

KART OYUN TEKNİĞİ

Melih Ozdil

DAĞILIMLAR

4 - 4 - 3 - 2	21.55	7 - 3 - 2 - 1	1.88
5 - 3 - 3 - 2	15.52	6 - 4 - 3 - 0	1.33
5 - 4 - 3 - 1	12.93	5 - 4 - 4 - 0	1.24
5 - 4 - 2 - 2	10.58	5 - 5 - 3 - 0	0.90
4 - 3 - 3 - 3	10.54	6 - 5 - 1 - 1	0.71
6 - 3 - 2 - 2	5.64	6 - 5 - 2 - 0	0.65
6 - 4 - 2 - 1	4.70	7 - 2 - 2 - 2	0.51
6 - 3 - 3 - 1	3.45	7 - 4 - 1 - 1	0.39
5 - 5 - 2 - 1	3.17	7 - 4 - 2 - 0	0.36
4 - 4 - 4 - 1	2.99	7 - 3 - 3 - 0	0.27
		Diğerleri	0.69

DAĞILIMI SAPTAMAK

Oynanan kartları dörtlü gruplar halinde saymak, dışarda kalanların miktarı doğru tesbit edilse dahi, kötü bir alışkanlıktır. Bir rengin el ve yerdeki toplamını bulmak ve oynananları dikkatle saymak yeterli görülüyorsa, gerekli analiz yapılamıyacağı için briçin sıradan bir oyundan farkı kalmaz.

Briç oyuncusu dışardaki dağılımı bulmaya yönelik bir sayım yapmalıdır. Bunun yolu, bir rengi oynarken dışardakileri eşit miktarda dağıtmak ve iştirak adedine bakarak, kimde kaç tane olduğunu saptamaktır. Böylece üç renkte sayım yapıldığında, dördüncü renk oynanmadan dışardaki dağılımı öğrenecektir! Bu uygulamayı alışkanlık haline getirmiş iyi bir oyuncu hiç zorlanmadan ve özel bir dikkat sarfetmeden, her oyunun sonunda herkesin dağılımını tesbit eder.

El ve yerdeki miktarı görülen renk, (3-3) dağıldığı varsayımıyla, oynanır ve Batı üçüncü turda iştirak etmezse, dışardaki dağılım (2-4) olarak saptanır.

A642

K53

OLASILIKLAR

Oyunun özü, rakiplerin büyüklerini çıkartıp, küçükleri sağlamak ve löve almaktır, şeklinde yorumlanabilir. O halde, sağlanacak rengi seçmek ve diğer renklerin durumları hakkında görüş sahibi olmak için, öncelikle dışardaki kartların dağılım olasılıkları bilinmelidir. Birkaç oyun üzerinde gözlem yapıldığında:

Dengeli dağılım olasılığı, dışarda çift (4-6-8) adet kart varsa az; tek (3-5-7) adet kart varsa fazladır, sonucuna varmak zor olmayacaktır. Fakat bu kadarı yeterli değildir. İddialı bir turnuva oyuncusu olmak hedeflenmese dahi, en azından dışardaki (5-6-7) kartın dağılımı hakkında bilgi sahibi olmak şarttır.

DIŞARDAKİ KARTLARIN DAĞILIMI**Melih Ozdil**

dışardaki kart miktarı	dağılım	olasılık	dağılım sayısı
2	1 - 1	% 52	2
	2 - 0	48	2
3	2 - 1	78	6
	3 - 0	22	2
4	3 - 1	50	8
	2 - 2	40	6
	4 - 0	10	2
5	3 - 2	68	20
	4 - 1	28	10
	5 - 0	4	2
6	4 - 2	48	30
	3 - 3	36	20
	5 - 1	14.5	12
	6 - 0	1.5	2
7	4 - 3	62	70
	5 - 2	30.5	42
	6 - 1	7	14
	7 - 0	0.5	2
8	5 - 3	47	112
	4 - 4	33	70
	6 - 2	17	56
	7 - 1	2.9	16
	8 - 0	0.1	2
9	5 - 4	59	252
	6 - 3	31.5	168
	7 - 2	8.5	72
	8 - 1	1	18
	9 - 0	0.05	2
10	6 - 4	46.2	420
	5 - 5	31.1	252
	7 - 3	18.5	240
	8 - 2	3.8	90
	9 - 1	0.35	20
	10 - 0	0.01	2

DIŐARDAKİ ONÖRLERİN DAĞILIMI**Melih Ozdil**

altı kart içindeki bir onör

% 2.5	tek	% 1.25	solda	% 1.25	sağda
16	ikili	8	"	8	"
36	üçlü	18	"	18	"
32	dörtlü	16	"	16	"
12.5	beşli	6.25	"	6.25	"
1	altılı	0.05	"	0.05	"

beş kart içindeki bir onör

% 6	tek	% 3	solda	% 3	sağda
27	ikili	13.5	"	13.5	"
41	üçlü	20.5	"	20.5	"
22	dörtlü	11	"	11	"
4	beşli	2	"	2	"

dört kart içindeki bir onör

% 12	tek	% 6	solda	% 6	sağda
41	ikili	20.5	"	20.5	"
37	üçlü	18.5	"	18.5	"
10	dörtlü	5	"	5	"

üç kart içindeki bir onör

% 26	tek	% 13	solda	% 13	sağda
52	ikili	26	"	26	"
22	üçlü	11	"	11	"

SAĞLAMAK

Melih Ozdil

Rakibin büyüklerini çıkartıp, küçükleri alıcı hale getirmek, sağlamak diye tanımlanır. Sanzatu oyunlarında, birden fazla rengin sağlanma olasılığı varsa, öncelikle ihtiyaç olan löve sayısı ve dağılım olasılıklarına bağlı olarak, hangi renkten kaç löve sağlanabileceği tesbit edilir. Sonra, atak renginin veya rakibin hücum etmesi mümkün olan tehlikeli bir rengin durumuna bağlı olarak; hangi rengi dışarı kaç löve verdikten sonra sağlıyabiliriz, düşüncesiyle, zaman faktörü de hesaba katılır ve renk seçimi yapılır. Zaman sorunu yoksa; daha çabuk veya daha geç, sağlanma şansı daha fazla olan renge hücum edilmelidir. Aksi halde, daha çabuk sağlanacak renge gidilir.

J3	Kontrat	: 3 SA
KQ4	Atak	: 5 ♠
Q109876	Hazır löveler	: 7
K2	İhtiyaç	: 2

AK	Kör atak edilirse; zaman sorunu olmadığı için, iki defa verilir ve karo uzunluğu sağlanır.
A32	
J54	Pik atak edilirse; dışarı iki defa oynamak mümkün olmadığı için, başarı şansı % 36 olmasına rağmen, trefli uzunluğunu sağlamaya gidilir.
A6543	

Renk sağlamaya giderken izlenecek yol

- Dışardaki kart miktarı ve dağılım oranları tesbit edilir.
- Sağlanacak rengin kontrolü muhafaza edilmeye çalışılır.
- Sağlananları kullanabilmek için geçişler saklanır veya geçiş hazırlanır.
- En iyisi aynı renkten geçiş yapacak şekilde oynamaktır.

AK432	Kontrat	: 3 SA
A2	Atak	: Q ♥
Q2	Hazır löveler	: 8
7643	İhtiyaç	: 1

5	Beşinci piki sağlama şansı %62
K543	Dördüncü trefli sağlama şansı % 68
AK43	Bir pik veya bir trefli sağlamak için dışarı iki defa oynamak gerekiyor. O halde sağlanma şansı daha fazla olan tercih edilir.
A852	

543	Kontrat	: 3 SA
A4	Atak	: 9 ♥
542	Hazır löveler	: 7
A7532	İhtiyaç	: 2

AK2	İki trefli sağlama şansı % 68
KQJ	Geçiş sorunu ile karşılaşmamak için, ilk ve ikinci trefli bırakılır ve dışarda
A1093	(3-2) dağılımı varsa, sağlananları kullanmak için as trefli ile geçiş temin edilir.
864	

EMPAS

Melih Ozdil

El veya yerde aralıklı; bir veya iki eksiği olan, iki onör varsa, bu dizi bir çatal olarak tanımlanır. Bir çatala doğru gitmek ve küçük onör veya markayı girmek empastır. Bu oyun tarzının gayesi, çatalın önündeki oyuncuda ise, eksik olan onöre löve vermemektir. Çatalın aralığından bir onör eksik ise, empasın başarı şansı % 50 olur.

Empas yapmak, gerekli olduğunda ve uygun dağılım varsa, avantajdır. Ancak, yeterli miktarda löve hazır olduğu halde, yürümezse kontratın batmasına neden olacak bir empas yapmak risktir. Empas ile fazladan bir löve alınıyorsa ve batma olasılığı yoksa, denebilir.

ONÖR KAÇIRMAK (empas endirekt)

Büyükleri ve küçükleri rakipte olan bir onör ile löve alabilmek için, karşı elden bu onöre doğru gidilir. Başarı şansı, dışarda bir büyük onör varsa % 50; iki büyük onör varsa % 25'dir.

KONTRATI EMPAS İLE GERÇEKLEŞTİRMEK

Birden fazla empas yapılabilir, kontratı gerçekleştirme şansı:

- Yürümeyen bir empastan sonra başkasını deneme fırsatı oldukça, artar.
- Daha fazla sayıda empasın yürümesi şartsa, azalır.

empas olanakları	yürümesi gereken empas sayısı	şans %
1	1	50
2	1	75
3	1	87.5
4	1	93.5
2	2	25
3	2	50
3	3	12.5
4	2	68.7
4	3	31.3
4	4	6.25

EXPAS

Koz kontratlarında uygulanan bir oyun tekniğidir. Büyükleri rakipte ve karşı elde şikan olan veya bitirilen bir dizinin tepesindeki onör ile hamle yapılır. Rakip onör girerse çakılır veya küçük verirse bir kayıp kaçılır ve sıradaki marka ile devam edilir. Dışardaki büyük onör veya onörlerden birisi soldaki oyuncuda ise expas başarılı olur.

Koz dışında bir rengin dağılımı görülmektedir:

AQJ109 As çekilir, dam oynanır ve Doğu rua girerse çakılır veya küçük verirse, elden bir kayıp kaçılır.

<u>KQJ10</u>	Rua oynanır ve Doğu as girmezse elden bir kayıp kaçılır.

<u>QJ10976</u>	Yerden onörle başlanır; Doğu küçük verirse elden bir kayıp kaçılır ve Batı alırsa, aynı işlem tekrar edilir. Bu uygulamayla; varsa Doğu'daki bir veya iki onöre de löve verilmeyecektir.

<u>KJ1098</u>	Rua ve sıradaki onörler oynanır ve Doğu onör girmezse, elden kayıp kaçılır.

<u>AQ1098</u>	As çekilir, sıradaki onörler oynanır ve Doğu onör girmezse, elden kayıp kaçılır.

ÇİFT EMPAS

Çatalın aralığından iki onör eksikse veya bitişik iki çatal varsa; karşıdan alttaki onör veya markaya iki defa gitmek ve rakibin çatalın öncesinde kalan onörlerine löve vermemeye çalışmak, çift empastır.

<u>AK10</u>	Üç löve için, onluya gidilir; dam ve vale Batı'daysa üç löve alınır. % 25
432	
<u>AJ10</u>	İki löve için, onluya ve valeyeye gidilir. % 75
432	
<u>AQ10</u>	Önce onluya, sonra dama gidilir ve iki onörden birisi Batı'da ise iki löve; iki onörde Batı'da ise üç löve alınır. İki löve şansı % 75, üç löve şansı %25'dir
432	
<u>AJ9</u>	Önce dokuzluya, sonra valeyeye gidilir; onlu ve bir onör Batı'da ise iki löve alınır. % 37
432	
<u>K109</u>	Dokuzluya ve onluya giderek; (QJ) den birisi Doğu'da ise bir löve alınır. % 79
432	

TERS EMPAS

(AK) karşılıklı iki elde ve (Q10) dışardaysa, valeyeye doğru gidilir ve empas yapılır. Fakat, damın empas dışında olduğu sanılıyorsa ve uygun markalar varsa, vale ile başlanır; damı ezdikten sonra, kalan (A9) çatalına gidilir ve dokuzlu girilir. Başarı şansı çok az olan bu ters empası tercih etmek için, damın valeden sonra olduğuna dair özel bir bilgi edinmiş olmak gerekir.

AJ9	Damın Doğu'da olduğuna dair özel bir bilgi varsa; yerden vale ile başlanır ve damı ezdikten sonra, dokuzluya gidilir. Üç löveyi de almak için, dam
K32	Doğu'da, onlu Batı'da olmalıdır.
Q32	Gelişmelere bağlı olarak, valenin Batı'da olduğu anlaşılıyorsa, elden onlu ile başlanır ve valeyı ezdikten sonra, sekizliye gelinir. Bu uygulamada asın yeri
K108	önemli değildir.

İKİ YÖNLÜ EMPAS

Rakipteki onörden daha büyük iki onör ve daha küçük iki onör veya markaya sahip olduğumuzda, büyük onörler aynı elde değilse, iki tarafa da empas şansı vardır. Bu halde dışardaki onöre sahip olduğu sanılan oyuncudan önceki büyük onör çekilir ve dönüşte empas yapılır.

AJ3	As çektikten sonra onluya veya rua çektikten sonra valeyı gitmek suretiyle; iki tarafa da empas yapılabilir.
K102	
A32	Yerden onluya gelmek veya elden vale oynamak ve bırakmak suretiyle, iki tarafa da empas yapılabilir.
KJ10	
Q103	Valeyı löve vermemek için; elden dama gitmek ve dönüşte dokuzluya gelmek veya yerden ruaya gelmek ve dönüşte onluya gitmek suretiyle, iki tarafa da empas yapılabilir.
K92	
Q93	Onluya löve vermemek için, bir tarafın onörüne gidilir; löve kaybedilirse, kalan çatala gelinir ve empas yapılır.
J82	

DERİN EMPAS

Rakiplerin birisindeki kısalık biliniyorsa veya görülürse, diğerine olağan dışı empaslar yapılabilir. Küçük bir onöre veya markaya, bazen birden fazlasına yapılan bu derin empaslara yönelmek için, konuşmalardan veya oyun içi gelişmelerinden kesin bir ipucu elde etmek gerekir.

J10876	$\frac{AQ95}{K432}$	----	1	J1086	$\frac{AQ95}{K432}$	7
--------	---------------------	------	---	-------	---------------------	---

Rua çekilir ve Doğu'nun iştirak etmediği tesbit edildikten sonra, elden iki defa dokuzluya gidilir. Tabii, Doğu'nun iştirak etmesi halinde, durum tesbit edilemeyeceği için, yerden onör girilmelidir.

109765	$\frac{AKQJ8}{432}$	----	2	_____
--------	---------------------	------	---	-------

Yerden bir onör çekilir ve Doğu'nun iştirak etmediği tesbit edildikten sonra, elden iki defa sekizliye gidilir.

$$109765 \frac{AJ83}{K42} Q \quad 3 \quad \underline{\hspace{2cm}}$$

Doğu, rua üzerine, dam veriyor. Bu onör tek olmalı, düşüncesiyle; iki defa sekizliye gidilir.

$$Q976 \frac{AJ853}{K42} 10 \quad 4 \quad \underline{\hspace{2cm}}$$

Doğu, rua üzerine, onlu veriyor. Onlunun tek olduğu varsayımıyla, sekizliye gidilir.

$$10865 \frac{AJ742}{K93} Q \quad 5 \quad Q865 \frac{AJ742}{K93} 10$$

Doğu, rua üzerine, onör veriyor. Dokuzlu ile devam edilir ve Batı'da kalan onörü ezdikten sonra, sekizliye empas yapılır.

$$J976 \frac{A10853}{K42} Q \quad 6 \quad \underline{\hspace{2cm}}$$

Doğu, rua üzerine, dam veriyor. Damın tek olduğu varsayımıyla, Batı'daki vale ile dokuzluya löve vermemek için, sekizliye gidilir. Doğu'da bir onörün tek olması % 66.6, (QJ) olması % 33.3 olasılıdır!

$$J976 \frac{A108542}{K3} Q \quad 7 \quad 976 \frac{A108542}{K3} QJ$$

Doğu, rua üzerine, onör veriyor. Kontratı gerçekleştirmek için:

- Birden fazla löve kaybetmemek gerekiyorsa; Doğu'da tek olmasına karşı, sekizliye veya onluya gidilir.
- Hiç löve kaybetmemek gerekiyorsa, yerin onörü çekilir. Tek çare Doğu'da (QJ) olmasıdır.

$$10 \frac{A842}{K973} QJ65 \quad 8 \quad J10 \frac{A842}{K973} Q65$$

Konuşmalara veya oynayış tarzına bakarak; Doğu'da uzun olduğu varsayımıyla, as çekiliyor. Batı (QJ10) dan birisini verirse, yediliye gelinir ve Batı löveyi alırsa, rua çekilir. Bu uygulama, Batı'da tekse, Doğu'ya iki löve kaybedilmesini önler. Tabii, Batı'da uzun olma şansı daha fazlaysa, önce rua çekilmelidir.

$$109765 \frac{QJ83}{A42} K \quad 9 \quad 10976 \frac{QJ853}{A42} K$$

Doğu, as üzerine, rua veriyor. İki defa sekizliye gidilir ve Batı'nın markaları empasa alınır.

Q986	<u>AK107</u>	----	10	K986	<u>AQ107</u>	----
	J6543				J5432	

Elden vale oynanıyor, Batı onör giriyor ve Doğu iştirak etmiyor. İki defa yediliye gidilir ve Batı'nın markaları empasa alınır.

----	<u>QJ10876</u>	K9543	11	-----
	A2			

Doğu'nun uzunluğu biliniyorsa, yerden sekizli ile gelinir ve derin empas yapılır. Bu uygulama, Doğu'nun dokuzlu ile löve almasını öner.

3	<u>QJ9876</u>	K1054	12	-----
	A2			

Doğu'nun uzunluğu biliniyorsa, yerden dokuzlu ile gelinir ve derin empas yapılır. Bu uygulama, onlunun löve alması öner.

A1096	<u>QJ843</u>	----	13	-----
	K752			

Yerden küçük oynanıyor ve Doğu iştirak etmiyor. Rua girdikten sonra, iki defa sekizliye gidilir.

AK98	<u>J10742</u>	----	14	-----
	Q653			

Yerden küçük oynanıyor ve Doğu iştirak etmiyor. Dam girdikten sonra, iki defa yediliye gidilir.

A986	<u>Q1073</u>	J	15	A986	<u>Q10742</u>	J
	K542				K53	

Yerden küçük oynanıyor ve Doğu vale veriyor. Rua girdikten sonra, iki defa yediliye gidilir.

9864	<u>Q1072</u>	AJ	16	-----
	K53			

Yerden küçük oynanıyor ve Doğu vale veriyor. Rua ile kazandıktan sonra, iki defa yediliye gidilir.

$$\text{AJ86} \quad \frac{\text{Q973}}{\text{K542}} \quad 10 \quad 17 \quad \text{_____}$$

Yerden küçük oynanıyor ve Doğu onlu veriyor. Rua girdikten sonra, önce yediliye; sonra dokuzluya gidilir.

İlk hamleye, rengin kısa olduğu tahmin edilen rakibin öncesinden başlanmalı; uzun tarafın üzerine gidilmelidir!

İLİŞTİRMEK

Konuşmalar, atak ve oyun içi gelişmelerine bağlı olarak; ayrıca başka bir şans olmadığı için, empasa giderken veya rakibin alıcı onörünü çıkartmaya çalışırken, olağan dışı onör ve markalar ile hamle yapılabilir. Bu oyunun gayesi, empas içindeki onörü ezerken veya rakipteki alıcı onörü çıkartırken, diğer rakibin önemli bir marka veya onörünü düşürmek suretiyle, kayıpları azaltmaktır.

$$\text{K76} \quad \frac{\text{AQ53}}{\text{J842}} \quad 109 \quad 1 \quad \text{K6} \quad \frac{\text{AQ53}}{\text{J842}} \quad 1097$$

Dama doğru yapılan ilk hamleye, Batı küçük; Doğu dokuzlu veriyor. Doğu'da (109) olduğu varsayımıyla, elden vale oynanırsa, Batı'da (KXX) olmasına rağmen dört löve alınabilir. Tabii, Doğu'nun (1097) dağılımından, yanılmak için bir marka vermesi de olasıdır.

$$\text{K975} \quad \frac{\text{A1086}}{\text{Q432}} \quad \text{J} \quad 2 \quad \text{J975} \quad \frac{\text{A1086}}{\text{Q432}} \quad \text{K}$$

Dışarı löve vermemek için tek çare dam ile başlamak, Doğu'da valeyı tek bulmak ve Batı'nın rua dışındaki markalarını da empasa almaktır. Rua'nın Doğu'da tek olması çare değildir.

$$98 \quad \frac{\text{A1072}}{\text{KJ3}} \quad \text{Q654} \quad 3 \quad 9865 \quad \frac{\text{A1072}}{\text{KJ3}} \quad \text{Q4}$$

Damın Doğu'da olduğu yargısı ile valeyeye geliniyor ve Batı sekizli veriyor. Batı'da (98) olduğu varsayımıyla, yerden onlu oynanmalıdır! Tabii, Doğu'nun (9865) dağılımından, yanılmak için bir marka vermesi de olasıdır.

$$\text{AQ74} \quad \frac{3}{\text{K109862}} \quad \text{J5} \quad 4 \quad \text{AK74} \quad \frac{3}{\text{Q109862}} \quad \text{J5}$$

Yerden onluya geliniyor ve Batı löveyi alıyor. Dışarda tek as kalmış olması löve kazandırmıyacağı için; valeyı tek bulmak ümidiyle, onör oynanmalıdır.

EMPAS İLE KAZANMA ŞANSINI ARTIRMAK

Melih Ozdil

Bir onör çektikten sonra empas yapmanın avantajı biliniyor. O halde, karşılıklı (3-5) veya (3-4) dağılmış olan bir renkte, dam empası yapılacaksa ve özel bir bilgi yoksa, kısa tarafın onörünü ile başlamak, kazanma şansını artırır!

Q864	$\frac{AJ93}{K102}$	75	1	75	$\frac{AJ93}{K102}$	Q864
Q865	$\frac{AJ942}{K103}$	7	2	7	$\frac{AJ942}{K103}$	Q865

Kısa taraf olan elin onörünü çekmek ve Batı'ya empas yapmak avantajdır. Böylece tek dam varsa düşürülür veya Batı'da (QXXX) varsa, iki defa empas yapılabilir. Uzun taraf olan yerin onörü ile başlanırsa, Doğu'daki dörtlü damı empasa alma şansı kalmaz veya onör çekmeden, direkt empasa gidilirse, Batı'daki tek dama kaybedilebilir.

Q976	$\frac{AJ83}{K1042}$	5	3	5	$\frac{AJ83}{K1042}$	Q976
------	----------------------	---	---	---	----------------------	------

Rua çekilir ve onlu oynanırsa, Batı'nın (Q976) uzunluğu empasa alınabilir. Batı onörünü girerse, Doğu'nun iştirak etmediği görülür; elden sekizliye gidilir ve dokuzlu ezilir. Yerden as ile başlanırsa, (Q976) Doğu'da olsa dahi, rakibin bir löve alması önlenemez. Sonra vale ile devam edilirse; Doğu dam girer ve elde çatal kalmadığı için, dokuzlu ile bir löve alır. O halde, özel bir bilgi yoksa, damı ve dokuzluyu empasa alacak şekilde oynamak avantajdır.

64	$\frac{A1082}{KJ93}$	Q75	4	_____
----	----------------------	-----	---	-------

Rakibin tecrübesizliğinden faydalanmak düşüncesiyle, elden vale ile başlanır; Batı dam girmezse, yerden as ile alınır ve Doğu'ya empas yapılır.

Toplam sekiz kart olduğunda, dam empası kesinlikle yapılmalıdır. Elden onör ile başlanmasının nedeni, Batı'yı süronör yapmak için zorlamaktır. Batı küçük verirse, dam Doğu'da olmalı, düşüncesiyle hareket edilir!

Q75	$\frac{AK842}{J1093}$	6	5	_____
-----	-----------------------	---	---	-------

Toplam dokuz kart ile, özel bir bilgi yoksa, dam empası yapılmaz. Onörleri çekmek ve damı düşürmek gayesine rağmen, ilk hamlede elden vale oynamakta fayda vardır. Batı'daki tecrübesiz oyuncu, (QXX) ile düşünerek, elini belli eder veya dam girebilir.

Oynanacak kartları iyi seçerek rakipleri yanıltmak ve zaaflarından faydalanmak, briç adabına uygundur. Oynayış tarzıyla, örneğin damı varsa girmesini temin etmek için,

valeyi önüne atarak, rakibi tahrik etmek ise usülsüzdür.

Rakip onör oynadığında veya bir onöre giderken, elinde onör olmadığı halde duraklayıp, onu kandırmaya çalışmak ise sadece hırsızlık olarak yorumlanabilir.

ONÖRLERDE EKONOMİ

Aralık onörlerin aynı elde olması halinde, bu çatala giderek, empas yapmak olağandır. İki onör aynı elde değilse, çatal teşkil etmezler ve direkt empas yerine onör kaçırma planı tatbik edilir. Üç veya daha fazla sayıda onör ve marka karşılıklı iki ele dağılmışsa, birlikte çatal teşkil ederler!

$$\begin{array}{ccc} & \text{AJ5} & \\ \text{K4} & \frac{\quad}{\text{Q62}} & 109873 \end{array} \quad 1 \quad \begin{array}{ccc} & \text{AJ5} & \\ \text{K} & \frac{\quad}{\text{Q62}} & 1098743 \end{array}$$

Elden onör ile başlamak kazanç sağlamaz. Buna karşılık, valeyeye gittikten sonra as çekilir ve rua Batı'da ikiliyse, üç löve alınır.

$$\begin{array}{ccc} & \text{A73} & \\ \text{K} & \frac{\quad}{\text{QJ4}} & 1098652 \end{array} \quad 2 \quad \begin{array}{ccc} & \text{A73} & \\ \text{T98652} & \frac{\quad}{\text{QJ4}} & \text{K} \end{array}$$

Toplam kart miktarının dokuzdan az olması halinde, empasa onörle başlamak, dışarı el vermeden, iki löveyi peşpeşe almak dışında kazanç sağlamadığı gibi, çoğunlukla löve kaybına sebep olur. Üç löve için, tek rua bulmak ümidiyle, as çekmekten başka çare yoktur.

$$\begin{array}{ccc} & \text{A52} & \\ \frac{\quad}{\text{Q4}} & & 3 \end{array} \quad \begin{array}{ccc} & \text{A52} & \\ \frac{\quad}{\text{Q64}} & & \end{array}$$
$$\begin{array}{ccc} & \text{AK42} & \\ \frac{\quad}{\text{J53}} & & 4 \end{array} \quad \begin{array}{ccc} & \text{K42} & \\ \frac{\quad}{\text{AJ3}} & & \end{array}$$

Elden dam veya vale ile başlanırsa, rakibin bu onörü ezeceği ve kazanç sağlanmayacağı görülüyor. Böylece yerden gelinirse ve dışardaki onör Doğu'daysa, % 50 kazanma şansı da heba edilmiş oluyor. Karşılıklı onör ve markaların yetersiz olması halinde, onör ile başlayıp, empasa gitmek, büyük bir tecrübesizlik ifadesidir ve yarı şaka, yarı ciddi Çin Empası diye tanımlanır.

$$\begin{array}{ccc} & \text{AQ63} & \\ \text{K8} & \frac{\quad}{\text{J752}} & 1094 \end{array} \quad 5 \quad \begin{array}{ccc} & \text{AQ653} & \\ \text{K} & \frac{\quad}{\text{J72}} & 10984 \end{array}$$

Vale ile başlanırsa, Batı rua girer ve Doğu onlu ile bir löve alır. Küçük oynanırsa, dam ile kazandıktan sonra as çekilir ve rua ikiliyse löve kaybedilmeyebilir veya rua tekse, iki yerine bir löve kaybedilmiş olur.

$$\begin{array}{r} \text{K97} \quad \frac{\text{AQ53}}{\text{J642}} \quad 108 \quad 6 \quad \text{K96} \quad \frac{\text{AQ853}}{\text{J42}} \quad 104 \end{array}$$

Rua Batı'da üçlüyse, daima bir löve kazanır. Vale ile başlanırsa, rua girer ve eşinden onlu düştüğü için dokuzlu alıcı hale gelir.

$$\begin{array}{r} \text{K7} \quad \frac{\text{QJ42}}{\text{A53}} \quad 10986 \quad 7 \quad \text{K1096} \quad \frac{\text{QJ42}}{\text{A53}} \quad 87 \end{array}$$

As çekilir ve valeyeye gidilir. Yerden onör ile başlanırsa, dışardaki dağılım (3-3) ve rua Doğu'da olsa dahi en az bir löve kaybedilir. Dışardaki kartlar eşit dağılmadıysa, ruanın tek veya Batı'da olması halinde kayıplar artar.

Doğu'da (K7) veya (K1097) varsa, empas yapmak ile as çekip oynamak aynı sonucu verir. Toplam sekiz kart varsa, durum farklı değildir!

Yeterli sayıda onör varsa, empasa onör ile başlanır ve kazanılırsa, geçiş sorunu olmadan devam edilir. Basit bir analiz yapılsa, onörle başlamak için, tarafımızdaki onör sayısının en az dört olması gerektiği hesaplanabilir. Bu miktarın dahi yetersiz kaldığı ve ilk hamlenin küçükle yapılmasını gerektiren dağılımlar da vardır.

$$\begin{array}{r} \text{K} \quad \frac{\text{AQ73}}{\text{J1052}} \quad 9864 \quad 8 \quad \text{K} \quad \frac{\text{AQJ73}}{\text{1052}} \quad 9864 \end{array}$$

Empasın geçmesi halinde yinelemek gayesiyle, elden onör ile başlanırsa, Batı'nın tek ruası için iki onör harcanır ve Doğu dokuzlu ile bir löve alır!

Ele geçiş sorunu varsa, onör ile başlamak zorunludur. Aksi halde, küçük ile başlamak, kazanma şansını artırır.

$$\begin{array}{r} \text{K} \quad \frac{\text{AQ97}}{\text{J1052}} \quad 8643 \quad 9 \quad \text{K} \quad \frac{\text{AQJ73}}{\text{1095}} \quad 8642 \end{array}$$

El ve yerde toplam beş onör ve marka varsa, onör ile başlamak löve kaybına neden olmaz.

$$\begin{array}{r} \text{A8} \quad \frac{\text{KQJ5}}{\text{632}} \quad 10974 \quad 10 \quad \text{A1097} \quad \frac{\text{KQJ5}}{\text{632}} \quad 84 \end{array}$$

Yere doğru gidilir ve geçiş sorunu yoksa, as çıkıncaya kadar, tekrar elden oynanır. Böylece as Batı'daysa, onör ezdirmeden üç löve alınabilir. Asın Doğu'da olması halinde veya dışardaki dağılım (3-3) ise sonuç değişmeyecektir.

KARŞILIKLI ONÖRLERDE OYNAMA SIRASI

Blokajı önlemek

Bir rengi devamlı oynamaya karar verilirse, kısa tarafın büyükleri ile başlanır.

<u>AQ3</u>	1	<u>AQ32</u>
K4		KJ4
<u>KQ103</u>	2	<u>QJ93</u>
J4		104

Önce kısa taraf olan elin onörleri oynanmalı veya yerden başlanacaksa, elin onörüne doğru gelinmelidir. Rengin daha uzun olduğu tarafın onörleri önce oynanır, el zorunlu olarak karşıda tikanır. Bu halde, uzun taraftaki löveleri alabilmek için, başka bir geçişe ihtiyaç vardır. Tabii ki, plan renge devam etmek değilse, bu uygulama geçersizdir. Örneğin, atak edilen renk iki taraftan da alınabiliyorsa, plana bağlı olarak seçim yapılır. Ayrıca, tek bırakmamak kaydıyla, kısa tarafın onörünü, karşı elden bir onör çektikten sonra oynamak daha faydalı olabilir.

J9875	<u>AQ103</u>	6	3	J986	<u>AQ1053</u>	7
	K42				K42	

Yerden onör çektikten sonra, elin onörüne gelinir! Böylece, Doğu ikinci turda iştirak etmezse, empas ile yere gidilir ve renge devam edilir. Buna karşılık, önce elin onörü çekilirse, ikinci turda yere gidildiğinde, Doğu'nun iştirak etmediği görülür ve Batı'ya empas yapmak için, ele bir geçiş bulmak gerekir.

Onörler dışındaki markaları, hatta küçükleri oynarken de blokaja dikkat edilmelidir.

AKQ42 Onörler çekilir ve dışardaki dağılım (3-1) ise, dördüncü turda dörtlü ile yerde kalmak düşüncesiyle, elden üçlü dışındaki kartlar verilir.

9753

AQ632 Yerden bir onör çekilir ve Doğu iştirak ederse, elden dokuzlu verilir. Batı da iştirak ederse, ruaya gelinir; onlu oynanır ve dam ile alınır. Yerde altılı, elde beşli kalmıştır!

K1095

Blokajı önlemek için empastan vazgeçilebilir

Bir rengi empas ile sağlamaya çalışırken, çatalı oluşturan büyük onörler kısa tarafta ise, geçiş sorunları dikkate alınır. Bir empas için bir geçiş yeterlidir. Empastan sonra uzunluğu sağlamak ve kullanmak için, iki geçiş bile yetersiz kalabilir! Hatta empastan yinelenmesi gerekliyse, ihtiyaç olan geçiş sayısı daha da artar. Ayrıca, geçiş için kullanılan renklerin zayıflaması nedeniyle, rakiplerin bu renklere hücum ederek, küçüklerini sağlama olasılığı da hesaba katılmalıdır.

Özellikle, zayıf elin uzunluğunu sağlamak için, karşıdaki onörlere doğru gitmek ve empas yapmak yerine; maksimum löve almak şart değilse, önce kısa taraftaki onörleri oynamak, tercih edilmelidir.

<u>J10942</u>	6	_____
AQ3		

As, dam çekilir; küçük oynanır ve yere bir geçiş varsa veya rua ikiliyse dört löve alınır. Buna karşılık, yere geçip, empasa gidilirse, Batı'nın rua ile kazanıp, yerin diğer geçişini yıkması halinde, iki geçişe rağmen sadece iki lövede kalınır! Ayrıca, Doğu'da rua dörtlüyse, empas geçmesine rağmen sadece üç löve alınabilir! Rengi üç defa oynadıktan sonra, yerde kalan (J10) ile bir löve alabilmek için, iki geçişe daha ihtiyaç vardır. Yere iki geçiş varsa ve bunları kullanmak sorun olmayacaksa, yerden dama gelip, sonra as çekmek ve rua Doğu'da ikiliyse, düşürmek gayesiyle plan yapmak en iyisidir. Böylece ruaya löve vermeme şansı kısmen kullanılmış ve geçiş sorunlarına karşı tedbir alınmış olur.

$$\begin{array}{ccc} \text{J10984} & & \\ \hline & 7 & \\ \text{K32} & & \end{array}$$

Damı ezmek gayesiyle yerden vale ile başlanabilir. Rakiplerden birisi as ile aldığı anda, empası yinelemek için tekrar yere geçmek ve ikili değilse, üçüncü turda damı esir aldıktan sonra bir geçişe daha ihtiyaç vardır. Dam dörtlü ise, toplam üç löve için, üç geçiş dahi yetersiz kalır. Yere iki geçiş varsa, bir kere empas yapmak; rua ile devam etmek ve dam ikiliyse, düşürmeye çalışmak uygun olur. Tabii, as ile alan oyuncu yerin ikinci geçişini yıkamıyorsa! Rakip ilk löveyi alır ve yerin ikinci geçişini yıkarsa, dışarda kalan onör tek kalmadıysa, sağlananlar kullanılamaz.

$$\begin{array}{ccc} \text{109842} & & \\ \hline & 8 & \\ \text{KJ3} & & \end{array}$$

Her türlü blokaj olasılık dahilinde; geçiş sorunlarını azaltmak için ilk turda valeyeye geldikten sonra rua çekilir ve Doğu'da (QX) varsa dört löve alınabilir. Tecrübesiz bir oyuncu için bu kontratı oynamak, dışarda (AQ) yerine (AK) varsa, çok daha kolaydır!

Empasa hazırlık

(AKJ) ve iki tarafta da yeterli miktarda kart varsa ve geçiş sorunu yoksa; çatalı muhafaza edecek şekilde, bir büyük onör çektikten sonra, empasa gidilir.

$$\begin{array}{ccc} \text{10986} \frac{\text{AJ542}}{\text{K73}} \text{ Q} & 1 & \text{Q98} \frac{\text{AJ542}}{\text{K73}} 106 \end{array}$$

Rua ile başlanırsa, Doğu'daki tek dama fazladan bir löve kaybedilmez. Tabii, dam düşmezse, valeyeye empas yapılmalıdır.

$$\begin{array}{ccc} \text{10986} \frac{\text{AKJ4}}{7532} \text{ Q} & 2 & \text{9863} \frac{\text{AKJ104}}{752} \text{ Q} \end{array}$$

Onörlerin hepsi aynı elde ve geçiş sorunu yoksa, önce yerden bir onör çekilir; dam düşmezse, ele gelinir, valeyeye gidilir. Elden başlanacaksa ve geçiş sorunu varsa, en iyisi direkt empas yapmaktır.

$$\begin{array}{ccc} \text{Q} & \frac{\text{K7532}}{\text{AJ4}} & 10986 \quad 3 \\ & & \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} \text{Q} & \frac{\text{K532}}{\text{AJ4}} & 109876 \\ & & \end{array}$$

Damın Batı'da tek olmasına karşı, önce yerin onörünü çekmek en iyisidir. Geçiş sorunu varsa, direkt empas yapılır.

$$\begin{array}{ccc} 8763 & \frac{\text{AK52}}{\text{J1094}} & \text{Q} \quad 4 \\ & & \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} \text{Q876} & \frac{\text{AK1095}}{\text{J42}} & 3 \\ & & \end{array}$$

Yerden bir onör çektikten sonra, ele gelinir ve empas yapılır. Elden başlanacaksa ve geçiş sorunu varsa, direkt empas yapmak tercih edilmelidir.

$$\begin{array}{ccc} \text{Q876} & \frac{\text{AKJ103}}{94} & 52 \quad 5 \\ & & \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} \text{Q876} & \frac{\text{AKJ1053}}{94} & 2 \\ & & \end{array}$$

(5-2) veya (6-2) dağılım varsa ve (AK) aynı tarafta ise; birden fazla empas yapabilmek gayesiyle, onör çekmeden, direkt empasa gidilir. Damın empas içinde dörtlü olma şansı, empas dışında tek olmasından fazladır!

İki taraflı empas yapma olanağı varsa, eksik olan onörün plase edildiği oyuncunun öncesindeki onör çekilir.

$$\begin{array}{ccc} 86 & \frac{\text{A1042}}{\text{KJ53}} & \text{Q97} \quad 6 \\ & & \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} \text{Q} & \frac{\text{A1042}}{\text{KJ53}} & 9876 \\ & & \end{array}$$

Dam Doğu'ya plase edilmesine rağmen, yerin onörü ile başlamak gerekir. Ümit edilmediği halde, Batı'da tek olan dam düşebilir. Aksi halde, ele doğru gelinir ve empas yapılır.

$$\begin{array}{ccc} \text{J} & \frac{\text{Q1042}}{\text{K953}} & \text{A876} \quad 7 \\ & & \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} \text{AJ} & \frac{\text{Q1042}}{\text{K953}} & 876 \\ & & \end{array}$$

(AJ) dışarda ve iki tarafa da vale empası yapılabilir. Valeyı Batı'da aramak için, yerden ruaya veya Doğu'da aramak için, elden dama gidilmelidir. Bu uygulama, ikinci rakipte tek onör veya AJ) varsa, ekstra bir şans kazandırır.

Bir taraf iştirak etmediğinde, diğerinin onörüne empas yapmak, sorunsuz ve doğal bir oyun tarzıdır. Bu avantajı kaybetmemek için, karşılıklı onörleri çekerken;

- Kötü dağılıma karşı tedbir almak
- Empas için çatalı muhafaza etmek
- Onörleri ve küçükleri, başka bir renkten geçişe ihtiyaç olmayacak sırayla oynamak gerekir.

$$\begin{array}{ccc} \text{J986} & \frac{\text{AQ103}}{\text{K542}} & 7 \quad 8 \\ & & \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} 7 & \frac{\text{AQ103}}{\text{K542}} & \text{J986} \\ & & \end{array}$$

Yerden bir onör çektikten sonra ele gelinir ve Batı'da (J98X) varsa, ikinci turda Doğu iştirak etmediği için sorun kalmaz. Yerden iki onör çekilirse, Doğu'da (J98X) varsa, kazanç sağlamadığı gibi, çatal bozulacağı için, Batı'daki (J986) da empasa alınamaz.

$$\begin{array}{ccc} 9 & \frac{\text{AQ103}}{\text{K842}} & \text{J765} \\ & & 9 \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} & & \text{J976} \\ & & \frac{\text{AQ103}}{\text{K842}} & 5 \end{array}$$

Önce yerin bir onörüne doğru gidilir ve Doğu dokuzlu verirse, yerin diğer onörü çekilir. Batı iştirak etmezse, eldeki (K8) çatal teşkil ettiği için, Doğu'nun valesi empasa alınır. Dokuzlu düşmezse, ikinci hamlede ele gelmeli ve Batı'da (J9XX) varsa, empas şansı muhafaza edilmelidir!

$$\begin{array}{ccc} \text{J986} & \frac{\text{A1042}}{\text{KQ53}} & 7 \\ & & 10 \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} & & 7 \\ & & \frac{\text{A1042}}{\text{KQ53}} & \text{J986} \end{array}$$

Yerdeki çatalı bozmamak için, önce elin onörleri çekilir. Doğu'da (J98X) varsa, empasa olanağı yoktur.

$$\begin{array}{ccc} \text{J986} & \frac{\text{AQ1053}}{\text{K42}} & 7 \\ & & 11 \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} & & 7 \\ & & \frac{\text{AQ1053}}{\text{K42}} & \text{J986} \end{array}$$

Yerden bir onör çektikten sonra, ele gelinir ve Doğu iştirak etmezse, valeyeye empas yapılır. Doğu'da (J98X) varsa, empas olanağı yoktur.

$$\begin{array}{ccc} \text{J764} & \frac{\text{AQ932}}{\text{K108}} & 5 \\ & & 12 \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} & & 5 \\ & & \frac{\text{AQ932}}{\text{K108}} & \text{J764} \end{array}$$

Yerden bir onör çekilir ve elden onlu verilir. Böylece, rua ile ele gelindiğinde, Doğu iştirak etmezse, dokuzluya gidilir ve yerde kalınır. Elden onlu verilmezse, Batı valeyeye girmez ve renk bloke olur. İlk turda her iki taraf iştirak ederse ve özel bir bilgi yoksa, dışardaki (4-1) dağılım tesbit edilemediği için, Doğu'ya empas yapılamaz.

$$\begin{array}{ccc} \text{----} & \frac{\text{AQ532}}{\text{K104}} & \text{J9876} \\ & & 13 \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} & & \text{J9876} \\ & & \frac{\text{AQ532}}{\text{K104}} & \text{----} \end{array}$$

Yerden bir onör çekilir; başka marka olmadığı için, elden küçük verilir ve Batı iştirak etmezse, valeyeye empas yapılır veya iki taraf da iştirak ederse, ruaya gelinir. Bu dağılımda, bloke kalmamak için, rua ile başlamak en iyisidir. Böylece valeyeye tekse, geçişe ihtiyaç kalmadan, beş löve alınır. Ayrıca, Batı iştirak etmezse, yerden onluya gelinir ve löve kaybı önlenir.

$$\begin{array}{ccc} \text{J1075} & \frac{\text{AQ843}}{\text{K962}} & \text{----} \\ & & 14 \end{array} \qquad \begin{array}{ccc} & & \text{----} \\ & & \frac{\text{AQ843}}{\text{K962}} & \text{J1075} \end{array}$$

Dağılım (4-0) değilse sorun yoktur. Yine de bu olasılığa karşı tedbir almak gerekir. Görüldüğü gibi, eldeki tek onör çekilir ve (J10XX) yerde kalan iki onörün öncesinde ise empasa alınır. (J10XX) diğer tarafta ise, olasılık yoktur

$$\begin{array}{ccccc} & \text{AQ842} & & & \text{AQ842} \\ \text{---} & \text{---} & \text{J976} & 15 & \text{J976} \text{---} \\ & \text{K1053} & & & \text{K1053} \end{array}$$

Dışarda (J9XX) varsa; Doğu'da veya Batı'da dörtlü olsa da, empasa alınabilir. Atağa konuşmalara ve oyun içi gelişmelerine bağlı olarak, hangi onörün çekileceğine karar verilmelidir.

$$\begin{array}{ccccc} & \text{AQ753} & & & \text{AQ753} \\ \text{---} & \text{---} & \text{J986} & 16 & \text{J986} \text{---} \\ & \text{K1042} & & & \text{K1042} \end{array}$$

(4-0) dağılıma karşı, çatalı muhafaza edecek şekilde, yerden bir onör çekilir.

$$\begin{array}{ccccc} & \text{AQ93} & & & \text{AQ42} \\ \text{J865} & \text{---} & 7 & 17 & 7 \text{---} \text{J865} \\ & \text{K1042} & & & \text{K1093} \end{array}$$

İki tarafa da empas yapma şansını muhafaza etmek için, yerdeki iki onörden birisi ile başlanır. Sonra, konuşmalara ve çıkan kartlara bakarak; rengin kimde uzun olduğu saptanır ve o tarafın öncesindeki onör çekilir.

Geçiş organizasyonu

Uzunluğu sağlamaya giderken veya iki tarafta uzun olan bir rengi oynarken, geçişleri planlamak gerekir. Dışarı el vermek zorunlu ise, özellikle sanzatu kontratlarında, uzun taraftaki onörler, dışardakileri toplarken geçişi de sağlamak üzere, saklanabilir. Böylece sağlanan uzunluğu kullanmak için başka bir renkten geçişe ihtiyaç kalmaz.

$$\begin{array}{ccccc} & \text{AK642} & & & \\ \text{J97} & \text{---} & \text{Q108} & 1 & \text{---} \\ & 53 & & & \end{array}$$

İlk turda bıraktıktan sonra, aynı renk ile yere geçilir.

$$\begin{array}{ccccc} & \text{AK743} & & & \\ 9 & \text{---} & \text{QJ108} & 2 & \text{---} \\ & 652 & & & \end{array}$$

Yere başka geçiş yoksa; dört löve için, ilk turda bıraktıktan sonra onörler çekilir. Üç löve için, (4-1) dağılıma karşı, ikinci defa bırakılır.

$$\begin{array}{ccccc} & \text{A7642} & & & \\ \text{Q9} & \text{---} & \text{J108} & 3 & \text{---} \\ & \text{K53} & & & \end{array}$$

İlk turda veya eldeki onörü çektikten sonra, bırakılır.

Q9 $\frac{A8642}{753}$ KJ10 4 _____

As çekmeden, iki defa bırakılır.

Karşılıklı (4-4) olan bir rengi oynarken, sağlanan küçükler de geçiş için kullanılabilir.

Q87 $\frac{AJ63}{K542}$ 108 5 Q $\frac{A3}{42}$

Rua çekilir, yerden altılı verilir ve beşli ile valeyeye gidilir. İki taraf da iştirak ederse, asın üzerine ikili veya dördü verilir ve istenilen tarafa geçiş bırakılır.

10762 $\frac{AJ93}{KQ84}$ 5 6 107 $\frac{J9}{84}$ ----

Yere üç defa geçmek için, önce rua sonra dam çekilir ve Batı iştirak etmezse yerden küçük verilir. Aksi halde as girilir ve renk Batı'da dördü olsa dahi, (J9) çatalı ile empasa alınır.

5 $\frac{AJ93}{KQ84}$ 10762 7 ---- $\frac{93}{Q8}$ 107

Ele üç defa geçmek için, önce as sonra vale çekilir ve Doğu iştirak ederse, elden alınır. Batı'da tekse, ilerde Doğu'nun onlusuna empas yapılır. Bu halde Doğu, yerden küçük oynanırsa onlu girmek veya dokuzlu oynanırsa küçük vermek suretiyle, ele iki defa daha geçilmesini engelleyebilir!

864 $\frac{AQ103}{KJ92}$ 74 8 8 $\frac{103}{92}$ ----

Yere dört defa geçmek için, rua ile asa; vale ile dama gittikten sonra, dışarda (3-2) dağılım varsa, dokuzlu ile onluya, ikili ile üçlüye gidilir.

K94 $\frac{AQJ3}{7652}$ 108 9 K $\frac{A3}{52}$ ----

Empas tutuyorsa ve dışardaki dağılım (3-2) ise; yere dört defa geçmek için, ikili dışındaki kartlar ile vale, dam ve asa gittikten sonra, ikili ile üçlüye gidilir.

Karşılıklı (5-4) dağılmış olan bir renkte, geçişler daha kolay planlanır. Özellikle koz olan bir rengi oynarken, kalanlar ile iki tarafa da eşit miktarda geçiş bırakmak gerekli olabilir. Bu halde, usta bir oyuncu, özel dikkat sarfetmeden, kartları büyük bir çabukluk ile oynasa dahi, başarılı olur. Çünkü, bu organizasyonu alışkanlık haline getirmiştir.

1063 $\frac{\text{AQ984}}{\text{KJ75}}$ 2 10 ---- $\frac{\text{Q4}}{7}$ ----

Dışardakileri topladıktan sonra, elde kalmak isteniyorsa, yerden as çekilir ve sekizli ile ruaya gelinir. Rakipler iştirak ederse, iki tarafa da ikişer geçiş kalmıştır. Rengi bir defa daha oynamak gerekirse, vale üzerine dokuzlu verilir ve yine iki tarafa da geçiş bırakılır.

1063 $\frac{\text{AQ984}}{\text{KJ75}}$ 2 11 ---- $\frac{94}{7}$ ----

Dışardakileri topladıktan sonra yerde kalmak isteniyorsa, rua çekilir, sekizli verilir ve as ile yere gidilir. Tekrar oynamak gerekirse, dam üzerine vale verilir. Görüldüğü gibi, her hamleden sonra iki tarafa da eşit miktarda geçiş bırakılmıştır.

Uzun tarafın en küçüğünü ve kısa tarafı geçen bir onörünü saklamak; kısa tarafta bitişik onör ve markalar bırakmamak, geçiş planlamasını bir refleks haline dönüştürebilir.

5 $\frac{\text{AQ1072}}{\text{KJ93}}$ 864 12 ---- $\frac{\text{Q2}}{3}$ ----

İlerde elde kalmak düşüncesiyle; as çekilir, üzerine rua verilir, onlu ile valeyeye gelinir ve tekrar oynamak gerekirse, dokuzlu üzerine yedili verilir. Böylece, her hamleden sonra, iki tarafa da eşit miktarda geçiş bırakılmış olur.

Rakiplerde kısa olan bir rengi oynarken, büyükler uzun tarafta bırakılmalıdır. Bu kural defans yapan taraf için de büyük önem taşır.

KJ54 $\frac{1096}{\text{Q}}$ A8732 13 4 ----- 82

Bir koz kontratına karşı beşli atak ediliyor; Doğu as ile alıp küçük oynuyor ve oyuncu elden çıkıyor. İkinci turda vale verdikten sonra, Doğu tekrar oynar ve oyuncu çakarsa, üçüncü turda rua verilir. Böylece uzun tarafta büyükler bırakılmış olur!

EMNİYET OYUNLARI

Melih Ozdil

Bir renkten alınabilecek löve sayısı oynayış tarzına göre deęişir. El vermek istemeyen veya maksimum löve yapmak isteyen oyuncu, dışardaki kartları en uygun şekilde plase ederek oynar. Maksimum löve yapmak yerine, ihtiyacı olan löveleri garantiye almak isterse, dışardaki en kötü dağılıma karşı tedbir almak zorundadır. Bu halde rakiplerden birisine el vermemek veya geçiş sorunlarını çözümlenmek gayesiyle, kazanma ihtimali olan bir, iki löveden vazgeçebilir.

$$\begin{array}{ccc} \text{Q7} & \frac{\text{A10643}}{\text{K952}} & \text{J8} \\ & & \text{1} \end{array} \quad \text{---} \quad \begin{array}{ccc} & \frac{\text{A10643}}{\text{K952}} & \text{QJ87} \end{array}$$

Beş löve için, bir onör çekilir ve iki taraf da küçük verirse, karşıdaki onöre gidilir. Dört löve için, dışardaki (4-0) dağılıma karşı, küçük ile başlanır ve sonraki oyuncu küçük verirse, dokuzlu veya onlu girilir.

$$\begin{array}{ccc} \text{J54} & \frac{\text{AQ983}}{\text{K2}} & \text{1076} \\ & & \text{2} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \text{J10754} & \frac{\text{AQ983}}{\text{K2}} & \text{6} \end{array}$$

Beş löve için, onörler çekilir. Batı'da (J10754) olmasına karşı, dört löveyi garantiye almak için, elden rua çektikten sonra, sekizliye gidilir.

$$\begin{array}{ccc} \text{K9} & \frac{\text{AQ753}}{\text{8642}} & \text{J10} \\ & & \text{3} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \text{J109} & \frac{\text{AQ753}}{\text{8642}} & \text{K} \end{array}$$

Beş löve için, empas yapılır. Doęu'da tek rua olmasına karşı, dört löveyi garantiye almak için, önce as çekilir ve rua düşmezse, tekrar elden oynanır.

$$\begin{array}{ccc} \text{Q6} & \frac{\text{AJ53}}{\text{K942}} & \text{1087} \\ & & \text{4} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \text{6} & \frac{\text{AJ53}}{\text{K942}} & \text{Q1087} \end{array}$$

Dört löve için, elden rua çekilir ve empas yapılır. Üç löve için, dışardaki (4-1) dağılıma karşı, önce valenin yanındaki büyük onör çekilir ve dokuzluya gelinir. Doęu küçük verirse dokuzlu girilir veya iştirak etmezse rua ile alınır ve valeyeye gidilir.

$$\begin{array}{ccc} \text{1087} & \frac{\text{AQ642}}{\text{K53}} & \text{J9} \\ & & \text{5} \end{array} \quad \begin{array}{ccc} \text{J1087} & \frac{\text{AQ642}}{\text{K53}} & \text{9} \end{array}$$

Beş löve için; rua, dam ve as çekilir. Yere başka geçiş yoksa; dışardaki (4-1) dağılıma karşı, dört löveyi garantiye almak için, ilk turda veya rua çektikten sonra, ikinci turda bırakılır.

ALDATICI OYUNLAR

Melih Ozdil

Davranış biçimi ile rakibi yanıltmak doğru değildir. Kartları rakibi yanlış yönlendirecek şekilde oynamak ise övgüye değer bir oyun kabiliyetidir.

A	$\frac{\text{Q63}}{\text{J97542}}$	K108	1	9	$\frac{\text{Q63}}{\text{AJ7542}}$	K108
----------	------------------------------------	-------------	----------	----------	------------------------------------	-------------

Doğu'da uzun olduğuna dair özel bir bilgi varsa, dam ile başlanır ve Doğu, onlusunu alıcı hale getirmek gayesiyle, ruayı girerse, onörler çıkarılır.

A	$\frac{\text{J42}}{\text{1087653}}$	KQ9	2	10	$\frac{\text{J42}}{\text{A87653}}$	KQ9
----------	-------------------------------------	------------	----------	-----------	------------------------------------	------------

Doğu'da uzun olduğuna dair özel bir bilgi varsa, yerden vale ile başlanır ve Doğu, dokuzlusunu alıcı hale getirmek gayesiyle, onör girerse, onörler çıkarılır.

Q32	$\frac{\text{J5}}{\text{A98764}}$	K10	3	Q32	$\frac{\text{J5}}{\text{AK864}}$	1097
------------	-----------------------------------	------------	----------	------------	----------------------------------	-------------

Valeye gidilir ve Batı dam girerse, onörler çıkarılır.

Q632	$\frac{\text{AKJ5}}{\text{109}}$	874	4	Q632	$\frac{\text{AKJ5}}{\text{987}}$	104
-------------	----------------------------------	------------	----------	-------------	----------------------------------	------------

Batı'nın, onlu üzerine dam girmesi ve rengi bloke etme olasılığına karşı, dokuzlu oynanır.

A9763	$\frac{\text{K4}}{\text{J10}}$	Q852	5	A9763	$\frac{\text{K4}}{\text{10}}$	QJ852
--------------	--------------------------------	-------------	----------	--------------	-------------------------------	--------------

Vale oynanırsa, Batı, empas yapma olasılığına karşı, küçük verir. Onlu oynanırsa, rua kaçırmaktan başka seçenek olmadığı düşüncesiyle, as girebilir. Bu halde, Batı küçük verirse, dam empası tercih edilmelidir!

----	$\frac{\text{1052}}{\text{AKQ743}}$	J986	6	-----
------	-------------------------------------	-------------	----------	-------

Empas yapılmayacak olmasına rağmen, yerden onlu ile başlanır. Doğu'nun vale girmesi halinde, Batı iştirak etmediği için, dokuzlu ve sekizli empasa alınır.

Q	$\frac{\text{964}}{\text{AK752}}$	J1083	7	-----
----------	-----------------------------------	--------------	----------	-------

Yerden dokuzlu ile başlanır, Doğu vale girer ve Batı'dan onör düşerse, altılıya gittikten sonra, onlu empasa alınır!