



# Gaziantep Üniversitesi

# BRİÇ 2

- BLACKWOOD • STAYMAN • ZAYIF 2 AÇIŞLARI
- JACOBY TRANSFER KONUŞMALARI
- TAKE-OUT KONTR • CHECK-BACK STAYMAN
- TEKSAS TRANSFER KONUŞMALARI • NEGATİF KONTR
- KUVVETLİ ARTİFİSYEL 2 ♠ AÇIŞI • ATAK GÖSTEREN KONTRLAR
- ZAYIF SIÇRAMALI ARAYA GİRİŞLER
- 1 NT AÇIŞINA KONTR • MICHAELS CUE-BID

Hazırlayan  
Erhan Yamut

Bu ders notları Richard Pavliek ve William S.Root tarafından yazılan  
“ Modern Bridge Conventions” adlı kitaptan yararlanılarak hazırlanmıřtır.

Hibir yardımı esirgemeyen,  
Gaziantep Üniversitesi Rektörü  
Prof. Dr. **Erhan Ekinci**'ye

Yük. Mimar **Mahmut Özdil**'e

Kitaptan yararlanırken yapılan çevirilerde,  
Yrd. Do. Dr. **Şevket Alper Ko**'a  
Teřekkür ederim.

# İçindekiler

<b>Giriş, Briç Konvansiyonu nedir?</b>	<b>Sayfa 1</b>
<b>Blackwood</b>	<b>Sayfa 3</b>
<b>Test-1</b>	<b>Sayfa 6</b>
<b>Stayman</b>	<b>Sayfa 8</b>
<b>Test-2</b>	<b>Sayfa 11</b>
<b>Jacoby Transfer Konuşması</b>	<b>Sayfa 13</b>
<b>Test-3</b>	<b>Sayfa 18</b>
<b>Texas Transfer Konuşması</b>	<b>Sayfa 20</b>
<b>Test-4</b>	<b>Sayfa 23</b>
<b>Take-Out Kontrlar</b>	<b>Sayfa 25</b>
<b>Test-5</b>	<b>Sayfa 32</b>
<b>Negatif Kontrlar</b>	<b>Sayfa 34</b>
<b>Test-6</b>	<b>Sayfa 37</b>
<b>Kuvvetli Artifişyel 2 ♣ Açışı</b>	<b>Sayfa 39</b>
<b>Test-7</b>	<b>Sayfa 44</b>
<b>Zayıf Sıçramalı Araya Girişler</b>	<b>Sayfa 46</b>
<b>Test-8</b>	<b>Sayfa 51</b>
<b>Zayıf 2 Açışları</b>	<b>Sayfa 53</b>
<b>Test-9</b>	<b>Sayfa 56</b>
<b>Michaels Cue-Bid</b>	<b>Sayfa 58</b>
<b>Test-10</b>	<b>Sayfa 62</b>
<b>Check-Back Stayman</b>	<b>Sayfa 64</b>
<b>Test-11</b>	<b>Sayfa 66</b>
<b>1 NT Açışına Kontr</b>	<b>Sayfa 68</b>
<b>Test-12</b>	<b>Sayfa 71</b>
<b>Atak Gösteren Kontrlar</b>	<b>Sayfa 73</b>
<b>Test-13</b>	<b>Sayfa 7</b>

## Giriş

Bu kitap briç oyununu geliştiren konvansiyonlar hakkındadır. Tüm briç konvansiyonlarını kapsamak mümkün olamayacağı için, birçoğundan en iyisi ve daha da önemlisi basit olduklarını hissettiklerimizi içeriyor. Okuyucu kendi sistemini kurmak için tavsiye edilen bu konvansiyonları seçmeye teşvik ediliyor.

### Briç konvansiyonu nedir?

Briç konvansiyonu genellikle doğal yorumun dışında özel bir anlam verilen deklarelerdir. Konuşma metotlarında son yıllardaki gelişmeler genellikle faydalı konvansiyonların icat edilmesiyle olmuştur. Bununla birlikte tüm konvansiyonlar iyi değildir, bazıları kötü bazıları ise yeteri kadar iyi ama akılda tutması zordur.

Bir konvansiyonun iyi olması için şu testlerden geçmesi gerekir.

- 1) **Etkinlik:** Bu konvansiyonun kullanılması konuşma sisteminizi yeteri kadar geliştiriyor mu?
- 2) **Maliyet:** Doğal konuşmanın yerine yaptığınız bu konvansiyon sizden bir şeyler götürüyor mu?
- 3) **Basitlik:** Yeteri kadar basit mi? Savaşın ortasında hatırlayabilecek misiniz?

Bunlardan bir tanesine cevabınız hayır ise, o konvansiyon kullanılmaya değer değil demektir.

### Sınıflandırmak:

Bu kitaptaki tüm konvansiyonlar basit ve etkili olduğu için seçildi. Her biri tek yıldız konvansiyondur ve brice yeni başlayanlar tarafından rahatça kullanılabilir.

### Puan sayma:

Bu kitap boyunca puan saymaya yer verilecektir. Tüm briç yazarları gibi bizde onör kartlarına **4-3-2-1 puan** veriyoruz, ama dağılım puanı olunca en iyi metot hakkında bir çok görüş vardır.

Şu iki eli inceleyelim;

a) ♠ **A Q 10 6**  
♥ **A J 9**  
♦ **5 4 3**  
♣ **5 4 3**

b) ♠ **A Q 10 6 3**  
♥ **A J 9 4**  
♦ **5 4 3**  
♣ **5**

Şüphesiz herkes "b" elinin daha iyi olduğunu kabul edecektir. Ne kadar iyi olduğu ise sizin kendi metodunuza bağlıdır. Hangi metot olursa olsun ona adapte olmaya çalışın.

**Onör puanlar:**

Onör kartların sayıldığı, dağılım puanlarının sayılmadığı durumlardır.

**Puanlar:**

Bu, tüm puan sayma değerlerinin sayılması anlamına gelir. Yani onör puanlar ve dağılımı değerlendirmek için hangi metodu kullanıyorsanız onu göz önüne almanız anlamına gelir.

## ➤ **BLACKWOOD:**

Amerikalı briç oyuncusu ve yazarı olan Easley Blackwood tarafından icat edilip popüler hale getirilmiştir. Neredeyse herkes bir şekli ile Blackwood'u oynuyor. Take-out konturdan sonra en çok kullanılan konvansiyon budur.

4 NT konuşması ortağa ne kadar ası olduğunu sormak için kullanılır. Cevaplar şöyledir;

<b>5 Trefl</b>	: 0 veya 4 tane as.
<b>5 Karo</b>	: 1 tane as.
<b>5 Kör</b>	: 2 tane as.
<b>5 Pik</b>	: 3 tane as.

Birçok modern oyuncu Blackwood'un en popüler olanı " **Roman Keycard Blackwood** " gibi çeşitlerini kullanır. Blackwood aynı zamanda en suistimal edilen konvansiyonlardandır. Bu yüzden amaç Blackwood ile sizi çok haşır neşir etmek değil, sadece kendi kullanımınızı ve anlayışınızı daha iyi hale getirmektir.

### **4 NT ne zaman Blackwood olur?**

4 NT'nin ne zaman Blackwood olduğuna karar vermek her zaman birçok oyuncu için problemdir, hatta bu konuda iyi oyuncular bile tam bir anlaşmaya sahip değildir. Kendi tavsiyelerimizi size sunacağız. Tek metot veya en iyi metot konusunda iddia etmektense hem etkili hem de karmaşık olmayan iyi bir metot olduğunu önerebiliriz.

Aşağıdakiler prensiplerdir;

- 1) Ortağın son konuşması 1 NT, 2 NT veya 3 NT ise, sizin son konuşmanız 3 NT ise veya daha önce majör kozda anlaşmanız yoksa **4 NT Blackwood değildir.**

Ortak	Sen	Ortak	Sen
1 ♥	2 ♦	1 ♣	3 NT
2 NT	<u>4 NT</u>	<u>4 NT</u>	

- 2) Stayman ve Jacoby'den hemen sonra **4 NT Blackwood değildir.**

Ortak	Sen	Ortak	Sen
1 NT	2 ♣	1 NT	2 ♥
2 ♥	<u>4 NT</u>	2 ♠	<u>4 NT</u>

- 3) Eğer ortak hiçbir zaman konuşmadıysa ve kontr atmadıysa,  
**4 NT Blackwood değildir.**

Rakip	Sen	Sen	Rakip	Ortak	Rakip
4 ♥	<u>4 NT</u>	1 ♥	1 ♠	Pas	4 ♠
		<u>4 NT</u>			

- 4) Diğer tüm durumlarda 4 NT Blackwood olur.

### Blackwood'u akıllıca kullanmak:

"Bir briççinin yetenekleri Blackwood'u kullanma sıklığı ile ters orantılıdır." görüşünde doğruluk payı vardır. Deneyimsiz oyuncular tüm şlem denemeleri için Blackwood'u kullanma alışkanlığı geliştirirler. Blackwood sadece elde ettiğiniz bilgi ile oynayacağınız kontratı güvenli bir şekilde bulmak için kullanılır.

Bu yüzden;

- ✓ Hangi koz renginde oynayacağına emin değilsen,
- ✓ Sizin tarafınızın 12 el almak için yeterli gücü tuttuğundan emin değilsen,
- ✓ Elinizde şikan bir renk varken, **Blackwood kullanmayın.**

Ortak	Sen	♠ -
1 ♠	2 ♥	♥ <b>K Q J 9 8 7</b>
3 ♥	?	♦ <b>K J 9 6 2</b>
		♣ <b>A 4</b>

Bu elle 4 NT ile Blackwood yaparsanız, ortağınızda hangi asın olduğunu bilemezsiniz. Bu yüzden başka forsing konuşmalar yaparak şlem denemelisiniz.

- ✓ Elinizde konuşulmamış renkte 2 kayıp varken, **Blackwood kullanmayın.**

Ortak	Sen	♠ <b>A K 8 7 6</b>
1 ♦	1 ♠	♥ <b>K Q 9 5 2</b>
1 NT	3 ♥	♦ <b>A</b>
4 ♥	?	♣ <b>3 2</b>

Ortakta trefl as yoksa Blackwood faydalı olmayacaktır. Bu yüzden Blackwood yerine başka konuşma yaparak şlem denemelisiniz.

- ✓ Eğer ortaktan gelecek cevap, sizi zorunlu olarak 6 seviyesine çıkarıyorsa,

**Blackwood kullanmayın.** (Yani trefl koz olacaksa en az 2 tane, ya da karo koz olacaksa en az 1 tane asınız olsun.)

### **Rua sorma:**

Blackwood yapan oyuncunun 5 NT deklaresi Rua sorusudur. 5 NT konuşması ortaklık için en azından şlemi garanti ettiği için 5 NT grandşlem denemesidir. 5 NT deklaresi suistimal edilmemelidir.

Bu yüzden;

- ✓ Eğer 1 as kayıpsa,
- ✓ Eğer bir cevap seni zor durumda bırakacaksa,
- ✓ Eğer grandşlem ile ilgilenmiyorsan, **5 NT ile rua sorma.**

5 NT'ye cevaplar 4 NT'ye olanlar gibidir, cevapçı rua sayısını adımlarla verir.

<b>6 Trefl</b>	: Rua yok,
<b>6 Karo</b>	: 1 Rua,
<b>6 Kör</b>	: 2 Rua,
<b>6 Pik</b>	: 3 Rua,
<b>6 NT</b>	: 4 Rua,
<b>7 Renk</b>	: Bu renkte kapalı onörler gösterir.



**TEST – 1**

Her bir elde dağıtanın siz olduğunuzu varsayarak **açış deklarenizi** ve **rebidinizi** yazınız. Her durumda ortağınızın cevabı belirtilmiştir.

- |  |               |               |
|--|---------------|---------------|
| 1) ♠ <b>A Q J</b><br>♥ <b>K J 6 4</b><br>♦ <b>8 6 4</b><br>♣ <b>K Q 4</b>  | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>4 NT |
| 2) ♠ <b>K Q 4</b><br>♥ <b>A K J 9 4</b><br>♦ <b>K Q J 10</b><br>♣ <b>7</b> | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>3 ♥  |
| 3) ♠ <b>A J 5</b><br>♥ <b>7 5</b><br>♦ <b>A Q J 8 3</b><br>♣ <b>J 10 4</b> | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>4 NT |
| 4) ♠ <b>A K 9 7 5 3</b><br>♥ <b>A K</b><br>♦ <b>5 2</b><br>♣ <b>A 8 6</b>  | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>3 ♠  |
| 5) ♠ <b>K J 7</b><br>♥ <b>A K 10 5</b><br>♦ <b>K Q 9</b><br>♣ <b>A Q 5</b> | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>4 NT |

Şimdi ortağınızın belirtildiği şekilde oyun açtığını ve rebid ettiğini farz ederek **cevabınızı** ve **rebidinizi** yazınız.

6) ♠ **A K Q J 10**  
♥ **5**  
♦ **K Q 10 5**  
♣ **K 4 2**

Ortak	Sen
1 ♣	?
3 ♠	?

7) ♠ **4 2**  
♥ **A J 9 8 4**  
♦ **A K Q 4**  
♣ **4 2**

Ortak	Sen
1 ♣	?
2 ♥	?

8) ♠ **5 4 3 2**  
♥ **K 5 3**  
♦ **A 8 3**  
♣ **A 10 4**

Ortak	Sen
1 ♣	?
4 NT	?
5 NT	?

9) ♠ **A K 9 7 5**  
♥ **4**  
♦ **K Q 5 2**  
♣ **A 8 6**

Ortak	Sen
1 ♣	?
3 ♠	?
5 ♦	?

10) ♠ **A 4**  
♥ **A Q J 10 9 8 7**  
♦ **9 6**  
♣ **4 2**

Ortak	Sen
1 ♣	?
4 ♥	?

## **STAYMAN:**

3 kez dünya şampiyonu ve Amerika'nın en iyi oyuncularından biri olan Samuel Stayman tarafından geliştirilip popüler hale getirilmiştir. Belki de Blackwood ve Take-out kontrundan sonra, 1 NT açışına 2 ♣ cevabı olan Stayman, dünyada en çok kullanılan konvansiyondur.

Hemen hemen her ortaklık Stayman'ın bir çeşidini kullanır. Dolayısıyla ciddi olarak bir giriş yapılması gerekir. Biz en popüler şekli olan "non-forcing" Stayman'ı öğreneceğiz. Burada non-forcing 2 ♣ konuşmasına değil, Stayman'cının 2 seviyesindeki konuşmasına denir.

Temel anlaşma şöyle bilinir;

### **1 NT açışı üzerine 2♣ cevabı artifisyeldir ve açıcıya dörtlü majör sorusudur.**

Cevapçı genel olarak bir tane dörtlü majöre sahiptir. Ve muhtemelen 4–4 majör fitini araştırır. Aynı zamanda Stayman beşli ya da daha uzun minör rengine sahipken de zona gidiş için bir adımdır.

### **Örnekler:**

Ortak	Sen	♠ 9 5
1 NT	<u>2 ♣</u>	♥ K Q 9 8
		♦ K J 3
		♣ 8 7 6 4

Bu klasik bir Stayman'dır. 4–4 kör fitini bulmaya çalışıyorsunuz.

Ortak	Sen	♠ A 9 6
1 NT	<u>2 ♣</u>	♥ 4 3
		♦ K Q J 9 6
		♣ K Q 7

2 ♣ konuşması başlangıç hareketidir. Bir sonraki turda karolarınızı göstererek şlem araştıracaksınız.

2 ♣ cevabından sonra açıcı 3 olası rebidden birini yapmak zorundadır, başka hiçbir cevap normal değildir. 2 majörde de 4'er kart varken önce körleri konuşmayı tercih ederiz.

Bu 3 konuşma aşağıdaki gibidir;

- ✓ 2 ♦ : Dörtlü majörü ret eder.
- ✓ 2 ♥ : Dörtlü kör gösterir ve dörtlü pikede sahip olabilir,
- ✓ 2 ♠ : Dörtlü pik gösterir ve dörtlü körü ret eder.

Açıcının sadece 3 rebidinin olmasının sebebi cevapçadaki zayıf 3 renge sahipken de Stayman yapabilecek olmasındandır.

Ortak	Sen	♠ J 8 7 5
1 NT	<u>2 ♣</u>	♥ 9 8 5 3
		♦ J 9 8 7
		♣ 3

2 ♣ cevabı vererek oynayacağınız kontratı en iyi hale getirebilirsiniz. Yukarıdaki taktik haricinde Stayman'ı kullanmak için en az 8 puana sahip olmanız gerekir.

### Stayman Yapanın Rebidleri:

Bu konu Stayman'ın en önemli konusudur, eğer doğru oynanırsa hiçbir konvansiyon bu kadar değerli değildir.

Stayman yapanın rebidleri aşağıdaki gibidir.

Ortak	Sen	♠ A J 4 3 2
1 NT	2 ♣	♥ Q 9 7 5
2 ♦	<u>2 ♠</u>	♦ 3 2
		♣ 3 2

**2 Majör:** 7–9 puan ve beşli kart gösterir, şüphesiz diğer majör 4 tanedir.

Ortak	Sen	♠ K 9 4 3
1 NT	2 ♣	♥ 8 6
2 ♥	<u>2 NT</u>	♦ A 9 7 5
		♣ J 8 6

**2 NT:** 8–9 puan gösterir ve davettir. Bu seri açıkça konuşulmamış 4 kart majör vaat eder.

Ortak	Sen	♠ A 4
1 NT	2 ♣	♥ K J 5
2 ♠	<u>3 ♣</u>	♦ 4 3
		♣ K J 9 5 4 3

**3 Minör:** En az 10 puan ve en az beşli renk gösterir, zon için forsingtir. Şlem denemesidir.

**Not:** 1 NT açışına direk 3 minör deklaresi zayıf el uzun minör gösterir, açıcı pas geçmek zorundadır.

Ortak	Sen	♠ 4 3
1 NT	<u>3♣</u>	♥ 8 6
		♦ 5 3
		♣ J 8 6 5 4 3 2

3 trefl oynamak istiyorsunuz, ortak pas geçmek zorundadır.

**3 NT** bitirme konuşmasıdır ve dörtlü majör vaat eder.

**4 MAJÖR** bitirme konuşmasıdır ve dörtlü majör vaat eder.

**4 NT** kantitatif olup, 6 NT'ye davettir. Blackwood değildir.

### Rakipler araya girdiğinde:

1 NT açışı üzerine rakipler kontr ile araya girerlerse, Stayman kalkar. 2 ♣ konuşması trefl rengini ve zayıf eli ifade eder.

Ortak	Rakip	Sen	♠ Q 4 3
1 NT	Kontr	<u>2♣</u>	♥ 8 6
			♦ 4 2
			♣ 9 8 7 6 5 4

1 NT açışı üzerine rakipler renk ile araya girerlerse, Stayman'ın normal seyri ortadan kalkar. Ama cevapçı rakip rengi cue-bid ederek dörtlü majör sorabilir. Bu konuşma oyunun sizin tarafınızdan oynanacağını kanıtı olacağından cevapçının en az 9 puanı olması gerekir.

Ortak	Rakip	Sen	♠ K J 10 8
1 NT	2 ♥	<u>3♥</u>	♥ 4 2
			♦ A J 6 4
			♣ 5 4 3

3 ♥ cue-bid'i, dörtlü pik ve en az 9 puan gösterir.

**TEST - 2**

Aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayarak, konuşmayı devam ettirin.

1) ♠ **K 10 4 3**  
♥ **A K 6 5**  
♦ **K 7**  
♣ **A 9 7**

Sen  
1 NT  
2 ♥  
?

Ortak  
2 ♣  
3 NT

2) ♠ **6 5 4 3**  
♥ **A K 6 5**  
♦ **K Q 4**  
♣ **A 5**

Sen  
1 NT  
2 ♥  
?

Ortak  
2 ♣  
3 NT

3) ♠ **A J 5 4**  
♥ **A 5 4 3**  
♦ **A Q**  
♣ **J 5 4**

Sen  
1 NT  
2 ♥  
?

Ortak  
2 ♣  
2 NT

4) ♠ **A K 3**  
♥ **A K 5 4**  
♦ **5 4 3**  
♣ **R 8 2**

Sen  
1 NT  
?

Ortak  
3 ♣

5) ♠ **K 9 7**  
♥ **A 9 8 5**  
♦ **K J 9**  
♣ **A J 5**

Sen  
1 NT  
2 ♥  
?

Ortak  
2 ♣  
4 NT

Simdi her bir elde dağıtanın siz olduğunuzu varsayarak **acıs** ve **rebidinizi** yazın. Her durumda ortağınızın cevabı belirtilmiştir.

6)	♠ A K J	Sen	Ortak
	♥ K J 6 4	?	2 ♣
	♦ 8 6 4	?	3 ♥
	♣ K Q 4		

7)	♠ K 10 4 2	Sen	Ortak
	♥ A K J	?	3 ♦
	♦ K Q J	?	
	♣ 7 4 3		

8)	♠ A J 5	Sen	Ortak
	♥ A Q 5	?	2 ♣
	♦ A 10 8 3	?	2 ♥
	♣ Q 9 4		

9)	♠ A K 9 7	Sen	Ortak
	♥ A K 6	?	2 ♣
	♦ 5 4 2	?	4 NT
	♣ K 8 6		

10)	♠ K 9 8 7	Sen	Ortak
	♥ A 6 5	?	2 ♣
	♦ K Q 9	?	3 ♠
	♣ A 7 5		

➤ **JACOBY TRANSFER KONUŞMASI:**

Amerikalı briççi Oswald Jacoby tarafından icat edilmiştir. Jacoby transfer konuşması

1 NT açış konuşmalarına cevaplar teorisine en değerli yardımlardan biridir. Natürel

2 ♦ cevabını kullanmayı bırakmanın dezavantajından çok fazla avantajı vardır. Temel fikir çok basittir. **Cevapçı 5 ya da daha fazla sayıda majörü varken 2 seviyesinde o rengin bir altını konuşur.** Bu; açıcının, cevapçının renginde deklaran olmasını sağlar böylece güçlü eli atağa karşı korur. Ayrıca deklarasyonun daha rahat gelişmesini sağlar.

2 ♦ ya da 2 ♥ cevabı bir sonraki renkte 5 ya da daha fazla sayıda kart gösterir. Cevapçı her türlü kuvvette ele sahip olabilir en kötü elden şleme gidecek ele kadar, tek garanti ettiği 5 kartlı majördür.

Ortak	Sen	♠ 9 8 6
1 NT	<u>2 ♦</u>	♥ J 9 8 7 6
		♦ 4
		♣ 7 6 5 3

En az beşli kör gösteriyorsunuz.

Ortak	Sen	♠ A K 9 8 6
1 NT	<u>2 ♥</u>	♥ A 6
		♦ K 10 4 2
		♣ 7 3

En az beşli pik gösteriyorsunuz.

Bu cevaptan sonra açıcı cevapçının rengini 2 seviyesinde konuşarak transferi tamamlamak zorundadır. Bu otomatik olarak destek göstermek zorunda değildir. Örneğin,

Ortak	Sen	♠ A Q 3
1 NT	2 ♦	♥ J 2
<u>2 ♥</u>		♦ K 10 4 3
		♣ K Q J 4

Siz sadece kurallara uyuyorsunuz. Ortak sizin normal kör desteğine sahip olmanızı beklemeyecektir.

**Not:** 1 NT açışına araya girişlerde ya da kontr edildiğinde Jacoby transfer konuşmaları yok olur.



### Jacoby transfer konuşmasından sonra tekrar konuşmalar:

Jacoby transfer konuşmalarının geniş aralığından dolayı cevapçı şimdi açıcıya elinin gücü ve şekli hakkında daha fazla bilgi vermelidir. Bu şöyle yapılır,

- ✓ **Pas:** Elinin şekli nasıl olursa olsun, eğer zona ulaşılamıyorsa pas geçilir.

Ortak	Sen	♠ 9 8 7 6 5
1 NT	2 ♥	♥ 2
2 ♠	<u>Pas</u>	♦ K J 7 5 4
		♣ 10 4

Açıkça görülüyor ki zona ulaşmak mümkün değil, o halde pas.

- ✓ **2 pik:** En az 5–5 majör renk gösterir, zon için davettir, forsing değildir.

Ortak	Sen	♠ K J 9 7 5
1 NT	2 ♦	♥ Q 10 7 5 4
2 ♥	<u>2 ♠</u>	♦ 8 6
		♣ 2

Ortak minimum NT açışı ile pas geçer veya 3 ♥'e düzeltir, maksimum açış ile zon söyler.

- ✓ **3 kör:** 5–5 majör renk gösterir ve forsingtir.

Ortak	Sen	♠ Q 10 7 6 5
1 NT	2 ♥	♥ A K 6 3 2
2 ♠	<u>3 ♥</u>	♦ 9 6
		♣ 4

Ortak bir tercih yapacaktır.

- ✓ **2 NT:** Davettir, cevapçının 5 kartlı majör rengi ve dengelice eli vardır.

Ortak	Sen	♠ A 9 8 6 5
1 NT	2 ♥	♥ K 3
2 ♠	<u>2 NT</u>	♦ 7 6 5
		♣ J 9 6

Ortak minimum NT açışı ile pas geçer veya 3 ♠'e düzeltir, maksimum açış ile zon söyler.

- ✓ **3 minör:** En az dörtlü renk gösterir ve forsingtir. Genellikle şlem denemesidir.

Ortak	Sen	♠ <b>A K 5 4 3</b>
1 NT	2 ♥	♥ <b>3</b>
2 ♠	<u>3 ♦</u>	♦ <b>K J 7 6</b>
		♣ <b>K 10 8</b>

En az beşli pik ve dörtlü karo gösterdiniz, ortak 3 NT rebid ederse fit yoktur.

- ✓ **3 NT:** Zon seçimini sunar cevapçı beşli majör ve dengeli bir ele sahip olmalıdır.
- ✓ **4 Majöre yükseltmek:** Altılı majör renkle birlikte ılımlı şlem isteğidir.

Ortak	Sen	♠ <b>K Q 10 7 6 5</b>
1 NT	2 ♥	♥ <b>A J 10</b>
2 ♠	<u>4 ♠</u>	♦ <b>Q 5</b>
		♣ <b>J 10</b>

Şlem ilginiz var lakin emin değilsiniz, ortak maksimum açış ile konuşmaları sürdürecektir. Eğer sadece 4 pik oynamak isteseydiniz "Teksas transfer" konuşması yapardınız. ( Bir sonraki derste göreceksiniz)

- ✓ **4 NT:** Beşli majör ve dengeli el ile şlem davetidir. Blackwood değildir.

Ortak	Sen	♠ <b>A J 7 6 5</b>
1 NT	2 ♥	♥ <b>K Q 8</b>
2 ♠	<u>4 NT</u>	♦ <b>K 4</b>
		♣ <b>Q 9 5</b>

Beşli pik ve 15–16 puan ile dengeli bir el gösteriyorsunuz.

### Transferi atlama : (Bypas)

Düşünün ki 1 NT açtınız ve cevap olarak şu sürprizi aldınız.

Ortak	Sen	♠ Q 9 8 7
1 NT	2 ♥	♥ A 2
?		♦ A K 5 3
		♣ A 10 6

Eğer 2 ♠ diyerek transferi tamamlarsanız size zon varken ortak pas geçebilir. Neden? Çünkü ortak sizdeki bu kadar güzel pik fitini tahmin edemeyebilir. Şöyle yapabilirsiniz.

Cevapçının majörünü 3 seviyesinde almak, **maksimum 1 NT açışı, 4 tane koz tutuşu ve çaka değeri gösterir.** Yani 2 ♠ yerine 3 ♠ dersiniz.

Şimdi bir başka örnek daha,

Ortak	Sen	♠ A K 3
1 NT	2 ♦	♥ K Q 8 7
?		♦ 6 5
		♣ A J 8 3

3 ♥: Güzel kör tutuşu, maksimum 1 NT açışı ve karoda çaka değeri.

Bypass transferinden sonra cevapçı tüm normal konuşmaları yok sayar, mantık olarak eğer hala zon umutsuzsa pas geçer veya zona yükselir.

### Rakipler araya girdiğinde:

Bu bölümde Jacoby transfer konuşmasından sonra araya girişlerle ilgileneceğiz. Çünkü Jacoby konuşmaları rakipler araya girdiğinde devam ettirilemez. Bu, ya ceza kontrundan sonra ya da artifisyonel transfer konuşmasından sonra görülür.

### Kontr atıldığında:

Ya pas geçersiniz, rutin ekstra bir şey yok dersiniz, ya da sürkontr atarak bu renkteki ekstra değerleri gösterirsiniz. Veya transferi alırsınız en az üçlü koz göstermiş olursunuz. Son olarak hala bypass yapabilirsiniz.

### Overcall yapıldığında:

Jacoby transferine rakip renk ile müdahale ederse, 1 NT açan iyi el ve en az üçlü koz tutuşu ile transferi alır. Veya kontr atar cezadır. Son olarak birçok elle pas geçer.

## 2 NT açışı üzerine Jacoby:

Jacoby transfer konuşması da Stayman gibi 2 NT açışına uygulanır. Temel anlaşma şöyledir,

3 ♦ veya 3 ♥ cevabı Jacobydir. Açıcı transferi tamamlamak zorundadır. Nadiren sıçrayarak bypas yapar. Jacoby'den sonra cevapçının her türlü rebidi zona forsingtir.

Ortak	Sen	♠ 8 7 5 4 2
2 NT	<u>3 ♥</u>	♥ 3
		♦ 7 5
		♣ 9 8 5 4 3

Ortak 3 ♠ dediğinde deklarasyonu bitirmek istersin.

Ortak	Sen	♠ K 9 8 7 5
2 NT	3 ♥	♥ 3
3 ♠	<u>4 ♦</u>	♦ A Q 10 5
		♣ 9 8 5

Senin 4 ♦ rebidin slam denemesidir. Daha zayıf elle 3 NT ile ortağına zon seçimi sunardın.

**TEST – 3**

Her bir elde dağıtanın siz olduğunuzu varsayarak **açış deklarenizi** ve **rebidinizi** yazınız. Her durumda ortağınızın cevabı belirtilmiştir.

- |   |               |              |                |
|---|---------------|--------------|----------------|
| 1) ♠ <b>A Q J</b><br>♥ <b>K Q 6 4</b><br>♦ <b>8 6</b><br>♣ <b>K Q 4 2</b>   | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>2 ♦ |                |
| 2) ♠ <b>K Q 4 2</b><br>♥ <b>A K 5</b><br>♦ <b>K J 4</b><br>♣ <b>J 5 4</b>   | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>2 ♥ |                |
| 3) ♠ <b>A J</b><br>♥ <b>J 7 5 4</b><br>♦ <b>A Q 9 8</b><br>♣ <b>A 10 4</b>  | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>2 ♥ | Rakip<br>Kontr |
| 4) ♠ <b>A K J 9</b><br>♥ <b>A 6</b><br>♦ <b>8 6 5 2</b><br>♣ <b>A J 6</b>   | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>2 ♦ | Rakip<br>2 ♠   |
| 5) ♠ <b>K 9 7</b><br>♥ <b>A K 10</b><br>♦ <b>K 10 9</b><br>♣ <b>A 7 6 5</b> | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>2 ♥ |                |

Şimdi de aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayarak, ortağınızın **1 NT** açış konuşmasına ne cevap verirsiniz?

6) ♠ **A 6** Cevap:  
♥ **A K Q 6 4**  
♦ **9 8 6**  
♣ **5 4 2**

7) ♠ **A 10 4 3 2** Cevap:  
♥ **A K 5**  
♦ **K J 10**  
♣ **6 5**

8) ♠ **A J 9 8 7** Cevap:  
♥ **Q 9 7 5 4**  
♦ **9 8**  
♣ **4**

9) ♠ **A K J 9 8** Cevap:  
♥ **A 6 5 4 3**  
♦ **2**  
♣ **J 6**

10) ♠ **K 9 7** Cevap:  
♥ **A K 10 8 6**  
♦ **K 10 9 8**  
♣ **5**

➤ **TEKSAS TRANSFER KONUŞMASI:**

Amerikalı briç oyuncusu David Carter tarafından bulunmuştur. Teksas transfer konuşması 1NT açış konuşmasına cevap olarak yapılan bir başka değerli araçtır. Yüksek seviyede yapılması dışında aynen Jacoby transfer konuşması gibi çalışır.

**1 NT açışına 4 ♦ ya da 4 ♥ cevabı bitişik majör renkte en az altı kart gösterir.** Genel olarak cevapçı kendi majöründe bitirme konuşması haricinde bir şeyle ilgilenmez.

Ortak	Sen	♠ K Q 10 5 4 3
1 NT	<u>4 ♥</u>	♥ 3 2
		♦ A 7
		♣ 9 8 5

Ortağınızın elini ataktan korumak için onu 4 ♠ kontratında deklaran yapmak istersiniz.

Ortak	Sen	♠ -
1 NT	<u>4 ♦</u>	♥ K 9 7 5 4 3 2
		♦ 9 8 7 6
		♣ 3 2

Kontratı 4 ♥'de almak istiyorsunuz. Yavaş ilerlemek rakiplerin 4 ♠'i bulmalarını ya da iyi baraj yapmalarını kolaylaştırır.

**Rekabette Teksas:**

Jacoby konuşmasının aksine Teksas transfer konuşması 1 NT açış konuşmasına rakip araya girse bile kullanılır. Bu, konuşma seviyesinin yüksekliğinden dolayı mümkün olur. Eğer 1 NT açışı **kontrlanırsa veya 3 ♣'e** kadar araya girilirse Teksas transfer konuşması devam eder.

Ortak	Rakip	Sen	♠ 5 4 3
1 NT	2 ♠	<u>4 ♦</u>	♥ K Q J 6 5 3
			♦ 6
			♣ K 10 8

Ortak	Rakip	Sen	♠ 4 3
1 NT	3 ♦	<u>4 ♥</u>	♥ A Q J 7 6 5
			♦ Q 7 6
			♣ 8 2

## 2 NT Açışı Üzerine Teksas:

Teksas transfer konuşması aynı zamanda 2 NT açış konuşmasına da uygulanır. Ama yarışsal deklarasyonda kullanılmaz. 2 NT açışına 4 ♦ ve 4 ♥ cevabı Teksas'tır. Açıcı transferi tamamlamak zorundadır.

Ortak	Sen	♠ Q J 6 5 4 3
2 NT	<u>4 ♥</u>	♥ 3
		♦ 7 6
		♣ J 5 3 2

Eğer 2 ♣ güçlü artifisyel açış kullanıyorsanız, 2 ♦ cevabına açıcı 2 NT rebid ettiğinde de Teksas uygulanır.

Ortak	Sen	♠ 4 3
2 ♣	2 ♦	♥ J 10 8 7 3 2
2 NT	<u>4 ♦</u>	♦ Q 7 6
		♣ 8 2

## Teksas ve Jacoby:

"Eğer Jacoby oynuyorsan neden Teksas'a ihtiyacın var? Jacoby'nin başaramadığı hiçbir şeyi Teksas da başaramaz." Oyuncular tarafından sürekli bu konu tartışılır. Yüzeysel olarak bu doğru olabilir ama birçok iyi oyuncu önemli farklılıklarla her iki konvansiyonu da etkili olarak kullanır.

1 NT ve 2 NT açışlarına aşağıdakileri öneriyoruz.

- Teksas ve ardından pas zonu bitirme konuşması için en uygun yoldur. Bu yüzden,
- ✓ Jacoby ardından zona yükseltmek ılımlı şlem isteğidir. Forsing değildir.

Ortak	Sen	♠ A Q J 5 4 3
1 NT	2 ♥	♥ A 4 2
2 ♠	<u>4 ♠</u>	♦ Q 6
		♣ 9 8

Sadece zon oynamak isteseydin Teksas yapardın. Şimdi 1 NT açan ortağına, eli iyi ise şlem mesajı verdin.

- Bir başka açık fark da şudur, Jacoby'den sonra 4 NT konuşması kantitatif olarak adlandırılır.



Bu yüzden,  
 ✓ Teksas'tan sonra 4 NT Blackwood olur.

Ortak	Sen	♠ <b>A Q 6 5 4 3</b>
2 NT	4 ♥	♥ <b>A 4 2</b>
4 ♠	<u>4 NT</u>	♦ <b>K 6</b>
		♣ <b>K 8</b>

4 NT rebidiniz Blackwood olur.

**TEST – 4**

Aşağıdaki ellerin sizin olduğunı varsayarak, ortağınızın **1 NT** açış konuşmasına ne cevap verirsiniz?

1) ♠ **A Q J 6 5 4**  
♥ **Q 6 4**  
♦ **8**  
♣ **4 3 2**

Cevap :

2) ♠ **K 4 2**  
♥ **7 6 5 4 3 2**  
♦ **K 4**  
♣ **A 4**

Cevap :

3) ♠ **3 2**  
♥ **A Q 10 9 8 7 5**  
♦ **9 8 7**  
♣ **4**

Cevap :

4) ♠ **A K Q 9 8 6 4**  
♥ **A**  
♦ **8**  
♣ **K Q 6 5**

Cevap :

5) ♠ **K 9 7 6 5 4 3**  
♥ **-**  
♦ **K 10 9**  
♣ **7 6 5**

Cevap :

Şimdi de aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayarak, ortağınızın **2 NT** açış konuşmasına ne cevap verirsiniz?

6) ♠ **Q J 6 5 4 3 2**  
♥ **Q 6 4**  
♦ **8**  
♣ **4 3**

Cevap :

7) ♠ **A 4 2**  
♥ **7 6 5 4 3 2**  
♦ **K 4**  
♣ **A 4**

Cevap :

8) ♠ **3 2**  
♥ **A 10 9 8 7 5 3**  
♦ **9 8 7**  
♣ **4**

Cevap :

9) ♠ **9 8 7 6 5 4**  
♥ **7 5**  
♦ **Q 6 5**  
♣ **5 4**

Cevap :

10) ♠ **K Q 7 6 5 4**  
♥ **K 5**  
♦ **K J 9**  
♣ **K 6**

Cevap :

➤ **TAKE-OUT KONTRLAR:**

Amerikalı briç oyuncuları Charles Patton ve Bryant Mc Campbell tarafından 1912–13 yılında geliştirilmiştir. Take-out kontr çok uzun süredir kullanıldığı için briç yazarları bunu briç konvansiyonları kitabına almak konusunda tereddüde düşerler. Birçok oyuncunun fark ettiğinden çok daha fazla kullanım alanı olduğu için, burada geniş olarak yer veriyoruz. Biz, rakibin bir renk açışından sonra olan en yaygın ve bilinen uygulamaları ile başlayacağız. Temel anlaşma aşağıdadır.

Bir renk açışından sonra direk kontr Take-out kontrdur. Tipik olarak bu konuşulmamış renklere destekle beraber en az açış puanı gösterir, ama bu aynı zamanda overcall için çok güçlü herhangi bir elle de yapılabilir. (18 ve fazla puan ile.)

Rakip	Sen	♠ <b>A J 4 3</b>
1 ♥	<u>Kontr</u>	♥ <b>3 2</b>
		♦ <b>K Q 7</b>
		♣ <b>K 9 8 5</b>

Ortağınızın konuşacağı herhangi bir rengi destekleyebilirsiniz, ama açış diğer bir renkte olsaydı pas geçmek zorunda kalırdınız.

Rakip	Sen	♠ <b>A K J 9 3</b>
1 ♦	<u>Kontr</u>	♥ <b>3 2</b>
		♦ <b>A 7</b>
		♣ <b>A Q 10 9</b>

1 ♠ araya girişi için elin güçlü. 1♣ veya 1♥ açışı da olsaydı kontr atardınız.

Klasik kitap örnekleri için bu iki el yeterlidir. Şimdi daha iyi oyuncuların eğilimleri ve bazı karakteristik özellikleri hakkında çalışalım. Aşağıdaki bilgiler yardımcı olacaktır.

- 1) Rakibin minör açışına her iki majörde de dört kart varken, konuşulmamış minörde destek yokken bile kontr atmaya izin verilir.

Rakip	Sen	♠ <b>K Q 9 3</b>
1 ♣	<u>Kontr</u>	♥ <b>A J 10 3</b>
		♦ <b>A 7</b>
		♣ <b>10 9 8</b>

Ortağınızın majör cevabı yerine, karoları konuşmaması için dua edersiniz.

Rakip renkte şikan veya tek kart olması Take-out kontrun gücünü biraz daha azaltabilir. Bu ellerin doğasında başarılı bir şekilde rekabet yapabilme ve fit bulma umudu vardır.

Rakip	Sen	♠ K J 9 3
1 ♥	<u>Kontr</u>	♥ 3
		♦ A J 7 4
		♣ Q 10 9 8

Burada kesin olarak oyun açmazsınız ama elinizin kusursuz şekli kontrü çekici hale getirir.

- 2) 4-3-3-3 dağılımlı elle mümkün olduğunca dikkatli olun, özellikle rakip renkte sakıncalı onörler varsa, minimum güçle Take-out kontr atmayın.

Rakip	Sen	♠ A J 9 3
1 ♦	<u>Pas</u>	♥ K 8 7
		♦ K Q 7
		♣ 10 8 5

Elinizin şüpheli şekli ve karo onörleri ortağınızı üzebilir, öyleyse pas geçin. Sadece 1 ♣ açısından sonra kontr uygun olabilir.

- 3) Beşli renk ile overcall veya kontr seçeneği zor bir karardır. Genel olarak eğer eliniz beşli güzel majör renge sahipse overcall yapmayı tercih edin aksi takdirde kontr atın.

Rakip	Sen	♠ A J 9
1 ♦	<u>1♥</u>	♥ A K 10 9 6
		♦ 4
		♣ J 8 7 4

Güzel kör renginizi göstermek için overcall yapmak daha iyidir. Eğer körleriniz J x x x x gibi ve trefleriniz de A K x x gibi olsaydı kontr atardınız.

### Take-out kontr'a cevaplar:

Take-out kontr'a cevaplar çok önemlidir ve gerektiği şekilde kullanılmalıdır. Dahası, cevapçının hatasını telafi etmek için, Take-out kontr atan oyuncu kötü alışkanlıklar geliştirerek hata yapar.

Cevapçı hiçbir şeyi olmasa bile konuşmak zorunda olduğunu aklında tutmalıdır. Bu yüzden gerçekten herhangi bir şeyi olduğunu göstermek için sıçramalı veya cue-bid etmelidir.

Take-out kontr'a cevapların anlamları şöyledir.

- ✓ **Yeni bir rengi minimum seviyede konuşmak**, 0–9 puan gösterir. Cevapçı eğer varsa her zaman majörü tercih ederek en uzun konuşulmamış rengi konuşur.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 9 3 2
1 ♥	Kontr	Pas	<u>2 ♣</u>	♥ Q 9 5 4
				♦ 7 4
				♣ J 9 8 6

Burada istediğiniz için değil ortak sizi zorladığı için konuşuyorsunuz.

- ✓ **1 NT cevabı**, 6–10 puan gösterir ve rakip renkte en az 1 durdurucu vaat eder, aynı zamanda dört ya da daha fazla konuşulmamış majör rengi inkar eder.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ A 9 6
1 ♦	Kontr	Pas	<u>1 NT</u>	♥ 10 3
				♦ K 9 8 5
				♣ 10 9 4 2

1 NT cevabı, dörtlü trefl rengini konuşmaya tercih edilir. Çünkü eliniz dengelidir

- ✓ **Yeni bir renkte sıçramak**, 10 – 12 puan gösterir ve zona davettir, forsing değildir. Bu konuşmayı yaparken uzun bir renge sahip olmak zorunda değilsiniz. Çünkü Take-out kontr atan ortak konuşulmamış renklere destek gösterir. Genellikle dörtlü majör renklerle sıçrama yapılabilir. Bununla birlikte minör renkteki sıçramalar en az beş kartlı olmak zorundadır.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ J 10 9 6
1 ♦	Kontr	Pas	<u>2 ♠</u>	♥ A 3
				♦ A J 4
				♣ 7 6 4 3

- ✓ **2 NT cevabı**, 11–12 puan gösterir ve zona davettir. 1 NT cevabı gibi rakip renkte durdurucu vaat eder. Dörtlü ve daha uzun konuşulmamış majör rengi inkar eder.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ K Q 10
1 ♠	Kontr	Pas	<u>2 NT</u>	♥ A 3
				♦ Q 9 8 4
				♣ 7 6 4 3

2 NT cevabınız forsing değildir. Minimum Take-out kontr ile ortak pas geçmelidir.

- ✓ **Cue-bid**, genellikle 13 ya da daha fazla puan gösterir ama 10–12 puan ve her iki majörde dört karta sahipseniz yapılabilir. Bu rakip renkte hiçbir şey göstermez, ama basit bir forsing konuşmadır. Cevapçı tekrar konuşmayı vaat eder lakin zon forsing değildir.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ Q J 9 4
1 ♦	Kontr	Pas	<u>2 ♦</u>	♥ K J 8 7
				♦ 9 4
				♣ K J 3

2 ♥ ve 2 ♠'e sıçramaktan emin değilsiniz, bu yüzden 2 ♦ ile cue-bid yaptınız. Ortak şüphesiz bir majör renk konuşacak sizde bunu bir yükselterek zona davet edeceksiniz. Daha iyi elle zona sıçardınız.

- ✓ **Pas**, çok nadir olur ve mümkün olduğunca kullanılmamalıdır. Bu, Take-out kontrunu cezaya çevirir ve en az 3 el kazanabilecek beş tane koz gerektirir.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 9 2
1 ♦	Kontr	Pas	<u>1♥</u>	♥ J 5 4
				♦ Q J 7 6 3
				♣ 6 4 3

Burada 1♦ kontr'a pas geçme hatasını yapmayın bu sizin için bir **facia** olacaktır. En iyi renginizi okuyun ve dua edin.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 8 3
1 ♥	Kontr	Pas	Pas	♥ K Q 10 9 7
				♦ 9 7 4
				♣ J 4 3

Şimdi pas geçebilirsiniz. Çoğu durumda ortak, onun konturunu cezaya çevirdiğiniz için koz atak edecek ve siz hazırlıksınız.

### Take-out kontr atanın tekrar konuşmaları:

Birçok durumda Take-out kontr'cu ortaktan minimum renk cevabı alacaktır. Bu durumda zaten açış gücü gösterdiğini hatırlamalıdır. Bu yüzden kayda değer ekstra güç haricinde konuşmamalıdır. Take-out kontr'cunun rebidleri şöyledir;

- ✓ **Pas**, 15 puan ve azı ile tüm ellerle pas geçer, aynı zamanda Take-out kontr'cu cevapçının rengini yükseltmeyecekse 16–17 puanla da pas geçmelidir.
- ✓ **Basitçe yükseltmek**, 16–18 puan ve cevapçının renginde en az dört kart desteği gerektirir. Rekabette 3 seviyesinde ortağa destek 18–19 puan olabilir.
- ✓ **3 seviyesinde sıçrayarak ortağa destek**, cevapçının renginde en az dört kartlı destek ile 19–20 puan gösterir.

Rakip	Sen	Rakip	Ortak	♠ K 10 9 2
1 ♦	Kontr	Pas	1 ♥	♥ A K Q 7
Pas	<u>3 ♥</u>			♦ 3
				♣ A 9 8 7

2 ♥ demekten daha güçlü eliniz var ama zona sıçramamalısınız. Unutmayın ortak hiçbir şeye sahip olmayabilir.

- ✓ **Yeni bir renk söylemek**, en az beşli kartı olan 18–20 puan gösterir. Bu forsing değil ama davettir.

Rakip	Sen	Rakip	Ortak	♠ A K J 9 2
1 ♥	Kontr	Pas	2 ♦	♥ A 7 4
Pas	<u>2 ♠</u>			♦ K 3
				♣ K 10 8

1 ♠ overcall'inden daha güçlü bir el gösteriyorsunuz.

- ✓ **Yeni bir renkte sıçramak**, güçlü bir el ve kendi kendine yeter altı kartlı renk gösterir. Temel olarak kontr'cu yapacağını umduğu seviyede konuştuğu için forsing değildir. 8,5 veya 9 lövelik eller gösterir.

Rakip	Sen	Rakip	Ortak	♠ A 2
1 ♦	Kontr	Pas	1 ♠	♥ A K Q 10 9 7
Pas	<u>3 ♥</u>			♦ 5 3
				♣ A Q 9



Burada 8,5 veya 9 lüvelik bir el gösterdiniz, ortak almayı umut ettiği bir löve ile zon söyleyecektir.

- ✓ **Tüm NT konuşmaları**, rakip renkte durdurucu ile çok güçlü el gösterir. Tipik aralıklar şöyledir;
  - a) **1 NT**: 18–20 puan ve dengelice,
  - b) **2 NT**: 21–22 puan ve dengelice,
  - c) **Sıçramasız 2 NT**: 19–21 puan ve dengelice,
  - d) **3 NT**: 2 NT'den daha iyi bir el ya da 9 löve kazanmayı bekleyen el gösterir.

Rakip	Sen	Rakip	Ortak	♠ A K 6 5
1 ♥	Kontr	Pas	2 ♣	♥ K 10
Pas	<u>3 NT</u>			♦ A K Q 10 8 5
				♣ 9

- ✓ **Cue-bid**, 21+ puan gösterir. Bu forsingdir ama tekrar konuşmayı vaat etmez. Bu yüzden cevapçının gösterecek herhangi bir şeyi varsa sıçrama yapması tavsiye edilir.

### Diğer ilk tur Take-out kontrları:

Buraya kadar Take-out kontrların çok özel bir uygulamasıyla ilgilendik yani herhangi bir renkte yapılan açış konuşmasına yapılan direk kontr konuşması. İlk turda yapılan Take-out kontrun diğer durumlarına çalışacağız. Ama önce şu genel kuralı ezberleyin.

**"Eğer ortak konuşmamışsa veya kontr atmamışsa, 4 ♦'ya kadar natürel renklere atılan kontr Take-out kontrdur."**

**Natürel renk ve 4 ♦** burada anahtar kelimelerdir. Şimdi özel durumlarda nasıl uygulandığına bakalım;

- ✓ Yüksek seviyelerde açışlara atılan kontr Take-out kontrdur.

Rakip	Sen	♠ K J 8 6
4 ♣	<u>Kontr</u>	♥ K 10 7 4
		♦ A 9 6 4 3
		♣ -

Elinizin heyecan verici dağılımı saldırgan olmanıza müsaade ediyor. Tabi ki kontrunuz Take-outtur.

- ✓ Bir açış rengine verilen renk cevabına atılan kontr Take-out olur.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	
1 ♣	Pas	1 ♠	<u>Kontr</u>	♠ 7 2 ♥ K Q 9 7 ♦ A K 10 3 ♣ 9 7 5

En az 4'lü ♦ ve 4'lü ♥ olmaması çok az görülür.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	
1 ♠	Pas	3 ♠	<u>Kontr</u>	♠ - ♥ K 10 6 4 2 ♦ A J 10 7 ♣ Q J 9 7

11 puana sahipsiniz ama elinizin durumu konuşmanızı gerektiriyor.

- ✓ Uyandırma pozisyonunda tüm renk açışlarına atılan kontr Take-out olur.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	
1 ♦	Pas	Pas	<u>Kontr</u>	♠ A 8 7 ♥ K J 4 2 ♦ 8 7 6 ♣ Q J 8

Direk durumda 1 ♦'ya kontr atmayacaktınız ama uyandırma durumunda olduğunuz için 2 puan aşağısı ile kontr atabilirsiniz.

**TEST – 5**

Aşağıdaki ellerin sizin olduğunı varsayarak, sağınızdaki oyuncunun oyunu 1 ♦ açtığı düşüncesiyle konuşmanız ne olur?

Rakip	Sen
1 ♦	?

1) ♠ K 9 4 2  
♥ K 10 4 2  
♦ 8  
♣ A J 3 2

Cevap :

2) ♠ 9 4 2  
♥ A J 3 2  
♦ Q 4  
♣ A J 4 3

Cevap :

3) ♠ K Q J 10 5  
♥ A K  
♦ A 6 4  
♣ Q 3 2

Cevap :

4) ♠ A J 4  
♥ K Q T 2  
♦ A Q  
♣ J 10 6 5

Cevap :

5) ♠ 4 3  
♥ K Q T 9  
♦ A 9  
♣ K 6 5 4 2

Cevap :

Şimdi rakibin 1 **♦** açışına kontr atan ortağa, aşağıdaki ellerle ne cevap verirsiniz?

Rakip	Ortak	Rakip	Sen
1 <b>♦</b>	Kontr	Pas	?

6) **♠ J 6 5 4** Cevap :  
**♥ 6 4**  
**♦ 8 6**  
**♣ K J 4 3 2**

7) **♠ A 4 2** Cevap :  
**♥ 4 3 2**  
**♦ 10 6 5 4**  
**♣ A J 4**

8) **♠ K 3 2** Cevap :  
**♥ Q 8 7**  
**♦ Q J 10 8**  
**♣ K 10 3**

9) **♠ 5 4** Cevap :  
**♥ 7 6**  
**♦ 6 5 4 3**  
**♣ 7 6 5 4 2**

10) **♠ K Q 7 6** Cevap :  
**♥ K Q 5 4**  
**♦ K 10 9**  
**♣ 6 4**

➤ **NEGATİF KONTRLAR:**

Dünyanın en iyi oyuncularından ve en başarılı briç teorisyenlerinden biri olan Alvin Roth tarafından geliştirilmiştir. Ortağın açış deklaresine rakip tarafından müdahale edildiğinde cevapçının kontr standart metotlarda cezadır. Bu basit ve oynanabilir bir konuşmadır ama kontrun verimli bir kullanım şekli değildir. Bu yüzden Negatif kontr doğmuştur. Negatif kontr Take-out kontr'unun bir başka şeklidir ve bu günlerde daha iyi oyuncular tarafından kullanılmaktadır.

Temel anlaşma şudur: Ortağın 1 seviyesindeki renk açışına rakibin bir renk ile müdahalesine hemen atılan kontr Negatif kontr olur. ( 4 ♦'ya kadar.) 1 ve 2 seviyesinde en az 7 puan 3 ve 4 seviyesinde en 10 puanlık güç gerektirir.

Kurallar aşağıdadır.

- 1) Eğer kesin olarak konuşulmamış majör renk varsa kontr atan oyuncu bu major renkte en azından 4 kart vaat eder.

Ortak	Rakip	Sen	♠ A 8
1 ♣	1 ♠	<u>Kontr</u>	♥ K J 4 2
			♦ 10 8 7 6
			♣ 8 6 5

Kontr 4 tane kör ve en az 7 puan vaat eder.

Ortak	Rakip	Sen	♠ A J 8 7
1 ♣	1 ♥	<u>Kontr</u>	♥ A 4
			♦ A K J 7
			♣ 6 5 3

Açıkça görülüyor ki zon kesin ve dörtlü pik gösteren Negatif kontr ilk ve doğru adım olacaktır. Eğer beşli pikiniz olsaydı kontr yerine 1 ♠ derdiniz.

- 2) Konuşulmayan 2 tane majör varsa kontr atan oyuncu en azından bir majörde 4 tane vaat eder.

Ortak	Rakip	Sen	♠ A J 8 7
1 ♦	2 ♣	<u>Kontr</u>	♥ 9 2
			♦ K 10 8 7
			♣ 6 5 3

Sadece 1 majörü garanti eder, ama durum böyle ise ya karo fiti vardır ya da daha güçlü el olması gerekir.

**Özel:** Ortağın 1 ♣ açışına rakibin 1 ♦ müdahalesinden sonra atılan kontr her iki majörde de en az 4 kart vaat eder.

3) Eğer 2 majör de konuşulmuşsa kontr atan her iki minörde de en az 4 kart vaat eder.

Ortak	Rakip	Sen	♠ 8 7
1 ♠	2 ♥	<u>Kontr</u>	♥ 9 2
			♦ K 10 8 7
			♣ A Q 6 5 3

### Açıcının tekrar konuşmaları:

Negatif kontrdan sonra açıcı özellikle deklare edilmemiş majör rengi konuşmaya çalışmalıdır. Herhangi bir reverse kısıtlaması yoktur, en kötü elle bile açıcı istediği rengi basitçe konuşmalıdır. Şöyle ki,

1) Herhangi en düşük konuşma natürelidir ve minimum açış gösterir.

Sen	Rakip	Ortak	Rakip	♠ A Q 4
1 ♦	2 ♥*	Kontr	Pas	♥ 9 5
<u>2 ♠</u>				♦ Q 8 6 5 2
				♣ A J 2

Ortak 4 tane pik vaat etti, bilinen 4–3 pik fitine oynamak 3 karodan daha güvenli olacaktır.

2) Herhangi bir sıçrayarak konuşma natürelidir, 16–18 puan gösterir. Forsing değildir.

Sen	Rakip	Ortak	Rakip	♠ K 4
1 ♦	2 ♣	Kontr	Pas	♥ K J 8 5
<u>3 ♥</u>				♦ A K J 6 5
				♣ 5 2

2 ♥'den kuvvetlisiniz, 3 ♥ davet deklaresidir.

3) Cue-bid, 19+ puan gösterir ve zon forsingidir.

Sen	Rakip	Ortak	Rakip	
1 ♣	1 ♥	Kontr	Pas	♠ A R 4
<u>2 ♥</u>				♥ 6 5
				♦ A 5
				♣ A Q J 10 5 2

2 ♥ zon forsing bir konuşmadır, 3 ♣'den güçlü eliniz vardır.

4) Pas, Negatif kontrü cezaya çevirir. 1 seviyesinde yapılmamakla birlikte, 2 seviyesinde açıcı en azından 4 tane iyi kozla pas geçebilir.

Sen	Rakip	Ortak	Rakip	
1 ♥	2 ♦	Kontr	Pas	♠ 3
<u>Pas</u>				♥ A J 6 4 3
				♦ K Q 10 8
				♣ A 5 2

### Rakibi cezalandırmak:

Görülüyor ki Negatif kontrlar, başları beladayken rakibin cezalandırılmasını önlemektedir.

Ortak	Rakip	Sen	
1 ♦	2 ♣	?	♠ 7 4
			♥ A 5 4
			♦ 4 3 2
			♣ K Q 10 8 6

Burada 2 ♣'i cezalandırmak istersiniz ama kontrü negatif oynuyorsunuz. O halde rakipler kurtuldu mu? Genellikle hayır. Cevapçı ceza kontrluk bir ele sahip olduğunda ki bu el çok iyi bile olsa, **pas** geçmelidir. Bunu telafi etmek için açıcı aşağıdaki gibi davranmalıdır.

Eğer rakip müdahalesinden sonra iki pas olursa açıcı uyandırmak için her türlü çabayı göstermelidir. Tercihen de kontr ile göstermelidir. Eğer rakip renkte iki veya daha kısa renge sahipse bunu yapmak için ekstra güce sahip olması gerekmez.

Sen	Rakip	Ortak	Rakip	
1 ♦	3 ♥	Pas	Pas	♠ A J 9 6
<u>Kontr</u>				♥ 3
				♦ A K 9 8
				♣ J 9 4 3

Kontr atmak için ideal bir ele sahipsiniz. Ufak bir piki kör olarak değiştirirseniz pas geçmek zorunda kalırdınız.

**TEST – 6**

Aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayarak, konuşmaları devam ettirin.

Ortak	Rakip	Sen
1 ♣	1 ♥	?

1) ♠ **K 9 4 2**  
♥ **4**  
♦ **8 7 6**  
♣ **A J 4 3 2**

Cevap :

2) ♠ **9 4 2**  
♥ **A Q 3 2**  
♦ **5 4 2**  
♣ **A 6 4**

Cevap :

3) ♠ **K Q J**  
♥ **A K**  
♦ **7 6 5 4**  
♣ **6 5 3 2**

Cevap :

4) ♠ **4**  
♥ **K Q T 8 2**  
♦ **A 8 7 6**  
♣ **Q 10 6**

Cevap :

5) ♠ **A Q 9 4 3**  
♥ **T 9**  
♦ **Q 8 6**  
♣ **5 4 2**

Cevap :



Aşağıdaki elin sizin olduğunu varsayarak, konuşmaları sürdürün.

Sen	Rakip	Ortak	Rakip
1 ♦	1 ♠	Kontr	Pas
?			

6) ♠ J 6 5 4                      Cevap :  
 ♥ A K 6  
 ♦ Q 6 5 3  
 ♣ K J

7) ♠ A 4 2                      Cevap :  
 ♥ 5 4 3 2  
 ♦ A Q 5 4  
 ♣ A 10

8) ♠ A 3                      Cevap :  
 ♥ Q 8 7 6  
 ♦ A K Q J 10 8  
 ♣ 3

9) ♠ J 4                      Cevap :  
 ♥ J 5  
 ♦ A K Q 5 4 3  
 ♣ A Q 4

10) ♠ 7 6                      Cevap :  
 ♥ 5 4  
 ♦ A K 10 9 6  
 ♣ K Q 10 8

➤ **KUVVETLİ ARTİFİSYEL 2♣ AÇIŞI:**

Amerikalı briççi David Bruce tarafından icat edilmiştir. Bu çok popüler konvansiyon 2 güçlü açışların vefatından sorumludur. Çünkü artifişyel 2 ♣ açışı her türlü çok güçlü eller için uygulanabilir. Bu suretle 2 ♦ 2 ♥ ve 2 ♠ zayıf iki konuşmaları diğer amaçlar için kullanılır.

Temel anlaşma şöyledir;

2 ♣ açışı güçlü artifişyel bir açıştır ve 1 tur için forsingtir.

- ✓ Dengeli ellerle en az 23 puan olmalıdır,
- ✓ Dengesiz elle en az 21 puan
- ✓ Ya da, 7-8 kartlı ; tek renkli elle en az 17 puan gerekir.

Aşağıdakiler 2 ♣ açışının minimum elleridir.

Sen

♠ **A K 9 8**  
♥ **K Q 7**  
♦ **A Q 7**  
♣ **A J 3**

2 ♣ açın, 2 NT açmak için güçlüsünüz.

Sen

♠ **A K Q 7 5**  
♥ **5**  
♦ **K 7 5**  
♣ **A K Q 10**

2 ♣ açın, 1 ♠ açmak için güçlüsünüz.

Sen

♠ **A 3**  
♥ **A K Q 9 7 6 5**  
♦ **A 10 2**  
♣ **3**

2 ♣ açın, elinizde direk 9 löve var.

Yukarıdaki şartlar sadece temeldir. Sınırdaki durumlarda en uygun açışı yapmak için güzel değerlendirmeleri gösterir.

Başka örnekler şöyle olabilir;

Sen

♠ **A J 2**  
♥ **K Q J 10 8**  
♦ **A K 2**  
♣ **A 4**

2 ♣ açın, 22 puan olmasına rağmen bu el oyun gücüne sahiptir.

Sen

♠ K Q  
♥ K J 9 8 4  
♦ A K J 5 4  
♣ A

1 ♥ açın, çöpe giden pik puanları ve kötü kör rengi elin değerini düşürüyor.

Sen

♠ A K Q J 8 6 5 3  
♥ A K 3  
♦ 4  
♣ 7

2 ♣ açın, zon yapıyorsunuz.

Sen

♠ 2  
♥ K J 2  
♦ A K Q 9 5 4 3  
♣ A 4

1 ♦ açın, minör renkli ellerde 10 löve saymadan 2 ♣ açmak tehlikelidir.

### 2 ♣ açışına cevaplar:

2 ♣ açışından sonra cevapçı eli ne kadar zayıf olursa olsun pas geçemez, aşağıdaki cevaplardan birini seçmelidir.

- 1) **2 majör ya da 3 minör**, 8 ya da daha fazla puan ve en az beşli kart gösteren pozitif cevaptır. Dahası, eğer renk sadece beşli ise en azından Dam'dan başlamalıdır.

Ortak	Sen	♠ Q J 8 6 5
2 ♣	<u>2 ♠</u>	♥ A 4 2
		♦ Q 6 5
		♣ 3 2

2 ♣ cevabı ile en az 8 puan ve en az beşli pik gösterirsiniz.

Ortak	Sen	♠ K 6 2
2 ♣	<u>3 ♣</u>	♥ 10 5 4 3
		♦ 2
		♣ A J 10 8 4

Burada trefl rengini gösteriyorsunuz. Tabii ki 8+ puan olmak zorunda.

2) **2 NT**, 8 ya da daha fazla puan ve dengeli el gösteren pozitif cevaptır.

Ortak	Sen	♠ <b>A 10 8 2</b>
2 ♣	<u>2 NT</u>	♥ <b>10 5</b>
		♦ <b>Q J 9 2</b>
		♣ <b>Q 8 3</b>

Dağınık onörlerle NT dağılımı olan el ve 8+ puan gösteriyorsunuz.

3) **2 ♦**, negatif cevaptır. Tipik olarak bu en fazla 7 puan gösterir ama cevapçının eli herhangi bir pozitif cevaba uygun değilse daha fazla puanı olabilir.

Ortak	Sen	♠ <b>9 8 2</b>
2 ♣	<u>2 ♦</u>	♥ <b>K 9 8 5</b>
		♦ <b>4 2</b>
		♣ <b>J 9 7 6</b>

2 ♦ cevabınız zayıf el gösterir. Hiç puanınız olmasaydı bile aynı deklareyi verirdiniz.

Ortak	Sen	♠ <b>K 5 4 3</b>
2 ♣	<u>2 ♦</u>	♥ <b>9 7 6 5 4</b>
		♦ <b>A J 2</b>
		♣ <b>3</b>

Kör renginiz 2 ♥ konuşması yapacak kadar iyi değil 2 ♦ diyerek ortağın konuşmasını beklersiniz.

### Negatif cevaptan sonraki rebidler:

2 ♦ negatif cevabından sonra açıcı artırmanın ilk natürel deklaresini verecektir. Açıcı 2 ♣ açışının açıklamasını aşağıdaki rebidlerden biri ile belirtecektir.

1) **2 majör ya da 3 minör**, En az beşli renk gösterir ve 1 tur için forsingdir.

Sen	Ortak	♠ <b>A K 7 4</b>
2 ♣	2 ♦	♥ <b>K Q 10 5 4</b>
<u>2 ♥</u>		♦ <b>A K</b>
		♣ <b>K 3</b>

Sadece beşli kör gösteriyorsunuz.

2) **2 NT**, 23–24 puan ve dengeli bir el gösterir.

Sen	Ortak	♠ <b>A K J</b>
2 ♣	2 ♦	♥ <b>K J 9 7</b>
<u>2 NT</u>		♦ <b>A K 8</b>
		♣ <b>A 9 8</b>

Direk 2 NT açısından daha iyi bir gösteriyorsunuz. Ortak siz 2 NT açmış gibi konuşmaları sürdürebilir. Yani Stayman, Jacoby veya Teksas yapabilir.

3) **3 NT**, 25–26 puan ve dengeli bir el gösterir.

Sen	Ortak	♠ <b>A K Q 3</b>
2 ♣	2 ♦	♥ <b>K Q J</b>
<u>3 NT</u>		♦ <b>K Q 10 3</b>
		♣ <b>A Q</b>

## 2. Negatif:

2 ♦ negatif cevabından sonra açıcının bir renk konuştuğu durumları inceleyelim. Cevapçı çok garip olsa da yeniden konuşmaya zorlanır. Bu problemi çözmek için, birçok iyi oyuncu 2. negatif diye adlandırılan bir konuşma bulmuştur. Şöyle ki;

- ✓ 3 ♣'e 3 ♦ veya 3 ♦'ya 3 NT cevabı 2. negatif olarak adlandırılır ve 0–4 puan gösterir. Tamamen artifisyeldir.
- ✓ 2 MA rebidine 3 ♣ cevabı 2. negatiftir.

Örneklerle daha iyi anlaşılacaktır.

Ortak	Sen	♠ <b>J 7 6 4</b>
2 ♣	2 ♦	♥ <b>3 2</b>
2 ♥	<u>3 ♣</u>	♦ <b>Q 8 6 4</b>
		♣ <b>4 3 2</b>

3 ♣ rebidiniz 2. negatif konuşmasıdır. Trefl rengi ile alakası yoktur sadece 0–4 puan gösterir.

Ortak	Sen	♠ 9 7 3
2 ♣	2 ♦	♥ 8 6 2
3 ♣	<u>3 ♦</u>	♦ 4 3 2
		♣ J 10 9 8

2. negatif için 3 ♦ demek zorundasınız. 0–4 puan gösteriyor.

Ortak	Sen	♠ J 3 2
2 ♣	2 ♦	♥ 4 3 2
3 ♦	<u>3 NT</u>	♦ 4 3 2
		♣ 5 4 3 2

Açıkça çok biçimsiz olsa da bu en pratik çözümdür.

2. negatiften sonraki konuşmalar natürelidir. Açıcı gösterdiği rengi tekrar etmediği müddetçe zona ulaşılır.

Eğer **2 ♣ açışı kontrlanırsa** ki bu genellikle trefl rengini gösterir.

Cevapçı;

- ✓ Normal cevabını verebilir.
- ✓ 4 tane trefl ile pas geçebilir.
- ✓ 5 tane trefl ile rekontr atabilir.

**2 ♣ açışına herhangi bir renk ile müdahale edilirse,**

Cevapçı;

- ✓ Kontr atar, 0–4 puan ve **ortağa yaramayacak el** gösterir.
- ✓ Pas geçer, 5–7 puan ve **ortağa yardımcı olan el** gösterir.
- ✓ 8+ puan ile müdahale edilmemiş gibi konuşmalarına devam eder.

**TEST – 7**

Aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayın ve ortağınız 2 ♣ açtığını kabul ederek cevabınızı yazınız.

Ortak  
2 ♣      Sen  
            ?

1) ♠ K 9 4 2  
♥ 4  
♦ 8 7 6  
♣ A J 4 3 2

Cevap:

2) ♠ 9 4 2  
♥ A Q 4 3 2  
♦ 5 4 2  
♣ 6 4

Cevap:

3) ♠ J 10 9  
♥ K 8  
♦ A J 10 6 5  
♣ 5 3 2

Cevap :

4) ♠ 4  
♥ A Q T  
♦ J 8 6 5 4  
♣ Q 7 6 5

Cevap :

5) ♠ A Q 9 4  
♥ A K 9  
♦ 9 8 6  
♣ 5 4 2

Cevap :

Şimdi, aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayarak **açış deklarenizi** ve ortakten gelen cevaba göre **rebidlerinizi** yazınız. Her bir durumda ortağınızın cevapları belirtilmiştir.

6)	♠ A K Q J 10 ♥ A K Q J 10 ♦ A K Q ♣ -	Sen ? ?	Ortak 2 ♦
----	--	---------------	--------------

7)	♠ A K ♥ A 4 3 2 ♦ A Q 5 4 ♣ A K 10	Sen ? ?	Ortak 2 ♦
----	---	---------------	--------------

8)	♠ A 3 ♥ A K J ♦ A K Q J 10 8 7 ♣ 3	Sen ? ?	Ortak 2 ♥
----	---	---------------	--------------

9)	♠ A 7 4 ♥ A 7 5 ♦ A K Q 10 ♣ A Q 4	Sen ? ?	Ortak 2 NT
----	---	---------------	---------------

10)	♠ A ♥ K 4 ♦ A K 10 9 6 ♣ A K Q 10 8	Sen ? ?	Ortak 2 NT
-----	--	---------------	---------------



➤ **ZAYIF SIÇRAMALI ARAYA GİRİŞLER:**

Oswald Jacoby'nin birçok katkısından biridir. Yıllar öncesinin güçlü sıçramalı araya girişlerinin yerine standart konuşmalarda artık zayıf sıçramalı overcall'ler almıştır. Sonuç olarak briç konvansiyonları hakkındaki kitaplarda standart olarak yer verilmelidir. Biz bu konvansiyona yaygınlığı ve genellikle yanlış kullanıldığı için yer verdik.

Zayıf sıçramalı overcall'ler pratikte tek sıçramalı araya girişlerin zayıf el gösterdiğine dikte eder. Çift sıçramalı overcall'ler de zayıftır ama bu tüm sistemlerde böyledir. Örneğin: Rakibin 1 ♦ açışına 2 ♥ , 2 ♠ veya 3 ♣'e sıçramak yalnız siz zayıf sıçramalı overcall oynuyorsanız zayıftır. Ama 3 ♥ , 3 ♠ veya 4 ♣ ya da daha yükseğine sıçramak her zaman zayıftır. Tüm bu sıçramalar birbirlerine bağlıdır ancak temel bir anlaşma gereklidir. Şöyle ki;

Sıçramalı bir renk ile araya giriş; **en fazla 10 puan, en az altılı renk ve eğer varsa çok az savunmaya dayalı güç gösterir.**

Rakip	Sen	♠ K Q J 9 6 3
1 ♦	<u>2 ♠</u>	♥ 4 3 2
		♦ 4 3 2
		♣ 4 3

5 el alabilirsiniz, eşit ya da avantajlı zon durumunda 2 ♠ dersiniz yoksa pas geçin.

Rakip	Sen	♠ 3
1 ♣	?	♥ Q J 8 4 3 2
		♦ 7 5 3
		♣ 7 6 2

Sadece avantajlı zon durumda 2 ♥ dersiniz yoksa pas geçin.

Rakip	Sen	♠ A J 10 8 7 5
1 ♦	?	♥ 8 4 2
		♦ A 5 3
		♣ 7

Her zon durumunda basit overcall yapmak için eliniz yeterlidir. Defans gücünüz var.

Rakip	Sen	♠ -
1 ♠	?	♥ 2
		♦ K Q 10 9 8 5 4 3
		♣ J 10 8 6

8 el alabileceğiniz için eşit ve avantajlı zon durumunda 5 ♦ dersiniz yoksa 4 ♦ yeterlidir.

Rakip	Sen	♠ A K Q J 9 8 6
1 ♦	?	♥ -
		♦ 4 2
		♣ Q J 10 5

13 puanınız olmasına rağmen rakibin olası kör fitini bulmasını mümkün olduğunca zorlaştırmak için 4 ♠ dersiniz.

### Cevaplar:

Ortak zayıf sıçramalı overcall yaptığında çoğu zaman pas geçmelisiniz. Ortak zaten fazlaca konuşmuştur. Bununla birlikte eğer zon olma ihtimalini hissediyorsanız ya da ortağın renginde çok güzel desteğiniz varsa konuşabilirsiniz.

Aşağıdakiler zayıf sıçramalı araya girişlere cevaplardır;

- 1) Tüm yükseltmeler engelleyici konuşmalardır ve güç vaat etmez.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ J 10 8
1 ♣	2 ♠	Pas	<u>3 ♠</u>	♥ A 4 2
				♦ K 8 5 3
				♣ 10 4 2

3 ♠ davet değildir. Sadece rakibinin konuşma alanını daraltmak için söylenmiştir.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ J 8 6 4
1 ♦	2 ♠	Pas	<u>4 ♠</u>	♥ 3
				♦ 9 8 7 6
				♣ A 9 5 2

Açıkça görülüyor ki rakiplerinize 4 ♥ beklide şlem var. Toplam 10 koza sahipsiniz iyi bir baraj konuşması olduğu kesindir.

- 2) Yeni renk natürelidir ve forsing değildir. Bu ortağın renginde desteği inkâr eder. Cue-bid, ortağın renginde zon ya da şlem denemesidir ve 1 tur için forsingtir. Eğer ortak olası en kötü ele sahipse rengini en ucuz seviyede tekrar etmelidir. Aksi taktirde başka bir konuşma yapmalıdır.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	
1 $\spadesuit$	2 $\heartsuit$	Pas	<u>3 <math>\spadesuit</math></u>	$\spadesuit$ A 2 $\heartsuit$ A K 7 6 $\spadesuit$ 5 4 3 $\clubsuit$ A Q 6 5

3  $\spadesuit$  zon denemesidir. Ortak 3  $\heartsuit$  derse pas geçersin. Unutma o çok zayıf olabilir.

- 3) 2 NT natürelidir ve davettir.  
 4) 3 NT natürelidir.

### Sıçramalı zayıf araya girişin kullanılmadığı durumlar:

#### ✓ Uyandırma pozisyonunda

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	
1 $\spadesuit$	Pas	Pas	<u>2 <math>\heartsuit</math></u>	$\spadesuit$ 7 4 $\heartsuit$ A K Q 10 9 4 $\spadesuit$ A 7 $\clubsuit$ 8 7 5

2  $\heartsuit$  deklareniz 7 löve alabilecek eli ifade ediyor, 8 lövelik eliniz olsaydı 3  $\heartsuit$  derdiniz, zayıf eliniz olsaydı pas geçerdiniz.

#### ✓ 1 NT açışından sonra

Rakip	Sen	
1 NT	<u>3 <math>\heartsuit</math></u>	$\spadesuit$ A 7 4 $\heartsuit$ K Q 10 9 8 6 4 $\spadesuit$ - $\clubsuit$ K 10 8

3  $\heartsuit$  iyi el gösteriyor. Davet deklaresidir.

#### ✓ Rakibin baraj konuşması üzerine

#### ✓ Forsing olmayan bir yükseltmeden sonra, zayıf sıçramalı overcall olmaz.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	
1 ♦	Pas	2 ♥*	<u>3 ♠</u>	♠ Q J 10 9 7 5 4 ♥ A 4 ♦ 7 ♣ A K 5

2 ♥ zayıf el gösterdiği için bizim konuşmamız davet deklaresidir. Eğer 2 ♥ güçlü bir el göstermiş olsaydı 3 ♠ zayıf sıçramalı overcall olurdu.

### Ortağın açışı üzerine sıçramalı cevaplar:

Standart konuşmalarda ortağın herhangi bir renk ile açış konuşmasına sıçramalı cevaplar güçlü el gösterir. İyi oyuncuların birçoğu bu felsefeye uygun hareket eder. Hatta en iyilerinden biri olan Soloway'in "jump shift" leridir. Bununla birlikte bu güçlü ellerin az sıklıkla görüldüğünü hissediyoruz. Cevapçı olarak daha fazla zayıf eller tutuyoruz bu yüzden biz sıçramalı cevapları zayıf ellerle uygun görüyoruz. Genelde güçlü eller minimum forsing deklareler ile yavaş yavaş konuşulabilir. Zayıf sıçramalı cevaplar iki avantaja sahiptir. Sadece sizin konuşmanıza yardım etmekle kalmaz aynı zamanda rakipleri bloke edici etkileri vardır. Bütün bunları göz önüne alarak güçlü sıçramalı cevapları bırakmanızın daha iyi olacağını düşünüyoruz.

Temel şartlar şöyledir;

- 1) **2 seviyesinde sıçramalı cevap**, 2–5 puan ve altı kartlı renk gösterir. Beş veya yedi kartla da yapabilirsiniz.

Ortak	Sen	
1 ♦	<u>2 ♥</u>	♠ 3 ♥ Q J 8 4 3 2 ♦ 4 3 2 ♣ 6 4 3

Bu klasik bir örnektir, 1 ♥ cevabını ve pas geçmeyi istemezsiniz.

- 2) **3 seviyesinde sıçramalı cevap**, 2–7 puan ve yedi kartlı renk gösterir.

Ortak	Sen	
1 ♠	<u>3 ♥</u>	♠ 3 ♥ K J 9 7 6 5 3 ♦ 8 4 ♣ 6 5 4

Zayıf sıçramalı konuşma olmaksızın bu eli anlatmakta çok güçlük çekersiniz.

**Cevaplar:**

Açıcı genellikle pas geçer, çünkü cevapçı çok zayıf el göstermiştir. Cevapçının rengine misfit konuşmayı sürdürmek için bir özür değildir.

Sen	Ortak	♠ 3
1 ♥	<u>2 ♠</u>	♥ A K 6 5 3
		♦ A Q 8
		♣ K J 5 4

Kontratı geliştirmek için yapılan her hareket tehlikelidir. Dolayısıyla artı gitmek için hala bir şansınız varken pas geçin.

Genel olarak açıcının tekrar konuşması için iki sebep vardır.

- ✓ Zon için makul olan ilgi.
- ✓ Cevapçının rengine güzel destek.

2.si için açıcı yarışsal amaçlı yükseltebilir.

Sen	Ortak	♠ Q 3 2
1 ♥	2 ♠	♥ A K 6 3 2
<u>3 ♠</u>		♦ 8
		♣ K 5 4 2

2 ♠'e pas geçebilirdiniz. Ama bu rakibin konuşması için bir kolaylık sağlar. 3 ♠ rakiplerinizi vurabilir.

Sen	Ortak	♠ K 8
1 ♦	2 ♠	♥ A K 8 3
<u>2 NT</u>		♦ A Q 10 5
		♣ K 10 8

2 NT konuşmanız zon ile ilgilendiğinizi gösterir, eğer ortak 3 ♠'e dönerse pas geçersiniz.

**TEST – 8**

Aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayın ve rakibiniz 1 ♣ açtığını düşünerek konuşmanız ne olacağını yazınız.

Rakip	Sen
1 ♣	?

1) ♠ **K Q 10 9 4 2**  
♥ **4**  
♦ **7 6**  
♣ **J 4 3 2**

Cevap :

2) ♠ **A 3 2**  
♥ **A J 10 6 3 2**  
♦ **5 4 2**  
♣ **6**

Cevap :

3) ♠ **8 7 6 5 4 3**  
♥ **5 4**  
♦ **A K Q**  
♣ **5 3**

Cevap :

4) ♠ **4**  
♥ **A J T**  
♦ **Q J 10 9 8 7 6 5 4**  
♣ -

Cevap :

5) ♠ **A Q 10 8 7 6 5**  
♥ **10 9 7**  
♦ **9 8 6**  
♣ -

Cevap :

Şimdi, aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayın ve ortağınızın oyunu 1 ♦ açtığını düşünerek cevabınızı yazınız.

Ortak      Sen  
1 ♦        ?

6) ♠ Q J 10 7 5 4  
♥ 6 5 4  
♦ 6 5 4  
♣ 6

Cevap:

7) ♠ Q J 10 7 5 4  
♥ K 3 2  
♦ Q 4  
♣ 4 2

Cevap:

8) ♠ 2  
♥ 4 3  
♦ 5 4 3  
♣ A J 9 8 6 4 3

Cevap:

9) ♠ 7 4  
♥ A K J 7 5 4  
♦ 10 7  
♣ 4 3 2

Cevap:

10) ♠ 6  
♥ Q 10 9 7 5 4  
♦ 10 9 6  
♣ 10 9 8

Cevap:

➤ **ZAYIF 2 AÇIŞLARI:**

Gelmiş geçmiş en iyi briç oyuncularından Howard Schenken tarafından geliştirilmiştir. Güçlü artifisyonel 2♣ açışının 1. amacı diğer iki seviyesindeki açışların farklı amaçlarla kullanılmasına izin vermektir. Güçlü iki açışları, diğer zayıf konuşmaları çöpe atacak kadar çok görülmemektedir. Sonuç olarak popüler olan anlaşma 2♦ 2♥ ve 2♠ açışlarını zayıf kullanmak üzerinedir. Yani mini blokatif açış çeşididir. Temel anlaşma şöyle açıklanabilir;

2 renk açışı ( 2♣ hariç ), 5–11 onör puan ve yeteri kadar iyi altı kartlı renk gösterir. Dahası el bir başka majörden dört ya da daha fazla kart içermemelidir. Zonda değilken Q 10 x x x gibi bir elle de açış yapılabilir. Ama zonda iken en azından Q 10 9 8 x x olmasını tavsiye ederiz. Unutmayın bunlar minimum renklerdir. Tipik olarak renk daha iyidir. Birkaç örneğe bakalım;

Sen

♠ **K J 10 8 7 4**  
♥ **2**  
♦ **A 9 7**  
♣ **5 4 2**

2♠ açın, klasik zayıf iki konuşmasıdır.

Sen

♠ **K 4**  
♥ **8 3**  
♦ **A Q J 9 8 2**  
♣ **10 9 4**

2♦ açın, maksimum zayıf iki açışıdır.

Sen

♠ **A Q 10 7 5 4**  
♥ **A J 2**  
♦ **9 5 2**  
♣ **5**

1♠ açın, eğer eliniz bir seviyesinde açacak kadar yeterliyse asla zayıf iki açmayın.

Sen

♠ **-**  
♥ **Q J 10 8 6 3**  
♦ **K 10 9 2**  
♣ **4 3 2**

2♥ açın, şikan veya 2. bir minör rengin olması iki zayıf açmaya engel olmamalı.



### Zayıf iki açışına 2 NT cevabı:

Zayıf iki açışlarına farklı cevap metotları bulunmaktadır. Tüm iyi oyuncular 2NT cevabının forsing olduğunda anlaşsalar da onların görüşleri bu noktadan sonra birbirlerinden farklıdır.

Bazıları yeni renk cevabını forsing oynarken bazıları oynamaz. Biz sadece 2 NT cevabının forsing olmasını tavsiye ediyoruz.

2 NT cevabı zona ilgili ve 1 tur için forsing eli gösterir. Bu konuşma tipik olarak en az 14 puan gösterse de zonda iken ya da elinizde açıcının renginde iyi destek varken biraz daha alta çekilebilir.

Ortak	Sen	♠ A 3
2 ♠	<u>2 NT</u>	♥ A K 10 8
		♦ K 10 8 3
		♣ 5 4 3

2 NT konuşmanız zon denemesidir.

Ortak	Sen	♠ A 5 4
2 ♥	<u>2 NT</u>	♥ 10 7 6 5
		♦ A K 3 2
		♣ 8 2

Buradaki mükemmel fitiniz saldırgan olmanıza müsaade eder.

Forsing 2 NT cevabından sonra zayıf iki açan elini daha doğru anlatmalıdır. 2 NT üzerine koz tekrarı yaparsa bu minimum açış gösterir, eğer eli maksimum sınırlardaysa yan renklerdeki **As, Rua** veya **Dam**'ını gösterir.

Şöyle ki;

Sen	Ortak	♠ 4
2 ♥	2 NT	♥ A Q 10 8 7 5
<u>3 ♣</u>		♦ 4 3 2
		♣ K 9 2

3 ♣ cevabınız iyi bir açış yaptığınızı ve trefl renginde As Rua veya Dam'dan birine sahip olduğunuzu gösteriyor.

Sen	Ortak	♠ 4 3
2 ♥	2 NT	♥ Q J 9 8 6 5
<u>3 ♥</u>		♦ 8 2
		♣ K 9 3

3 ♥ konuşması kötü bir açış yaptığınızı anlatır.

**TEST – 9**

Aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayarak açış konuşmanızı yazınız.

1) ♠ **K Q 10 9 4 2**  
♥ **4**  
♦ **7 6**  
♣ **J 4 3 2**

Cevap :

2) ♠ **A 4 3 2**  
♥ **K J 10 6 3 2**  
♦ **5 2**  
♣ **6**

Cevap :

3) ♠ **J 7 6 5 4 3**  
♥ **5 4 3**  
♦ **K Q**  
♣ **5 3**

Cevap :

4) ♠ **4**  
♥ **A J T**  
♦ **Q J 10 9 8 7**  
♣ **5 4 3**

Cevap :

5) ♠ **A Q 10 8 7 6**  
♥ **A 10 9 7**  
♦ **9 8 6**  
♣ -

Cevap :

6) ♠ **Q J 10 7 5 4**  
♥ **6 5 4**  
♦ **6 5 4**  
♣ **6**

Cevap:

Şimdi de aşağıdaki ellerin sizin olduğunu varsayarak, **acıs deklarenizi** ve ortağın cevabına göre **rebidinizi** yazınız. Her bir durum için ortağınız deklarasyonları verilmiştir.

- |     |   |               |               |
|-----|---|---------------|---------------|
| 7)  | <p>♠ Q J 9 7 5 4<br/>♥ A 3 2<br/>♦ 5 4<br/>♣ 4 2</p>  | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>2 NT |
| 8)  | <p>♠ 2<br/>♥ A 10 9 5 4 3<br/>♦ 5 4 3<br/>♣ A J 3</p> | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>2 NT |
| 9)  | <p>♠ A J 9 8 7 4<br/>♥ 4<br/>♦ A 10 9<br/>♣ 4 3 2</p> | Sen<br>?<br>? | Ortak<br>3 ♠  |
| 10) | <p>♠ A 6<br/>♥ J 9 7 5 4 3<br/>♦ K 8 6<br/>♣ 9 8</p>  | Sen<br>?      | Ortak         |

➤ **MICHAELS CUE-BID:**

Briç yazarı, öğretmeni ve iyi bir oyuncu olan Mike Michaels tarafından icat edilmiştir. Rakibin açış rengini direk cue-bid etmek geleneksel olarak güçlü cue-bid olarak uygulanır ve zona kadar forsingdir. Ancak bu eller o kadar nadir görülür ki birçok oyuncu cue-bidi daha iyi kullanım alanlarında uygular. En popüler anlaşma iki renkli el vaat eden michaels cue-biddir.

Şöyle ki;

**Rakibin 1 ♣ açışı üzerine 2 ♣, 2 majör rengi,**  
**Rakibin 1 ♦ açışı üzerine 2 ♦, 2 majör rengi,**  
**Rakibin 1 ♥ açışı üzerine 2 ♥, pik ve belli olmayan bir minör renk,**  
**Rakibin 1 ♠ açışı üzerine 2 ♠, kör ve belli olmayan bir minör renk, gösterir.**

Michaels cue-bid tipik olarak en az 5-5 renk gösterir.

3 tane sınır vardır.

Zayıf : 12 veya daha az puan,  
Orta : 13-16 puan,  
Kuvvetli : 17 ve fazla puan.

Bir renk açışına michaels cue-bid ya zayıf ya da güçlü ellerle yapılmalıdır. Yani 13-16 puanlık ellerle michaels cue-bid yapmayın.

Örneklerle daha iyi anlayacağız.

Rakip	Sen	♠ K J 9 8 5
1 ♣	<u>2 ♣</u>	♥ K Q 10 7 3
		♦ 5 3
		♣ 2

Tipik bir zayıf iki renkli el. Puanlarınızın iyi yerde olması ayrıca bir avantajdır.

Rakip	Sen	♠ Q J 9 7 5
1 ♥	<u>2 ♥</u>	♥ 3 2
		♦ A Q J 9 5
		♣ 6

Buda zayıf iki renkli ele iyi bir örnek. Ancak burada sadece pik rengi bilinmektedir.

Rakip	Sen	♠ -
1 ♠	<u>2 ♠</u>	♥ A Q J 8 5
		♦ 7 5
		♣ J 10 9 7 6 5

Burada körler ve iki minörden birini gösteriyorsunuz.

Rakip	Sen	♠ K Q 10 9 5
1 ♥	<u>1 ♠</u>	♥ 3
		♦ 9 5
		♣ A K Q 7 3

Orta kuvvette iki renkli elle overcall ile başlayın daha sonra tekrar konuşursunuz.

Zayıf ellerle michaels cue-bid yaparken zon durumu, elin şekli, onörlerin yeri ve renklerin durumunu göz önüne alın.

Rakip	Sen	♠ K Q
1 ♠	<u>Pas</u>	♥ J 8 6 4 2
		♦ 6
		♣ A 8 7 4 3

Her zon durumunda pas geçin, puanlarınız durumu ile facia yaşayabilirsiniz.

### Michaels cue-bide cevaplar:

Ortak michaels cue-bid yaptıktan sonra cevapçı ortağın zayıf iki renkli ele sahip olduğunu düşünerek konuşmalıdır. Koz rengini seçmek cevapçının görevidir. Aşağıdaki cevaplar, rakip araya girse de uygulanır.

Ortağın renklerinden birine dönmek o renkten tercih belirtir ve zonla ilgisi yoktur, tipik olarak üçlü koz gösterir.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 9 8 7
1 ♦	2 ♦	Pas	<u>2 ♠</u>	♥ K 2
				♦ J 7 6
				♣ K J 7 5 4

Ortak iki majöre de sahiptir, bu yüzden seçim yaptık.

Majör renk cue-bidinden sonra 2 NT cevabı, ortağa minörünü sorar cevapçı belki ortağının renginde 3 seviyesinde duracak belki de devam etmek için başka bir konuşma yapacaktır.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 3
1 ♥	2 ♥	Pas	<u>2 NT</u>	♥ K 10 9 8 2
				♦ J 7 6 5
				♣ Q 5 4

Ortağın yapacağı minör konuşmasına pas demeyi planlıyorsunuz.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ K 8 6 4
1 ♣	2 ♣	Pas	<u>3 ♠</u>	♥ 4 2
				♦ 7 5
				♣ J 10 6 5 3

Rakibi bloke etmek istiyorsunuz, ama ortak uygun elle 4 ♠ demekten kaçınmamalıdır.

**Cue-bid:** Ya zon ya da şlem denemesidir ve 1 tur için forsingtir. Eğer ortak minimumsa en ekonomik rengini söyler maksimumsa herhangi bir konuşma yapmalıdır.

**Ortağın vaat etmediği yeni renk:** Natürelidir ve forsing değildir.

**3 NT:** Natürel oynamak içindir.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ J 9 8 6
1 ♠	2 ♠	Pas	<u>2 NT</u>	♥ K J 8
				♦ A J 9 7
				♣ 8 7

Eğer ortak 3 ♣ derse 3 ♥ diyerek zona davet edersiniz ancak ortak 3 ♦ derse 4 ♥'e sıçrarsınız.

Yarışma yaparken 2 NT diyemediyse, 4 ♣ diyerek ortaktan minörü seçmesini isteyebilirsiniz. Unutmayın 3 NT her zaman natürelidir.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 3
1 ♥	2 ♥	3 ♥	<u>4 ♣</u>	♥ 9 8 6 3
				♦ K 9 7 4
				♣ Q J 10 6

Ortağın minör renginde 4 seviyesinde yarışmak istersiniz. Ortağın rengi trefl değilse 4 ♦ demek zorundadır. Eğer 5 minör oynamak isteseydiniz 4 NT derdiniz. Ortağın rengini sıçrayarak tutmak o renkte güzel tutuş ve genellikle blokatif amaçlıdır. Zona sıçramak ise ya iyi el ya da kötü el gösterir.



**TEST – 10**

Aşağıdaki ellerin sizin olduğunı varsayarak rakibin 1 ♦ açışı üzerine deklarasyonunuzu yazınız.

Rakip	Sen
1 ♦	?

1) ♠ **K J 10 4 2**  
♥ **A K 5 4 3**  
♦ **7 6**  
♣ **2**

Cevap :

2) ♠ **A K 4 3 2**  
♥ **K J 10 6 3**  
♦ **K 2**  
♣ **6**

Cevap :

3) ♠ **J 7 6 5 4**  
♥ **Q 6 5 4 3**  
♦ **K Q**  
♣ **5**

Cevap :

4) ♠ **J 10 7 6 4**  
♥ **A J T 9 8**  
♦ **4**  
♣ **4 3**

Cevap :

5) ♠ **A Q 10 8 7 6**  
♥ **A 10 9 7**  
♦ **9 8 4**  
♣ -

Cevap :

Şimdi de, aşağıdaki ellerle rakibin 1 ♠ açışı üzerine deklarasyonunuzu yazınız.

Rakip	Sen
1♠	?

6) ♠ -  
♥ A Q 6 5 4  
♦ A J 6 5 4  
♣ 6 4 3

Cevap:

7) ♠ Q  
♥ A 5 4 3 2  
♦ J 7 6 5 4  
♣ 4 2

Cevap:

8) ♠ 2  
♥ A 10 9 5 4 3  
♦ 3  
♣ A K Q J 3

Cevap:

9) ♠ A J 9 8 7  
♥ 4  
♦ A Q 10 9 7 6  
♣ 4

Cevap:

10) ♠ K Q  
♥ J 9 7 5 4  
♦ K 9 8 6 4  
♣ 9

Cevap:

➤ **CHECKBACK STAYMAN:**

Geleneksel konuşmalarda açıcı 1 NT rebid ettikten sonra cevapçının yeni rengi forsing değildir.

Aşağıdaki konuşmalarda,

Ortak	Sen	Ortak	Sen
1 ♣	1 ♥	1 ♦	1 ♠
1 NT	<u>2 ♣</u>	1 NT	<u>2 ♣</u>

Son konuşmalarınız 2 renkli güçsüz el gösterir ve ortak o rengi seçiyorsa pas hakkı vardır. İki renkli zayıf eller için bu sistem iyi işlerken, cevapçının eli daha iyiyken, üzerine büyük bir yük bindirir. Sonuç olarak birçok modern oyuncu, açıcının rebidindeki 1 NT konuşması üzerine 2 ♣ deklarasyonunun forsing olması hakkında anlamaya varmıştır.

Checkback Stayman olarak adlandırılan bu araç, cevapçının elini anlatabilmesi açısından son derece başarılıdır. Cevapçı sıçrama yapmadan zon olasılıklarını araştırabilir.

Temel anlaşma şöyledir;

Açıcının 1 NT rebidinden sonra cevapçının 2 ♣ konuşması artifisyeldir, kısa renk olabilir ve bir tur için forsingtir. En azından zona davet gücü vaat eder ve üçlü kart desteği araştırmak için, genellikle cevapçı beşli kart majör renge sahipken kullanılır.

Ortak	Sen	♠ A 8 4
1 ♦	1 ♥	♥ A K 9 8 4
1 NT	<u>2 ♣</u>	♦ 9 2
		♣ 8 6 4

2 ♣ konuşmanız Checkback Stayman'dır ve üçlü kör fiti bulmak için kullanılır. Deklarasyonu iyice inceleyin, eğer siz bu konvansiyonu bilmiyorsanız, yukarıdaki eli ortağınıza nasıl tarif ederiniz? Körünüz 5 tane olduğu için 3 köre sıçrayamazdınız veya 2 NT ile ortağınıza davet edecek olsanız 5-3 kör fitini kaybedebilirdiniz. İşte bu problemleri ortadan kaldırmak için Checkback Stayman oynanabilir bir konvansiyondur.

Checkback Stayman aynı zamanda cevapçı beşli pik dörtlü köre sahipken de etkilidir. Açıcıya sadece 3 kart pik desteği değil aynı zamanda dörtlü kör de sorar.

Ortak	Sen	♠ A K 4 3 2
1 ♦	1 ♠	♥ A Q 9 7
1 NT	<u>2 ♣</u>	♦ 9
		♣ J 6 4

Eliniz zon oynayacak güçtedir, eğer 1 NT üzerine 3 ♥'e sıçarsanız bu konuşma 5–5 majör göstereceği için 2 ♣ ile Checkback Stayman yaparsınız. Ortak majör seçimini yapar sizde zona yükselirsiniz.

Ortak	Sen	♠ A Q 4 3 2
1 ♣	1 ♠	♥ A J 9 7
1 NT	<u>2 ♣</u>	♦ 9 3
		♣ 6 4

Bu kez davet eliniz var, yine 2 ♣ Checkback Stayman yapıp ardından, ortağın majör yanıtlarını bir kaldırarak davet elinizi bildireceksiniz.

Ortak	Sen	♠ K J 9 8 2
1 ♣	1 ♠	♥ Q J 10 8
1 NT	<u>2 ♥</u>	♦ 9
		♣ 6 4 2

Şüphesiz bu deklarasyon zayıf el gösteriyor, ortak pas geçecek veya 2 ♠'e düzelterektir.

Cevapçının 2. tur sıçramalı konuşmalarının forsing olduğu düşünülerek, davet ellerini tarif etmenin tek yolu Checkback Stayman kullanmaktır.

Eğer rakiplerden biri araya girerse Checkback Stayman ortadan kalkar.

**TEST-11**

Aşağıdaki elin sizin olduğunu varsayarak konuşmaları devam ettirin.

- |   |                      |                 |
|---|----------------------|-----------------|
| 1) ♠ <b>K 10 9 4 2</b><br>♥ <b>A K 5 3</b><br>♦ <b>Q 6</b><br>♣ <b>3 2</b>  | Ortak<br>1 ♦<br>1 NT | Sen<br>1 ♠<br>? |
| 2) ♠ <b>A K 4 3 2</b><br>♥ <b>K J 10 6 3</b><br>♦ <b>K 2</b><br>♣ <b>6</b>  | Ortak<br>1 ♦<br>1 NT | Sen<br>1 ♠<br>? |
| 3) ♠ <b>J 10 6 5 4</b><br>♥ <b>Q J 5 4</b><br>♦ <b>K 4</b><br>♣ <b>5 4</b>  | Ortak<br>1 ♣<br>1 NT | Sen<br>1 ♠<br>? |
| 4) ♠ <b>10 7 6</b><br>♥ <b>A J 10 9 8</b><br>♦ <b>A Q 4</b><br>♣ <b>4 2</b> | Ortak<br>1 ♣<br>1 NT | Sen<br>1 ♥<br>? |
| 5) ♠ <b>A 10</b><br>♥ <b>A 10 9 7 6 5</b><br>♦ <b>9 8 4</b><br>♣ <b>9 8</b> | Ortak<br>1 ♦<br>1 NT | Sen<br>1 ♥<br>? |

6)	♠ Q 4 2 ♥ A K 4 3 2 ♦ A 6 5 ♣ 5 4 2	Ortak 1 ♦ 1 NT	Sen 1 ♥ ?
7)	♠ K Q J 7 6 ♥ 5 4 3 ♦ A 5 4 ♣ J 3	Ortak 1 ♣ 1 NT	Sen 1 ♠ ?
8)	♠ A J 9 8 7 ♥ K 10 9 8 ♦ 9 7 6 ♣ 4	Ortak 1 ♦ 1 NT	Sen ? ?
9)	♠ A Q 3 ♥ K Q J 7 5 4 ♦ 8 6 4 ♣ 9	Ortak 1 ♣ 1 NT	Sen 1 ♥ ?
10)	♠ A K Q 4 3 ♥ K 10 7 5 ♦ J 4 ♣ 9 7	Ortak 1 ♣ 1 NT	Sen 1 ♠ ?

➤ **1 NT AÇIŞINA KONTR:**

1 NT açışına direk kontr temel olarak ceza olsa da ortak zayıf ve uzun bir renk ile kontr kaldırma seçeneğine sahiptir. Standart metotlarla paralel olan şu temel anlaşmayı tavsiye ederiz. 1 NT açışına direk kontr **en az 14 puan ve atak edebilecek güçlü bir renk gösterir.** İyi bir atak rengine sahip değilseniz en az 18 puanınızın olması gerekir.

Rakip	Sen	♠ K Q J 10 4 3
1 NT	<u>Kontr</u>	♥ A 2
		♦ A 4 2
		♣ 8 3

Açıkça görülüyor ki, pik atağı ile 1 NT kontratını batırmak için hiçbir problem yok. Eğer ortak herhangi bir şeye sahip değilse daha da iyidir.

Rakip	Sen	♠ K J 4
1 NT	<u>Pas</u>	♥ A J 4 3
		♦ K J 4 2
		♣ A 3

Cazip bir atak yokken pas geçmek daha akıllıcadır. 1 veya 2 puan fazlasıyla tavsiye edilir ki bu halde bile risklidir.

**1 NT açışına, uyandırma pozisyonundan kontr:**

1 NT açışına uyandırmadan atılan kontr, ceza kontrundan çok kooperatif konturdur. Şu anlaşmayı öneririz.

Uyandırmadan atılan kontr en az 14 puan içermeli ve atağı siz yapmayacağınız için ideal bir kontr her renkte değerler ve dengeli dağılımlı bir el içermelidir. Dolayısıyla ortağın atağı utandıracak bir durum ortaya çıkarmamalıdır.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ K Q 4
1 NT	Pas	Pas	<u>Kontr</u>	♥ A J 6 5
				♦ K J 3
				♣ Q 10 4

Ortağın atak edeceği renklere hazırsınız bu yüzden uyandırmadan kontr atmak istersiniz.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ A J 5
1 NT	Pas	Pas	<u>2 ♥</u>	♥ K Q J 9 8 7
				♦ K 10 3
				♣ 7

Bu elle direk pozisyonda kontr uygun olabilirdi ama uyandırma pozisyonunda kontr kulağa hoş gelmiyor çünkü ortak kör atağını bilemeyecek bu yüzden 2 ♥ doğru.

### Kontrdan sonraki konuşmalar:

1 NT açışına kontrdan sonra kontrcunun ortağı pas veya kontru kaldırmak hakkında karar vermek zorundadır. Bu kararı etkileyen birçok faktör olmasına rağmen hiçbir tavsiye her zaman işe yaramayacaktır. Ancak birçok iyi oyuncu şunları tavsiye eder;

- 1) Ne kadar zayıf olduğunuza bakmadan dengeli tüm ellerle pas geçin. 1 NT'nin batmayacağı garanti olsa bile konuştuğun zamankinden daha kötü olmayacaktır.  
4-4-3-2 veya 5-3-3-2 gibi dengeli ellerle uyandırmadan atılan kontrlar kaldırılabilir, ama 4-3-3-3 ellerle asla konuşmayın.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ J 5 4 3
1 NT	Kontr	Pas	<u>Pas</u>	♥ 5 4 3
				♦ 5 4 3
				♣ 5 4 3

Konuşmak için hiçbir emniyetiniz yok o yüzden pas. Bu elle uyandırmadan atılan kontrada pas geçmeniz gerekir.

- 2) İki seviyesinde bir renk zayıf ama dağılımsal el gösterir.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 9 5 4 3
1 NT	Kontr	Pas	<u>2 ♦</u>	♥ 2
				♦ Q 10 8 5 4
				♣ 6 3 2

Tek körünüz savunma için cazip değil bu yüzden 2 ♦ deklare edin aynı şekilde uyandırmadan atılan kontruda kaldırın.

- 3) Herhangi bir daha yüksek konuşma iyi dağılımsal el ve 6+ puan gösterir.
- 4) Cevapçı altılı ya da daha uzun renkte sıçrar ya da kontrcuyu konuşurmak için 2 NT ile cue-bid yapar.



Rakip      Ortak      Rakip      Sen  
1 NT      Kontr      Pas      3 ♥

♠ 4 3  
♥ Q 10 9 8 4 3  
♦ A J 10 6  
♣ 2

3 ♥ konuşmanız zon için davettir.

**TEST-12**

Aşağıdaki elin sizin olduğunu varsayarak, rakibin **1 NT** açışı üzerine deklarasyonunuzu yazınız.

Rakip	Sen
1 NT	?

1) ♠ **10 7 6**  
♥ **A K Q 10 5 3**  
♦ **A 6**  
♣ **3 2**

Cevap:

2) ♠ **A K 4**  
♥ **K J 6**  
♦ **A K 2**  
♣ **6 5 4 3**

Cevap:

3) ♠ **10 6 5 4**  
♥ **K Q J 10 4**  
♦ **A K**  
♣ **A 4**

Cevap:

4) ♠ **10 7**  
♥ **A K T 9 8 6 4**  
♦ **K Q J**  
♣ **4**

Cevap:

5) ♠ **Q J 10 9 8 7**  
♥ **A Q**  
♦ **A Q**  
♣ **J 7 6**

Cevap:

Şimdi aşağıdaki ellerin sizin olduğunı varsayarak, rakibin **1 NT** açışına **uyandırma** pozisyonundaki deklarasyonunuzu yazınız.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen
1 NT	Pas	Pas	?

6) ♠ **K Q J 10 5 2** Cevap :  
 ♥ **A 6 4**  
 ♦ **A 2**  
 ♣ **4 3**

7) ♠ **A 4 3 2** Cevap :  
 ♥ **A 10 9**  
 ♦ **K Q 4**  
 ♣ **Q 4 2**

8) ♠ **A 10 2** Cevap :  
 ♥ **A K J 8 7 5 3**  
 ♦ **K 10 3**  
 ♣ -

9) ♠ **7 6 5 4 2** Cevap :  
 ♥ **A K 5**  
 ♦ **A Q 6 5**  
 ♣ **4**

10) ♠ **A 8 7 6 5 4** Cevap :  
 ♥ **A 8 7 6 5 4**  
 ♦ **A**  
 ♣ -

➤ **ATAK GÖSTEREN KONTRLAR:**

Atak gösteren kontr ceza kontrunun bir çeşididir. Ceza kontrü konvansiyon olmasa da atak gösteren kontr bir konvansiyonel anlaşma gerektirir. Şüphesiz atak gösteren kontrun en yaygın şekli artifisyonel konuşmaya atılan kontrdur. Şu anlaşmayı öneririz;

Artifisyonel renk konuşmasına atılan kontr o renkten atak ister, temel olarak kontr atılan renkte rakibin oynamak istemeyeceği tahminine bağlıdır.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 4 3
1 NT	Pas	2 ♣	<u>Kontr</u>	♥ A 2
				♦ J 5 4
				♣ K J 10 8 3

2 ♣ artifisyeldir dolayısıyla kontrunuz trefl rengi gösterir ve bu rengin atağını ister.

Rakip	Ortak	Rakip	Sen	♠ 4 3 2
1 ♥	Pas	1 ♠	Pas	♥ 4 3 2
2 ♣	Pas	2 ♦	<u>Kontr</u>	♦ K Q 10 9 8
				♣ A 3

2 ♦ konuşması natürel olabilir olmayabilirden sizin kontrunuz açıkça cezadır ve karo atağı ister.

Sizin tarafınız konuşmuşken alt seviyede yapılan bir artifisyonel konuşmaya atılan kontr atak göstermekten ziyade güç gösterir.

Ortak	Rakip	Sen	♠ K 10 8 5
1 NT	2 ♣*	<u>Kontr</u>	♥ Q 6 4
			♦ K 10 5
			♣ 5 4 3

Kontr genel kuvvet gösterir, elin size ait olduğunu söylersiniz atak için değildir.

Sen	Rakip	Ortak	Rakip	♠ K Q 6
1 ♥	2 ♦	Pas	2 ♥*	♥ A J 9 7 5
<u>Kontr</u>				♦ 8
				♣ A R 4 2

Güçlü açış gösteriyorsunuz zaten kör açarak kör atağını gösterdiniz.

**TEST-13**

Aşağıdaki elin sizin olduğunu varsayarak, deklarasyonları sürdürün.

1) ♠ 10 7 6 4	Rakip	Ortak	Rakip	Sen
♥ A 3	1 ♦	1 ♥	2 ♥*	?
♦ J 7 6 4				
♣ Q 10 8				

2) ♠ A 4 2	Rakip	Ortak	Rakip	Sen
♥ J 6 5	1 NT	Pas	2 ♣	?
♦ 2				
♣ K Q T 9 8 6				

3) ♠ 6 5 4	Rakip	Sen
♥ 4 2	2 ♣	?
♦ 8 7		
♣ K Q J 9 8 4		

4) ♠ K Q T 9 2	Rakip	Sen
♥ A 6	4 ♠	?
♦ 6 5 4 3		
♣ 4 3		

5) ♠ K J 7	Rakip	Sen
♥ 4 3	3 ♦	?
♦ A K J 9		
♣ J 7 6 3		