da **Sürkontur Atmak** hakkı doğar. Kontrat sahibi de oyunun kesin çıkacağını düşünüyorsa sürkontur diyebilir. Kontur ve/veya Sürkontur atıldığı zaman oyun sonunda yazılacak sayılar katlanarak artar, sayı hesaplarının ayrıntılarını ilerde göreceğiz. Kontur atıldığı zaman 3 Pas tamamlanmadığı için herkesin bir tur daha konuşma hakkı doğar, kuşkusuz bu Sürkontur atıldıktan sonra da geçerlidir. Kontrat bağlandıktan sonra oyun başlar. Seçilen kozu, yada konuşma Sanzatu'da kaldıysa Sanzatu'yu, kontratı bağlayan tarafta ilk deklare eden kişi, yani yukarıdaki örnekte Batı oyunu yönetecektir ve onun solunda oturan oyuncu, yani Kuzey ilk kağıdı oynar. Buna **Kağıt Açılmak** denir. Kağıt açılmakta hiçbir kısıtlama yoktur, açılan kişi istediği kağıdı açılabilir. Bundan sonra kozun sahibinin ortağı, yani Doğu kağıdını dizili olarak yere açar ve o kağıdı da kozun sahibi oynar. Ortağının oyuna müdahale etme hakkı yoktur. Herkes ilk açılan kağıttan vermek zorundadır. O eli kim alırsa gene istediği kağıdı gelme hakkına sahiptir. Kontrat sahibinin kağıdı için "el", ortağının kağıdı için -yere açıldığından dolayı- "yer" tabiri kullanılır. Kontrat sahibi elden aldığı bir kağıttan sonra elden, yerden aldığı bir kağıttan sonra yerden geliş yapmak durumundadır. Oyun bu şekilde 13 el tamamlanıncaya kadar devam eder. Şimdi yukarıdaki konuşmalara uygun elleri aşağıda dizip, oyunun nasıl yürüyebileceğini görelim. Konuşmaların neden yukarıdaki gibi geçtiğini konuşma sistematüğini öğrendiğiniz zaman anlayacaksınız.



Bu oyunda kontrat sahibi Batı, yere açılacak olan el ise Doğudur. Dolayısıyla ilk kağıdı Kuzey oynayacak ve ardından Doğu elini yere açacak ve oyuna karışmayacaktır. Kuzey ilk olarak Trefl 4 ile açıldı, Batı yerden Trefl 5 verdi, Güney Rua'yı oynadı, Batı da Trefl 9 verince ilk eli Güney almış oldu. Şimdi Güney Trefl 2 ile geldi, Batı Trefl Vale'sini, Kuzey Trefl Dam'ını oynadı, Batı da yerden As'la aldı. Yerden Pik Vale'yi geldi, Güney 3'lü, Batı elden 4'lü oynadı, Kuzey Dam ile aldı. Bu sefer Kuzey Trefl 8 ile devam etti, Batı yerden 6'lı, Güney 3'lü oynadı, Batı elinde Trefl kalmadığı için Pik 5 ile çakararak eli aldı. Batı elden önce Pik As'ı, sonra da Pik Rua'yı çekerek iki el aldı; bunlara yerden Pik 2 ile Karo 2 verdi; Kuzey bunlara iki adet Pik verirken Güney bir Pik ile Pik'i kalmadığı için bir adet Kör 2 kaçı. Batı elden Kör Dam'ını oynadı, Kuzey Rua'yı koydu, Batı yerden As'la aldı, Güney de 3'lü verdi. Batı yerden son kalan Trefl çektii, Güney 10'lu koydu, Batı elden Pik ile çakararak eli aldı, Kuzey küçük bir Karo kaçı. Batı elden Karo 7'yi oynadı, Kuzey As'la aldı, Batı yerden 9'lu verdi, Güney de 5'li. Kuzey elinde kalan son Kör ile devam etti, Batı yerden 9'lu, Güney 10'lu oynadı ve Batı elden Vale ile aldı. Batının elinde kalan son üç kağıt Pik 10, Kör 6 ve Karo 7'dir. Karo 7'yi oynayarak yerden Rua ile aldı, sonra Kör 8 ile el aldı, son olarak da elinde zaten hala bir koz var, onunla da son eli aldı. Böylece Kuzey-Güney toplam 3 el, Doğu-Batı ise 10 el alarak kontratı yerine getirmiş, yani oyunu çıkarmış oldu. Bu örneği bir oyunun nasıl dönebileceğini göstermek için verdik. İsterseniz siz de bu eli dizerek aynı oyunu oynamayı deneyebilirsiniz. Konuşmaların neden bu şekilde geliştiği ve oyunun neden bu şekilde oynandığı ile ilgili ayrıntılı bilgileri ileri bölümlerde göreceksiniz.

#### Peki deklare ettiğiniz kadar el aldığınız zaman ne olur?

Briçte amaç "Zon" yapmaktır. Zon, oynayıp çıkardığınız oyunlarla 100 sayı tamamlanarak yapılır. Bu 100 sayıyı hesaplamak için kozlara ve Sanzatu'ya sayısal değerler verilmiştir. Sırasıyla sayılar;

Sanzatu	40 - 30 - 30 - ...
Pik	30 - 30 - 30 - ...
Kör	30 - 30 - 30 - ...
Karo	20 - 20 - 20 - ...
Trefl	20 - 20 - 20 - ... diye giderler.

Diyelim ki ilk konuşmacı sizsiniz, yada sizden önceki oyuncular Pas geçtiler. Siz 1 Pik diyerek konuşmaları başlattınız. Buna **Oyunu Açmak** denir, bunun kurallarını ilerde göreceğiz. Oyunu açan kişiye **Açıcı**, ortağına ise **Cevapçı** denilir. Yukarıdaki örnekte Batı oyunu 1 Pik deklare ederek açmış ve kontrat 4 Pik'e bağlanmıştı ve 10 el alarak oyunu çıkardıklarına göre,  $4 \times 30 = 120$  sayı alarak zon yaptıkları için bir de zon ikramiyesi alacaklardır. Zon yapmanın önemi ikramiyesi olmasından kaynaklanır. Eğer Batı 3 Pik deklare ettikten sonra Doğu Pas geçmiş olsaydı kontrat 3 Pik'de kalmış olacaktı. Bu durumda Doğu-Batı 10 el alsalar bile gene  $4 \times 30 = 120$  sayı alacaklar ancak zon yapmamış olacaktı, çünkü Zon yapmak için **Manş Skor** deklare edilmiş olması gerekir. **Manş Skor** zon yapmaya yetecek deklarasyondur. 3 SA, 4 Kör, 4 Pik, 5 Karo, 5 Trefl

Manş Skordur, çünkü 100 sayıyı bulur yada geçerler. Dolayısıyla mecbur kalmadıkça 4 SA, 5 SA, 5 Pik yada 5 Kör gereksiz deklarasyonlardır, size fazladan sayı kazandırmazlar. Diğer taraftan, her elde mutlaka Manş skor konuşulması gerekmez, eğer daha az el alacağınızı düşünüyorsanız daha düşük bir skorda konuşmayı durdurursunuz, örneğin 3 Pik'den sonra Pas geçerseniz, buna **Part Skor** denir. Tek elde 200 sayı almak mümkündür ancak bu, iki Zon yapmak anlamına gelmez. Bir dağıtımda ancak bir tek Zon yapılabilir; kaç sayı alırsanız alın. Bir kez zon yaptıktan sonra, artık zondasınız demektir ve bu durum daha temkinli oynamanızı gerektirir. Bunun nedeni bir sonraki oyunda oyunu çıkaramaz da batarsanız, zonda olmadığınız duruma göre rakibin daha çok puan kazanacak olmasıdır. Manş skorun üstüne çıkmayı gerektirecek iki durum olabilir; biri rakibin rekabet konuşmasıdır, diğeri de Şlem veya Grandşlem olasılıklarıdır. Şlemlerin ayrıca ikramiyeleri vardır. **Şlem** 6 seviyesinde, **Grandşlem** 7 seviyesinde kontrat bağlamak demektir. Yani, şlemde rakibe sadece bir el verebilirsiniz, grandşlemde hiç el vermemeniz gerekir. Eğer deklare ederek oyunu şlem yada grandşlem çıkarırsanız hem zon hem de şlem yada grandşlem ikramiyelerini alırsınız. Bu ikramiyeler ve diğer sayı hesapları ile ilgili ayrıntıları ilerde **Sayı Sistemleri** başlığı altında göreceğiz.

## Bölüm 2 : Puan Hesabı

Briçte öncelikli sorun ne oynayacağınıza, yani hangi kozu, hangi seviyede oynayacağınıza karar vermektir ve bu kararı verirken konuşmalarınızı elinizdeki kağıtla alabileceğiniz el sayısını hesaplayarak yapamazsınız, çünkü ortağınızın elini görmüyorsunuz. Ortağın elini anlayabilmek için farklı konuşma sistematiikleri geliştirilmiştir ve bunlar da farklı Briç sistemlerini ortaya çıkarmıştır. Biz bu kitapta Standard American Yellow Card sistemini temel alacağız. Her sistem içinde yapılacak konuşmalarda öncelikle herkes kendi eline bir değer biçmelidir. Bir elin değerini belirlemek için, tüm sistemlerde **Onör** olarak kabul edilmiş olan kağıtlar için belirlenmiş puanlar vardır. Buna göre onörler:

As	(A)	4 puan
Rua	(R)	3 puan
Dam	(D)	2 puan
Vale	(V)	1 puan
On'lu	(10)	0 puandır.

Bu puan sistemine göre elinizin “Onör Puan” değerini hesaplamamız son derece kolaydır.

Bir de **Dağılım Puanı** vardır. Dağılım puanları için de genel kabuller olmakla birlikte, sistemden sisteme farklılık gösterebilir.

Koz seçerek oynayacağınız zaman elinizdeki eksik kağıtlar sizin için bir avantajdır. Örneğin 4 Pik oynuyorsunuz ve elinizde hiç Kör yok. Bu, Kör'den hiç onörünüz olmamasına rağmen rakibe el vermeyeceğinizi gösterir, çünkü rakip, örneğin Kör As'ını çektiği zaman siz elinizden koz çakarak o eli alabilirsiniz. Bu durum elinizin değerini artırır. Buna “Dağılım Puanı” denir ve aşağıdaki gibi değerlendirilir:

Şigan (Boş)	3 puan
Singleton (Tekli Renk)	2 puan
Dablton (İkili Renk)	1 puan

Tekli renginiz As dışında bir onör ise Onör yada dağılım puanının hangisi yüksekse sadece onu sayarsınız. Çünkü tek bir Rua, As rakipte olduğu zaman hiçbir değer ifade etmez. As çekildiği zaman vermek zorunda kalırsınız ve o eli rakip almış olur. Tek bir Rua için onör puanı olan 3 puan, tek bir Dam için Onör Yada Dağılım puanı olarak 2 puan, tek bir Vale içinse dağılım puanı olan 2 puanı sayın. Tek parça As için ise hem onör hem dağılım saymalısınız çünkü hem ilk eli alır, hem de ikinci eli dışarı vermemenizi sağlar.

Sanzatu oynayacaksanız çakma şansınız olmayacağı için bir rengin boş olması avantaj değil dezavantajdır, onun için dağılım puanı hesaplanmaz, sadece Onör puanları hesaplanır.

Onör puanları olmamasına karşın 10'lu ve 9'lular da kuvvetli kağıtlardır ve eğer bu kağıtlar elinizde çok ve sıralı iseler Sanzatu oyunları için Onör puanınıza 1 puan ekleyebilirsiniz.

Bir de “**Destek Puanı**” diye bir şey vardır ve bu puan ancak konuşmalar başladıktan sonra hesaplanabilir. Bir rengin koz olarak saptanıp oynanması için ortağınızla sizde o renkten toplam sekiz parça olması yeterlidir. Bu nedenle koz olarak seçeceğimiz renkten sizde ve ortağınızda toplam 8'den fazla kart olduğunu biliyorsanız elinizdeki bu her fazla kart için de 1'er puan sayabilirsiniz.

Onör puanları, Dağılım puanları ve Destek puanlarının toplamı Toplam Puan olarak adlandırılır ve Kozlu oyunlarda bu puan geçerlidir.

İşte konuşma sistematiikleri bu puanları temel alarak geliştirilmiştir. Siz her sistem içinde yaptığınız konuşmalarla elinizdeki puan ve dağılım hakkında ortağınıza bilgi vermeye çalışırsınız.

Şimdi, konuşmalara geçmeden önce aşağıdaki testi çözerek bu konudaki bilginizi sınavınızda yarar vardır. Test cevaplarını Kitabın son bölümünde bulacaksınız.



## Puan Hesabı Testi

Aşağıdaki ellerin puanını hem onör, hem de dağılım puanları olarak hesaplayın.

1. ♠ A R V 8 5	♥ 8 4 2	♦ V 8 5	♣ D 9
2. ♠ R D 3	♥ V 10 9 8	♦ A V 10	♣ A 10 9
3. ♠ 6	♥ R V 10 7 4 3	♦ A D 8 4	♣ 8 2
4. ♠ 9 7 3	♥ A D 10 8 4 2	♦ A	♣ 9 6 3
5. ♠ A V 9 8	♥ V	♦ 10 7	♣ A 10 9 8 5 2
6. ♠ A V 9 8 6 5 2	♥ A 6	♦ D 10 9	♣ 7
7. ♠ R D	♥ 8 5 2	♦ A 10 8	♣ R 10 5 4 2
8. ♠ A R D	♥ R V 10 9	♦ A R	♣ R D 7 3
9. ♠ V 5	♥ A 8 4 2	♦ R	♣ D 10 8 4 3 2

## Bölüm 3 : Oyun Açışlar

Konuşmaları kartları dağıtan kişi başlatır. Pas dışında bir deklarasyon için -ki buna **Oyunu Açmak** denir- ilk şart yeterli puanınız olmasıdır. Bir destede 40 onör puanı vardır. Deneyimler ortalama 26 puanın zon yapmaya yettiğini göstermiştir. Bu puanın yarısının sizde, diğer yarısının ortağınızda olabileceği varsayımıyla, Oyun açmak için yeterli puan 13 Onör Puanıdır (OP). Bunu, eşit dağılımda her oyuncuda 10'ar onör puan olacağına göre diğer üç oyuncudan 1'er puanın size geçmesi oyun açmaya yeter gibi düşünebilirsiniz. Ancak dağılım puanı sayabiliyorsanız 1 eksik puanla da oyunu açabilirsiniz. Genel olarak, Onör puanınız oyunu açmaya yetmiyorsa 14 Toplam puanla da oyunu açabilirsiniz. Bu kadar puanınız yoksa Pas dersiniz ve konuşma sırası bir sonraki oyuncuya geçer. Herkes Pas geçerse oyun açılmamış olur ve kağıt yeniden dağıtılır. Bir oyuncu oyunu açtıktan sonra, artık oyun açılmıştır ve bundan sonraki konuşmalarda oyun açma kuralları geçerli değildir. Önce oyun açma kurallarıyla başlayalım.

Sistemin genel adının Beşli Majör olmasının nedeni, elinizde yeterli puan ve en az beş parça bir majör renginiz olmadan oyunu Majör renkle açamıyor olmanızdır. Yani en az beş parça Pik yada Kör'ünüz yoksa açışı bu renkle yapamazsınız. Şimdi açış kurallarını maddeler halinde görelim.

### 3.1 Tek Seviyesinde Renk Açışlar

- En az beş parçalı bir Majör renginiz ve yeterli açış puanınız varsa oyunu 1 Kör yada 1 Pik diyerek açabilirsiniz. Aşağıda 1 Pik açmanız gereken bir el görüyorsunuz.

♠ 9 7 5 4 2      ♥ A R 9      ♦ A D 7      ♣ 6 2

- Majör renklerin ikisi de uzun ve biri diğerinden daha uzunsa oyun kuşkusuz daha uzun olanla açılacaktır. Aşağıda gördüğümüz elde onörler açısından Kör daha zengin görünmekle birlikte daha uzun olduğu için oyunu 1 Pik diyerek açmak durumundasınız.

♠ 9 8 7 5 4 3      ♥ A R D 10 8      ♦ D      ♣ 2

- İki Majör renk eşit uzunluktaysa oyun Pik ile açılır.
- Beş parça majörün yanında daha uzun minör bir renginiz olsa bile oyun majör renkle açılacaktır.
- Beş Parçalı Majör renginiz yoksa ve Onör Puanınız ve/veya dağılımınız Sanzatu açmaya yetmiyorsa, o zaman diğerinden daha uzun olan Minör renginizle oyunu açabilirsiniz. Majör renklerden birinin beş parça olmadığı bir elde minör renklerden en az birisi, en az üç parçadır. Yani oyunu minör bir renkle açtığınız zaman elinizde o renkten en az üç parça var demektir. Minör renklerin sayısını eşit ise, 3-3 olması durumunda Trefl, diğer durumlarda Karo ile açarsınız. Aşağıdaki ilk elle 1 Trefl, ikinci elle ise 1 Karo açmalısınız.

♠ A V 5 3      ♥ D 10 9 8      ♦ A 7      ♣ D 7 5  
♠ A V 5 3      ♥ D      ♦ 9 7 5 2      ♣ A D 5 3

### 3.2 Sanzatu Açışlar

- Beş Parçalı Majör renginiz yoksa ve Onör Puanınız 15-17 ise, ancak dengeli bir dağılımla, oyunu 1 Sanzatu açabilirsiniz. Dengeli dediğimiz dağılım şigan rengi, tek parça bir rengi, iki parçalı iki rengi ve beş parçalı bir majör rengi dışlar. Beş parça minör bir renk olabilir ancak şigan, tek parça yada iki adet iki parça olmamak şartıyla. Yani renklerin dağılımı ancak ve ancak aşağıdaki gibi olabilir:

4-3-3-3 ; 4-4-3-2 ; 5-3-3-2 beş parça minör olmak kaydıyla. Aşağıdaki ellerle oyunu 1 Sanzatu açabilirsiniz.

♠ A R 5      ♥ D 10 9 4      ♦ R 8 6      ♣ A 7 4  
♠ A R 5      ♥ D 10 9      ♦ A R      ♣ 10 8 7 5 3  
♠ A R 5 3      ♥ D 10 8 4      ♦ A R      ♣ V 7 5

### 3.3 Kuvvetli Açışlar

- Dengeli Dağılım ve 20-22 Onör Puanıyla oyunu 2 Sanzatu ile açabilirsiniz.
- 2 Trefl özel bir açıştır. Bu sistemdeki tek forsing açıştır ve ortağın mutlaka konuşma zorunluluğu vardır. **Forsing** zorlayıcı konuşma demektir ve cevap olarak Pas geçilemez. 2 Trefl açışı 20 onör puanın üzerinde 2 SA açamayacağınız her tür ellerle uygulanır.

### 3.4 Zayıf Açışlar

Bunlara baraj açıışları da denir. Zayıf puanlı ama uzun renkli bir elle rakibin konuşmasını zorlaştırmak amacıyla yapılır. 6-9 Onör puan aralığında en az iki onörlü (tercihan iki büyük onörlü As, Rua, Dam) ve en az yedi parçalı bir renk ile oyunu 3 seviyesinde, 6 parçalı bir renkle (Trefl hariç) ise 2 seviyesinde açabilirsiniz. Aşağıda oyunu 3 Pik deklare ederek açabileceğiniz bir el görüyorsunuz.

♠ R V 9 8 6 5 2   ♥ D 10 5   ♦ D 7   ♣ 8

### AÇIŞLAR TABLOSU

Puan	Dağılım	Deklare
13 OP / 14 TP +	En az 5'li Majör	1 Pik, 1 Kör
	5'li Majör yok	1 daha uzun minör
	iki 4'lü minör	1 Karo
	iki 3'lü minör	1 Trefl
6 - 9 OP	7'li Koz	3 Seviyesi Koz
6 - 9 OP	6'lı Koz	2 Seviyesi Koz
15 OP - 17 OP	Dengeli Dağılım	1 SA
20 OP - 22 OP	Dengeli Dağılım	2 SA
20 + OP	Dengesiz Dağılım	2 Trefl
23+ OP	Her Dağılım	2 Trefl

## Oyun Açışları Testi

İlk konuşan siz olduğunuza göre aşağıdaki ellerle oyunu nasıl açardınız?

- |                     |                 |               |             |
|---------------------|-----------------|---------------|-------------|
| 1. ♠ A R 10 8 4     | ♥ R             | ♦ D 10 7 4 2  | ♣ 6 2       |
| 2. ♠ R D 7          | ♥ A V 9 8 6 4 2 | ♦ 7           | ♣ 6 2       |
| 3. ♠ R V 10 9       | ♥ D V 6         | ♦ A D 7       | ♣ R 9 5     |
| 4. ♠ R V 4          | ♥ D V 6         | ♦ A D         | ♣ A V 7 5 2 |
| 5. ♠ D 10 8 7       | ♥ A R V 7       | ♦ 9 5 2       | ♣ R 8       |
| 6. ♠ A 2            | ♥ 8             | ♦ 9 7 6 5 3   | ♣ A R D 7 3 |
| 7. ♠ 8 4            | ♥ A V 9 7 4 3 2 | ♦ D 9         | ♣ 8 5       |
| 8. ♠ A D 8 5 2      | ♥ A R 6         | ♦ R V         | ♣ R 10 6    |
| 9. ♠ D 10 9         | ♥ A R V         | ♦ R D V 5     | ♣ A V 3     |
| 10. ♠ A 10 8 5 2    | ♥ A R V 7 2     | ♦ 7           | ♣ 8 4       |
| 11. ♠ A D 10        | ♥ A R V 3       | ♦ A 10        | ♣ A V 7 4   |
| 12. ♠ A 9 5         | ♥ D 8           | ♦ A R D 9 6 2 | ♣ R 10      |
| 13. ♠ A R D 7 6 4 3 | ♥ R V 9         | ♦ 9 2         | ♣ 7         |

## Bölüm 4 : Açışlara Cevaplar

Oyunu açan ortağınıza cevap verirken amacın en uygun kozu ve en uygun seviyeyi bulmak olduğunu asla aklınızdan çıkarmamalısınız. Her renkten 13 kart olduğuna göre bir rengi koz olarak belirlemek için ortağınızla birlikte sizde toplam en az sekiz adet olması gerekir. Çünkü yedi adet olduğu zaman rakipte altı parça, yani sizden yalnızca 1 adet eksik olacak ve bu da sizi rakibin kozlarını bitirme konusunda sıkıntıya sokacaktır. Mesela ortağınız oyunu 1 Pik diyerek açtı ve sizde de üç parça Pik varsa oynayacağınız kozu muhtemelen bulmuşsunuz demektir, çünkü oyun açış kurallarına göre eğer ortağınız oyunu 1 Pik diye açıyorsa elinde en az beş parça Pik olmalıdır. Şimdi sıra seviyeye karar vermekte. Zon yapabilmek için gerekli puanlar deneyimler sonunda genel anlamda belirlenmiştir ama bunlar hiçbir zaman kesin değildir ve ellerin durumuna göre değişir. Normal bir dağılımda ortağınızla sizin elinizde olması gereken toplam puanlar şöyledir:

3 Sanzatu için	25 OP
4 Pik yada Kör için	26 TP
5 Karo yada Trefl için	29 TP
Koz Şlemi için	33 TP
Sanzatu Şlemi için	33 OP
Koz Grandşlemi için	36 TP
Sanzatu Grandşlemi için	36 OP

Yukarıdaki tabloda görüldüğü gibi Minör kozlarla zon yapmak daha fazla puan gerektirir, çünkü kozların değeri 20 sayıdır ve zon için 5 seviyesinde oynamak ve 11 el almak zorundasınızdır. Bu nedenle bu renklerden mümkün olduğunca uzak durmak gerekir. Beşli Majör'ün tüm versiyonlarında en önemli kural öncelikle Pik yada Kör manşını aramak, bulamazsanız Sanzatuya yönelmek, o da olmuyorsa ancak o zaman minör renkleri düşünmektir. Bu kural kuşkusuz Manş skor ararken geçerlidir, Manş skor için yeterli puanınız yoksa en uzun renginiz neyse onu oynamalısınız.

### 4.1 Tek Seviyesinde Renk Açışlara Cevaplar

Renk açışlarına verilecek cevaplara geçmeden önce, Puan Hesabı Bölümünde kısaca değindiğimiz **Destek Puanı**'nı tekrarlayalım. Bir renkten, ortağınızla birlikte elinizde toplam 8 parçadan fazla olduğu belli olduyorsa, her fazla kart için elinizin değerine 1 puan ekleyebilirsiniz. Örneğin ortağınız oyunu 1 Pik ile açtı ve sizin elinizde Pik dört parça ise toplam puanınıza hemen bir puan ekleyebilirsiniz. Çünkü ortağınızda beş parça Pik olduğunu biliyorsunuz ve sizin elinizdekilerle birlikte dokuz parça olmaktadır. Tabii ki Pik'iniz beş parça ise bu 2 puan ekleyeceğiniz anlamına gelir. Bu yeniden hesaplama oyunun her aşamasında geçerli, hatta zorunludur.

1 Renk açışlarına verilebilecek 4 tür cevap vardır: Pas, Destek, Renk Değiştirmek ve Sanzatu. Eğer Pas geçmeyecekseniz diğer seçenekler arasında tercih yapmak zorunda kalabilirsiniz. Genel anlamda tercihler; 1. Renk Değiştirmek, 2. Destek, 3. Sanzatu şeklinde kullanılmalıdır. Ancak Renk değiştirmekle Destek arasında kaldığınız zaman zayıf bir elle Destek vermeyi, kuvvetli bir elle Renk Değiştirmeyi tercih etmelisiniz.

**Pas** : Elinizde 6 Onör puanın altında puan varsa pas geçmelisiniz. Ancak 6 puanın üzerinde pas geçmeyin çünkü açışlar bölümünde gördüğümüz gibi tek renk açışlarında ortağınızda 19 OP'a kadar puan olabilir, dolayısıyla elinizdeki 6 onör puanıyla bir zon kaçırıyor olabilirsiniz.

**Destek** : Ortağınız 1 Pik yada 1 Kör açıyorsa 3 adet kozla destekleyebilirsiniz. Ama 1 Karo yada 1 Trefl açıyorsa en kötü ihtimalle 3 parça ile açmış olabileceği nedeniyle desteklemek için sizde en az 5 parça olmalıdır.

- 6-9 Onör Puanla 1 seviye yükseltin. Yani 1 Pik'e, 2 Pik gibi. Bu zon vadeden bir konuşma değildir, dolayısıyla ortağınız minimum puanla açış yaptıysa pas geçecektir.
- 11 Toplam Puanla 1 seviye atlayarak destek verin. 1 Pik'e 3 Pik gibi. Bu destek zon umudu taşır, puanının yetmediğini bildirir, eğer biraz daha güçlü bir elle açıyorsa ortağı manş konuşmaya, yani 4 Pik demeye davet eder. Seviye atlamaya

sıçrama denir. Mesela burada 2 Pik konuşma imkanı varken 3 Pik konuşulmuş ve 2 seviyesi atlanmıştır. Her sıçrama forsing değildir, nitekim bu konuşma da forsing değildir, ortağınızın konuşma zorunluluğu yoktur, 3 Pik'e pas geçebilir.

- 13-15 Toplam Puanla doğrudan manşa bağlayın, yani 4 Pik deyin. Çünkü ortağınızda en az 13 puan olduğunu biliyorsunuz, sizde de 13-15 puan olduğuna göre zon puanını yakalamışsınız demektir. Bu durumu ortaklardan hangisi, hangi seviyede görüyorsa doğrudan manş skor ilan etmelidir. Ayrıca doğru kozu bulduysanız ve kontrata karar verdiyseniz en kısa yoldan oraya ulaşmak son derece akıllıca olacaktır. Bu deklare, rakiplerinizin araya girerek anlaşmalarını da önleyecektir. Fark etmiş olacağınız gibi Destek Cevaplarında 10 ve 12 puanlar arada kalmaktadır, bu 10 ve 12 puanların yoruma açık olduğu, yani yukarı yada aşağı yorumlanabilecekleri anlamına gelir.
- Daha fazla puanınız varsa (16+) doğrudan destek vermekten kaçının, çünkü hiçbir destek cevabıyla bu puanı ortağınıza anlatamazsınız. Bu gibi durumlarda şlem olasılığı söz konusudur ve sizin renk değiştirerek konuşmayı sürdürmeniz gerekir. Oyunu açana verilecek tek forsing cevabın renk değiştirmek olduğunu söyleyerek şimdilik konuyu kapatalım. Şlem konusunu ilerde göreceğiz.
- Minör açışlarına cevap verirken doğrudan Manş desteği, yada 4 seviyesinde destek söz konusu değildir. Eğer ortağınız oyunu Minör bir renkle açtıysa ve sizde de aynı renkten beş parça varsa aynı puanlarla 2 yada 3 seviyesinde destek verebilirsiniz. Ancak Minör renklere destek verirken asla 3 seviyesini geçmemelisiniz. Eğer puanınızı normal destek konuşmalarıyla anlatamayacaksanız, yani puanınız 12+ ise başka bir konuşma bulmak zorundasınız. Örneğin ortağınızın 1 Trefl açtığı oyunda 13 puanınız ve 5 parça Trefl'niz varsa destek vermeden önce başka bir konuşma yapmak zorundasınız.

Şimdi bazı örneklerle durumu inceleyelim. Aşağıdaki ellerle 1 Pik açışına 2 Pik diyerek basit destek verin.

1. ♠ A 9 5	♥ D 9 6 3	♦ 10 7 3 2	♣ 8 5
2. ♠ V 5 2	♥ D V 8 3	♦ R 7 3 2	♣ D 5
3. ♠ V 6 5 3 2	♥ A 10 5	♦ 7 3 2	♣ 8 5
4. ♠ 8 3 2	♥ A D 6 4 2	♦ D 7 3	♣ 8 5

Yukarıdaki ilk el tipik bir basit destek elidir. İkinci elde 9 onör ve iki parça Trefl'den 1 dağılım olmak üzere 10 TP olmasına rağmen kesin alır elleriniz olmadığı için gene basit destek vermelisiniz. Üçüncü elde beş parça Pik var ama puanınız basit destek vermeyi gerektiriyor. Son elde ise beş parça Kör ile 2 Kör demek için en az 11 Toplam puanınız olması gerekirdi. Bu koşulu "renk değiştirmek" başlığı altında inceleyeceğiz. Şimdi de farklı durumlar için farklı örnekler verelim.

1. ♠ A 9 5	♥ D 9 6	♦ V 10 8 5 3	♣ 8 5
2. ♠ A 9 5	♥ A D 9 6	♦ V 10 8	♣ 8 5 4
3. ♠ A 9 5 4	♥ A D 9 6	♦ V 10 8	♣ 8 5
4. ♠ A 9 5	♥ A V 9	♦ V 10 9 7 3	♣ R 8
5. ♠ A 9 5 4	♥ A D 9 6	♦ R D 6	♣ V 10

Yukarıdaki ilk elde ortağın 1 Karo açışına 2 Karo, 1 Kör açışına 2 Kör, 1 Pik açışına 2 Pik diyerek basit destek verebilirsiniz.

İkinci elde 1 Pik açışına 3 Pik'le sıçramalı destek vermeniz gerekir, oysa 1 Kör açışına Kör'den bir de destek puanı sayacağınız için 4 Kör bile deklare edebilirsiniz.

Üçüncü elde hem Pik, hem de Kör açışına manş ilan edin, yani 4 Pik, 4 Kör.

Dördüncü elde Pik ve Kör açışlarına manş ilan edin, ancak Karo açışına manş ilan edemezsiniz çünkü 5 Karo konuşmanız gerekir ve bunun için toplam 29 puanı henüz sayamıyorsunuz. 4 Karo da deklare edemezsiniz, çünkü o zaman da 3 Sanzatu seviyesini geçmiş olacaksınız. Biliyorsunuz, eğer zon puanınız varsa minör renklere manşa gitmek yerine Sanzatu'yu tercih etmelisiniz, nitekim bu elde 3 Sanzatu için yeterli puan görülüyor. Bu nedenle konuşabileceğiniz tek şey 3 Sanzatu'dur. Ortağınız 4 Karo'ya kaçarsa 5 Karo'yu deneyebilirsiniz. 1 Karo açışına 3 Karo cevabı, beş parça Karo ve 11 puan göstereceği için ortağınız pas geçebilir.

Beşinci elde ise ortağın Pik yada Kör açışına doğrudan destek vermek için çok puanınız var. Eğer ortağınızda 15 puan varsa şlemi kaçırıyor olabilirsiniz. Bu nedenle başka bir konuşma icat etmeniz ve renk değişikliği yapmanız gerekir. Ortağınızın 1 Kör açışına 1 Pik deklare edebilir, 1 Pik açışına ise, konuşmayı sürdürebilmek için 2 Trefl konuşabilirsiniz; bu zararsız bir yalıdır. 2 Kör deklare etmek tehlikeli olabilir, ortağınız Kör'ünüzün beş parça olduğunu düşünüp bitirici bir konuşma yapabilir. Oysa 2 Trefl konuştuğunuz zaman ortağın 4 parça Kör'ü varsa zaten deklare edecektir.

**Renk Değiştirmek** : Renk değiştirmek, ortağın deklare ettiği renk dışında başka bir renk deklare etmektir. Burada öncelikle belirtilmesi gereken durum, oyunu açan kişiyi bir tur daha konuşmak zorunda bırakacak tek cevabın bu olmasıdır.

1. 5+ Onör Puanınız ve uzun bir renginiz varsa (4'lü Majör yada 5'li Minör) ancak bir seviyesinde bu rengi gösterebilirsiniz. 1 Karo açışına 1 Pik yada 1 Trefl açışına 1 Kör gibi. Eğer konuştuğunuz majör renk beş parça ise, daha sonraki turlardan birinde tekrar etmeniz gerekir, aksi halde ortağınız bu rengin sizde dört parça olduğunu düşünecektir.

1. ♠ A 9 5                      ♥ D 9 6                      ♦ V 10 8 5 3                      ♣ 8 5  
2. ♠ A 9 5                      ♥ A D 9 6                      ♦ V 10 8                      ♣ 8 5 4

İlk elde 1 Trefl açışına 1 Karo cevabı verebilirsiniz.

İkinci elde Trefl yada Karo açışına 1 Kör cevabı verebilirsiniz. Biliyorsunuz 1 seviyesinde cevap verirken dört parça majör renk yeterlidir.

2. 11+ Onör Puanınız varsa, renginizi gerekiyorsa 2 seviyesinde de gösterebilirsiniz. 1 Pik'e 2 Kör, yada 1 Karo'ya 2 Trefl gibi. Ancak 2 seviyesinde göstereceğiniz renk 5 parçalı olmalıdır. Yani eğer oyun açışına 2 seviyesinde sıçramasız bir renk konuştuysanız, (1 Kör'e 2 Karo gibi - burada 1Kör'den sonra 1 Karo konuşulamayacağı için 2 Karo deklaresinde sıçrama yoktur) ortağınız sizden en az 11 onör puan ve o renkten en az beş parça bekleyecektir.

♠ A 9                      ♥ A D 9 6 5                      ♦ D 6 4                      ♣ V 10 6

Yukarıdaki örnekte renginizi 2 seviyesinde konuşabileceğiniz bir el var, dolayısıyla 1 Pik açışına doğru cevap 2 Kör olacaktır. Ancak 1 Trefl yada Karo açışına tabii ki 1 Kör deklare etmelisiniz.

3. 11+ Onör Puanınız var ama 2 seviyesine çıkmanız gerekmeyeceği için 1 seviyesinde renginizi gösterdiniz. Ortağınızın sizde 11+ puan olduğunu anlaması için ikinci konuşmanızda ya bir renk değişikliği daha, yada sıçramalı konuşma yapmanız gerekebilir. İlk renginizin 5 parça olduğunu göstermek için sıçramadan tekrarlamanız da 11+ puanınız olduğunu göstermez.

♠ A D 9 6 4                      ♥ A D 9                      ♦ D 6                      ♣ 10 7 3

Bu elde güzel bir Pik ve 15 toplam puanınız var. Pik dışındaki her türlü tek seviyesinde renk açışına 1 Pik diyerek cevap vermelisiniz. 15 puan ve beş parça Pik ile ortağın Kör açışına da doğrudan destek vermek yerine Pik'inizi göstermeniz daha doğrudur. Kör desteğinizi ikinci turda gösterebilirsiniz.

4. 2 uzun renginiz varsa önce daha uzun olanı konuşun. İki beşli renkle büyük olanı, iki dörtlü renkle küçük olanı konuşun, ancak Majör renklere öncelik vermeniz gerektiğini aklınızdan çıkarmayın. Mesela 4'er parça Pik ve Karo ile, ortağın Trefl açışına mutlaka Pik deklare edin.

♠ A 9 5 4                      ♥ A D 9 6                      ♦ V 10 8                      ♣ 8 5

Yukarıdaki elde Trefl yada Karo açışına dörder parça Pik ve Kör'den Kör'ü göstermeniz, yani 1 Kör deklare etmeniz gerekir, çünkü eğer ortağınızda dört parça Pik varsa zaten 1 Pik deklare edecektir.

Minör rengin Majör renkten uzun olma durumunda ise Zonu büyük olasılık görüyorsanız önce uzun minörü, sonra majörü gösterin. Ancak puanınız zona yeterli olmayabileceyse o zaman önce majörü deklare edin.

♠ A V 9 6                      ♥ 8 5                      ♦ D 10 8 6 3                      ♣ 10 7

Yukarıdaki elde Trefl açışına Karo yerine önce Pik'i tercih etmelisiniz. Eğer ortağınız umutlu bir konuşmayla sizi zorlarsa daha sonra Karo'yu gösterebilirsiniz.

Eğer iki adet beş parça renginiz varsa, ikinci konuştuğunuz rengin de beş parça olduğunu göstermek için bir sonraki turda tekrarlamamız gerekir. Konuşmaların gelişimi aşağıdaki gibi olabilir.

	Güney	Batı	Kuzey	Doğu
1.Tur	1 Trefl	Pas	1 Pik	Pas
2.Tur	1 Sanzatu	Pas	2 Kör	Pas
3.Tur	2 Sanzatu	Pas	3 Kör	Pas
4.Tur	4 Kör	Pas	Pas	Pas

Yukarıdaki konuşmalarda Doğu'nun ilk deklaresi olan Pik'in beş parça olduğu ilk turda belli değildir. Ancak 2.Turda 2 Kör deklare edip, 3.Turda da 3 Kör diyerek Kör'ü tekrar edince Kör'ün beş parça olduğu belli olmuştur. Bu durumda ilk konuştuğu renk olan Pik'in de en az beş parça olduğu ortaya çıkmış olur, tabii Pik daha uzun da olabilir.

**Sanzatu** : Bu cevap hem puan hem de dağılım konusunda kesin bilgiler verir. Her seviyede Sanzatu cevabı ortağınızın rengine desteğiniz olmadığını ve 1 seviyesinde konuşabileceğiniz bir renginiz bulunmadığını gösterir.

- 1 Sanzatu : 6-9 OP gösterir, dengeli bir dağılım vaad etmez.
- 2 Sanzatu : 11 OP, dengeli dağılım gösterir.
- 3 Sanzatu : 13-15 OP, dengeli dağılım gösterir.

Ancak bir noktayı belirtmeden geçmeyelim. Ortağınızın bir renk açışı üzerine rakip başka bir renkle araya girdiyse, o rengi kesmediğiniz sürece, yani elinizde o renkten el alır onörleriniz olmadıkça Sanzatu konuşması yapamazsınız.

16+ puanınız varsa şlem olasılığı vardır, bu nedenle doğrudan manş skor ilan etmeyin. Bu durumda beş parça bir renginiz olmayabilir, o zaman renk değişikliği yaparak ortağınızın elini anlamaya çalışın. Ortağınızın ikinci konuşması umut vermiyorsa manş skoru tercih edebilirsiniz, aksi durumda, yani umut veriyorsa zorlayıcı bir konuşmayla şleme davet eder yada doğrudan şlem denemesine girebilirsiniz.

Aşağıda Sanzatu cevaplarına birkaç örnek.

1. ♠ A 9 5	♥ D 9 6	♦ V 10 8 5	♣ 8 5 3
2. ♠ A 9 5	♥ A D	♦ V 10 8 5	♣ 8 5 4 2
3. ♠ A 9 5	♥ A D 9	♦ V 10 8 5	♣ D 8 5
4. ♠ A 9	♥ A 9 8	♦ V 10 9 7 3	♣ 10 8 3
5. ♠ A 9	♥ D 9 6	♦ D 6 4 2	♣ V 10 6 4
6. ♠ A D 9	♥ A D 9	♦ D 6	♣ R 10 7 3 2

Yukarıdaki ilk el Karo ve Trefl açışlarına 1 Sanzatu cevabı verir.

İkinci el Kör, Karo ve Trefl açışlarına 11 onör puanı ile 2 Sanzatu cevabı verir.

Üçüncü el Karo ve Trefl açışlarına 13 onör puanı ile doğrudan 3 Sanzatu cevabı verir.

Dördüncü örnekte Trefl açışına 1 Karo, Karo açışına 2 Karo, Kör ve Pik açışlarına ise 1 Sanzatu deklare edersiniz. 2 Karo diyemezsiniz çünkü puanınız yeterli değil.

Beşinci el Pik, Karo ve Trefl açışlarına 1 Sanzatu cevabı verir.



Altıncı el ise hiç bir açışa hiçbir seviyede Sanzatu cevabı vermez. Çok puan olduğu için ancak ve ancak renk değiştirerek konuşmayı force etmesi gerekir. Gerekirse üç parça rengini bile okumalıdır, dolayısıyla ortağının mesela 1 Trefl açışına 1 Kör yada 1 Pik demek zorundadır. Diğer açışlarda 2 seviyesinde Trefl konuşarak konuşmayı force etme şansı vardır.

### Tek Seviyesinde Renk Açış ve Cevaplar Tablosu

AÇIŞ Deklaresi	CEVAPLAR			AÇICININ 2. KONUŞMASI
	Puan	Dağılım	Deklare	
1 Pik, 1 Kör	6+ TP	4'lü Majör	Aynı seviyede renk değişikliği	Renk değişikliğinde konuşma zorunluluğu vardır.
	6-9 TP	Kozdan 3'lü destek	2 Kör, 2 Pik	Puanına göre pas geçebilir
	6-9 OP	Koz desteği yok	1 SA	Puanına göre pas geçebilir yada 2. renk
	11+ TP	5'li renk	Gerekirse 2 seviyesinde renk değişikliği	Zon güçlü ihtimaldir, konuşma zorunluluğu vardır.
	11 TP	Kozdan 3'lü destek	3 Kör, 3 Pik	Puana göre zon olabilir, konuşma zorunluluğu yoktur.
	11 OP	Koz desteği yok	2 SA	Varsa 2. renk yoksa 6 parça ilk renk tekrarı o da yoksa 3 SA yada Pas
	13-15 TP	Kozdan 3'lü destek	4 Kör, 4 Pik	Puan yeterliyse Şlem aranabilir yoksa pas
	13-15 OP	Koz desteği yok	3 SA	Puan fazlaysa Şlem aranabilir yoksa pas
	16+ TP	5'li renk		Renk değişikliği
Kozdan 3'lü destek			Şlem umudu vardır, doğrudan destek vermekten kaçınılır. Yalan da olsa renk değişikliği.	
Koz desteği yok			Puan yeterliyse SA Şlem'i aranabilir, araştırma konuşmaları yapılır.	
1 Karo, 1 Trefl	Cevaplar yukardakilerle aynıdır, 4'lü majöre öncelik verilir, destek için 5'li minör gerekir, destek seviyesi 3'ü geçemez.			

## Konuşmaların Devamı

Açış ve cevap konuşmaları yapıldıktan sonra konuşmaların sürdürülüp sürdürülmeyeceğine karar vermek gerekir. Bu karar hem açıcı hem de cevapçı için geçerlidir. Konuşmaların sürdürülmesine karar vermek, ancak ve ancak hala zon umudu görülüyorsa söz konusu olmalıdır. Bu aşamada Ekonomik ve Pahalı İkinci Renk kavramlarına biraz bakalım.

Ekonomik ikinci renk, ortağın ilk renge seviye yükseltmeden dönmesine olanak veren renktir, Pahalı İkinci Renk ise ilk rengi tercih etmek için seviye yükseltmeye zorlayan ikinci renktir. Dolayısıyla ikinci olarak konuştuğunuz renk ilkinden daha kuvvetli bir renk ise Pahalı, daha zayıf bir renk ise Ekonomik olacaktır. Ekonomik İkinci Renkler hiçbir zaman fazla puan göstermezler ama Pahalı ikinci renkler fazla puan gösterebilirler. Ortağınızdan aldığınız cevabın umutsuz yada puan limitli olması durumunda yapacağınız Pahalı ikinci renk konuşması fazla puan gösterir. Şimdi bu durumu Açıcının ve Cevapçının ikinci konuşmalarında ele alalım.

### Açıcının 2. Konuşması :

#### 1. Cevapçının Konuşması Puan Limitliyse;

Cevapçı 1 SA, 2 SA, basit destek yada sıçramalı destek cevabı verdiyse, bu cevaplar puan limiti olan cevaplardır.

#### 1.A) 1 SA Cevabı 6-10 puan gösterir ve açış rengine desteği inkar eder.

- Elinizdeki puan 16+ değilse manş umudu yoktur, konuşmayı en düşük seviyede kesmek gerekir. Bu durumda açış renginiz güçlü değilse Pas geçebilir, 6 parça ise tekrarlayabilir, yada varsa ekonomik ikinci renginizi deklare edebilirsiniz. Ortağınız birini tercih etmek durumundadır, ikinci renginizi tercih ediyorsa Pas geçebilir. Aşağıda gördüğümüz ilk elle 1 Kör açışınıza ortağınızdan alacağınız 1 SA cevabına Pas geçmelisiniz, puanınız 2 Pik konuşmanıza yetmez, çünkü manş olasılığı yoktur, Körünüz de tekrar edecek kadar iyi değil. İkinci elde ise 2 Karo konuşabilirsiniz, çünkü Karo ekonomik ikinci renktir ve ortağınız isterse aynı seviyede Köre dönebilir.

♠ A D 9 5      ♥ 10 9 8 7 4      ♦ R 10      ♣ R 5  
♠ 9 5      ♥ A D 9 8 7      ♦ R V 10 8      ♣ R 5

- 1 SA cevabından sonra konuşmayı forse edebilmeniz için 16+ puanınız olmalıdır. Bu durumda ortağınızın 8-9 puanı manş konuşmanıza yetebilecektir. İşte bu durumda pahalı ikinci renginizi deklare edebilirsiniz. Eğer ekonomik bir ikinci renk deklare ederseniz ve ortağınızın susmasını istemiyorsanız sıçramalı konuşmanız gerekir. Açış renginiz 6 parça ise sıçrayarak tekrar edebilir, bunlar olmuyorsa 16-17 Onör puanıyla 2 SA, 18-19 Onör puanıyla 3 SA deklare edebilirsiniz. Aşağıdaki 1 Kör açışı yaptığınız ve ortağınızdan 1 SA cevabı aldığınız elleri inceleyelim.

♠ A D 9 5      ♥ A D 9 8 7      ♦ R 10      ♣ V 5  
♠ A D 9      ♥ A D 9 8 7      ♦ R 10      ♣ D 10 9  
♠ R 5      ♥ A D 9 8 7      ♦ A R V 10 5      ♣ 5  
♠ D 9      ♥ A R D 9 8 7      ♦ V 10      ♣ R D 6

Yukarıdaki ilk elle 1 SA cevabına pahalı ikinci renginiz olan Piki deklare edebilirsiniz, çünkü 16 onör puanınız var.

İkinci el 2 SA ile ortağınızı 3 Sanzatuya zorlayabileceğiniz bir el. 17 Onör puanınız var, ortağınız 8-9 onör puanıyla 1 SA cevabı verdiyse 3 SA deklare edecek, değilse Pas geçecektir.

Üçüncü elde ekonomik ikinci renginiz olan Karoyu sıçrayarak deklare etmelisiniz yoksa ortağınız susabilir.

Dördüncü el açış renginizi sıçrayarak tekrar etmenizi gerektiren bir el.

- 1.B) 2 SA Cevabı 11 Onör puanı gösterir, dolayısıyla 14 onör puanı ve dengeli bir elle 3 SA manş ilan edebilirsiniz. Açış renginiz 6 parça ise onu tekrar edebilir, yada varsa ikinci renginizi (pahalı yada ekonomik) deklare edebilirsiniz. Burada Pahalı İkinci Renk çok puan değil Manş için renk araştırdığınızı gösterir. Aşağıdaki ilk elde 1 Trefl açışınıza alacağınız 2 SA cevabı üzerine 3 SA manş ilan edebilirsiniz ama ikinci elde Pas geçmeniz gerekir.

♠ A R 5	♥ D 9 8	♦ R V 10	♣ V 9 8 3
♠ A D 9	♥ A 10 9	♦ D 10	♣ 9 8 6 3 2

- 1.C) **Basit Destek** 6-9 puan gösterir, yani 16+ puanınız yoksa manş umudu da yoktur, Pas geçmeniz gerekir. Puanınız fazla ise 16-17 puan ile majör açış renginizi 3 seviyesinde tekrarlar, ortağı 4 deklare etmeye zorlarsınız. Ortağınız 8-9 puanla manş ilan edecektir. Puanınız 18-19 ise doğrudan siz manş ilan edebilirsiniz. Açışınız minör bir renk ise, ortağınızı minör manşına zorlamak için puanınız 18-19, renginiz de iyi olmalıdır. Aksi durumda pahalı ikinci renginizi konuşabilir, yada 18-19 onör puanıyla 3 SA deklare edebilirsiniz.

♠ A D 9	♥ A 10 9 8	♦ D 10	♣ V 9 8 3
♠ D 9	♥ A 10 9	♦ R D 10	♣ A R V 9 8
♠ A R D	♥ A 10 9	♦ R D 5	♣ V 9 8 3

Yukarıdaki her üç elle de oyunu 1 Trefl açmış olmanız gerekir. Ortağınızın basit desteği durumunda ilk elle Pas geçmekten başka çareniz yoktur, puanınız hiçbir şekilde manşa yetmez. İkinci el ortağınızı 5 Trefl'e zorlayabileceğiniz bir el, dolayısıyla 4 Trefl deklare etmeniz doğru olacaktır. Ortağınızın basit desteği 8-9 puan ise manş ilan eder, değilse Pas geçer. Üçüncü el ise basit destek cevabına, doğrudan 3 SA deklare etmeniz gereken bir el, ortağın 6-7 puanı bile zona yetebilir, ayrıca tüm renklerde onörleriniz var.

- 1.D) **Sıçramalı Destek** 11 puan gösterir. Bu nedenle majör renklerde çok küçük bir ek kuvvetle manş ilan edebilirsiniz. Renk değişikliği şlem teklifi ve ilk kontrol konuşmasıdır. Açışınız minimumsa Pas geçmekten başka çareniz yoktur. Açışınız minörse, minimumdaysanız gene Pas geçersiniz. Puanınız fazla ise, varsa pahalı ikinci renginizi deklare edebilirsiniz, 17-18 puan ve iyi bir renkle açış renginizden manş ilan edebilir, yada 14-15 onör puanı ile 3 SA manş ilan edebilirsiniz. Aşağıdaki elle 1 Trefl açtıktan sonra ortağınızın sıçramalı desteğine doğrudan 3 SA deklare etmelisiniz.

♠ A D 9	♥ A V 9	♦ R 10 5	♣ V 9 8 3
---------	---------	----------	-----------

## 2. Cevapçının Konuşması Forsing ise;

Cevapçının her türlü renk değişikliğinin bir tur için forsing olduğunu daha önce belirtmiştik.

- 2.A) **Cevapçı 1 seviyesinde bir renk değişikliği yaptıysa** bu cevap 6+ puandan başlayabileceği için kesin bir umut vaatmez.

- Bu durumda pahalı ikinci renk kesinlikle fazla puan gösterir; kuşkusuz bu rengin 2 seviyesinde söylenmiş olması şartıyla. Örneğin 1 Trefl açışınıza 1 Kör cevabı aldığınız zaman, 1 Pik deklareniz fazla puan göstermez, ama 1 Pik cevabı alırsanız 2 Kör konuşmanız çok puan gösterecektir.
- Forsing cevap aldığınız zaman açış renginin tekrarı, 6 parça olduğunu gösterir ve ondan sonraki her tekrar rengin uzunluğunu bir kart artırır. Renk tekrarı, bir yandan rengin uzun olduğunu gösterirken, diğer yandan elin fazla kuvvetli olmadığını da gösterir. 16+ puanla açış renginizi sıçrayarak tekrar etmeniz gerekecektir.
- Cevapçının majör rengine desteğiniz varsa; ki bu ancak 4 parça ile mümkündür, normal açış puanıyla basit destek, 16-17 puanla sıçramalı destek, 18-19 puanla ise manş seviyesinde destek verebilirsiniz.
- Bu koşulların hiçbiri uygun değilse; yani ikinci renginiz yok, ilk renginiz yeterince uzun değil ve cevapçının rengine desteğiniz yoksa, normal açış puanıyla 1 SA, 16-17 puanla 2 SA, 18-19 puanla 3 SA deklare edebilirsiniz. Aşağıdaki ellerle 1 Trefl açışınıza 1 Kör cevabı aldınız. Her elle farklı bir cevap vermeniz gerekecektir.

♠ A D 9 5	♥ A 10 9	♦ D 10	♣ V 9 8 3
♠ A D 9	♥ A 10 9 4	♦ D 10	♣ V 9 8 3
♠ A D 9	♥ A 10 9	♦ D 10 9	♣ V 9 8 3

♠ A D 9      ♥ A 10      ♦ A D 10      ♣ D V 9 8

İlk elle 4 parça Pikinizi göstermelisiniz, doğru cevap 1 Pik olacaktır.

İkinci elde cevapçının rengine desteğiniz var, minimum açış puanıyla 2 Kör deklare etmelisiniz.

Üçüncü el ile bu aşamada destek veremezsiniz, çünkü ortağınızın Körü 4 parça olabilir. 1 SA deklare etmelisiniz.

Dördüncü el doğrudan 3 SA manşu ilan edebileceğiniz bir el.

## 2.B) Cevapçı 2 seviyesinde renk değişikliği yaptıysa en az 11 onör puanı vardır.

- İşte bu durumda sizin göstereceğiniz pahalı ikinci renk fazla puan göstermeyebilir. Ortağınız zaten umut vaadeden bir cevap vermiştir ve siz konuşmayı sürdürmek zorundasınız. Her türlü ikinci renginizi gösterebilirsiniz.
- Artık 3 parça ile cevapçının rengine destek verebilirsiniz. Minimum açışla basit destek, cevapçının rengi majörse küçük bir ek kuvvetle manşu ilan edebilirsiniz.
- Bu koşullar uygun değilse geriye gene Sanzatu cevapları kalıyor; minimum açışla 2 SA, 14-15 onör puanı ile 3 SA. Aşağıdaki elde 1 Kör açışınıza 2 Karo cevabı alırsanız, 2 Pik konuşmanızda bir sakınca yoktur, burada pahalı ikinci renk fazla puan göstermeyecektir.

♠ A D 9 3      ♥ A R 10 9 4      ♦ 10 5      ♣ 9 6

## Cevapçının 2. Konuşması :

1. **İlk cevabı 1 SA ise** açıcının zorlayıcı olmayan ikinci konuşmasına Pas geçebilir yada açıcı iki renk konuştuysa birini tercih edebilir. Açıcının zorlayıcı konuşmasına cevap vermesi gerekir. Varsa uzun rengini artık söyleyebilir, açıcının sıçramalı majör açış rengi tekrarını manşa bağlayabilir, açıcının pahalı ikinci renk söylemesi durumunda renk tercihini belirtebilir, yada gene Sanzatu deklare edebilir.

♠ D 9 7      ♥ A 10      ♦ D 10 5      ♣ V 9 8 3 2

Yukarıdaki el ile ortağınızın 1 Kör oyun açışına 1 SA cevabı verdiniz. Ortağınızın 2. Turda 2 Trefl yada 2 Kör konuşmalarına Pas geçersiniz, 2 Karo konuşmasına 2 Kör deklare edersiniz, 2 Pik konuşmasına ise 3 SA manşu ilan edebilirsiniz, çünkü 9 onör puanınız var ve ortağınızın pahalı ikinci rengi 16+ puan gösterdiğine göre puanınız manşa yetiyor olmalıdır. Ortağınız ikinci konuşmasında 3 Kör deklare ederse, o zaman da Körden manşu ilan edebilirsiniz.

2. **İlk cevabı 2 SA ise** açıcının açış rengi tekrarı artık 6 parça göstereceği için 2 parçayla destekleyebilir, açıcının ikinci rengini 4 parçayla destekleyebilir, yada 3 SA deklare edebilir.
3. **İlk cevabı Basit Destek ise** açıcının majör açış rengini 1 seviye artırmasına 6-7 puanla Pas geçer, 8-9 puanla manşu ilan eder.
4. **İlk cevabı Sıçramalı Destek ise** açıcının renk değişikliği şlem teklifidir, kontrol konuşmalarına geçer.
5. **İlk cevabı 1 seviyesinde renk değişikliği ise** 6-10 puan ile açıcının zorlayıcı olmayan ikinci konuşmasına (1 Sanzatu, Basit Destek yada ekonomik ikinci renk) Pas geçebilir, açıcının ilk rengine dönebilir, 5 parça majörünü tekrarlayabilir. Açıcının zorlayıcı konuşmasına mutlaka bir kez daha konuşmak zorundadır.

11+ puan ile açıcının zorlayıcı olmayan ikinci konuşmasına mutlaka zorlayıcı bir ikinci konuşma yapması gerekir. İlk rengin sıçrayarak tekrarı, renk değişikliği, tekrarlanan açış renginin desteklenmesi yada 2 SA cevapları olabilir. 13+ puanla ise zorlayıcı bir ikinci konuşma yapamıyorsa manşu konuşmalıdır.

♠ A D 9      ♥ A D 10 9 3      ♦ 10 6      ♣ V 9 8

Yukarıdaki el ile ortağınızın 1 Karo açışına 1 Kör deklare ettiniz ve açıcı ikinci konuşmasında 1 SA deklare etti. Şimdi 2 Kör deklare ederseniz Körün 5 parça olduğunu ama elinizin fazla kuvvetli olmadığını söylemiş olursunuz ve ortağınız kuvvetli olmayan bir elle Pas geçebilir. Hem Körünüzü hem de puanınızı göstermek için renk değişikliği yapmak zorundasınız ve bu da mecburen 2 Trefl olacak. (Yalan söyleyecekseniz bu mutlaka Trefl olmalıdır)

♠ A D 9 4      ♥ A D 10 9 3      ♦ 10 6      ♣ V 9

Bu elde ise açıcının gene 1 Karo açışına, gene 1 Kör cevabı verdiniz ve açıcı gene 1 SA deklare etti. Bu sefer de 2 Pik deklare ederek, pahalı bir ikinci renk söyleyip açıcıyı manşa zorlamalısınız. Burada pahalı ikinci renk manş forsingidir.

♠ 9 5      ♥ A V 10 9 3      ♦ D      ♣ V 9 8 3 2

Bu elde konuşmalar gene aynı şekilde geçti. Açıcının 1 SA ikinci konuşmasına ekonomik ikinci renginiz olan Trefl'i göstermeniz gerekir. Puanınız az ama böyle bir elle 1 Sanzatu oynamak istemezsiniz. Açıcı iki renkten birini tercih edecektir.

6. İlk cevabı 2 seviyesinde renk değişikliği ise konuşmalar zaten sürmek durumundadır. Bir renkte fit bulunacak yada Sanzatu konuşulacaktır. Ortağı açış rengini tekrarlarsa, iki parçayla destek verebilir, ortağı kendi rengine destek verirse Majör renk ile Manş ilan edebilir, ortağının ikinci rengine destek verebilir, bunların hiç biri olmuyorsa Sanzatu deklare edebilir.

Bu konuyu kapatırken Pahalı ikinci renkle ilgili son bir örnek daha verelim. Açıcı olarak aynı konuşmayı yapmış olmanıza rağmen gösterdiğiniz puanlar farklı olabilir. 1 Kör açışınızdan sonra 2. Turda 2 Pik konuşuyorsunuz. Eğer ortağınızdan ilk turda aldığınız cevap 1 SA ise bu 2 Pik deklaresi çok puan gösterirken, aldığınız cevap 2 seviyesinde renk değişikliği ise çok puan göstermez.

## Tek Seviyesinde Renk Açışlara Cevaplar Testi

Ortağınız oyunu 1 Pik ile açtı, aşağıdaki ellerle ne cevap verirsiniz?

- |               |             |           |            |
|---------------|-------------|-----------|------------|
| 1. ♠ A 10 8   | ♥ R V 5 2   | ♦ D 10 7  | ♣ R 6 2    |
| 2. ♠ D 7      | ♥ A V 9 8 6 | ♦ D 7 3   | ♣ 8 6 2    |
| 3. ♠ R V 10 9 | ♥ D 10 6    | ♦ D 7 6   | ♣ 9 5 2    |
| 4. ♠ V 4      | ♥ A D V     | ♦ R V 4 2 | ♣ V 10 7 5 |
| 5. ♠ D 10 8   | ♥ A D V 7 4 | ♦ R D 2   | ♣ R 8      |

Ortağınız oyunu 1 Kör ile açtı, aşağıdaki ellerle ne cevap verirsiniz?

- |                |         |              |            |
|----------------|---------|--------------|------------|
| 6. ♠ A R 9 3   | ♥ 8     | ♦ 9 7 6 5 3  | ♣ 9 7 3    |
| 7. ♠ A D V 8 4 | ♥ A V 9 | ♦ D 9        | ♣ A 8 5    |
| 8. ♠ A D 8 5 2 | ♥ A 6   | ♦ R 10 6     | ♣ 10 6 4   |
| 9. ♠ A R 9     | ♥ D     | ♦ D 10 9 7 6 | ♣ 10 9 7 3 |

Ortağınız oyunu 1 Trefl ile açtı, aşağıdaki ellerle ne cevap verirsiniz?

- |                  |             |              |           |
|------------------|-------------|--------------|-----------|
| 10. ♠ A 10 8 5 2 | ♥ A V 9 7 2 | ♦ 7          | ♣ 8 4     |
| 11. ♠ 10         | ♥ A V 8 3   | ♦ V 10 7 5 3 | ♣ V 7 4   |
| 12. ♠ A V 9 5    | ♥ D V 8 6   | ♦ D 9 6      | ♣ 10 5    |
| 13. ♠ A R 2      | ♥ 9 7 5 2   | ♦ 9 8        | ♣ 9 7 6 4 |

## Konuşmaların Devamı Testi

Oyunu 1 Kör açtınız ortağınız 1 Pik cevabı verdi, aşağıdaki ellerle sizin ikinci konuşmanız ne olmalı?

- |               |             |         |         |
|---------------|-------------|---------|---------|
| 1. ♠ A 10 8 5 | ♥ R D 9 8 3 | ♦ A D   | ♣ R 5   |
| 2. ♠ A 3      | ♥ R D 9 8 3 | ♦ A D V | ♣ R 5 3 |

Oyunu 1 Trefl açtınız ortağınız 1 Kör cevabı verdi, aşağıdaki ellerle ikinci konuşmanız ne olmalı?

- |               |         |             |               |
|---------------|---------|-------------|---------------|
| 3. ♠ A R 10 8 | ♥ R D 3 | ♦ D V       | ♣ 8 5 3 2     |
| 4. ♠ A R      | ♥ 10 3  | ♦ A D 8 5   | ♣ V 8 5 3 2   |
| 5. ♠ A        | ♥ 3     | ♦ A D 9 8 4 | ♣ A V 7 5 3 2 |

Oyunu 1 Trefl açtınız ortağınız 1 SA cevabı verdi, aşağıdaki ellerle ikinci konuşmanız ne olmalı?

- |               |            |         |           |
|---------------|------------|---------|-----------|
| 6. ♠ A 10 8   | ♥ R D 3    | ♦ D V 7 | ♣ V 8 5 3 |
| 7. ♠ A R 10   | ♥ R D 3    | ♦ D V 9 | ♣ A 8 5 3 |
| 8. ♠ A R 10 8 | ♥ R D 3    | ♦ D 7   | ♣ 8 5 3 2 |
| 9. ♠ A 7 5 2  | ♥ A R D 10 | ♦ V     | ♣ D V 5 3 |

Oyunu 1 Trefl açtınız ortağınız 2 SA cevabı verdi, aşağıdaki ellerle ikinci konuşmanız ne olmalı?

- |               |          |         |               |
|---------------|----------|---------|---------------|
| 10. ♠ A R 8   | ♥ R 10 3 | ♦ D 5 3 | ♣ V 8 5 3     |
| 11. ♠ A R D 8 | ♥ R D 3  | ♦ 8 4   | ♣ 9 5 3 2     |
| 12. ♠ V 8     | ♥ 10 3   | ♦ D V 4 | ♣ A R V 5 4 3 |

## 4.2 Sanzatu Açışına Cevaplar

Sanzatu açışlarına Pas ve Sanzatu dışında verilebilecek naturel cevap yoktur. Ortağınız 1 Sanzatu açtıysa ve sizin de en az dört parça Majör yada 6 parça Minör renginiz yoksa, 0-7 OP ile pas geçer, 8-9 OP ile 2 Sanzatu deklare eder, 10-14 puanla 3 Sanzatu ile manş skor ilan edebilirsiniz. Ancak 15+ puanla şlem düşünmeye başlayabilirsiniz.

Sanzatu açışlarına gene Sanzatu dışında verilecek cevaplarda ya Stayman yada Jacoby Transfer konvansiyonlarını uygulama zorunluluğu vardır. Kısacası Sanzatu açışlarına verilebilecek dört farklı cevap olabilir; Pas, Sanzatu, Stayman ve Jacoby Transfer. Şimdi bu konvansiyonları ayrıntılı bir şekilde ele alalım.

### 4.2.1 Stayman

Oyunu Sanzatu ile açan ortağınızın elinde beş parça Majör bir renk olmadığını, dengeli bir dağılım olduğunu ve 1 SA ile 15-17, 2 SA ile 20-22 onör puanı gösterdiğini biliyorsunuz. Briçte amaç öncelikle Majör bir renkten fit bulmaktır, yani ortağınızda ve sizde toplam 8 kart. Ortağınızda beş parça bir Majör renk olmadığı kesindir ama dört parça olabilir ve sizdeki dört parça bir Majör renkle fit yakalanabilir. İşte bunu araştırmak için STAYMAN konvansiyonu uygulanır. Ortağınız 1 SA açtığı zaman 2 Trefl diyerek Majörlerini sorarsınız. Ortağınız dört parça majörü yoksa 2 Karo, varsa o Majörü, her ikisi de dörtlüyse 2 Kör konuşacaktır. STAYMAN yapmak için oyunda zon umudu görüyor olmanız gerekir. Yani elinizde dört parça Majör renginiz ve minimum 8 OP'nuz olmalıdır, çünkü Stayman yaptığınız zaman en azından 2 Sanzatu oynamayı göze aldınız demektir.

Eğer minimum puan ile STAYMAN yaptıysanız, majör fiti bulunca doğrudan manş konuşmak yerine, o majörü 3 seviyesinde deklare edip, manş konuşmayı açıcıya bırakırsınız. Açıcı maksimumda açtıysa manş skor ilan eder, yoksa pas geçer. Majör fiti bulamadıysanız da 2 SA deklare ederek 3 SA deklaresini açıcıya bırakırsınız. Aynı şekilde maksimumda açış yaptıysa 3 SA der, yoksa pas geçer. Açıcı 2 Kör deklare etti ve eğer Körde buluşamadıysanız, yani sizin sadece Pikiniz 4 parça ise 2 Pik deklare ederek destek ararsınız.

Eğer STAYMAN'ı 10-14 OP ile yaptıysanız doğrudan manş ilan edersiniz; Majör fitini bulduysanız o majörden, bulamadıysanız 3 Sanzatu manş. Bir kez daha tekrarlayalım, elinizde dört parça Majör bir renginiz yoksa STAYMAN yapmazsınız.

### 4.2.2 Jacoby Transfer

Sanzatu açışlarında uygulanabilecek bir diğer konvansiyon da JACOBY TRANSFER'dır. Elinizde uzun bir koz varsa Sanzatu yerine koz oynamak genellikle daha iyidir. Bu durumda elinizdeki uzun rengin bir altındaki rengi deklare edersiniz, ortağınız bunu sizin rengineye düzeltmek zorundadır, buna yalnızca TRANSFER de denir. Konuşma sekansı aşağıdaki gibidir.

	<b>Batı</b>	<b>Doğu</b>			<b>Batı</b>	<b>Doğu</b>	
1.Tur	1 SA	2 Karo	veya	1.Tur	1 SA	2 Kör	veya
2.Tur	2 Kör			2.Tur	2 Pik		
	<b>Batı</b>	<b>Doğu</b>			<b>Batı</b>	<b>Doğu</b>	
1.Tur	1 SA	2 Pik	veya	1.Tur	1 SA	3 Trefl	
2.Tur	3 Trefl			2.Tur	3 Karo		

Gördüğünüz gibi ortağınızı Karo konuşturmak için 2 Trefl diyemezsiniz çünkü o zaman ortağınız STAYMAN yaptığınızı düşünecek ve ona göre cevap verecektir. Bu konvansiyonun amacı kuvvetli kağıdı yere açtırmamaktır. Puan limiti yoktur, çok az, hatta sıfır puanla bile Sanzatu yerine uzun rengi koz oynatmak amacıyla; yeterli puanla zon bağlamak için; yada çok iyi puanla şleme gitmek için bile uygulanabilir. JACOBY TRANSFER majör renklerde 5 parçayla, minör renklerde 6 parçayla uygulanır, çünkü Minör rengi 3 seviyesinde oynamak durumundasınız.

Bu konvansiyonlar 2 SA açışlarında da 1 seviye yukarıdan aynen uygulanır, sadece puan sınırları kuşkusuz değişecektir. Minimum 5 OP ile STAYMAN yapabilirsiniz, JACOBY TRANSFER için gene puan limiti yoktur. Ancak minör JACOBY TRANSFER'ı yapılmaz çünkü konuşmayı ister istemez 4 seviyesine çıkartır ve 3 Sanzatu'yu kaçırmış olursunuz. 2 SA açışında minör Transfer'ini ancak ve ancak minör manş yada şlemi oynamaya kararlıysanız uygulayabilirsiniz. Tabii ki çok zayıf elle de 2 Sanzatu yerine 4 Trefl/Karo oynamak için de uygulanabilir. Bu durumda her iki minör için de Transfer'i 3 Pik ile

uygulamak zorundasınız, çünkü 4 Trefl deklarasyonu Gerber konvansiyonu için kullanılacaktır. Eğer uzun minörünüz Karo ise Açıcının 4 Trefl cevabından sonra 4 Karo'ya dönersiniz. Stayman yada Jacoby Transfer uygulayacak bir durum yoksa 0-4 puanla pas geçer, 5+ onör puanıyla 3 SA deklare edersiniz. 10 puandan itibaren şlem konuşmalarına geçersiniz, bu durumu ilerde şlem başlığı altında ele alacağız.

## Stayman ve Jacoby Transfer Uygulamaları

Stayman ve Jacoby Transfer'in ileri düzeyde farklı uygulamaları vardır. Şimdi de onları görelim.

- Eğer sınırda, yani 8-9 OP ve beş parça majör ile JACOBY TRANSFER uyguluyorsanız, açıcının transferi sonrasında 2 SA deklare ederek bu durumu belirtin. Bu deklarasyon hem koz rengi fitinden, hem de zon puanından emin olmadığınızı gösterir. Açıcı minimumdaysa ya pas geçer, yada üç parça ise 3 seviyesinde majör renge döner. Minimumda değil ve rengi 3 parça ise o renkten manş ilan eder, minimumda değil ve rengi 2 parçaysa 3 SA deklare eder.

♠ A V 8 7 4      ♥ R 10 3      ♦ 9 4      ♣ 9 5 3

Bu elle ortağınızın 1 SA açışına 2 Kör diyerek JACOBY TRANSFER uyguladınız ve ortağınızdan 2 Pik cevabını aldınız. Bu el manş ilan etmek için yeterli olmadığı için 2 SA deklare ederek tercihi ortağınıza bırakın. Ortağınız Sanzatu'yu minimumda açtıysa ve Pik'i de iki parçaysa Pas geçecektir.

- Eğer sınırda bir puanla ama altı parça majörle JACOBY TRANSFER uyguladıysanız, açıcının transferi sonrasında rengi bir seviye artırırsınız. Bu deklarasyon koz renginin uzunluğundan emin olduğunuzu ama zon puanından emin olmadığınızı gösterir. Açıcı minimumda açtıysa Pas geçer Maksimumda açtıysa manş skor ilan eder. Yukarıdaki örnekte aynı puanla Pik altı parça olsaydı 2 SA yerine 3 Pik demeniz gerekirdi.
- 10 puandan itibaren JACOBY TRANSFER uyguladıysanız manş konuşmanız gerekir. 6 parça majörle majör manş ilan edersiniz, 5 parça majörle JACOBY TRANSFER'dan sonra 3 SA deklare edersiniz. Bu da zon puanından emin olduğunuzu ama koz renginin uzunluğundan emin olamadığınızı gösterecektir. Açıcı, sizin transfer yaptırdığınız majör kendisinde 3 parçaysa 4 seviyesinde ona döner, değilse pas geçer. Kuşkusuz bu durum sadece majör kontratlar için geçerlidir.

1. ♠ A V 8 7 4      ♥ R 10 3      ♦ D 4      ♣ 9 5 3  
2. ♠ A V 8 7 4 2      ♥ R 10 3      ♦ D 4      ♣ 9 5 3

Yukarıdaki ilk elle JACOBY TRANSFER'dan sonra 3 SA deklare ederek Pik'inizin beş parça olduğunu ve puanınızın zon için yeterli olduğunu anlatın.

İkinci elle ise JACOBY TRANSFER'dan sonra doğrudan 4 Pik deklare ederek manş ilan edin.

- Minör TRANSFER'ında ise zaten 3 seviyesine çıkmış olacaksınız. Seçenekleriniz elinizdeki puana göre pas geçmek yada 3 SA deklare etmektir. Açıcı büyük olasılıkla pas geçecektir, ancak minör renginiz onda da uzun ve kuşku bir rengi varsa geri dönebilir. O zaman son karar gene size kalır.

♠ D 8 6      ♥ R 10      ♦ 9 4      ♣ A V 10 9 5 3

Yukarıdaki elde ortağınızın 1 Sanzatu açışı üzerine 2 Pik deklare ederek 3 Trefl cevabını aldınız. Elinizin gücü 5 Trefl oynamak için yeterli olmayabilir. 3 SA ile manş ilan edin, ortağınız Trefl'i tutuyor ve puanı maksimumda ise 5 Trefl tercihini yapabilir.

- Majörlerinizin biri beşli diğeri dördü ise; Manş görmüyorsanız JACOBY TRANSFER uygulayın, sonra da pas geçin. Manş ihtimali varsa önce STAYMAN yapın açıcıda dördü majör bulamazsanız beşli majörünüzü okuyup majörlerinizin 5-4 olduğunu anlatırsınız.

♠ V 10 8 6 2      ♥ R 10 8 5      ♦ 9 8      ♣ A D



Bu elde öncelikle STAYMAN uygulayarak dörtlü majörünüz olduğunu belli etmelisiniz. Ortağınızdan dörtlü bir major bulursanız o majörden manş ilan edeceksiniz. Eğer bulamazsanız, yani ortağınız 2 Karo deklare ederse, o zaman 2 Pik konuşarak Pik'inizin beş parça olduğunu gösterir, açıcıdan 3 parça ile destek istersiniz.

- Majörlerinizin her ikisi de 5 parça ise; önce Kör için JACOBY TRANSFER yapın , sonra Pik'inizi okuyun, açıcı ikisinin de 5 parça olduğunu anlayacaktır.

♠ V 10 8 6 2      ♥ R 10 8 5 2      ♦ 9      ♣ A V

İşte bu elle önce Kör için JACOBY TRANSFER uygulayıp, sonra Pik deklare edin. Konuşmalar aşağıdaki gibi olacaktır.

	Batı	Doğu
1.Tur	Pas	1 SA
2.Tur	2 Karo	2 Kör
3.Tur	2 Pik	

Bu konuşmayla iki renginizinde beş parça olduğunu ve zon aradığınızı anlattınız, tercih ortağınıza kalmıştır, hangisi daha uzunsa o renkten manş konuşacaktır.

### Sanzatu Açışına Cevaplar Testi

Ortağınız oyunu Sanzatu ile açtı, aşağıdaki ellerle cevabınız ve Açıcının alternatifli cevapları karşısında ikinci tur konuşmanız ne olacaktır?

1. ♠ A 10 8	♥ R V 5 2	♦ D 10 7	♣ 9 6 2
2. ♠ 9 8 7	♥ A V 9 8 6	♦ 7 5	♣ 8 6 2
3. ♠ R V 10	♥ D V 6	♦ D 7 6	♣ 9 8 5 2
4. ♠ 9 6 4	♥ 9 6	♦ R V 7 4 2	♣ V 10 7
5. ♠ D 10 8 6	♥ A D 8 7 4	♦ 8 4	♣ 9 8
6. ♠ A R 9 3	♥ 8 7 5 2	♦ V 7	♣ 10 7 3
7. ♠ A V 8 7 4	♥ 9 5	♦ D V 10 9	♣ D 5
8. ♠ A D 8 5 2	♥ A 9 8 6 3	♦ 6	♣ 10 6
9. ♠ 9 6	♥ D	♦ D V 10 9 7 6	♣ 10 9 7 3
10. ♠ A D 9 8 5 2	♥ 8 6 3	♦ 6	♣ D 10 6

### 4.3 Zayıf Açışlara Cevaplar

Cevapçı löve hesabı yaparak düşünür. Zayıf açışlar genel olarak 2 batara konuşulmuştur. Dolayısıyla Cevapçı, kendi katkısı olmadan oyunun 2, yada en kötü ihtimalle 3 batacağını hesap eder. Kendi elindeki 2 sağlam löve ancak oyunun batmamasını sağlayacaktır. Demek ki, örneğin 2 Kör açışına manş seviyesinde destek vermesi için, elinde 4 sağlam löve olması gerekir.

Burada Cevapçının renk değişikliği forsing değildir, Açıcı Pas geçebilir. Ancak Cevapçı sıçramalı bir renk değişikliği yaparsa o zaman manşa davet ediyor demektir.

Zayıf 2 Açış rengi Karo ise, o zaman durum değişir. Şimdi kuvvetli bir el ve 3 adet Karo ile 3 Sanzatu oynamayı düşünebilirsiniz, yada uzun bir majörünüz varsa majör manşına gidebilirsiniz.

♠ A D 8 5 4 2	♥ D 8 4	♦	♣ 9 8 7 5
♠ A D 8 5 4 2	♥ A D	♦ D 6	♣ R 8 7
♠ A D 8 5	♥ R 8 5	♦ D 6 2	♣ R V 7
♠ A D 8 5	♥ A D 8	♦ D 6 2	♣ R V 7

Yukarıda, 2 Karo açışa karşı cevapçının 4 farklı elini görüyorsunuz. Bu ellerin ilkinde, 2 Pik deklare ederek Karo'dan kaçmak gerekir. Forsing bir konuşma değildir, Açıcı pas geçecektir.

İkinci elde puan daha iyi, bu nedenle 3 Pik ile manşa davet edersiniz. Açıcı iyi elle desteği varsa 4 Pik deklare eder, yoksa 3 Sanzatu konuşur. Kötü elle pas geçme hakkı vardır.

Üçüncü elde 2 Sanzatu konuşarak 3 Sanzatu manşına davet edersiniz. Açıcı minimum açışla açış rengine döner, maksimum puanla 3 Sanzatu deklare eder.

Dördüncü el çok kuvvetli bir el, doğrudan 3 Sanzatu konuşmak doğru olacaktır.

Ortağınız oyunu 3 Kör yada 3 Pik açtı ise 3 löve ile Manş skor konuşabilirsiniz. Bu durumda tek parça ile bile ortağınıza destek verebilirsiniz.

Ortağınız 3 Trefl yada Karo açtıysa, dengeli dağılım, Sanzatu puanı, diğer 3 renkten keser ve ortağınızın kozundan 3 parça ile 3 Sanzatu deklare edebilirsiniz. Aksi halde löve hesabı yapar, manş ilan etmeye yetmiyorsa pas geçersiniz.

### 4.4 2 Trefl Açışına Cevaplar

2 Trefl açışı konvansiyonel bir açıştır ve pas geçilemez. Oyunu 2 Trefl'i açan, varsa uzun rengini ikinci konuşmasında gösterecektir, yoksa Sanzatu deklare edecektir.

0-7 onör puanı arası zayıf cevap 2 Karo'dur, diğer cevaplar natürelidir. 2 seviyesinde majör deklaresi, yada 3 seviyesinde minör deklaresi, 8+ onör puan ve en az 5 parça renk gösterir. 2 Sanzatu cevabı ise 8+ puan ve dengeli dağılım gösterir, ayrıca 5 parça renk olmadığı anlamına gelir.

Cevapçının elinde 8+ puan olduğu zaman sorun yoktur, konuşmalar natürel devam eder, ancak 0-7 puanda bir sorunla karşılaşılır. Açıcının puanında bir üst limit olmadığı için, Cevapçı 2 Karo zayıf cevabı vermiş olsa bile, Açıcının ikinci konuşmasına da susamaz, çünkü Açıcı manş kendi başına yapıyor olabilir. Dolayısıyla, 0-3 puanı varsa ikinci bir negatif konuşma yapmak zorundadır. Bu negatif konuşma, Açıcının ikinci deklaresine göre değişir. Açıcı 2 seviyesinde majör deklare ettiyse, ikinci zayıf konuşma 3 Trefl'dir. Açıcının ikinci konuşması 3 Trefl ise 3 Karo'dur, 3 Karo ise de 3 Sanzatudur. Bu sistemin en önemli dezavantajı budur. Cevapçının elinde çok düşük bir puan bile olsa oyun 3 Sanzatu kadar mecburen çıkabilir. Cevapçının puanı 4-7 ise ikinci turda naturel konuşur, yani Açıcının rengine destek verebilir, yoksa kendi rengini söyleyebilir, yada Sanzatu deklare edebilir. 2 Trefl açışı karşısında Cevapçı ellerine örnekler verelim.

♠ A D 8 5 2	♥ R 8 5	♦ 8 6	♣ 8 4 3
♠ A D 8 5 2	♥ 8 5	♦ 8 5 3	♣ V 9 4
♠ V 4	♥ D 8 5	♦ 9 8 4 2	♣ 7 5 4 2
♠ A D 8	♥ V 5 4	♦ 9 7 6	♣ 8 7 5 3

♠ D 8 5 3

♥ A 4

♦ D 7 4 2

♣ R V 7

Yukarıdaki ilk el, 2 Trefl açışına natürel konuşur ve 2 Pik deklare eder.

İkinci elde yeterli puan yok. Önce 2 Karo deklare eder, daha sonra 5 parça Pik'ini gösterir.

Üçüncü elde puan iyice düşük ve ikinci bir negatif konuşma yapması gerekecektir. Bu nedenle, önce 2 Karo deklare eder, daha sonra, Açıcının 2 Kör yada 2 Pik ikinci konuşmasına 3 Trefl; 3 Trefl ikinci konuşmasına 3 Karo; 3 Karo ikinci konuşmasına ise 3 Sanzatu deklare etmek zorundadır. Peki Açıcının ikinci konuşması 2 Sanzatu olursa ne yapacaktır? Açıcıda en az 23 OP var demektir, pas geçemez ve 3 Sanzatu deklare eder.

Dördüncü el önce 2 Karo deklare ederek puanını gösterir, sonra Açıcının ikinci konuşmasına göre oyunu manşa bağlar. Açıcının rengi majör ise majör manşı, değilse Sanzatu manşı.

Son elde puan oldukça fazla, ama gösterebileceği uzun rengi yok. Dolayısıyla doğru cevap 2 Sanzatu deklare ederek puanını göstermek olacaktır. Oyunun nereye gideceği Açıcının ikinci konuşmasına bağlı.

## Bölüm 5 : Araya Girişler

### 5.1 Renkle Araya Girişler

En az beşli bir renginiz ve 8+ onör puanınız varsa 1 seviyesinde renginizi söyleyerek araya girebilirsiniz. 2 seviyesinde araya girmek için 11+ onör puanınız ve sağlam bir renginiz olmalıdır. 16+ OP ile araya kesinlikle renkle giriş yapılmaz. Renkle araya girişlere oyun açışlara olduğu gibi 6 puandan itibaren cevap verilmez, çünkü rakip oyun açmıştır ve belirli bir puanları olduğu bilinmektedir, üstelik ortağınız oyun açmamıştır ve 8 puanı bile olabilir. Bu nedenle prensip olarak toplamda rakipten daha az puanınız olmadığını düşünüyorsanız siz de konuşabilirsiniz. Bu konuşma destek konuşması değilse yeni bir araya giriş demektir ve araya giriş kurallarına bağlıdır. Yani yeni bir renk için gene en az 8 onör puanınız ve en az 5 parça renginiz olmalıdır. Seviye yükseltiyorsanız o zaman da 11+ puanınız olacaktır.

Sanzatu açışı üzerine renkle araya girerken çok daha dikkatli olmalısınız. Muhtemelen ortağınızdan bir cevap alamayacak olduğunuzdan kendi başınıza oynayabileceğinizden eminseniz oldukça iyi, tercihan 6-7 parça bir renkle araya girmelisiniz.

3 seviyesinde ve 2 seviyesinde sıçramalı renkle araya girişler ise Baraj açışlarına denk deklarelerdir. Bu tür araya girişler genellikle zon yapmak için değil, az batara rakibin oyununu bozmak için uygulanır. Bu şekilde araya girmeden önce zonda olup olmadığınızı bir kez daha kontrol etmelisiniz. Çünkü baraj açışlarının tersine, bu sefer rakip oyun açmıştır ve cevapçının elinde kontur atmak yada konuşmak için daha sağlam veriler vardır.

Rakibin baraj açışlarında araya girmek için oyun açar puandan biraz fazla puan ve renginizin altı parça yada sağlam bir beş parça olması gerekir.

Aşağıda rakibin 1 Kör açışı üzerine araya girebileceğiniz örnek birkaç el.

♠ A V 10 8 6 3	♥ 8 2	♦ D 7 4	♣ 9 7	2 Pik
♠ A 8 3	♥ A 6	♦ R D 9 7 3	♣ 8 5 2	2 Karo
♠ R V 8 5 3	♥ 8 2	♦ R D 7 4	♣ 8 5	1 Pik
♠ R V 8 7 5 3 2	♥ 8	♦ V 10 6	♣ D 6	3 Pik

### 5.2 Sanzatu ile Araya Girişler

Bir renk açışın üzerine Sanzatu ile araya girebilmek için öncelikle Sanzatu açış puanınız (15-17), dengeli dağılımınız ve açış renginden mutlaka bir, rakip majör açmışsa iki keseriniz olmalıdır. Bu durumda eli uygunsa ortağınız STAYMAN yada JACOBY TRANSFER uygulayacaktır. Sanzatu ile araya girerken de ortağınızın pas geçebileceğini unutmamalısınız. İşte rakibin Pik açışı üzerine 1 Sanzatu diyerek araya girebilecek bir el:

♠ R V 9 2	♥ A R 9	♦ D 10 5	♣ R V 7
-----------	---------	----------	---------

### 5.3 Apel Konturu

Oyun açar puanınız var ama deklare edecek renginiz yoksa bunu açışa kontur atarak anlatırsınız. Bu kontur Apel konturudur. Birinci turda ve/veya 1 seviyesinde atılacak hiçbir kontur ceza konturu olamaz. Ayrıca ikinci turun başlarında 1 yada 2 seviyesinde atılacak konturlar da ceza konturu olmayacaktır. Apel konturu atabilmek için konuşulmayan üç renkten ortağımıza destek olabilecek durumda olmanız gerekir. Çünkü ortağınız, eli çok zayıf bile olsa konuşmak zorundadır. Elinizde ortağınızın deklare edebileceği renklerden biri iki parça ise biraz daha iyi bir elle Apel konturu atmalısınız. Ancak Rakip majör açtıysa ve sizde de diğer majör iki parçaysa Apel konturu atmayın.

Aşağıda 1 Trefl açışı üzerine kontur atılabilecek birkaç eli inceleyiniz.

♠ A 9 8 3	♥ R V 10 6	♦ R V 8 4	♣ 7
♠ A V 7	♥ R V 10 6	♦ R V 8 4	♣ 7 3
♠ V 7	♥ A R 8 6	♦ A D V 7	♣ 9 7 3

Aşağıda gördüğünüz elin ise diğer üç renkten destek olma kuralına uymadığı halde rakibin 1 Kör açışına Apel konturu atmaktan başka çaresi yoktur. 18 Onör puanıyla pas geçemezsiniz, Kör'ü kesmediğiniz için Sanzatu konuşamazsınız, dört parça Pik ile renk konuşamazsınız.

♠ A R 9 8      ♥ 10 6 4      ♦ R V 8 4      ♣ A R

Apel konturuna ortağınız 0-8 puan ile seviye atlamadan konuşabileceği en iyi rengi gösterir. Bu rengin beş parça olması beklenmez, çünkü sonuçta mutlaka konuşmak zorundadır. 9-10 puanla sıçrayarak bir renk gösterir, bu forsing değildir, size konuşmasının mecburiyetten olmadığını göstermenin tek yoludur. Kuşkusuz burada apel konturunun atıldığı renk ile ortağınızın göstereceği renge göre konuşma seviyeleri değişecektir. Ortağınızın gösterdiği renk majörse ve 1 seviyesinde gösterme şansı varsa, 9 OP ile 2, 11 OP ile 3 ve 12-15 OP ile 4 seviyesinde konuşabilir. Mesela rakibin 1 Kör açışı üzerine attığınız apel konturuna karşı ortağınızın rengi Pik ise konuşmalar böyledir. Eğer durum tersine ise, yani rakibin 1 Pik açışına attığınız apel konturuna karşı ortağınızın rengi Kör ise konuşmak için zaten 2 seviyesine çıkmak zorundadır. Bu durumda 9-11 puanla 3 seviyesinde, 12-15 puanla 4 seviyesinde konuşması gerekir. 3 seviyesinde sıçrayarak renk göstermelerde rengin beş parça olması gerekir. Ortağınızın sıçrayacak puanı var ama beş parça rengi yoksa başka konuşmalar yaratmak zorunda kalabilir. Bu gibi durumlara Cue-Bid konusunda değineceğiz. Aşağıda, rakibin 1 Kör açışı üzerine atacağınız kontura ortağınızın cevap olarak sırasıyla 1 Pik, 2 Pik, 3 Pik ve 4 Pik deklare edebileceği dört el görüyorsunuz.

♠ V 10 8 3	♥ 8 5 2	♦ 8 7 4	♣ V 5 7	1 Pik
♠ A 8 7 6 3	♥ A 6	♦ V 9 7	♣ 8 5 2	2 Pik
♠ R V 8 5 3	♥ 8 2	♦ R D 7 4	♣ V 5	3 Pik
♠ R V 8 7 5	♥ 8	♦ A D 10	♣ D 6	4 Pik

Eğer ortağınızın rengi minörse ve 1 seviyesinde konuşabiliyorsa yukarıda anlatılanlardan farklı bir durum yoktur, ancak konuşması 3 seviyesini geçemez. Eğer rengi 2 seviyesinde konuşmasını gerektiriyorsa o zaman da 0-8 puanla 2 seviyesinde 9+ puanla 3 seviyesinde cevap verebilir.

Ortağınızın gösterebileceği rengi yoksa ve açış renginden en az bir buçuk keseri (Rua, Vale ve küçük gibi) olmak şartıyla 6-9 OP ile Sanzatu deklare edebilir. 11 OP ile 2 Sanzatu 12-15 OP ile 3 Sanzatu deklare edebilir. Rakibin 1 Kör açışına atacağınız apel konturu üzerine ortağınız aşağıdaki elle 3 Sanzatu deklare edebilir.

♠ R 9 8      ♥ R V 10      ♦ R 9 8 4      ♣ R 8 5

Kısacası ortağınızın apel konturunuza pas geçme hakkı yoktur, ancak açıcının ortağı da bir deklarasyonda bulunursa Pas geçme hakkı doğar, çünkü konturlu oynama durumundan kurtulunmuştur ve istiyorsa, araya girenin bir kez daha konuşma fırsatı doğmuştur. Bir diğer pas geçme koşulu da açıcının renginden çok kuvvetli olmak ve 1 seviyesinde oyunun batacağını düşündürmektir. Bu durumda apel konturu ceza konturuna dönüşmüş olur.

Apel konturu atmış olan oyuncu, ortağı manş daveti yapmaz ise bir daha konuşmaz. Yani ne oynanacağına ortağı, yani 4.Oyuncu karar vermiştir. Renkle araya giriş bölümünde belirttiğimiz gibi 16+ op olan oyuncu renkle araya giremez. Önce Apel konturu atıp sonra rengini deklare ederek puanının 16+ olduğunu göstermelidir. Kısacası, eğer Apel konturu atan oyuncu ikinci turda farklı bir renk deklare ediyorsa 16+ OP ve 5+ parça rengi var demektir. Ayrıca ortağının rengine rekabet konuşması dışında destek veriyorsa gene 16+ puan beklenir. Örneğin aşağıdaki konuşma sekansında Apel atan oyuncunun 2 Pik konuşması kesinlikle fazla puan gösterir.

Doğu	Güney	Batı	Kuzey
1 Trefl Pas	Kontur 2 Pik	Pas	1 Pik

Ancak aynı konuşma sekansında Doğu 2.turda 2 Trefl konuşması yapmış olsaydı bu 2 Pik çok puan göstermeyecek, sadece bir rekabet konuşması olacaktır.

Baraj açışlarına da apel konturu atılabilir. Diğer 3 renkten kesin destek ve oyun açardan fazla puanınız olması gerekir.

Sanzatu açışa atılacak Apel Konturu Sanzatu açış puanı ve dengeli dağılım gösterecektir. Bu durumda 4.Oyuncu Stayman yada Transfer uygulayamaz. Uzun rengini söylemek durumundadır, yada Pas geçerek konturu cezaya çevirir.

Apel konturunu 4.Oyuncu da uygulayabilir. Rakip oyun açtığına göre siz 2.Oyuncu iseniz ortağınız da 4.Oyuncu olacaktır. Rakip tek renk göstermiş ve siz de pas geçmişseniz ortağınızın atacağı Apel konturu sizin atacağınızla, yani yukarda anlattığımızla aynı anlama gelir.

Rakip iki renk konuşmuşsa o zaman 4.Oyuncunun atacağı kontur diğer iki rengin 5-5 yada 5-4 olduğunu ve oyun açar civarında puanı olduğunu gösterir. 2.Oyuncunun cevap verme ve konuşulmamış iki renkten birini tercih etme zorunluluğu vardır. Ancak oyunu açmış olan oyuncu 2.Turda bir daha konuşursa bu zorunluluk ortadan kalkar. Aşağıdaki örnekte, rakibin oyunu 1 Trefl açtığı ve cevapçının 1 Pik deklaresinde bulunduğu durumda 4.Oyuncunun apel konturu uygulayabileceği bir el görüyorsunuz.

♠ A 8      ♥ R 10 7 6 4      ♦ R V 9 8 4      ♣ D

### Araya Girişler Testi

Rakip (Güney) 1 Kör açtı, sizin Batı olarak aşağıdaki ellerle araya girişiniz ne olur?

1. ♠ A V 10 8      ♥ V 5      ♦ R D 10 7      ♣ R 6 2
2. ♠ A R 8 7      ♥ V 9 8      ♦ D 5      ♣ 10 8 6 2
3. ♠ R V      ♥ V 6 2      ♦ R D V 7 6      ♣ A 8 5
4. ♠ R 6 4 2      ♥ 6      ♦ R V 7 4 2      ♣ V 10 7
5. ♠ D 10 8 6 4      ♥ A 7      ♦ A 8 4      ♣ 9 8 4
6. ♠ A 9 7 5      ♥ R V 7      ♦ R D V      ♣ D V 3

Rakip (Güney) 1 Sanzatu açtı, sizin Batı olarak aşağıdaki ellerle araya girişiniz ne olur?

7. ♠ A V 10      ♥ 9 5      ♦ A R D 10 7 2      ♣ 6 2
8. ♠ A R 8      ♥ R V 9      ♦ D 5 3      ♣ R 8 6 2
9. ♠ R V 10 8 6 4      ♥ V 6 2      ♦ R D 8      ♣ A

## Bölüm 6 : Rakibin Araya Girmesinden Sonra Konuşmalar

### 6.1 Açıcıdan Sonra

Rakibin araya girmesinden sonra Cevapçının eğer 6+ puanı varsa ne yapacaktır? Rakibin araya girmesiyle normalde vereceğiniz cevaplar bir miktar değişebilir, şimdi bunları madde madde inceleyelim.

#### 1. Rakip 1 seviyesinde renkle araya girdiyse :

- Destek cevaplarında bir değişiklik yoktur ama Sanzatu cevapları değişir. Rakibin araya girdiği rengi en az 1,5 defa kesemiyorsanız açıcıya Sanzatu cevabı veremezsiniz. Eğer 1 seviyesinde gösterebilecek bir renginiz varsa kurallar aynıdır. Mesela Ortağınız 1 Trefl açtı, rakip 1 Kör ile araya girdi ve sizde de en az 4 parça Pik varsa 6+ puanla konuşabilirsiniz. 11+ puanla da 5'li renkle 2 seviyesinde sıçramasız konuşabilirsiniz. Bu cevaplarda bir değişiklik yoktur, ancak 1 seviyesinde göstereceğiniz bir rengi, rakip araya girdiği için, 11 toplam puanınız yoksa artık gösteremezsiniz. Bu gibi durumlarda kontur atarak konuşacak bir puanınız olduğunu gösterebilirsiniz. Rakip 2 seviyesinde araya girdiyse sizin atacağınız kontur en az 9 OP gösterir.

#### 2. Rakip 2 seviyesinde renkle araya girdiyse :

Destek cevaplarında gene bir değişiklik yoktur, Sanzatu cevabı yukarıda anlattığımız kurallara bağlıdır ama bu sefer 2 SA deklare edeceğiniz için, açışa sıçrayarak Sanzatu cevabı vermişsiniz gibi algılanacak ve 10-11 OP gerektirecektir. Renk değişikliği yapacaksanız gene 2 seviyesinde bir renk konuşacaksınız ve gene 11 puanınız olması gerekecektir. Aksi durumda yapılacak tek şey kontur atmaktır.

#### 3. Rakip 1 SA ile araya girdiyse :

Destek cevaplarında bir değişiklik yoktur. 1 Sanzatu cevabının üst limitindeyseniz Kontur atabilirsiniz, bu kontur ceza konturudur. 2 Seviyesinde uzun renginizi konuşabilirsiniz, bu renk değişikliği de forsingdir ve 11+ puan gerektirir.

#### 4. Rakip Apel Konturu attıysa :

Normal bir destek ve 10+ puanla sürkontur atabilirsiniz, diğer cevaplarda bir değişiklik yoktur.

### 6.2 Cevapçıdan Sonra

Cevapçıdan sonraki araya girişler, yani 4.Oyuncunun araya girişi de işinizi bozabilir. Eğer minimum açış yaptıysanız, ikinci bir renginiz yoksa, ilk renginiz ikinci defa konuşulacak durumda değilse, ortağınızın rengini desteklemiyorsanız ve rakibin araya girdiği rengi kesmiyorsanız pas demekten başka şansınız yoktur. Diğer durumlarda fazla bir değişiklik yoktur, destek konuşmaları değişmez, rakibin rengini kesiyorsanız Sanzatu konuşabilirsiniz. Puanınız 16+ ise kontur atabilirsiniz, yada Pahalı ikinci renk konuşabilirsiniz.

## Bölüm 7 : Ceza Konturları

Her oyuncunun istediği kadar konuşup seviye yükseltmesine, yada düşük puanla olur olmaz araya girmesine tek engel ceza konturudur. Bir oyunu konturlu oynayıp battığınız zaman çok daha fazla puan kaybedersiniz. Tersine kontur çekilen bir oyunu çıkarırsanız da 2 misli puan alırsınız.

Bir seviyesinde ceza konturu atılmaz. Ayrıca ilk turdaki hiç bir konturu da ceza konturu olarak algılamamak gerekir (2 seviyesindeki bir koza atılmış olsa bile). Ancak ikinci turdan itibaren atılan konturlar ceza konturu olabilir.

Ceza konturu iki durumda atılabilir. Birincisi; eğer Manş skora kontur atıyorsanız, oyunun bienini alacak kadar elinizde löve olması yeterlidir, bir el de ortağınızın alabileceğini varsayabilirsiniz. Örneğin rakip 4 Pik oynuyorsa, siz 3 kesin el alırla kontur atabilirsiniz. İkinci kontur atma koşulu puan hesabına dayanır. Rakibin ve ortağınızın konuşmalarından rakipte zon yapacak puan olmaması gerektiği sonucuna varıyorsanız gene ceza konturu atabilirsiniz, buna Puan Konturu da denir. Ancak bu durumda rakibin dağılım puanlarını net olarak sayamayacağınız için bu kontur Sanzatu kontratlarına karşı daha rahat uygulanabilir.

Part skora ceza konturu atmak, manş skora kontur atmaktan çok daha risklidir, çünkü rakibin sizin konturunuz sayesinde zon yapma olanağı doğmuştur. Bu nedenle part skora kontur atıyorsanız oyunu mutlaka batırıyor olmanız gerekir. Yani ortağınıza güvenmeden kendiniz oyunu batırıyor olmalısınız.

Kontur atıldığı zaman karşı tarafın da sürkontur atma hakkı vardır. Kontrat sahibi oyunu yapacağından eminse sürkontur atar; o zaman tüm puanlar bir kez daha ikiye katlanır.



## Bölüm 8 : Şlem Konuşmaları

Şlem deklarasyonu rakibe en çok bir el vermeyi, Grandşlem ise hiç el vermemeyi gerektirir. Şlemlerin ikramiyeleri olduğunu daha önce belirtmiştik. Dolayısıyla eğer puanınızın yeterli olduğunu düşünüyorsanız Şlemi mutlaka denemelisiniz. Ancak çıkması çok zor bir Şlemi zorlayarak kesin bir zonu kaçırıyor da olabilirsiniz. Bu ikilemden kaçınmanın yolu yoktur, ama bu ikilemi mümkün olduğunca azaltacak ve Şlem deklare edip etmemeye karar vermenizi kolaylaştıracak bazı konvansiyonlar vardır.

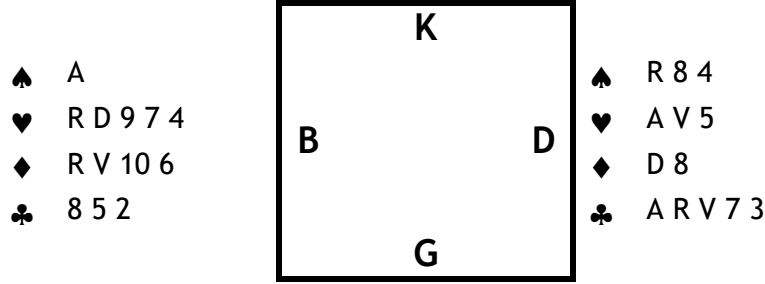
### 8.1 Kontrol Konuşmaları

Kozda karara vardıldıktan sonra eğer şlem umudu görülüyorsa, arka arkaya iki el vermeyeceğiniz renklerin gösterildiği konuşmalara Kontrol Konuşmaları denir. Bu konuşmalar deklarasyonun kaldığı yerden renk sırası takip edilerek yapılır. Atlanan renk kontrol edilemiyor anlamına gelir, tersine deklare ettiğiniz renkte ise en kötü ihtimalle ikinci çeğişte durduruyorsunuz demektir. Mesela şöyle bir konuşmada;

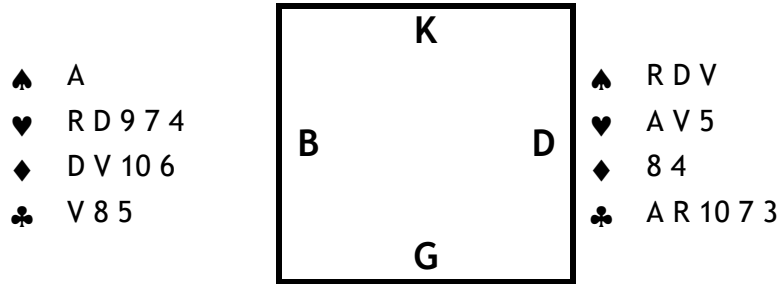
Batı	Doğu
1 Kör	2 Trefl
2 Karo	3 Kör
3 Pik	

Burada 3 Kör deklaresi Kör üzerinden şlem teklifidir, dolayısıyla 3 Pik deklarasyonu da kontrol konuşmasıdır. 3 Pik deklarasyonu, “rakip Pik açılırsa o renkte arka arkaya iki el vermeyiz” demektir. Ortağınız kontrol konuşmalarına devam eder. Bir rengi kontrol etme koşulları nedir? Ya As, yada Rua elinizdedir, değilse ya şigandır, yada tek parçadır. Yani rakibin o renkten iki el üstüste alma olasılığı yoktur.

Kontrol konuşmalarından sonra eğer kontrol edemediğiniz bir renk yoksa Blackwood Konvansiyonu ile devam edersiniz, aksi durumda manş skor konuşarak konuşmayı bağlarsınız. Şimdi yukarıdaki konuşmanın örnek olabileceği iki farklı el görelim.



Siz Batı’sınız ve oyunu 1 Kör ile açtınız. Konuşmalar yukarıdaki gibi geçti siz en son olarak 3 Pik deklaresi verdiniz. Bu, şlem davetini kabul ettiğinizi ve kontrollara geçtiğinizi gösteren bir konuşmadır. Ortağınız, yani Doğu bunu kabul etti ve Pik’den sonraki ilk kontrolünü gösterdi, yani 4 Trefl deklare etti. Diğer renkleri zaten kontrol eden Batı aşağıda anlatacağımız Blackwood konvansiyonuna geçti. Bu ellerde kontrol edilemeyen, yani rakibin iki el üstüste alabileceği bir renk yoktur. Şimdi aynı puanlarla farklı bir el düzenleyelim.



İşte puan durumu aynı bir el. Konuşmalar gene aynı şekilde sürecektir; Batı oyunu 1 Kör açacak, Doğu 2 Trefl konuşacak, Batı’nın son konuşması olan 3 Pik ile kontrol konuşmaları başlamış olacak. Doğu Trefl kontrolünü göstermek için 4 Trefl

deklare edecek, Batı Karo'yu daha önce konuşmuş olmasına rağmen kontrol edemediği için onu atlayarak 4 Kör deklare edecektir. Batı'nın Karo'yu atlaması ve Blackwood konvansiyonuna geçmemesi nedeniyle Karo'yu kontrol edemeyen Doğu'nun Pas geçmek ve şlemden vazgeçmekten başka çaresi yoktur.

## 8.2 Blackwood Konvansiyonu

Blackwood bricin en klasik konvansiyonudur, ortağınızın elinde kaç As ve isterseniz kaç Rua olduğunu öğrenmenizi sağlar. Kontrol konuşmalarıyla hiçbir renkten üstüste iki el vermediğinizi anladınız ama hala iki As'ın rakipte olma olasılığı var. İşte bunu öğrenmek için konuşmanın hangi aşamasında olursa olsun 4 SA ortağın As sayısını sorar. Cevaplar aşağıdaki gibidir:

5 Trefl	0 - 4 As
5 Karo	1 As
5 Kör	2 As
5 Pik	3 As

Gördüğünüz gibi 4 As cevabıyla 0 As cevabı aynıdır. Ancak önceki konuşmalardan ortağınız sizde hangisi olduğunu anlayacaktır.

As sayısını öğrendikten sonra Rua sayısını da öğrenmek için Şlem konuşmayı garanti etmiş olmanız gerekir. Rua sayısı da 5 Sanzatu ile sorulur, cevapları da As cevaplarının bir üst seviyede aynıdır.

## 8.3 Gerber Konvansiyonu

1 SA ve 2 SA oyun açışlarında, yada Sanzatu şlemine gidildiği belli olan durumlarda As ve Rua sayısını öğrenmek için uygulanır. As sayısı 4 SA ile değil, 4 Trefl ile sorulur. Cevaplar aynı Blackwood'da olduğu gibi bir üstten başlayarak verilir.

4 Karo	0 - 4 As
4 Kör	1 As
4 Pik	2 As
4 SA	3 As

As sayısını öğrendikten sonra Rua sayısını da 5 Trefl ile sorabilirsiniz.

Sanzatu şlemine giderken Blackwood uygulamamanın mantığı son derece açıktır. Diyelim ki 4 SA ile Blackwood uyguladınız ve 5 Karo cevabı aldınız. Şimdi 5 SA deklareniz ne anlama gelecektir? Şlem kesin Grandşlem mi arıyorsunuz, yoksa As sayısı yetersiz geldi, şlemden vazgeçtiniz 5 Sanzatu mu oynamak istiyorsunuz? Eğer As sayısını Gerber konvansiyonuyla sorsaydınız böyle bir sorunuz olmayacaktı.

## 8.4 Renk Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları

Renk açıştan sonra puan hesabı yaparak şlem araştırmak sanzatu açışlarına göre daha zordur. Çünkü 1 Pik açışı yapan oyuncunun elinde 13 ila 19 puan olabilir, yada 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı veren ortakta 4+ parça Kör ve 6-15 puan olabilir. Ortağınızla puan açısından anlaşmayı kolaylaştırmak için yapacağınız forsingler çok önemlidir. Renk değiştirmenin sadece bir tur için forsing olduğunu asla unutmamalısınız. Eğer elinizde fazla puan varsa bunu ilk konuşmanızda göstermelisiniz, ancak gösteremiyorsanız ikinci konuşmanızda sıçrayarak konuşmalısınız. Şlem kararı vermek için gerekli konuşmalara birkaç örnek verelim.

<b>Batı</b>	<b>Doğu</b>
1 Trefl	1 Kör
3 Kör	

Burada Batının, yani açıcının elinde 16+ puan olduğu anlaşılmaktadır. Eğer Cevapçı 13+ puan ile konuştuysa şlem bölgesine girmeye ve kontrol konuşmalarına geçmeye karar verebilir. Daha az puanla konuştuysa manş skor ile yetinecektir.

<b>Batı</b>	<b>Doğu</b>
-------------	-------------

1 Pik 2 Trefl  
2 Kör 3 Pik

Burada da cevapçının, yani Doğunun elinde 16+ puan olduğu anlaşılmaktadır. İlk konuşmasında Pik desteği veremezdi, çünkü o zaman puanını anlatamazdı. Ama bu konuşmayla Hem pik'i desteklediğini hem de puanının fazla olduğunu anlatmış oldu.

**Batı** **Doğu**  
1 Pik 2 Trefl  
2 Sanzatu 3 Pik

Burada gördüğümüz gibi bir sıçrama yok ancak gene de şlem bölgesine girmeye uygun bir deklarasyon var, Neden? Cevapçının 2 Trefl cevabı üzerine Açıcının 2 SA deklaresi çok kuvvetli bir el göstermeyebilir. Ancak cevapçının ilk konuşmasında Pik'i desteklemeyip 2 seviyesinde renk değişikliği yapıp, ikinci konuşmasında desteklemesi, ama buna karşın oyunu manşa bağlamaması elinin güçlü olduğunu ve ilk turda desteklemek istemediğini gösterir, çünkü 2 Trefl cevabı en az 11 puan gerektirir ve zaten manş bölgesine girilmiştir. Dolayısıyla cevapçının elinde 11-15 puan olsaydı ikinci konuşmasında 4 Pik deklare ederdi.

2 seviyesinde kuvvetli açışlardan sonra manş skor altındaki tüm destekler şlem arayışı olarak düşünülmelidir. Bir örnekle açıklayalım.

**Batı** **Doğu**  
2 Trefl 2 Kör  
2 Pik 3 Pik

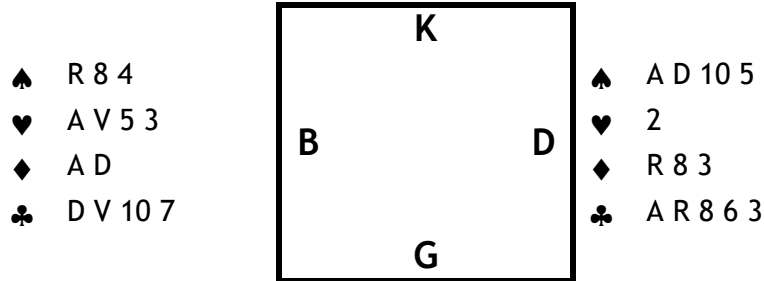
Burada açıcının 3 Pik deklaresi şlem teklifidir. Cevapçı şlem teklif etmeyecekse manş konuşmalıdır. Şlem teklifinden sonra Blackwood konvansiyonuna geçilebilir.

## 8.5 Sanzatu Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları

Sanzatu açıştan sonra şlem kararı vermek puan hesabı açısından daha kolaydır ama burada da koz olacak renge karar vermek önemlidir. Şimdi öncelikle daha önce Sanzatu açışına cevaplarda görmediğimiz bir deklarasyona değinelim. Sanzatu açışına karşı 3 seviyesinde Kör veya Pik deklarasyonu 6 parça koz ve o renkten şlem teklifi demektir.

### 8.5.1 Stayman'dan Sonra Şlem Konuşmaları

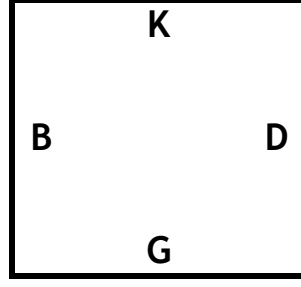
Stayman yaptıktan sonra fit bulduysa 4 Sanzatu deklare edilerek Blackwood konvansiyonu uygulanabilir. Eğer fit bulunmadıysa ve Sanzatu şlemi oynanmak isteniyorsa da 4 Trefl deklare edilerek Gerber konvansiyonu uygulanır. Aşağıdaki örneği inceleyelim.



**Batı** **Doğu**  
1 SA 2 Trefl  
2 Kör 2 Pik  
3 SA 4 Trefl



♠ D V 9  
♥ A R 8 5  
♦ A D 8  
♣ 10 8 2



♠ A R 9 7 3 2  
♥ 9 2  
♦ R 4  
♣ A D 7

Batı	Doğu
1 SA	3 Pik
4 SA	5 Kör
5 SA	6 Kör
6 Pik	

2 Sanzatu açıştan sonraki Őlem konuşmaları da aynı mantık temelinde yapılır. Eğer Stayman yada Transfer uygulayacak durum yoksa ama puan Sanzatu Őlemine yetecek durumdaysa Gerber konvansiyonu ile As sayısı sorularak Őlem konuşmalarına girilir.

## Bölüm 9 : Sayı Sistemleri

İki türlü Sayı Tablosu tutulabilir. Bunlardan birincisi **Rober** tamamlamaya dayanan Klasik Rober Sayı Tablosudur. İkincisi ise her dağıtılan elin bir öncekinden bağımsız oynandığı ve turnuva sayı sistemine daha yakın olan Chicago Sayı Tablosudur. Önce Klasik Sayı Tablosunu görelim.

### 9.1 Rober Briç Sayı Sistemi

Haç şeklinde bir tablo çizilir. Bu tabloda dikey çizginin sol tarafına sizin, sağ tarafına rakibin puanları yazılır. Oyun bir kontrata bağlandıktan sonra söylediğiniz kadar el aldıysanız, aldığınız ellerin sayısı dikey çizginin sol tarafına yatay çizginin altına yazılır; 3 Pik için 90, 2 SA için 70 gibi. Bu sayı bir yada daha çok oyun sonunda toplam olarak 100'ü bulunca zon yapmış olursunuz, o zaman altına çift çizgi çizilir ve bu çizgilerin bir tanesi rakibin kısmına da uzatılır. Bu çizgi rakibin daha önce part skorlarla almış olduğu sayıları zon yapma açısından geçersiz kılar. Rakip zon yapmak için sıfırdan sayı toplamaya başlar ama daha önce almış olduğu sayılar oyun sonunda skor olarak sayılır. Taraflardan biri iki adet zon yaptığı zaman ilk Rober tamamlanmış olur, Rober ikramiyesi eklenerek sayılar hesaplanır ve ikinci Rober'e geçilir. Bir parti üç Rober'den oluşur.

Fazladan aldığınız eller aynı sayılarla gene sol tarafa yatay çizginin üstüne yazılır ve zon bağlamada hesaplanmaz. Eğer oyun çıkmadıysa, yani eksik el aldıysanız sayı rakibin kısmına, yani dikey çizginin sağ tarafına ve yatay çizginin üstüne yazılır. Alınan ikramiyeler de yatay çizginin üstüne yazılacaktır. Şimdi bu sayıları, Çıkan Eller, Fazla Çıkan Eller, Batan eller ve İkraniyeler başlıkları altında inceleyelim.

#### Çıkan Eller

Çıkan eller için ne konuşulduysa onun sayısı yazılır. Kontur atıldıysa bu sayı iki ile çarpılır, sürkontur atıldıysa dört ile çarpılır. Yani mesela sürkonturlu 1 Pik 120 sayı yapacağı için zon bağlar.

#### Fazla Çıkan Eller

Fazladan alınan eller için hesaplanacak sayılar zonda olup olunmadığına, yani daha önce zon bağlayıp bağlamadığınıza, ve kontur çekilip çekilmediğine göre değişir. Bu sayılar fazladan alınan her el için:

	Zonda Değil	Zonda
Kontursuz	Kendi değeri	Kendi Değeri
Konturlu	100	200
Sürkonturlu	200	400

#### Batan Eller

Eğer kontur atılmadıysa eksik alınan her el için karşı tarafın ikramiye kısmına zon yoksa **50** sayı, zon varsa **100** sayı yazılır.

Kontur atıldıysa batır sayıları zonsuz durumda  $(2n-1) \times 100$  formülü ile, zonlu durumda  $(3n-1) \times 100$  formülü ile hesaplanır ve karşı tarafın ikramiye kısmına yazılır. Sürkontur atılması durumunda da bu sayılar 2 ile çarpılır. Burada "n" harfi oyunun kaç battığını gösterir.

Sonradan, zonsuz konturlu batışlarda üçüncü batardan sonraki her batış için de 300 sayı yazılmaya başlanmıştır. Yani formüle göre batarlar 100 - 300 - 500 - 700 - 900 - ... şeklinde gitmesi gerekirken 3 batardan sonrasını daha fazla cezalandırmak amacıyla yapılan yeni düzenlemeye göre 100 - 300 - 500 - 800 - 1100 - ... şeklinde gidecektir.

## İkramiyeler

Şlem veya Grandşlem ikramiyelerini almak için bu deklarasyonlarda bulunmuş ve oyunu yapmış olmanız gerekir. 4 seviyesinde oynayıp 6 çıkarak şlem ikramiyesi alamazsınız.

	Zonda Değil	Zonda
Rober Bitirme	700	500
Şlem	500	750
Grandşlem	1,000	1,500

(Rakip Takımın Zonu)

Şimdi bir örnek tablo ile sayıları biraz daha açıklayalım.

Birinci Rober		İkinci Rober		Üçüncü Rober	
500	500	700	100	100	700
30	200	500	320	970	30
70	120	180			300
60		100	90	40	120
40				40	
	200				100

Yukarıda üç Rober'de tamamlanmış bir parti görüyorsunuz. Şimdi tüm oyunları ve alınan sayıları açıklamaya çalışalım.

### Birinci Rober

- Oyun : Siz 2 SA oynadınız ama dokuz el aldınız ve 3 SA çıktınız. 2 SA deklare ettiğiniz için 2 SA sayısı olan 70, dikey çizginin soluna, yani sizin tarafınıza ve yatay çizginin altına yazıldı. Fazladan almış olduğunuz bir elin değeri olan 30 sayıda çizginin üstüne.
- Oyun : İkinci elde rakip 4 Pik oynadı ve oyunu bien çıkardı, 4 Pik karşılığı olan 120 puanı yazdırdı. Sizin 70 sayısının da altı çizildi, yani zon yapmak için sayı toplamaya yeniden başlamanız gerekiyor.
- Oyun : Üçüncü elde iki Pik oynayıp bien yaparak 60 sayı aldınız.
- Oyun : Bir sonraki elde de 2 Karo oynayıp oyunu çıkararak 40 sayı alarak 100 sayı topladınız ve zonu bağladınız.
- Oyun : Sonraki elde rakip şlem Karo oynadı, kontur attınız ve oyun 2 battı. Rakip zonda olduğu için batartlar  $(3n-1) \times 100$  formülü ile hesaplandı ve 500 sayı kazandınız.
- Oyun : İlk Rober'in son oyununda ise rakip 3 SA oynadı, kontur attınız 1 fazla çıktılar. Dolayısıyla önce 3 SA karşılığı 100 puanı konturlu olduğu için 200 olarak aşağı yazdırdılar, sonra da gene zonda konturlu 1 fazla el aldıkları için yukarıya 200 sayı yazdırdılar. İki zon bağlamış oldukları için ilk Rober bitti ve sizin de bir zonunuz olduğu için 500 sayı Rober bitirme ikramiyesini de kazandılar. Tüm puanlar hesaplandı ve 320 puan ileride oldukları ortaya çıktı ve bu sayı ikinci Rober'de onların tarafına ikramiye olarak yazıldı.

## İkinci Rober

1. Oyun : Siz 6 Pik oynadınız ve bien çıktınız.  $6 \times 30 = 180$  puan aşağı yazdırdınız. Daha önce bağlanmış zonunuz olmadığı için şlem ikramiyesi 500 olarak sizin ikramiye kısmınıza yazıldı.
2. Oyun : Rakip 3 Kör oynadı ve bien yaptı, 90 sayısını yazdırdı.
3. Oyun : 5 Karo oynadınız ve 1 battınız. Kontur olmadığı ama zonunuz olduğu için rakibin ikramiye kısmına 100 sayı yazıldı.
4. Oyun : 3 SA oynadınız ve oyunu çıkardınız. 100 sayı yazdırdınız, ayrıca ikinci zonu bağlamış oldunuz. Rakibin zonu olmadığı için 700 sayı Rober ikramiyesi aldınız. Bu sefer sayılar hesaplandığında siz 970 sayı ilerde çıktınız, ve bu sayı üçüncü Robere başlarken sizin tarafınıza ikramiye gibi yazıldı.

## Üçüncü Rober

1. Oyun : 3 Pik oynadınız, 2 battınız. Rakip kontur atmış olduğu için ve siz zonda olmadığınızdan dolayı  $(2n-1) \times 100$  fomülü ile hesaplanarak 300 sayı rakibin ikramiye kısmına yazıldı. Ancak Pik'den dört onörünüz olduğu için siz de kendi ikramiye kısmına 100 sayı yazdırdınız.
2. Oyun : Rakip 4 Kör oynadı ve 11 el aldı. 4 Kör sayısı olan 120 sayı aşağı, 1 fazlası için 30 sayı yukarı olmak üzere yazıldı.
3. Oyun : 1 SA oynadınız ve oyunu çıkardınız, 40 sayınız yazıldı.
4. Oyun : 2 Karo oynadınız gene bien çıktınız ve gene 40 sayı yazıldı ama hala zonu bağlayamadınız.
5. Oyun : Rakip 3 SA oynadı ve çıkardı. 100 sayı alarak zon bağladı ve iki zon bağladığı ve sizin de zonunuz olmadığı için 700 sayı Rober ikramiyesi aldı. Parti sona erdi ve rakip 100 sayı ile partiyi kazanmış oldu.

## 9.2 Chicago Sayı Sistemi

Bu sistemin çok değişik versiyonları vardır. Öncelikle biz size uygulanması son derece kolay bir karma sistem önereceğiz, sonra diğer versiyonlarla aradaki farkları göstereceğiz. Anlatacağımız sistemin Rober Briçten en önemli farkı oynanacak oyun sayısının sınırlı olmasıdır. En az dört oyun oynanması gerekir, yani herkes bir kez kağıt dağıtacaktır; oyun sayısı kuşkusuz dördün katları şeklinde artırılabilir. Bir diğer önemli fark ise her kağıt dağıtımında oynanan oyunun bir öncekinden bağımsız olmasıdır. Yani her el kendi içinde biter, 2 Pik oynadıysanız o aldığınız 60 sayıyı, bir sonraki elde 100 sayıya tamamlayıp zon yapmak diye bir şey yoktur. Alacağınız puanı bir seferde alırsınız ve ikinci oyuna sıfırdan başlanır.

	(Zonda)	Biz	Siz
1. Oyun	Kimse	140	-
2. Oyun	Siz	110	-
3. Oyun	Biz	170	-
4. Oyun	Herkes	-	650
5. Oyun	Kimse	1260	-
6. Oyun	Siz	100	-
7. Oyun	Biz	-	430
8. Oyun	Herkes	-	190

Yukarıda 8 el oynanacak bir tablo çizilmiştir. Bu sayı sisteminde kimin zonda olup kimin olmadığı önceden belirlenmiştir. Soldan ikinci kolon, oynanacak oyunda hangi tarafın zonda olduğunu göstermektedir. Alınan puanlar da Biz ve Siz



kolonlarına yazılacaktır. İlk kağıdı, tabloyu tutacak kişinin ortağı dağıtır ve ilk oyunda tabloda da görüldüğü gibi kimse zonda değildir. Fazla çıkan ve batan eller bu zon durumuna göre değerlendirilir.

Manş skor dışında herhangi bir kontrat oynayan kişi kontratını yaparsa, diğer sistemde alacağı sayıya ek olarak zonda değilse 50, zonda ise 100 sayı fazladan alır. Mesela 2 Pik oynadınız ve bir fazla çıktınız. Diğer sayı tablosuna göre çizginin altına 60, üstüne 30 sayı yazıyordunuz. Bu sisteme göre kendi hanenize zonda değilseniz 90+50, zonda iseniz 90+100 yazarsınız, ve o sayı orada biter, bir sonraki oyuna aktarılmaz.

Eğer Manş skor oynuyor ve zon yapıyorsanız, alacağınız puana ilaveten zonda değilseniz 300, zonda iseniz 500 puan yazarsınız. Mesela 4.Oyunda tabloda da görüleceği gibi Herkes zonda, rakip 4 Kör oynadı ve bir fazla yaptı. Alacakları sayı  $150+500=650$ ' dir. Diyelim ki 5.Oyunda konturlu Şlem Pik oynadınız, bir fazla çıktınız ve zonda değilseniz. Alacağınız puan  $180 \times 2 + 100 + 300 + 500 = 1260$ ' dir ve bu sayının tamamı sizin hanenize tek kalem olarak yazılır. Fazladan alınan ve eksik alınan eller için sayılar aynı diğer sistemde olduğu gibi hesaplanır.

Şimdi yukarıdaki tabloda yer alan oyunların sayılarını açıklayalım.

1. Oyun : 2 Pik oynadık ve 3 Pik çıktık, dolayısıyla  $3 \times 30 = 90$  ve zonsuz oyun çıkarma ikramiyesi olarak da 50 olmak üzere toplam 140 sayı yazdık.
2. Oyun : Bu sefer 3 Karo oynadık ve bien yaptık, bu sefer  $3 \times 20 = 60$  sayı ve zonsuz oyun çıkarma ikramiyesi olarak 50 sayı aldık. Toplam 110 sayı.
3. Oyun : Zonda 2 SA oynadık ve bien yaptık, alacağımız sayı 2 Sanzatu karşılığı 70 ve zonda oyun çıkarma ikramiyesi 100 olmak üzere toplam 170 tir.
4. Oyun : Herkesin zonda olduğu oyunda rakip 4 Kör oynadı ama 1 fazla çıkardı. Dolayısıyla  $5 \times 30 = 150$  ve zonda iken zon yaptığı için 500 zon ikramiyesi aldı.
5. Oyun : Daha önce açıkladığımız gibi zonda değilken 6 Pik oynadık, kontur atıldı ve oyunu 1 fazla çıkardık.  $180 \times 2$  çıkarılan oyun sayısı konturlu olarak, bir fazlası zonsuz olduğu için 100 sayı olarak, zonsuz durumda zon ikramiyesi 300 sayı olarak ve gene zonsuz durumda şlem ikramiyesi 500 sayı olarak toplam 1260 sayı alındı.
6. Oyun : Rakip 2 SA oynadı ve 1 battı. Zonda oldukları için biz 100 sayı kazandık.
7. Oyun : Rakip 3 SA oynadı ve bir fazla çıkardı. 4 SA karşılığı olarak 130 sayı ve zonsuz durumda zon ikramiyesi olan 300 sayı olmak üzere toplam 430 sayı aldılar.
8. Oyun : Rakip 3 Pik oynadı ve çıkardı. Aldığı sayı  $3 \times 30 = 90 + 100 = 190$ . İlk sekiz eli 510 sayı önde kapattık. Bu sistemde oyun sayısı 4'ün katları olarak belirlenip, istendiği kadar oynanabilir.

Chicago Sayı sistemi ilk uygulandığı zaman amaç oyun sayısını sınırlamaktı. Rober Bricinde bir taraf iki zon yapmadan Rober tamamlanmadığı için oyunu sonsuza kadar sürdürmek mümkündür. Bunu önlemek için Chicago sayı sistemi yaratıldı ve oyun sayısı sınırlanırken, ilk başlarda karma bir sistem uygulandı. Orijinal Chicago sisteminde gene dört oyun esastı, fakat bir oyunda aldığınız part skor, bir sonraki oyuna taşınyordu. Mesela ilk oyunda 2 Pik oynadınız ve 9 el alarak 3 çıktınız, aşağıya 60, yukarıya 30 sayı yazılır. Çizelge Rober Briç çizelgesiyle yukarıda anlattığımız çizelgenin bileşimi gibidir. Dört oyun için yukarıda Chicago başlığı altında anlattığımız gibi bir çizelge hazırlanır ama burada Biz ile Siz arasındaki dikey çizgi yukarı doğru devam eder, fazlalar ve ikramiyeler yukarı yazılır. İkinci oyunda 1 Sanzatu oynayarak zonu tamamlamanız mümkündür, bu durumda da aşağıya 40 yukarıya zon ikramiyesi olan 300 sayıyı yazarsınız. Zon ikramiyesinin kaç yazılacağı zonun tamamlandığı elde zonda olup olmamanıza bağlıdır. Ancak ikinci oyunda rakip zon yaparsa, artık ilk oyundaki 60 sayıyı 100 sayıya tamamlayarak zon yapma şansınız kalmamıştır. Gördüğünüz gibi burada da Rober ikramiyesi değil, zon ikramiyesi söz konusudur. Part skoru zona tamamlamak mümkün olduğu için oyun çıkarma ikramiyesi yok; sadece dördüncü oyun için Part skorla sonuçlanması halinde 100 sayı ikramiyesi vardır. Şimdi de yukarıdaki sekiz eli bu sisteme göre yazalım.

		Biz	Siz
(Zonda)		300	
		30	
1. Oyun	Kimse	60	-
2. Oyun	Siz	600	-
3. Oyun	Biz	70	-
4. Oyun	Herkes	-	650
5. Oyun	Kimse	1260	-
6. Oyun	Siz	100	-
7. Oyun	Biz	-	430
8. Oyun	Herkes	-	190

Gördüğünüz gibi çok farklı değil. Yukarı yazılan sayılar ilk oyundaki bir fazla, ve ikinci oyunda tamamlanan zon ikramiyesi. Diğerlerinde tek oyunda zon bağlandığı için ikramiyelerin yukarı yazılmasına gerek yok. 8. Oyunda ise çıkarılan part skora 100 sayı ikramiye eklendi. Bu oyun dörtlü turun son oyunu olduğu için Part skor bir sonraki oyuna taşınmayacaktır. Sonuçta da küçük bir değişiklik var; 510 değil 610 sayı ilerdeyiz.

Bir diğer sistem Duplicate Sayı Sistemidir. Bu sistemin bizim ilk anlattığımız Chicago sisteminden farkı, Part skor için her durumda 50 sayı ikramiyesi olması, konturlu ve sürkonturlu çıkarılan her oyun için 50'şer sayı ayrıca ikramiye yazılmasıdır. Yani mesela, zonda sürkonturlu 1 Karo oynayıp oyunu yaparsanız alacağınız sayı  $(20 \times 4)80 + 50 + 50 + 50 = 230$  olur. 80 sayı sürkonturlu 1 Trefl için, ilk 50 sayı oyun yapıldığı için, ikinci 50 konturlu oyun yapıldığı için, üçüncü 50 de sürkonturlu oyun yapıldığı için yazılmıştır. Zonda olmasaydınız da aynı sayıyı alacaktınız. Eğer zon yapıyorsanız ilk yazdığımız 50 sayı yerine zonda 500, zonsuz 300 sayı yazmanız gerekecekti. Diğer sayılar tamamen yukarıda anlattığımız gibidir. Bu sistem turnuvalarda uygulanan sistemdir, dolayısıyla genelde en az 8 kişiyle, yani iki masa oynanır, zon sıraları da Chicago'ya göre farklıdır.

Chicago sistemi daha sonraları Duplicate Sistem gibi oynanmaya başlanmıştır. Zon ikramiyeleri 300 ve 500, Part skor oyun çıkarma ikramiyesi 50 sayı olarak yazılır, part skor bir sonraki ele taşınmaz, ancak 50 sayı kontur ve sürkonturlu oyun yapma ikramiyeleri yoktur. Yani bizim bu başlık altında ilk anlattığımız Karma sisteme göre tek farkı Part skor için zonda da, zonsuz da 50 sayı ikramiye yazıyor olmasıdır. Ayrıca zon sırası da değişmiştir. Eskiden 2 ve 3 üncü oyunlarda kağıdı dağıtan taraf zonda olurken, yeni düzende tam tersi tercih edilmiştir.

### 9.3 Turnuvalarda Puanlama

Turnuvalarda Duplicate Sayı sisteminin uygulandığını daha önce belirtmiştik. Turnuvalarda oynanacak eller önceden belirlenmiştir ve her el tüm ekipler tarafından oynanmak durumundadır. Dolayısıyla şans faktörü büyük ölçüde ortadan kalkar, her eli en iyi değerlendiren en yüksek puanı alır. Şimdi bu puanlamanın nasıl yapıldığına bakalım. Her oyun için maksimum puan masa sayısı ile belirlenir. Turnuvada en az iki masa olması gerekir ve iki masa için bir ekibin bir oyunda kazanacağı maksimum maç puanı 2'dir. Ondan sonra ilave her masa için 2 puan ilave edilir. Mesela 4 masa oynanıyorsa, maksimum oyun puanı 6'dır.

Şimdi 4 masalı bir turnuva için, ilk oyunda her masada oynanan oyun ve sonuçlara göre bir tablo hazırlayalım.

Kontrat	Kontrat Sahibi	Sonuç	K-G	D-B	K-G	D-B
3 SA	D-B Ekip 1	1 Battı	50	-	6	0
4 Pik	D-B Ekip 2	Bien	-	420	2	4
4 Pik	D-B Ekip 3	1 Fazla	-	450	0	6
3 Pik	D-B Ekip 4	1 Fazla	-	170	4	2

Şimdi de yukarıdaki tabloyu açıklayalım :

- 1.Masada Doğu-Batı 3 SA oynadı ve 1 Battı bu nedenle Kuzey-Güney'in hanesine 50 sayı yazıldı.
- 2.Masada aynı kağıdı gene Doğu-Batı'da oturan 2.Ekip 4 Pik oynadı ve Bien yaptı, yani oyunu tam çıkardı ve 420 sayı aldı.
- 3.Masada Doğu-Batı 4 Pik oynadı ve 1 fazla çıkardığı için 450 sayı kazandı.
- Son masada ise gene Doğu-Batı 3 Pik oynadı ve 1 fazla çıkararak 170 sayı yazdırdı.

Bunlar bir board'da yani bir oyunda alınan sayılar. Son iki kolon ise Maç Puanlarını gösteriyor. Doğu-Batı'da en iyi performansı gösteren 3.Ekip 6 puan, 2.Ekip 4 puan, 4.Ekip 2 puan ve 1.Ekip 0 puan aldılar, rakipleri olan Kuzey-Güney ekipleri de, bu puanları 6 puana tamamlayan puanları kazanmış oldular. Yani 0 puan alan Doğu-Batı'nın karşısında oturan Kuzey-Güney 1.Ekip 6 puan kazanmış oldu.

Bu şekilde kaç oyun oynanırsa, sonunda bütün maç puanları toplanır ve ekiplerin kazandığı toplam puan ortaya çıkmış olur.

Her ekibin bir boardda oynadığı oyun ve aldığı sayı her zaman farklı olmaz. Mesela yukarıdaki örnekte 3.Ekip 4 Pik'i 1 fazla çıkarmamış ve Bien yapmış olsaydı, 2.Ekiple sayıları eşit (420) olacaktı. Bu durumda ilk sırada olduklarına göre ilk iki sıranın maç puanlarını paylaşacaklardı ve her ikisi de  $(6+4)/2=5$  puan kazanmış olacaklar, rakipleri de 1'er puan alacaklardı. Dolayısıyla bir oyunda tüm masalarda aynı oyunun oynanıp aynı puanların alınması halinde tüm ekiplerin 3 puan kazanmış olacağını hesaplamak zor olmayacaktır.

Peki diğer masalarda oyun oynanırken, bir masada oyun açılmazsa, yani herkes pas geçerse ne olur? Pas geçilen masada her iki ekip de hanesine 0 sayı yazdırır, bu 0 sayı yukarıdaki tabloda (-) işareti alan ekiplerden iyi durumda olur. Çünkü (-) işareti alan ekiplerin sayısı aslında rakibin aldığı sayının eksi halidir. Yani Kuzey-Güney 2.Ekibin sayısı aslında (-420) dir. Böyle bir durumda puanlama aşağıda görülen tablodaki gibi olacaktır.

Kontrat	Kontrat Sahibi	Sonuç	K-G	D-B	K-G	D-B
3 SA	D-B Ekip 1	1 Battı	50	-	6	0
4 Pik	D-B Ekip 2	Bien	-	420	0	6
Pas	D-B Ekip 3	-	0	0	4	2
3 Pik	D-B Ekip 4	1 Fazla	-	170	2	4

Bir de oyunun herhangi bir nedenle tamamlanamadığı bir masadaki durumu inceleyelim. Bu durumda o masadaki iki ekip toplam puan olan 6 puanı 3-3 paylaşır. Diğer masalardaki puanlama her ekipten 1'er puan düşülerek hesaplanır. Yani en iyi performansı gösteren ekip 6 değil 5 puan kazanır, ikinci ekip 3, üçüncü ekip 1 puan kazanır. Dolayısıyla şunu söyleyebiliriz; bir boardda tüm Doğu-Batı'ların kazandığı toplam puan hiçbir zaman değişmez, 4 masa örneğinde 12 puanı geçemez.

## Bölüm 10 : Oyun

Konuşmalar tamamlandıktan sonra sıra oyuna gelmiştir. Oyun da Bricin en az konuşmalar kadar önemli bir parçasıdır. Konuşmalar kısmında yapılmış olan deklarasyonlar göz önünde tutularak defansta olan taraf ilk kağıdı nereden açılacağına ve nasıl bir savunma yapacağına karar verirken, oyunu oynayacak olan taraf da oyunu nasıl kurgulayacağına karar verecektir. Burada artık konvansiyonel kurallar yoktur, tamamen mantık kuralları geçerlidir. Şimdi bu bölümü de Kağıt Açılmak, Oyun Kurmak ve Savunma başlıkları altında inceleyeceğiz.

### 10.1 Kağıt Açılmak

Kağıt açılmak oyunun en önemli hamlelerinden biridir, çünkü savunmanın bütün stratejisi bu açılan kağıt üzerine kurulacaktır. Doğru kağıdı açılmak oyunu batırmaya yardımcı olabileceği gibi, yanlış kağıt açılmak oyunun çıkmasına neden olabilir. Kağıt açılmada diğer oyuncuların yapmış olduğu konuşmalar büyük önem taşır. Örneğin ortağınızın konuştuğu bir rengi açılmak da sorun yoktur, ama oyunu oynayan kişinin konuştuğu bir rengi açılmak intihar olabilir. Kağıt açılmada belirli kurallar vardır ama bunların hiç birisi kesin kurallar değildir. Amaç oyunu batırmaktır ve açılırken düşüneceğiniz tek şey budur. Eğer oyunu açılıştan batırabiliyorsanız, hiç beklemeden hemen batırmalısınız. Rakibe el verdikten sonra bir daha ne zaman el tutabileceğiniz hiç belli olmaz.

Sanzatu Kontratına ve Koz Kontratına karşı açılış kuralları farklıdır. Şimdi bunları ayrı ayrı görelim.

#### 10.1.1 Sanzatu Kontratına Karşı

##### A. İyi Bir Elden Açılmak

Sanzatu oyununda uzun renkler savunma için çok değerlidir. Koz çakılması gibi bir durum söz konusu olmayacağı için küçük kartlarla da el yapılabilir. Bu nedenle amaç, varsa uzun renklerinizi değerlendirmektir.

Elinizdeki en az beş parçalı rengin dördüncü büyüğüyle açılmak klasik bir açılıştır. Bu 11 kuralı olarak da bilinir. Örneğin 7'li açılmışsanız, bunun üzerindeki üç kağıdın sizde olduğunu ortağınız bilir. 7'linin üzerinde toplam 7 kart vardır. Bunlardan üçü açılana olacağına göre, dışarda 4 adet vardır. İşte 11 kuralından bu şekilde yararlanılabilir. Ortağınız açıldığınız kartı 11'den çıkarıp, yere açılan kağıdı da gördükten sonra kontrat sahibinde o kartın üzerinde kaç kart olduğunu anlar ve atacağı kağıda ona göre karar verir. Bunu bir örnekle açıklayalım.

♠ A V 9 7 3      ♥ R 10 5      ♦ V 10 9      ♣ D 6

Bu elde doğru açılış tartışmasız bir şekilde Pik 7'lisidir. Ortağınıza Pik dağılımı konusunda tam bilgi verecek ve el tuttuğu zaman Pik gelmesini sağlayacaktır. Ortağınız sizin dışınızda 7'linin üstünde 4 kart olduğunu bilir ve yere açılan kağıtta örneğin Rua ve 8'li ve kendi elinde de Dam ve 10'lu varsa, kontrat sahibinin elinde 7'liden kuvvetli bir kart olmadığını anlar.

Yukarıda 11 kuralını anlattık ancak bu kural kesin bir kural değildir. Çünkü; eğer sıralı bir kağıdınız varsa, sıranın en büyüğüyle açılmak gerekir ve bu durumda 11 kuralı çalışmaz, ama bu durumda da ortağınız dördüncü kağıdınızı açılmadığınızı anlayacaktır. Bir örnekte bu duruma verelim.

♠ R 10 9 8 3      ♥ A 9 5      ♦ V 10 9      ♣ D 9

Bu elde doğru açılış Pik 8'lisi değil, 10'lusudur. Ortağınız 10'lunun dördüncü büyük kağıdınız olmadığını anlayacaktır, çünkü öyle bir durumda diğer dört onörün üç tanesinin sizde olması ve daha büyük bir sıralı kağıdınız olması, dolayısıyla da daha büyük bir kağıt açılmamız gerekirdi. Bu açılışta ortağınız bu kağıdın geriye doğru sıralı olduğunu anlayacaktır. Eğer Pik'iniz aşağıdaki gibi olsaydı açılışınızın farklı olması gerekirdi.

♠ A R V 10 4  
♠ A D V 10 4  
♠ R D V 10 4

Yukarıdaki tüm ellerde açılacak kağıt farklıdır. 10'lu dördüncü kağıt olmasına rağmen hiç birinde Pik 10'usu ile açılmaz. Her elde sıranın en büyük kağıdıyla açılmak gerekir. İlk elde As, ikinci elde Dam, üçüncü elde Rua doğru açılıştır. Buradan şöyle bir sonuca varabiliriz. Sanzatu kontratına karşı dördüncü büyük olarak açılacak kart en fazla 8'li olabilir ve daha büyük herhangi bir kart mutlaka sıranın en büyüğüdür.

Kuşkusuz işiniz doğru açılışı yapmakla bitmiyor. Diyelim ki yukarıdaki ilk Pik dağılımında As'la açıldınız ve eli aldınız, şimdi ne yapacaksınız? Eğer Dam yerde çıkarsa ve kesin el alır durumdaysa, yani en az üç parçaysa hemen Dam'a bir el vermekte yarar vardır. Bir sonraki el tutuşunuzda üç parça daha Pik çekersiniz, yada ortağınızda Pik üç parça ise el tuttuğu zaman o size Pik gelecektir. **Ortağınız açıldığınız kağıdın en büyüğünü oynamak ve el aldığı zaman aynı rengin en büyüğüyle gelmek zorundadır.** Kuşkusuz bunun istisnaları vardır; örneğin yerde ezmesi gereken bir kart varsa ve daha sonra gene gelecek kadar o karttan elinde varsa, yada yerden konulan kağıdı geçemiyorsa.

Aynı örnekte eğer Dam ortağınızdaysa, Rua'nın sizde olduğunu anlayacak ve özellikle iki parçaysa ilk As açılışınıza kaçacaktır. Kaçmaması ve sizin küçük Pik'le devam etmeniz durumunda ortağınız Dam ile el tutacak ama size dönecek Pik'i kalmamış olacaktır. Eğer Dam'ın sağınızdaki oyuncuda olduğunu düşünüyorsanız, Pik'e devam etmek yerine başka bir kağıt giderek ortağınız el tuttuğu zaman Pik dönmesini bekleyebilirsiniz. Ortağınızın Pik gelmesi durumunda Kontrat sahibinin Dam'ını empasa alacak ve Pik'den beş el yapmış olacaksınız. Ancak ortağınızın el tutarı olmaması ihtimali kuvvetli ve sizin başka bir renkten kesin bir el tutarınız daha varsa, o zaman işi şansa bırakmayıp Rua'yı da çeker sonra Dam'a bir el verirsiniz. Bu durumda eğer Dam ortağınızda 3 parça ise ve bu nedenle ilk As çekişinize vermediyse, Rua çektiğiniz zaman mutlaka Dam'ı vermelidir, yoksa üçüncü dönüşte Dam ile el tutacak ve gene size geri dönemeyecektir.

Aynı koşullar ikinci örnek içinde geçerlidir. Rua ortağınızdaysa ve iki parça ise hemen Dam'ınızı ezerek eli alıp size Pik dönmesi gerekir. Üç parça ise bir el bekleyebilir, ama siz ikinci elde As çekerseniz Rua'yı vermelidir. Aksi durumda gene el ortağınızda sıkışacak ve size Pik dönemeyecektir.

Üçüncü örnekte ise As çıkıncaya kadar Pik çekmeye devam etmelisiniz.

Beş parça renkten sıralı açılmaya bir farklı örnek verelim. Eğer sıralı renginiz iki parça ve gerisi küçük kağıtlarsa sıradan değil, dördüncü büyüğü açılmayı tercih edin.

♠ A R 6 4 2  
♠ D V 7 5 3

Yukarıdaki örneklerde açılacağınız büyük onörü destekleyecek yan kağıtlarınız olmadığı için dördüncü büyük kağıtla açılmayı tercih etmelisiniz. Eğer sıralı kağıtlarınız üç parça ise yada yanında destekleyecek aralıklı kağıtlarınız varsa sıralı kuralına mutlaka uyun.

Beş parçalı bir renginiz yoksa dörtlü bir renkle açılmayı tercih edebilirsiniz. Dört parça bir renkte sıralı denilince birbirini takibeden en az 3 kart anlaşılmalıdır.

♠ D 8 4 2	♥ 10 9 8 2	♦ A D 8	♣ V 4
♠ D V 10 5	♥ D 6 4 3 2	♦ A 9 5	♣ 7
♠ R 10 8 5	♥ R 6 4 2	♦ A 9 5	♣ 7
♠ R 10 8	♥ V 7 4 2	♦ 9 8	♣ A D 10 2

İlk elde doğru açılış sıralı olduğu için Kör 10'usu, ikinci elde Kör beş parça olduğu için Kör 3'lü, üçüncü elde ise aralıklı olduğu için Pik açılmayıp, Kör 2'li ile açılabilirsiniz. Dördüncü elde ise Kör açılış Trefl'e göre aynı nedenlerle daha iyi gibi görünüyor.

## B. Kötü Bir Elden Açılmak

El alma umudunuzun olmadığı bir el açılacağınız kağıdın önemli olmadığı anlamına gelmez. Kötü bir elde beş parça kozunuzu açılmanızın hiçbir yararı olmayacaktır. Bu nedenle ortağınızın uzun rengini açılmaya çalışırsınız. Örneğin aşağıdaki elde;

♠ 10 8 4

♥ V 9 8 5 2

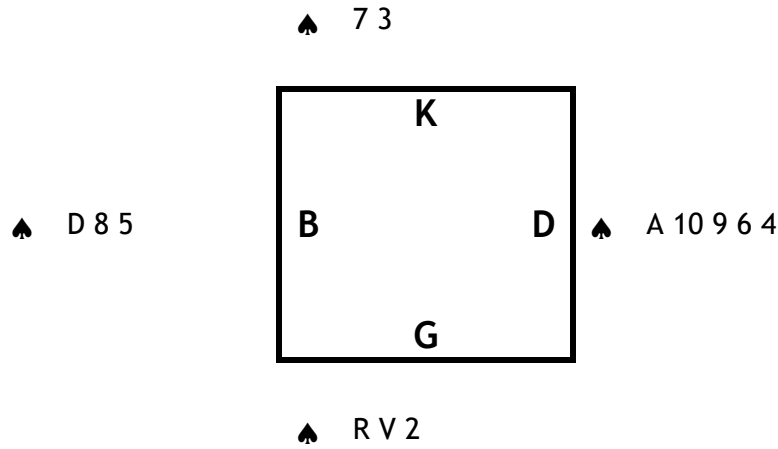
♦ 7 4 2

♣ 8 5

Eğer rakip hiç Pik konuşmadıysa Pik 8 ile açılırsınız. Pik konuştuysa o zaman en kısa renginiz olan Trefl 8 ile açılırsınız.

### C. Ortağın Renginden Açılmak

Konuşmalar sırasında ortağınızın deklare ettiği bir renk varsa, kendi renginizle ortağınızın rengi arasında bir tercih yapmanız gerekir, buna elinizin durumuna göre karar verirsiniz. Rakip Sanzatu deklare ettiğine göre bir tarafın ortağınızın rengini kesiyor olması gerekir. Konuşmalardan keserlerin hangi tarafta olduğunu tahmin edip ona göre tercihinizi yapabilirsiniz. Ortağın rengi sizde kuvvetli değilse ve ortağınız sizin açılışınızla empasa girecekse o rengi açılmamayı tercih edebilirsiniz. Ortağın rengi sizde de kuvvetliyse o zaman mutlaka o rengi açılmalısınız. Bu durumda ortağın renginin en büyüğüyle açılmak gibi her zaman doğru olmayan bir anlayış vardır. Kontrat sahibi Sanzatu oynadığına göre o rengi kesiyor olmalıdır, ancak sizde de büyük onör varsa belki o keserini empasa alma şansınız doğabilir. Bir örnekle anlatalım.



Güney Doğunun Pik deklarasi üzerine puanını yeterli görmüş ve Pik açılışında Pik'i iki defa keseceğini ve bununda oyunu yapmaya yeteceğini düşünmüş olabilir. Eğer siz Batı olarak Dam ile açılırsanız amacına ulaşmış olacaktır. Oysa 5'li ile açılırsanız ortağınız As ile alacak ve mecburen 10'lu ile devam edecektir. Bu durumda Vale'nin el yapma olasılığı kalmayacaktır.

Eğer sizinde iyi bir renginiz varsa siz ortağınızın rengini biliyorsunuz ancak ortağınız açılmamanız durumunda sizin renginizi asla bilemeyecektir. Bu durumda kritik bir karar vermek zorundasınız. Eğer renginiz çok umutlu ise kendi renginizi açılmayı tercih edebilirsiniz. Bir sonraki el tutuşunuzda ortağınızın rengini oynamayı düşünebilirsiniz. Şimdi ortağınız da el tuttuğu zaman gelmesi gereken rengi biliyordur. Ancak eğer ortağın rengini açılmadığınız için oyun çıkarsa ortağınızın kötü bakışlarına tahammül etmeniz gerekecektir.

♠ 7 2

♥ R D V 6 4

♦ 8 7 5

♣ D 8 4

Yukarıdaki elde ortağınızın deklare ettiği Pik yerine Kör Rua'sını açılmak daha doğru görünüyor. Çünkü As çıktıktan sonra dört el yapma şansınız var ve Trefl Dam'ı el tutma şansınız olabilir.

Ortağınız bir renk deklare edip ondan sonra da Sanzatu kontratına kontur attıysa ortağınızın renginin en büyüğüyle açılmak zorundasınız. Yukarıdaki elde eğer ortağınız Pik deklare ettikten sonra 3 Sanzatu'ya kontur attıysa Pik'iniz tek parça bile olsa Pik açılmak durumundasınız.

Ortağınızın konuştuğu renk yoksa, sizin beş parçalı yada sıralı dört parçalı bir renginiz yoksa ve ortağınız kontur attıysa, o zaman yer olan oyuncunun ilk deklare ettiği rengi açılmak mantıklı olacaktır. Çünkü ortağınız ancak yerdeki kağıtları ezebiliyor durumda olduğundan kontrat sahibinin konuştuğu renge kontur atmak gibi bir lüksü olamaz, dolayısıyla kontur atıyorsa bu yerin konuştuğu renge olmalıdır.

#### D. Rakip Renginden Açılmak

Rakibin deklare ettiği renkten açılmak ancak ve ancak o renk sizde kuvvetli ve sıralıysa mümkündür. Bu kural özellikle Majör renkler için kesindir.

♠ D V 10 9 5

Böyle bir Pik ile rakip deklare etmiş olsa bile Pik açılabilirsiniz. Ama aşağıdaki gibi bir Pik'le ise asla açılmamalısınız.

♠ A D 9 8 5 veya ♥ R V 9 8 4

Eğer rakibiniz de sizin gibi 5'li Majör oynuyorsa Minör açışlarında konuşmalarını iyi değerlendirip Minör renklerinin ne durumda olduğunu tahmin edebilirsiniz. Eğer Minör açışının kısa renk olduğu kanısına varıyorsanız açılıştaki kurala uymak zorunda değilsiniz.

#### 10.1.2 Koz Kontratına Karşı

Burada açılış mantığı tamamiyle farklı çalışır. Uzun renklerinize el yapma olanağı sınırlıdır. Onörleriniz iş yapabilir ve elinizde olmayan renge koz ile çakararak el yapabilirsiniz. Burada da oyunu açıştan batırabiliyorsanız hiç durmayın. Aksi takdirde rakibe el verdikten sonra oyunu batırma şansını kaybedebilirsiniz; oynayan, kozları temizleyip sağlam bir başka renge elindeki boş kağıtları kaçabilir. Şimdi farklı durumları başlıklar altında inceleyelim.

#### A. Uzun Renkten Açılmak

Uzun renkten açılmak Sanzatu kontratında olduğu gibi avantajlı bir durum değildir. Uzun renginiz beş parça ise oyunculardan birinde en fazla iki parça olabilir, dolayısıyla o renk çakılmadan önce en fazla iki defa dönebilir. Eğer uzun renginiz aralıklı ise asla açılmayıp rakibin yada ortağın o rengi oynamasını beklemelisiniz. Eğer sıralıysa, As ve Rua varsa Rua ile, Rua ve Dam varsa gene Rua ile açılmalısınız. As-Rua'dan Rua açıldığınız zaman el sizde kalacağı için ortağınız As'ın sizde olduğunu anlayacaktır. Rua-Dam'dan Rua açıldığınız ve rakibin As'la aldığı durumda da ortağınız Dam'ın sizde olduğunu anlayacaktır.

Uzun renginiz ortağınızın deklare ettiği renk ise el alıp alamayacağınız çok kuşkuludur. Rakiplerden birinde tek parça olduğu kesindir ve ikinci bir renge kaçma olasılıkları çok kuvvetlidir. Böyle bir durumda hemen en büyük kağıdı çekmek gerekir.

Uzun renkten açılmanın bir diğer amacı da ortağınızın çakar kağıdını bulmaktır. Sizde beş parça olan renk ortağınızda tek parça yada iki parça olabilir. Ancak bu renk sizde aralıklı ise ortağınızın rengi olmadıkça hiçbir amaçla açılmamalısınız.

#### B. Kısa Renkten Açılmak

Kısa renkten açılmanın tek bir amacı vardır, ikinci yada üçüncü dönüşte çakararak el yapmak. Bunun için normal koşullarda el yapmayacak kozlarınız olması gerekir. Örneğin Pik kontratına karşı aşağıdaki gibi bir Pik'iniz varsa tekli renginizi açılmanın size hiçbir yararı olmaz.

♠ A 10 7 2

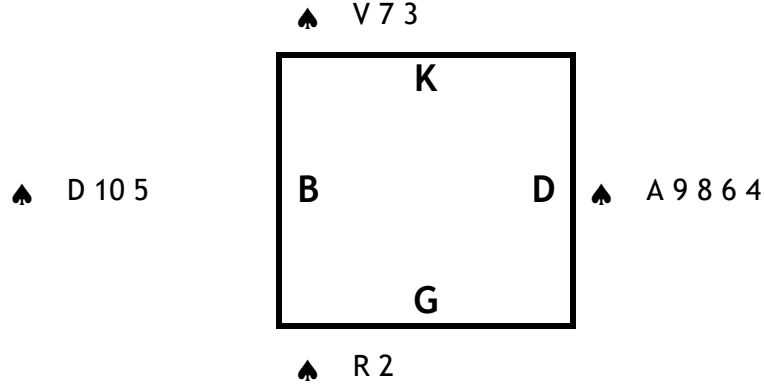
Bu Pik'le zaten iki el yapma olanağınız var, çıktığınız zamanda iki el yaparsınız, üstelik Pik'iniz bir el erken biteceği için rakibi kozdan rahatlatmış olursunuz. Bu durumda kendi çakarınız yerine ortağın çakarını bulmaya çalışmak daha akıllıca olacaktır. Tersine Pik'iniz aşağıdaki gibiyse;

♠ A 8 5

Pik'den normal koşullarla sadece bir el yapabilirsiniz, bu nedenle kendi çakarınıza açılmak doğru bir davranış olacaktır. Ortağınız el tuttuğu zaman açıldığınız kağıdı açılma nedeninizi düşünecek ve sizde kısa olduğu kararına varırsa hemen dönecektir. Zaten ortağınızın öncelikle dönmeyi düşüneceği renk sizin açıldığınız renktir.

### C. Ortağın Renginden Açılmak

Koz kontratlarında ortağın renginden açılırken belli kurallar vardır. Genelde kabul gören “en büyük kağıdı açılma kuralı” büyük ölçüde doğrudur. Ortağın rengi sizde tek parça ise düşünecek bir şey yoktur; iki parça ise büyük olanla açılıp el sizde kalırsa ikinciye çekersiniz. Bu kural onörünüz olsa da olmasa da geçerlidir; üç parça ise onörlü bir kağıtta tercihler değişebilir, kimi onörle açılırken kimi de küçük açılmayı tercih eder. Elinizdeki onör büyükse, yani As yada Rua ise büyük açılmak daha doğrudur. Çünkü sizin kampta muhtemelen sekiz parça olan renk en fazla iki defa dönecektir ve sizin Rua açılmanız As rakipte bile olsa hiçbir zarar getirmeyecektir. As’ınız varsa zaten hiç düşünmeden çekerek alıp aynı renkten devam etmeniz gerekir. Tersine elinizdeki onör küçükse, yani Dam yada Vale ise küçük açılmayı tercih edebilirsiniz. Çünkü Dam veya Vale açıldığınız zaman eğer arada boşluk varsa ortağınız gereksiz el kaptırmamak için sizin onörünüzü ezmek zorunda kalabilir ve asıl o zaman rakibe fazladan el veriyor olabilirsiniz. Bunu bir örnekle açıklayalım.



Böyle bir elde Dam ile açılırsanız ortağınız rakipte tek parça olabileceği kuşkusuyla Dam’ınızı mecburen ezabilir ve rakibin hem Rua hem de Vale’sinin iş yapmasına neden olabilir. Tersine küçük açılırsanız rakibin sadece Rua’sı iş yapacaktır. Ancak kağıdınız sıralıysa o zaman tabii ki büyük açılmak doğrudur. Diğer taraftan elinizdeki kağıtlar önemsiz ise büyük açılmanın kimseye bir zararı olmaz.

Burada ortağın rengi derken, bu rengin hangi koşullarda söylenmiş olduğu çok önemlidir. Eğer ortağınız serbest deklare verdiyse yukarıda anlattıklarımız geçerlidir, tersine sizin Apel konturunuza mecburen bir renk konuştuysa o zaman o rengi açılmadan önce çok daha iyi düşünmeli ve hatta sağlam alırlarınız yoksa yada aralıklıysa asla açılmamalısınız.

### D. Koz Açılmak

“Hiçbir şey bilmiyorsan koz açıl” diye bir söylem vardır. Bu aslında daha iyi bir çıkış yapamıyorsan, yapacağın her açılış kendini yada ortağın empasa alacaksa koz oyna anlamında kullanılır ve doğruluğu koşullara bağlıdır. Bu koşullar nelerdir? Bir kere, öncelikle rakibin kozunun çok kuvvetli olduğu kanaati oluşmuş olmalıdır ve sizin yada ortağınızın kozdan el yapması olanağı bulunmamalıdır. İkincisi, sizin yada ortağınızın bir renge çakma olasılığı bulunmamalıdır. Üçüncüsü, rakibin koz dışında sağlam olabilecek ikinci bir rengi olmamalıdır, çünkü kozları temizleyip boş kağıtlarını o renge atabilir.

Bir de koz açılışının çaresizlikten değil, zorunlu olduğu durumlar vardır. Örneğin bir rengin yerde kısa olduğunu ve rakibin oyunu çakarak yapacağını düşünüyorsanız, koz açılarak yerdeki koz sayısını azaltmak çok iyi bir başlangıç olabilir. Hele koz As’ı da sizdeyse As’ı alıp arkasından bir daha koz çekerek rakibin can damarını kesmiş olursunuz.

Böyle bir durum ortağınızın Sanzatu ile oyun açtığı ama rakibin bir renkle kontratı kapıldığı durumlarda da geçerlidir. Puanlar ortağınızdadır ve rakip ancak çakarak oyunu yapmayı hedeflemektedir. Bu durumda koz açılışı en iyi açılış olacaktır.

### E. Şleme Karşı Açılmak

Şlemi batırmak için 2 el almak gerektiğini biliyorsunuz. Bu nedenle elinizde tek bir As varsa hemen çekip almanız doğru olmayabilir. As’ı çekmeniz belki rakibi rahatlatacak ve oyunu yapmasına neden olacaktır. As, Rua ve Dam’ları ezmek içindir ve eğer o şekilde kullanılırsa en fazla yarar sağlayacaktır. Eğer As’lı renginiz uzunsa rakipte kısa olma ihtimali



çoktur ve o rengi kaçabileceği başka bir rengi olduğunu düşünüyorsanız işte o zaman çekip almanız doğru olabilir. Diğer durumlarda oyunu başka nereden batırabileceğinizi iyi düşünmeniz gerekir.

Eğer ortağınız Şleme kontur attıysa o zaman da ortağınızın elini düşünmelisiniz. Ortağınız Blackwood konvansiyonu sırasında bir renge kontur attıysa açılacağınız renk odur. Aksi durumda, ortağınızın konuştuğu bir renk de yoksa yerin konuştuğu rengi açılmanız gerekir. Yerin konuştuğu renk yoksa konuşulmamış bir renkten açılmak daha az zararlı olacaktır.

Bazı durumlarda koz açılışı da yararlı olabilir. Örneğin kontrat sahibinin iki uzun rengi varsa ve ortağı bunlardan birini tutmadiysa muhtemelen o renk kısadır ve bir çakma durumu yaratılacaktır. Buna karşı en iyi savunma koz açılmak olabilir.

## F. Zor Durumlarda Açılmak

Bazı ellerde açılışa karar vermek çok zordur. Ortak renk konuşmamıştır, kesin alırlarınız yoktur, kısa renginiz de yoktur, tüm renklerde bir onörünüz vardır, işte o zaman açılıştaki zorlanırsınız. Bu durumu bir örnekle anlatmaya çalışalım.

♠ R 10 7 3      ♥ D 8 5      ♦ A D 3      ♣ D 8 4

Yukarıdaki gibi bir elde açılış çok zordur. Karo açılmazsınız, Rua'yı ezmeyi beklemelisiniz, bu şekilde Dam'ınız da iş yapacaktır. Pik açılmanız çok tehlikeli olur, dört parça Pik de Dam'a el verirsiniz Pik üç tur dönmeyebileceği için Rua ile el yapma şansını kaybetmiş olursunuz. Kör yada Trefl açılmak da Dam'larla el yapma şansınızı zora sokacaktır. Ama bir yerden riske girmek zorundasınız ve bunu seçerken konuşmalara dikkat etmeniz gerekir. Burada Dam'lardan birini riske atmak daha az zararlı görünmektedir. Hangisi diye sorarsanız, rakibin konuşmadığı diye cevap verilebilir, ama ikisi de konuşulmuşsa yerin konuştuğunu açılmak daha az risklidir, çünkü Dam'ınız zaten empasa girecektir. İkisi de konuşulmamışsa tazı tura atmaktan başka çareniz yok.

Böyle ellerde sizi ve ortağınızı en az zor duruma düşürecek açılışı bulmanız gerekir. Bu durumlarda genel geçer bazı kuralları sıralayarak bu bölümü de kapatalım.

- Aralıklı bir renk eğer ortağınızın kozu değilse mecbur kalmadıkça açılmayın.
- As olan yerden açılmanız gerekiyorsa önce As'ı çekin sonra küçük kağıt gidin.
- As'ın yanında Rua da varsa önce Rua sonra As çekin sonra küçük kağıtla devam edin.
- Yalnız bir Rua'nın bulunduğu renkten, ortağınızın rengi olmadıkça asla açılmayın. Ancak batırma şansınız yok gibiyse, iki parça Rua'lı bir kağıtta Rua açılıp, el sizde kalırsa küçük kartı giderek As'ı ortağınızda ararsınız. Bulabilerseniz ortağınızın geri dönüşünde çakarak bir el yapabilirsiniz.
- Eğer ciddi bir neden yoksa el tuttukça sürekli farklı renkler oynamayın.

## 10.2 Oyun Kurmak

Batı ilk kağıdı geldikten sonra Kuzey elini düzenli bir şekilde yere açar. Kağıtlar yere açılırken koz prensip olarak en başa, kuzeye göre sağ başa konur. Şimdi sıra sizin Güney olarak oyununuzu kurgulamanıza geldi. Siz eli ve yeri gördükten sonra öncelikle hiç bir ekstra teknik uygulamadan kaç el yapabileceğinizi sayarsınız. Bu eller oyunu çıkarmanıza yetiyorsa asla riske girmeden ellerinizi alırsınız. Ancak hiç bir risk yoksa fazla el çıkarmak için çeşitli teknikler uygulayabilirsiniz. Eğer görünürdeki kesin alır ellerinizle oyun çıkmıyorsa o zaman uygulayabileceğiniz teknikleri gözden geçirir ve rakiplerin konuşmalarını da göz önünde bulundurarak hangilerini hangi sırayla uygulayacağınıza karar verirsiniz. İlk bakışta görünmeyen elleri alabilmek için uygulayabileceğiniz teknikler; Empas, Kağıt Kaçırma, Çakma, Kağıt Sarkıtmak, Kağıt Bağışlamak. Önce Oyun Kurmada bazı genel kuralları saydıktan sonra bu teknikleri inceleyelim.

Oyun Kurarken Dikkat Edilmesi Gereken Bazı Hususlar :

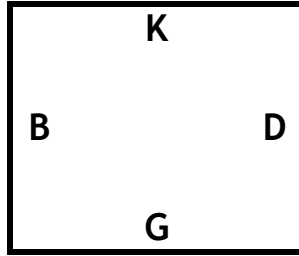
- Oyunu oynarken hangi kağıdı yerden, hangi kağıdı elden alacağınız hayati önem taşır. Bir çok oyun el, yer geçer ayarlanmadığı için batar.

- Eğer kozlu bir oyun oynuyorsanız öncelikle kozu temizlemeyi, yani rakipteki kozları bitirmeyi düşünmelisiniz, çünkü rakibin beklenmedik bir koz çakışı çıkan oyununuzu batırabilir. Ancak koz yerde veya elde kısa ise ve sizin kısa olduğunuz taraftan çaktırmaya ihtiyacınız varsa o zaman koz çekmeyi erteleyebilirsiniz.
- Koz çekmeye karar verdiyseniz ve koz bir tarafta kısaysa, önce kısa taraftaki büyük kozu oynayıp sonra diğer tarafa geçerek koz çekmeye devam edin. Aksi takdirde kısa olan tarafta kalıp, koza devam etmek için başka bir renkten diğer tarafa geçmeye çalışmak zorunda kalırsınız.
- Eğer Sanzatu oynuyorsanız o zaman da rakiplerinizin kağıt sağlamasını önlemek için kısa kağıtlarınızı en son oynarsınız. Öncelikle uzun kağıtlarınızı oynar ve küçük kağıtlarınızı sağlamaya çalışırsınız.
- Briç oyununda kağıt saymak esastır. Hangi rengin kaç defa döndüğünü, bu dönüşlerde farklı renk kaçılıp kaçılmadığını ve el yapmayı umduğunuz kağıtlardan üstün olanları mutlaka saymalısınız.

### 10.2.1 Empas

Rakipte bulunan bir Onör kağıda el vermemek için uygulanır. Şimdi aşağıdaki dağılımı inceleyelim.

♠ 10 8 7  
♥ D V 9 4  
♦ A D V 7 2  
♣ R

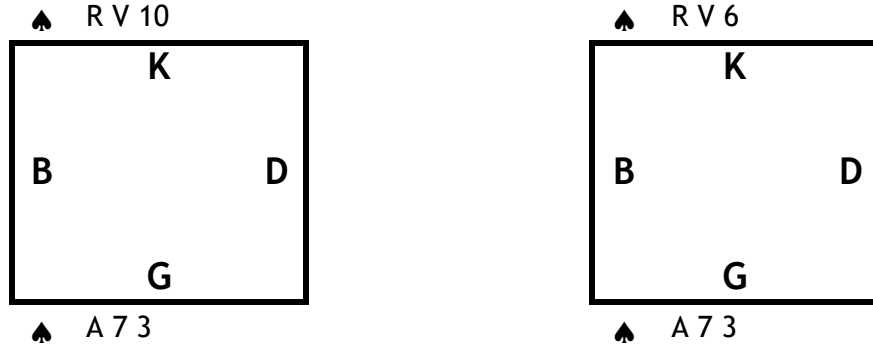


♠ A R D 6 4  
♥ A 10 3  
♦ 10 6  
♣ 9 7 2

Siz Güneyde 4 Pik oynuyorsunuz ve Kuzeyin eli yere açıldı. Batı Trefl As ile açıldı, eli aldı ve yerde tek olduğunu görünce kozla çakma şansınızı azaltmak için koz, yani Pik geldi. Bu Pik'i elden As ile aldınız ve elden bir Trefl giderek yerden çaktınız ve yere geçtiniz. Şimdi Kör'den EMPAS yapmak istiyorsunuz. Yerden Kör Dam'ını çekersiniz, Doğu Rua koyarsa As'la alırsınız, koymazsa Kör 3'lüyü oynarsınız. Bu durumda Kör Rua'sı Doğudaysa ona el vermemiş, Dam ile el yapmış olursunuz ve Vale çekerek Empas'a devam edersiniz. Ancak Rua Batıdaysa yaptığınız empas tutmaz, rakip Rua ile bir el alacaktır ve sizin bunu engellemeniz zaten mümkün değildir. Aynı uygulamayı ele geçtikten sonra Karo için yapacaksınız. Elden Karo Onlusunu oynayacak, Batı Rua koyarsa yerden As'la alacak, koymazsa yerden küçük koyacak ve eğer eli alırsanız Empasa devam edeceksiniz.

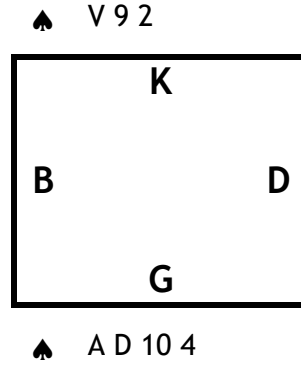
Empas yapmaya karar verdiğiniz zaman mümkünse küçük kağıtla çıkış yapmayın, çünkü bu durumda empasınız tutsa bile bir daha empas yapmak için başka bir kağıtla gene diğer tarafa geçmeniz gerekecektir. Oyunu bu şekilde planladığınız zaman Kör empasınız tutmazsa Rua ile eli alan Batı bir daha koz gelerek yerdeki kozlarınızı bitirmek isteyecektir, ancak artık yerde bir adet fazla Kör'e elde kalan son Trefl'i kaçma şansınız var. Onun için dışarda kalan son kozu aldıktan sonra Karo empasından vazgeçerek As'la yere geçip son Kör'e Küçük Trefl kaçarsınız. Dolayısıyla Trefl As, Kör Rua ve Karo Rua'ya el vermiş olursunuz ve 4 Pik bien olur.

Empasın her iki tarafa da yapılabileceği durumlar vardır. Aşağıdaki iki örnekten ilkinde her iki tarafa da empas yapmak mümkündür.



Oysa ikinci elde ancak yere doğru, yani Batı'ya empas yapılabilir. Tersini uygulamanın bir anlamı yoktur, çünkü yerden Vale çektiğiniz zaman empasınız tutsa ve Dam'ı As ile ezseniz bile, ikinci eli Rua ile alıp üçüncü eli 10'luya vermek zorunda kalırsınız.

Empas yaparken aynı yerde kalmak sizin için avantaj sağlayacaktır, özellikle fazla yere geçeriniz yoksa. Aşağıda bu durumda uygulanabilecek stratejiye bir örnek verilmiştir.



Yerdesiniz, Pik Rua'ya empas yapacaksınız ama başka da yere geçeriniz yok. Genellikle oyuncular burada büyükçe başlamak kuralına uyararak düşünmeden Vale ile empasa başlarlar. Oysa ilk elde Vale ile başlayıp elden 4'lüyü verdiğiniz zaman empas tuttuyorsa ikinci turda ele geçişiniz kesinleşmiştir ve empası üçüncü turda deneyemezsiniz.

İlk elde Vale çekip elden 10'luyu vermek de işe yaramaz, bu sefer de ikinci turda 9'luyu çektiğiniz zaman rakibin Rua'yı oturması elinizde dördüncü kağıt olarak küçük 4'lünün kalmasına neden olur ve bu eli sonunda verirsiniz.

Burada doğrusu empasa 9'lu ile başlamaktır. 9'lu çekişe Rua oturulmazsa eldeki 4'lü verilir. Sonra Vale çekilir ve gene yerde kalmak amacıyla elden 10'lu verilir ve üçüncü turda gene yerden son kalan 2'li çekilerek empasa devam edilir ve Pik'den dört el yapılmış olur.

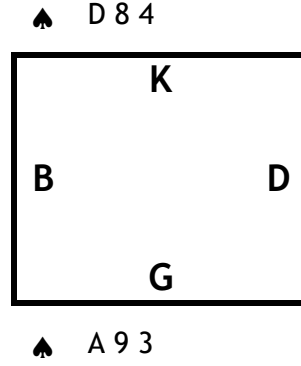
Eliniz empas yapmaya uygun bir el ise mutlaka empas yapacaksınız diye bir şart yoktur.

- Empasın tutmayacağından eminseniz empas yapmayın ve oyunun çıkarını başka yerde arayın.
- Empas yapmayı düşündüğünüz renkte dışarda çift sayıda kağıt varsa ve sizin de o sayının yarısı kadar sağlam çekeriniz varsa empas yapmanız için başka bir gerekçe yoksa empas yapmayın. Yani, bir renkte Dam dışarda ve sizde dokuz parça ve As, Rua varsa, eşit dağılım durumunda As ve Rua çektiğiniz zaman Dam düşecektir. Bu nedenle Dam'ın empas atabileceğiniz tarafta 3 parça olduğunu gösteren bir belirti yoksa empas yapmayın.

- Empas yapmadan oyunun çıkarı elinizde ise, empasın tutmama durumunda el tutan rakibin hangi kağıdı gelebileceğini düşünüp, eğer en küçük bir risk varsa empas yapmayın.
- Oyunu çıkarmak için empas yapmanızın zorunlu olduğu durumlarda bile, eğer tutmaması durumunda iki yada üç batıyorsanız, ve özellikle zonda ve konturlu oynuyorsanız tek batara razı olun ve empas yapmayın. Oyunun çıkarını çok daha mucizevi yerlerde arayabilirsiniz.

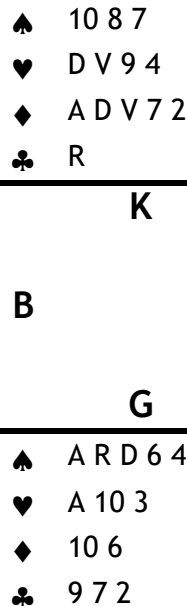
### 10.2.2 Kağıt Kaçırarak

Destekleyici yan kağıtlarınızın olmadığı durumlarda empas yapmanın bir yararı yoktur. Bu gibi ellerle empas yapmak değil, kağıt kaçırarak gerekir. Bunu bir örnekle görelim.



Siz Güney olarak oyunu oynuyorsanız, yerden Dam gelerek Rua'ya empas yapmanızın bir yararı olmaz. Empasınız tutsa ve Rua'yı As'la ezseniz bile Vale ve 10'lu dışarda kalacağı için iki el dışarı vermek zorunda kalacaksınız. Empas yapmak yerine önce elden As çekip, sonra da gene elden 3'lü çekerseniz eğer Rua sol tarafta yani Batıda ise koymak zorunda kalacak ve bir el sonra Dam'ınızla el yapabileceksiniz. Rua Doğuda ise yapacak bir şey yoktur, iki el vermeniz ne yaparsanız yapın kaçınılmazdır.

### 10.2.3 Çakmak



Bu oyunda Batı Trefl As ile açılmış ve ikinci elde Pik oynamıştı. Siz Güney olarak 2. eli Koz As'ıyla aldığınız zaman eğer hemen kozları çekip rakibin kozlarını bitirmeyi düşünseydiniz, Kör yada Karo empasının tutmaması durumunda eldeki 2 küçük Trefl'i rakibe verme tehlikesiyle karşı karşıya kalacaktınız, çünkü yerde koz bitmiş olacaktı. Oysa kozları çekmeden önce yerdeki kozlardan biriyle eldeki bir Trefl'ye çakarak fazladan bir el yapma olanağınız var. Şimdi Kör empası tutmasa bile Batının gene Pik oynaması sonucu yerdeki bir adet fazla Kör'e elinizde kalan son Trefl'i kaçabileceksiniz.

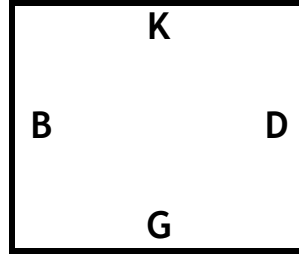
Ancak öyle eller de vardır ki, oyunu çıkarmak için hiç koz temizlemeye girmeden, elden ve yerden sürekli çakarak oynamanız gerekir. Şimdi de bu duruma bir örnek görelim.

♠ V 10 8 5

♥ D

♦ A 8 7 4 2

♣ R 6 3



♠ A R D 6 4

♥ A 10 5 3 2

♦ 10

♣ 9 7

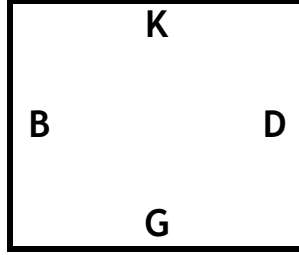
Yukarıdaki elde 4 Pik oynuyorsunuz. Batı Trefl Dam ile açıldı, siz Rua koydunuz, Doğu As ile aldı ve koz döndü. Siz elden As ile aldınız. Şimdi eğer koz temizlemeye giderseniz kozun bir tarafta üç parça olması durumunda yerde bir parça kozunuz kalır. Alabileceğiniz toplam el sayısı, rakipte Kör'ün bir tarafta 5 parça, Karo'nun da diğer tarafta 5 parça olması durumunda, sekizdir. Oysa koz As'ıyla el tuttuktan sonra koz temizlemezseniz 10 el almanız kesin gibidir. Kör As'ını çekip küçük Kör giderek yerden çakarsınız, sonra yerden Karo As'ını çekip küçük Karo gelerek elden çakarsınız. Devamında, elden Kör giderek yere, yerden Karo gelerek ele çaktırırsınız. Bu şekilde üç defa Karo'ya, üç defa da Kör'e çakma şansı bulmuş oldunuz. Bir defa koz çekilmiş ve elden almıştınız, iki adet As çektiniz, yerden ve elden üçer defa çaktınız, etti dokuz el ve elinizde hala kozun Rua'sı duruyor, yani 4 Pik'i çıkarmış oldunuz.

Bazı oyuncular da, çakılacak bir durum varsa mutlaka çakmak gerekir gibi tamamen yanlış bir anlayış vardır. Kozun uzun olduğu taraftan çakmak size fazladan el kazandırmaz, tersine kozunuzu azaltmış olur. Oysa kozun kısa olduğu taraftan çakmak size fazladan el kazandıracaktır. Bu nedenle zorunlu olmadıkça kozun uzun olduğu yerden çakmamak, en azından bu ortamı yaratan kişi olmamakta yarar vardır. Gerekiyorsa tabii ki çakılacaktır; o rengi rakip oynadığı zaman yada diğer tarafa geçmek için gerektiği zamanlarda olduğu gibi.

### 10.2.4 Kağıt Sarkıtmak

Hem Sanzatu oyununda, hem de Kozlu oyunda kozlar bittikten sonra uygulanabilir. Aşağıdaki eli inceleyelim.

♠ 10 8 7  
♥ D V 9  
♦ D V 9 7 2  
♣ R 10

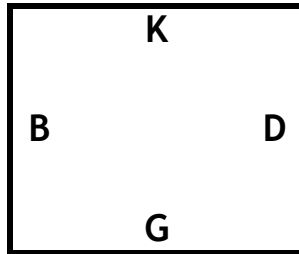


♠ A D 6  
♥ A 10 3 2  
♦ 10 6 5  
♣ A D 8

Diyelim ki 3 Sanzatu oynuyorsunuz ve Batı küçük Trefl açıldı. Yerden 10'lu koydunuz, Doğudan Vale çıkarsa elden As'la aksi takdirde yerden 10'lu ile almış oldunuz. İki el vereceğinizi gördüğünüz halde hemen Karo'ya girmeniz gerekir. Çünkü Karo'dan el yapmayacaksanız, oyunun çıkması için hem Pik, hem de Kör'den atacağınız empasların tutması gerekecektir. Oysa Karo'dan dışarı iki el verdiğiniz zaman üç el sağlamış olacak ve empas yapmadan oyunu çıkarmış olacaksınız. Trefl'den 3 eliniz, Kör'den Rua'ya verdikten sonra 3 eliniz ve Pik'den de en az 1 eliniz var, yani toplam 10 el ve oyununuz 1 fazla oldu. Oysa baştan Karo'ya girmeseydiniz, garanti olan elleriniz Trefl'den 3, Kör'den 3, Pik'den 1 yani toplam 7 eliniz vardı, Pik empasınızın tutması koşuluyla en fazla 8 el alıp 1 batardınız.

### 10.2.5 Kağıt Bağışlamak

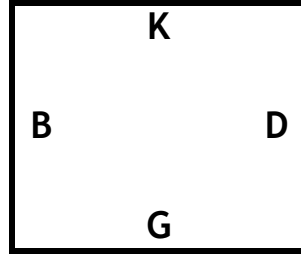
♠ 8 7  
♥ D V 9 4  
♦ A 10 7 2  
♣ R 8 4



♠ A 6 4  
♥ A R 10  
♦ D V 9 6  
♣ A V 10

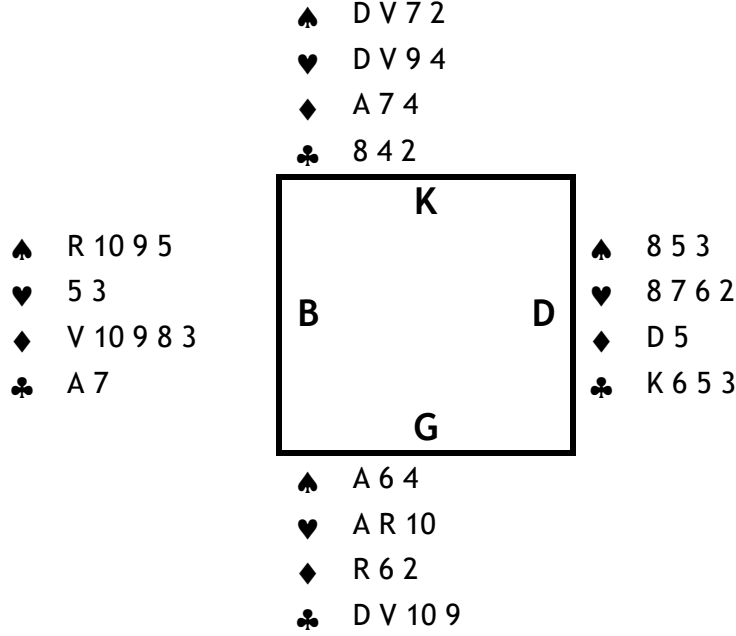
Gene 3 Sanzatu oynuyorsunuz ve Batı Pik Rua ile geldi. İlk eli As ile almaya kalkarsanız, Karo empasının tutmaması durumunda Doğu, ortağının açıldığı renk olan Pik gelecek ve sizin bu rengi durduracak kağıdınız kalmamış olacaktır. İlk açılan oyuncunun elinde baştan 5 parça Pik varsa, şimdi 4 Pik daha çekecek ve oyunu batıracaktır. Sizin sağlam olarak Kör'den 4, Pik'den 1, Trefl'den 2, Karo'dan 1 yani toplam 8 eliniz var, dolayısıyla Karo empasına ihtiyacınız var. Yukarıda anlattığımız duruma düşmemek için ilk 2 eli bağışlar ancak 3. Pik gelişini As ile alırsınız. Eğer açılan oyuncuda 5 parça Pik varsa ortağında 3 adet olması gerekir. Bu durumda siz 3. dönüşte As'la aldığınız için şimdi Karo Rua empasının tutmaması bile Doğu'nun Pik'i kalmamıştır. Artık ne gelirse gelsin eli alıp Karo'dan 1 değil 3 el yapıyorsunuz ve 10 el almış oluyorsunuz. Kağıt bağışlamaya biraz daha ilginç bir örnek verelim.

♠ D V 7 2  
 ♥ D V 9 4  
 ♦ A 7 4  
 ♣ 8 4 2



♠ A 6 4  
 ♥ A R 10  
 ♦ R 6 2  
 ♣ D V 10 9

Yukarıdaki elde Güneyde oturuyor ve 3 Sanzatu oynuyorsunuz. Batı Karo Vale açıldı, siz yerden 4'lü koydunuz, Batı da Dam koydu, ne yapmanız gerekir? Önce alacağınız elleri saymalısınız. Kör'den dört el alıyorsunuz, Karo'dan iki eliniz var ve Pik'den sağlam iki eliniz görünüyor, yani toplam sekiz eliniz var. Oyunu garantiye almak için Trefl'den mutlaka el çıkarmalısınız ve bunun için de önce Trefl'den iki el dışarı vereceksiniz. Eğer ilk turda Karo Dam üzerine Rua'nızı koyup eli alırsanız Trefl'den ilk dışarı el verdiğinizde eğer As ve Rua'nın biri Doğuda diğeri Batıda ise Doğu eli alıp ikinci Karo'sunu dönecek, siz As'la alıp bir kez daha Trefl çektiğiniz zaman bu sefer Batı eli alıp eğer ilk açıldığı Karo beş parça ise, sağ kalan 3 Karo'sunu çekerek oyunu batıracaktır. Oysa siz ilk eli Dam'a bağışlamış (ki o eli zaten her koşulda vereceksiniz), ve Doğunun ikinci Karo gelişini almış olsaydınız, Trefl'ye girdiğiniz zaman Doğu el tuttuğunda gelecek Karo'su kalmamış olacak, dolayısıyla ne gelirse gelsin oyunu batırma şansı kalmamış olacaktı. Tersine, eğer hala dönecek Karo'su varsa o zaman da ilk açılan Batı'da Karo'nun beş parça olmadığı ortaya çıkacak ve rakip Karo'dan ancak 2 el yapabilecektir. Böylece rakibe 2 Karo, 2 Trefl vermiş olursunuz. İki adet Trefl, iki adet Karo, dört adet Kör ve bir de Pik As ile 9 eli sağlamış oldunuz. Gördüğünüz gibi iki sağlam keseriniz olduğu zaman bile ilk eli bağışlamak oyunu çıkarmanızı kolaylaştırabilir. Aşağıda ellerin tamamını görüyorsunuz.



### 10.3 Savunma

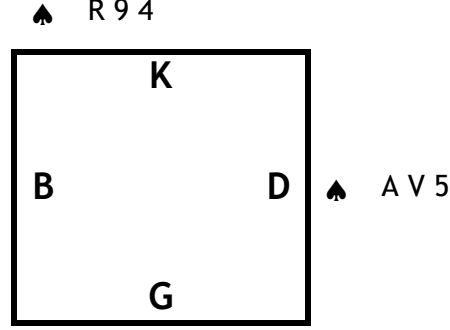
Savunmanın işi, alınabilecek en fazla eli alarak rakibin kontratını yerine getirmesine engel olmaktır. Kuşkusuz rakibi batırmak her zaman mümkün olmayacaktır ama siz gene de alabileceğiniz en fazla eli almaya çalışmalısınız. Burada aza tamah çok zarar getirir sözü çok geçerlidir, daha çok batırmak hevesine kapılıp oyunun çıkmasına da neden olabilirsiniz. Savunma kağıt açılışıyla başlar, onun için iyi bir savunma ancak iyi bir açılışla başlayabilir. Kağıt açılma kurallarını daha önce görmüştük. Ondan sonrası aslında tamamiyle mantık kuralları ve ihtimal hesaplarıdır. Savunma için bir takım kesin kurallar koymaya kalksaydık, her el için farklı bir kural yazmamız gerekirdi. Bu nedenle burada bazı temel uygulamalara değinmekle yetineceğiz. Ancak oyunu batırdığınızı görüyorsanız, bir an önce batırmaya bakın, çünkü rakibin elini görmüyorsunuz ve el verdikten sonra bir daha ne zaman el tutacağınızı bilemeyebilirsiniz.

Doğu ile Batının savunmada uygulayacağı bazı basit kurallar vardır. Bunlardan en klasığı Onör - Süronör kuralıdır. Yani rakip bir Onör kağıt çektiği zaman eğer bir üstü sizde ise genellikle onun üstüne çıkılması gerekir. Bu kuralı şimdi Doğu ve Batı için ayrı ayrı görelim. Doğu ile Batının savunmaları farklıdır, çünkü birisi verdiği kağıdın üstüne hangi kağıtların konulabileceğini görüyor, diğeri ise gelinen yeri görüyor ama verdiği kağıdın üstüne konulabilecek kağıtları görmüyor. Bu konuyu işlerken daha önceki örneklerde de olduğu gibi Kuzey elini yere açıyor, Güney kontratı oynuyor, Batı ilk kağıdı açılıyor şeklinde düşüneceğiz.



### 10.3.1 Doğunun Savunması

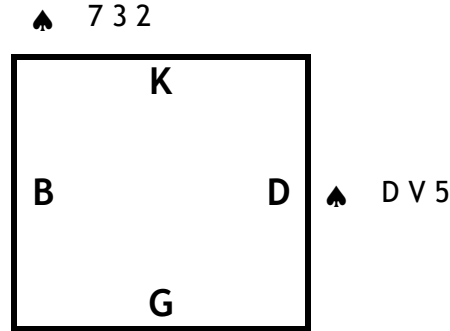
Sanzatu Kontratlarına karşı savunmada ortağınızın açıldığı rengin en büyüğünü koyup eli alırsanız, yada daha sonra el tuttuğunuz zaman gene aynı rengi gitmek gerektiğini, ancak bunun da istisnaları olduğunu söylemiştik. Örneğin aşağıdaki elde;



Güney 3 Sanzatu oynuyor ve ortağınız olan Batı Pik 8'lisiyle açıldı. Normal olarak en büyük dördüncü kağıdıyla açılmış olsaydı 11 kuralı gereği kendi eli dışında 8'den büyük 11-8=3 kağıt olması gerekirdi. Oysa 8'den büyük sizde ve yerde ikişer olmak üzere toplam dört kağıt olduğunu görüyorsunuz. Demek ki 8 dördüncü değil, muhtemelen üçüncü büyük kağıdı ve 7'lisi de kendisinde. Bu durumda Güneyde 8'den büyük kağıt olmaması gerekiyor. Bu nedenle Kuzeyden 8'li üzerine 9'lu konulursa As'ı değil Vale'yi oynamak gerekir. As'ınızı Rua'yı ezmek için kullanacağınızdan bir kuralı daha ihlal edip ortağınızın açılmış olduğu renge devam etmemelisiniz. Pik'i gene ortağınız gelecek ve siz yerdeki Rua'nın el yapmasına izin vermeyeceksiniz. Bu nedenle siz eli Pik Vale ile alınca ortağınızın empas durumuna düşmeyeceği, yerin en zayıf kağıdını yada varsa elinizdeki uzun kağıdın dördüncü büyüğünü gidebilirsiniz. Mümkün olduğu kadar yerin kuvvetli olduğu renkten gitmemeye dikkat edin. Yukarıdaki örnekte yerde Rua olmasaydı o zaman As'la alıp Vale'yle devam etmeniz gerekirdi. El gene sizde kalırsa 5'liyle gene Pik'e devam etmeniz gerekirdi. Burada şöyle bir genelleme yapabiliriz : **Elinizdeki büyük kağıdı koyduğunuz zaman yerde sağ kalacak ve el yapacak bir kağıt varsa büyüğünüzü oynamak için o kağıt oynanıncaya kadar bekleyin.** Bu kural koz oyununda geçerli değildir. Eğer Pik'in Güneyde tek parça olduğundan kuşkulaniyorsanız As'la ilk eli almayı tercih edebilirsiniz.

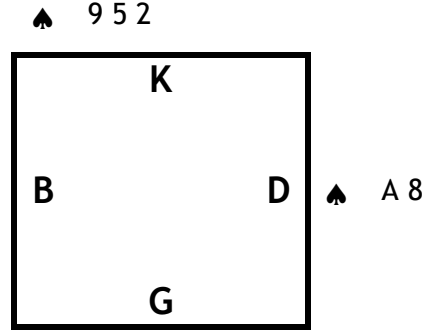
Sanzatu kontratına karşı açılanın sıralı renkte sıranın en büyüğüyle açılması kuralının tersine ortağı sıranın en küçüğünü verir. Bu kural koz oyununda da geçerlidir.

Aşağıdaki örnekte;



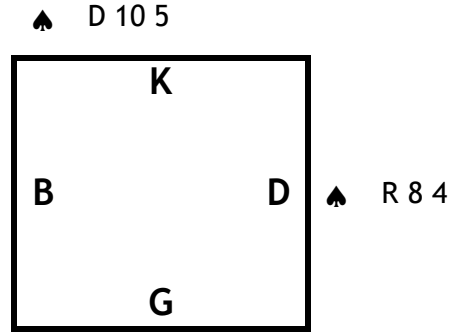
Ortağınız gene Sanzatu kontratına karşı Pik 4'lü açılıyor. Siz burada Dam değil Vale'yi koymalısınız. Eğer Güney eli As veya Rua ile alırsa ortağınız Dam'ın sizde olduğunu anlayacaktır.

Sanzatu kontratına karşı ortağınızın açıldığı rengin sizin elinizde kilitlenmemesine dikkat edin.

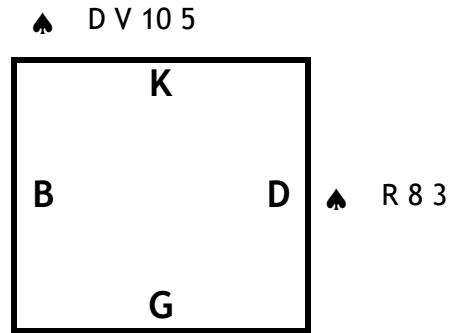


Güneyin Sanzatu oynadığı oyunda Batı, yani ortağınız Pik Rua ile açılış yapıyor. Bu durumda sizin Rua'yı As'la alıp 8'li ile devam etmeniz gerekir. Aksi halde siz As'la ikinci eli aldığınız zaman ortağınıza döneceğiniz bir Pik'iniz daha yoktur.

Onör üzerine Süronör koyarak ezmek gerekir demiştik. Örneğin;



Burada Güney yerden Dam ile gelirse Rua'yı koymanız gerekir. Rua'nız As'a ezilse bile eğer Vale ortağınızdaysa ikinci elde iş yapacaktır. 10'lu ile gelirse o zaman 4'lüyü vermek gerekir, çünkü Vale ortağınızda olabilir ve bu eli alabilir. Siz Rua'nızı Dam'ı ezmek için kullanmalısınız. Tam tersine;

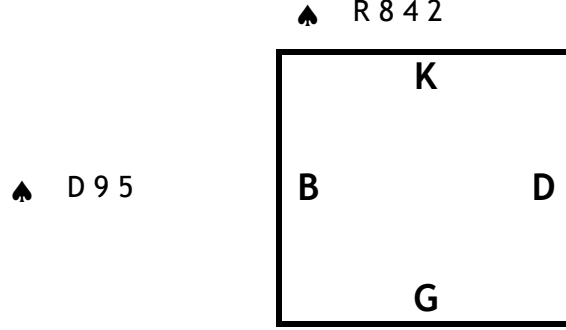


Yukarıdaki elde de Güney yerden Dam ile gelirse bu sefer de Rua'yı koymamanız gerekir, çünkü koyduğunuz zaman yerdeki tüm kağıtlar sağlanacaktır. Sonuna kadar beklerseniz belki yere geçecek kağıdı kalmadığı için son kağıdı ile el yapamayacaktır. Üstelik Güneyde As iki parça ise ikinci dönüşte kullanılacak ve Rua'nız sağ kalacaktır. **Yerden sıralı bir renk oynandıysa büyük kağıdınızı koymayın.**

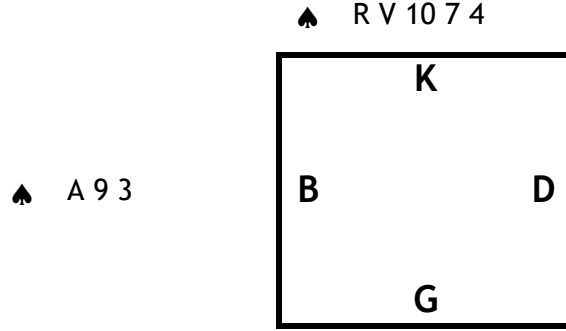
### 10.3.2 Batının Savunması

Batının savunması da genel ilkeler çerçevesinde Doğunun savunmasına benzer. Ancak bir avantajı vardır, hem gelinen kartı, hem de üzerine konabilecek kartları görmektedir. Genel bir kural olarak **Güney elden küçük bir kağıtla geliyorsa küçük, büyük bir kağıtla geliyorsa büyük oynanır.**

Aşağıdaki elde;



Güney Vale ile gelirse Dam'ınızı hemen koyun, Rua el yaptıktan sonra ortağınızın 10'usu yada sizin 9'lunuz iş yapacaktır. Güney 10'lu ile gelirse Dam'ı oynamayın, küçük verin belki Vale ortağınızdadır. Güney daha küçük bir kağıt gelirse Rua'yı oynamak için 9'lunuzu oynayın, böylece Dam'ınızla bir el yapmayı garantilemiş olacaksınız. Bu durumun bir de istisnasına örnek verelim:

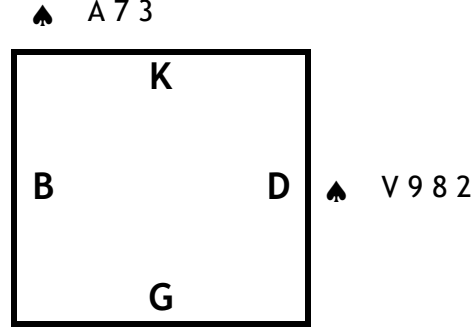


Yukarıdaki elde aynen doğunun savunmasında anlattığımız gibi bir durum söz konusudur. Güney Dam ile gelirse As'ı koymamak gerekir, çünkü bu takdirde yerdeki bütün kağıtlar sağlanmış olacaktır. As sona kadar bekletilir ve böylece kontrat sahibine yere geçme problemi yaratılmış olur. Bu durum koz oyunları için bile geçerlidir. Ancak ilk elde As'la alıp hemen oyunu batırabileceğinizi düşünüyorsanız, hiç beklemeyin, hemen atağa geçin.

Örnekleri çoğaltmak mümkün, gördüğümüz gibi kuralların hepsi mantık kuralları ve düşünerek bulunabilecek şeyler. Bölümü her iki savunma oyuncusu için de çok önemli bir kuralla bitirelim : **Rakibin hem elden, hem de yerden çakabileceği bir kağıdı asla gelmeyin.** Çünkü bir taraftan çakarken diğer taraftan size vereceği bir kağıdını kaçacaktır.

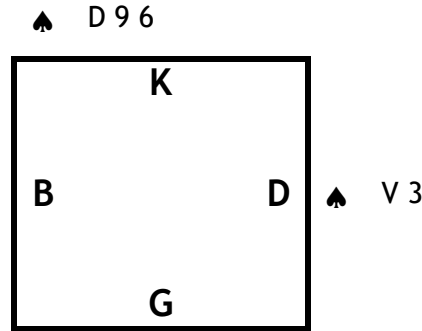
### 10.3.3 Apel Vermek

Apel vermek, dönmekte olan renge vereceğiniz kağıtla yapılan bir işarettir. Çok klasik anlamda iki şekilde uygulanır. Birincisi ortağınızın geldiği renge büyük bir kağıt verirsiniz, bu aynı renge devam etmesini istediğinizi, en küçük kağıdınızı verirsiniz, devam etmesinde sizin elinize göre bir yarar görmediğinizi gösterir. Doğal olarak hangi kağıdın küçük, hangisinin büyük anlamına geleceği elinize gelmiş olan kağıtlara bağlıdır. Bazen küçük diye atacağınız kağıt 6'lı olurken, bazen de büyük diye atacağınız 6'lı olabilir. Ancak genelleme yaparsak, 5'liden aşağı kağıtlar küçük, yukarı kağıtlar büyük anlamına gelebilir.



Yukarıdaki elde Güney 3 Sanzatu oynamakta olup, ortağınız Pik Rua açılmıştır. Yer küçük koyar ve siz bu durumda 9'lunuzu vermek durumundasınız. Bu ortağınıza aynı renge devam etmesi gerektiğini söylemek anlamına gelir. Rua açılan ortağınızın elinde Dam'ın da olduğu kesindir. Yerde As'ı görünce Vale'nin nerede olduğunu bilmediğinden siz bir apel yapmazsanız aynı renge devam etmeyecektir. Oysa siz ortağınızın açıldığı rengin muhtemelen 4 parça olduğunu ve Güneyde en fazla 2 parça olabileceğini ve Pik'den 3 el yapacağınızı görüyorsunuz. Burada yapabileceğimiz genelleme : **Ortağınızın geldiği renge büyük bir kağıt vermek renge devama teşvik edici, küçük kağıt verme ise cesaret kırıcı bir işarettir.** Dolayısıyla yukarıdaki örnekte eğer ortağınızın Rua açılışına 2'li verseydiniz ortağınız başka bir renk gelmek zorunda kalacaktı.

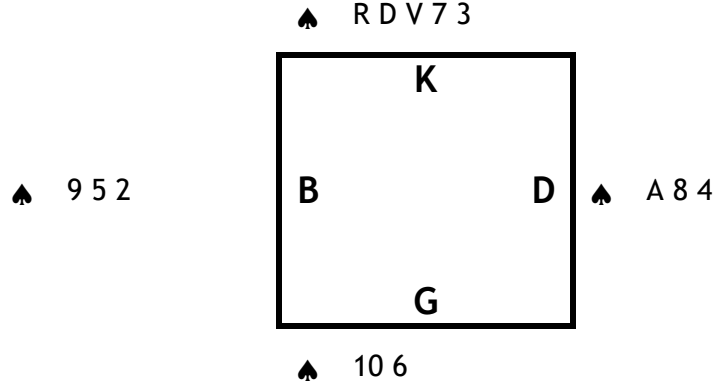
Rakibin koz oynadığı bir durumu da aşağıda inceleyelim.



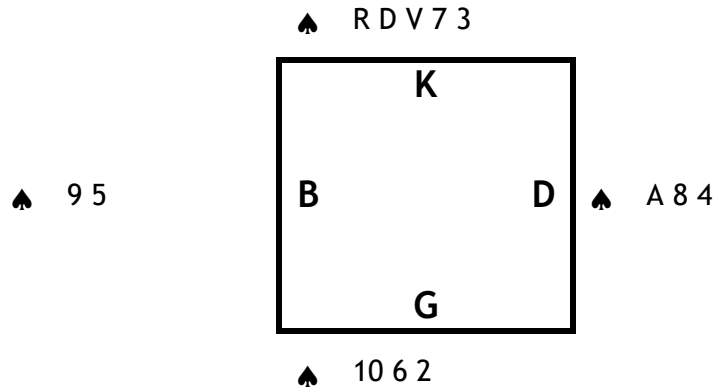
Güney 4 Kör oynuyor, siz Doğusunuz ve ortağınız, yani Batı Pik Rua'sını açıldı. Bu durumda As'ın da ortağınızda olduğunu ve yerdeki Dam'ı görünce As'ı çekmeyeceğini biliyorsunuz. Ancak siz ilk geldiği Rua'ya elinizdeki 3'lü yerine Vale'yi verirsiniz, devam etmek gerektiğini anlayacak ve As'ını da aldıktan sonra geleceği kağıda sizin çakararak bir el daha yapma şansınız doğmuş olacaktır.

Bu kuralı rakip kozlarını çekerken tam ters anlamda uygulayabilirsiniz. Rakip kozları temizlerken önce büyük sonra daha küçük bir kağıt verirsiniz elinizde koz bitmemiş demektir. Önce küçük, sonra büyük verirsiniz de bitmiş anlamına gelir. Bu kurala göre Pik kontratına karşı savunma yaparken elinizde Pik'den 7 4 2 varsa, rakip Pik çektiği zaman önce 4'lü sonra 2'liyi verirsiniz ortağınız sizde bir Pik daha olduğunu anlayacaktır. Eğer sadece 4'lü ve 2'li varsa o zaman da önce 2'liyi sonra 4'lüyü vermelisiniz. Bu işaret özellikle çakan bir renginizin olduğu durumlarda çok önemlidir.

Gene Sanzatu oyununa karşı rakibin uzun rengi oynanırken de nasılsa elim yok diye kağıtlarınızı rasgele vermeyin. Rakibin uzun rengi sizde iki parçaysa önce büyük sonra küçük, üç parçaysa önce küçük sonra büyük verin. Bunun ne yararı olacağını aşağıdaki örnekte inceleyelim.

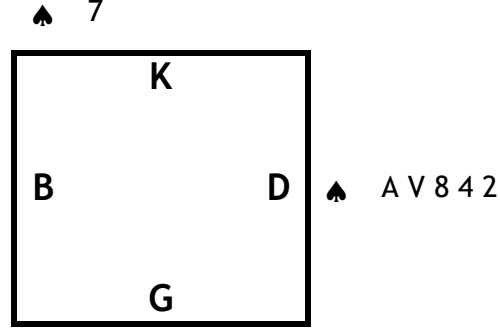


Diyelim ki Güney 3 Sanzatu oynuyor, elden Pik 10'lusunu geldi ve Pik'den başka yere geçeri yok. Bu durumda siz Doğuda oturuyorsanız As'ınızı Güneyin elindeki son Pik çekildiği zaman almak istersiniz. Çünkü ilk dönüşte alırsanız, Güney ikinci turda elindeki Pik 6'lı ile yere geçer sağlayacaktır. Eğer ikinci dönüşte almaz da sağlama almak için üçüncü dönüşte bırakırsanız bu sefer de fazladan yapacağı bir el oyunu yapmasına neden olabilir. Bu durumda doğru karar verebilmek için ortağınızın basit bir yardımına ihtiyacınız var. Eğer rakip Pik 10'lusunu çektiği zaman ortağınız önce 2'li verir, sonra 5'li verirse, ortağınızda Pik'in üç parça olduğunu anlarsınız. O zaman Güneyde iki parça var demektir ve sizin As'ı ikinci dönüşte almanız gerekir. Tabii ortağınızda 2'liyi tek parça olduğu için de vermiş olabilir ama o durumda Güneyde zaten dört parça olacağı için As'ı almak için beklemenizin bir zararı olmaz. Eğer Doğuda Pik aşağıda olduğu gibi iki parça olsaydı;



Önce 9'lu, sonra 5'liyi vermesi gerekirdi. Siz de ortağınızda Pik'in bittiğini, dolayısıyla Güneyde üç parça olduğunu anlar, As'ı almayı üçüncü tura bırakırdınız.

Apel vermenin bir diğer şekli ise kağıt kaçma durumunda uygulanır. Elinizde bir renkten kağıdınız bittiği zaman ilk kaçacağınız kağıt çok önemlidir. Bu kaçacağınız kağıt büyük bir kağıt olduğu zaman ortağınızdan el tuttuğu zaman o renkten gelmesini istiyorsunuz anlamına gelir. Tersine küçük bir kağıt kaçırırsanız bu da o renkten gelmesinin size bir yararı yok demektir. Örneğin aşağıdaki elde;



Güney 3 Sanzatu oynuyor ve yerdeki sağ olan Pik 7'lisini çekiyor. Sizin ortağınıza Apel vermek için Kör 8'lisini yemeniz gerekir. Bu durumda ortağınız el tuttuğu zaman kendisinden Kör gelmesini istediğinizi anlayacaktır. Tersine Kör gelmesini istemiyorsanız 2'liyi kaçın. İkinci olarak kaçacağınız kağıt ne kadar büyük olursa olsun aynı anlamı taşımayacağını asla unutmayın ve gelinmesini istediğiniz kağıdın ilk kaçacağınız kağıt olmasına dikkat edin. Eğer ortağınızın gelebileceği iki renk varsa ve siz gelmesini istediğiniz rengi harcayarak kısaltmak istemiyorsanız, o zaman gelmesini istemediğiniz renkten küçük kaçarak diğer rengi gelmesini sağlayabilirsiniz. Burada da şöyle bir genelleme yapılabilir : **Elinizde kalmayan bir rengin yerine vereceğiniz 5'liden büyük bir kağıt ortağınızın el tuttuğu zaman o rengi gelmesini istediğinizi, 5'liden küçük bir kağıt da o rengi gelmesini istemediğinizi rengi.**

## Bölüm 11 : Test Cevapları

### Bölüm 2

1. Bu elde 11 onör puanı ve iki parça Trefl'den 1 dağılım puanı, dolayısıyla toplam 12 puan vardır.
2. Bu elde dağılım puanı yoktur. 15 onör puanı vardır, ama eğer Sanzatu düşünüyorsanız 10'lu ve 9'luların çokluğundan dolayı 1 puan ilave edebilirsiniz.
3. 10 onör puanı ve tek parça Pik'den 2, iki parça Trefl'den 1 olmak üzere 3 dağılım puanı vardır.
4. 10 onör puanı ve tek parça Karo'dan 2 olmak üzere 2 dağılım puanı vardır.
5. 10 onör puanı ve iki parça Karo'dan 1 ve tek parça Kör'den 1 dağılım puanı vardır. Tek parça olan Kör Vale olduğu ve dağılım puanı onör puanından fazla olduğu için Kör'den toplam 2 puan saymak gerekir. Biz de bunun 1 puanını onör, 1 puanını ise dağılım saymış olduk.
6. 11 onör ve iki parça Kör'den 1 ve tek parça Trefl'den 2 olmak üzere 3 dağılım puanı vardır.
7. 12 onör ve iki parça Pik'den 1 dağılım puanı vardır.
8. 25 onör ve iki parça Karo'dan 1 dağılım puanı vardır.
9. 10 onör ve iki parça Pik'den 1 dağılım puanı vardır. Tek parça Karo'dan dağılım puanı sayamazsınız çünkü zaten 3 onör puanı saymış durumdasınız.

### Bölüm 3

1. Onör puanınız eksik olmasına rağmen 5-5 kağıdınız olduğu için oyun 1 Pik diye açabilirsiniz.
2. 10 Onör puan ve 7 parça Körünüz var. Toplam puanınız 13 olmasına rağmen oyunu 1 Kör açmalısınız.
3. Tipik bir 1 Sanzatu açışı.
4. Burada 18 OP olduğuna göre 1 Sanzatu açamazsınız, oyunu 1 Trefl açmalısınız.
5. Toplam 14 puanınız var ama beş parça majör renginiz yok, dolayısıyla uzun olan minörünüzle yani 1 Karo diyerek oyunu açmalısınız.
6. Toplam 16 puanınız var ve beşer parça minör renkler. Trefl bariz bir şekilde kuvvetli olmasına rağmen kurallar gereği oyunu 1 Karo diyerek açmak durumundasınız.
7. Yedi parça Kör ve 12 toplam puanınızla doğru açış 3 Kör'dür.
8. 20 onör puan ve beş parça Pik ile oyunu 2 Trefl diye açmalısınız.
9. Sanzatu dağılımı ve 21 onör puanınızla oyunu 2 Sanzatu açmalısınız.
10. Toplam 15 puanla oyunu 1 Pik açmalısınız.
11. 23 onör puanınızla oyunu 2 Trefl diyerek açmak zorundasınız.
12. Altı parça Karo ve 17 onör puan ile oyunu 1 Karo açarsınız.
13. 1 Pik açmanız gereken bir el.

### Bölüm 4

#### 1 Seviyesinde Renk Açışlara Cevaplar Testi

1. Puanınız yeterli, ortağın Pik'ini üç parça ile destekliyorsunuz, doğrudan manş, yani 4 Pik.
2. Puanınız 2 seviyesinde bir renk konuşmaya yetmediği için mecburen 1 Sanzatu.
3. Pik'i çok iyi destekliyorsunuz ama puanınız ancak 2 Pik konuşmaya yetiyor.
4. Pik dışında tüm renkleri kesiyorsunuz, puanınız yeterli, doğrudan 3 Sanzatu. Ortağınızın Pik'i çok uzunsa 4 Pik'e düzeltme hakkı var. Elinizde hiç Pik olmasaydı 3 Sanzatu deklare edemezsiniz.
5. Hem ortağın rengini destekliyorsunuz, hem kendi uzun majörünüz var hem de puanınız şleme yetebilir. Bu durumda sıçrama yapmadan 2 Kör deklare ederek renginizi gösterin. Ortağınız sizden beş parça Kör ve en az 11 toplam puan bekleyecektir. Ortağın ikinci konuşması çok umutsuz olmazsa (2 Pik gibi) Pik'den destek vererek şleme davet edersiniz. Umutlu bir konuşma yaptıktan sonra manş seviyesinin altında verilecek destek şleme davettir. Eğer 2 Pik cevabı alırsanız, konuşmayı 4 Pik'le kesersiniz.
6. Dört adet Pik ve 7 puanla 1 Pik demeniz gerekir.
7. İlk turda 1 Pik deklare eder, ikinci turda 3 Kör konuşarak şlem teklif edersiniz.
8. Elinizde forsing yapmanızı gerektirecek kadar puan yok. Doğru cevap 1 Pik. Ortağınız konuşmayı sürdürmek zorunda, biliyorsunuz renk değişikliği bir tur için forsingdir.
9. Puanınız 2 Karo deklaresi için yeterli.
10. Kör biraz daha iyi görünse de iki beşli majörde doğru cevap 1 Pik.

11. Beşli Karo'nuz olmasına rağmen puanınız fazla olmadığı için dörtlü Kör'ünüzü göstermeniz daha doğrudur, doğru cevap 1 Kör.
12. İki dörtlü majörde ise doğru cevap 1 Kör olacaktır. Oyunu açanın Kör'ü dörtlüyse sizi destekleyecek, Pik'i dörtlüyse onu deklare edecektir. O zaman da siz onu destekleyeceksiniz.
13. Çok zayıf olmasına rağmen doğru cevap gene 1 Kör.

### Konuşmaların Devamı Testi

1. Doğru cevap 4 Pik. Gösterecek ikinci renginiz yok, Pik'iniz dört parça ve ortağınız 6 puanla bile cevap vermiş olsa toplam puanınız manş skora yetiyor. Başka herhangi bir konuşmanıza ortağınızın pas geçebileceğini unutmayın.
2. Gene gösterecek ikinci bir renginiz yok, ve gene puanınız manş skor için yeterli, üstelik tüm renkleri kesiyorsunuz. Doğru cevap 3 Sanzatu.
3. İkinci rengi göstermenizde hiçbir mahsur yok, seviye de yükseltmiyorsunuz, doğru cevap 1 Pik.
4. Karo pahalı ikinci renk olacağı için, puanınız göstermeye uygun değil, cevabınız 1 Sanzatu olmalıdır.
5. İşte ikinci renginizi rahatça gösterebileceğiniz bir el. Doğru cevap 2 Karo'dur. Burada ikinci renk olarak Karo konuştuğunuz zaman ortağınız ilk renginizin kısa olmadığını da anlayacaktır. İkinci renginiz en az dört parça olacağına göre ilk renginiz olan Trefl ondan daha uzun olmalıdır. Bu konuşma manşa kadar forsingdir.
6. Konuşacak renginiz yok, açış puanınız minimumda, doğru cevap Pas.
7. Puan ve dağılımınız yeterli, doğru cevap 3 Sanzatu.
8. İkinci renginiz olan Pik'i göstermenin bir yararı yoktur çünkü puanınızın manş skor için yeterli olmadığı ve ortağınızda dört parça Pik olmadığı açıktır. Doğru cevap Pas.
9. Bu elle 2 Kör konuşmalısınız. Ortağınızın 8-9 puanı manş skor için yeterli olacaktır. Bu pahalı ikinci renk 16+ puan gösterir ve ortağınızı konuşmaya zorlar.
10. Puanınız yeterli olsaydı ortağınız 3 Sanzatu deklare ederdi, sizin Pas geçmeniz gerekir.
11. Puanınız 3 Sanzatu için yeterli. Rakibe fazladan bilgi vermeye gerek yok. Doğru cevap 3 Sanzatu.
12. Puanınız manş için yeterli değil, böyle bir elle Sanzatu oynamak da istemezsiniz, cevap 3 Trefl.

### Sanzatu Açışına Cevaplar Testi

1. 2 Trefl deklare ederek Stayman uygulayın. 2 Kör cevabı alırsanız 4 Kör, diğer tüm cevaplarda 3 Sanzatu ile manş ilan edin.
2. 2 Karo deklare ederek Kör'e transfer isteyin. 2 Kör cevabına Pas geçin
3. 2 Sanzatu diyerek Açıcıyı manşa davet edin.
4. Beş parça Karo'ya transfer isteyemezsiniz, puanınız da yeterli değil, Pas geçin.
5. 2 Trefl ile Stayman yapın. 2 Pik yada 2 Kör cevabına majör manş ilan edin. 2 Karo cevabına beş parça Kör'ünüzü gösterin.
6. 2 Trefl ile stayman yapın. 2 Pik yada 2 Kör cevabına o rengi bir artırın. 2 Karo cevabına 2 Sanzatu deklare edin.
7. Önce Transfer uygulamak üzere 2 Kör deklare edin. Ortağınız 2 Pik'e transfer yapınca 3 Sanzatu manş ilan edin. Açıcının 3 parça Pik'i varsa 4 Pik'e döner.
8. Önce Kör'e transfer yapın, yani 2 Karo konuşun. Ortağınız 2 Kör demek zorunda, ondan sonra 2 Pik konuşarak Pik'inizin de beş parça olduğunu gösterin. Ortağınız birini tercih edecektir.
9. 3 Trefl konuşarak ortağınıza transfer yaptırın. Ortağınız 3 Karo deklare edince de Pas geçin.
10. 2 Kör konuşarak Texas yapın ve ortağınıza 2 Pik deklare ettirin, sonra da 4 Pik ile manş ilan edin. Ortağınız Sanzatu açığına göre en az 2 parça Pik'i var, fit bulduğunuza göre tek parça Karo için 2 dağılım puanı sayabilirsiniz.

### Araya Girişler Testi

1. Apel Konturu atmalısınız. Oyun açar puanınız ve konuşulmayan tüm renklerden ortağınıza destek verebilecek durumdasınız.
2. Dört parça Pik ile araya girmeniz doğru olmaz, doğru cevap Pas.
3. Puanınız 2 seviyesinde araya girmek için yeterli, doğru cevap 2 Karo.
4. Bu sefer puanınız yeterli değil, Pas.
5. 1 Pik diyerek araya girebilirsiniz.
6. Sanzatu açış puanınız ve dağılımınız var, Kör'den de 1,5 keseriniz görünüyor. 1 Sanzatu diyerek araya girebilirsiniz.
7. 2 Karo ile araya girmeniz için hiçbir neden yok.



8. Burada da Sanzatu açış puanınız ve dağılımınız var. Bir apel konturu atın, ortađınız uzun rengini konuşabilir yada konturu cezaya çevirebilir.
9. 2 Pik deklare ederek araya girebilirsiniz.