

Tudni kell, nagyon ritkán fordul elő, hogy vonalban 12 ütése lesz a felvevőnek. Éppen azért jó bridzsezni, mert mindig meg kell találni, hogyan lehet az észszerű kockázattal vállalt ütészámot teljesíteni. Aki sosem bukik, az nagyon sok teljesíthető felvételt meg sem próbál bemondani.

Nyugat könnyen ütést adhat, ha elhív valamelyik figurája mellől, ezért semlegesnek látszó lappal, a pikk nyolcassal kezdi az ellenjátékot. Az asztal (Észak) leterül, és Délnek számba kell vennie a lehetőségeket.

Hogy életszerűbb legyen, nézze az olvasó csak Észak–Dél lapját, és gondolja át, hogyan játszana, mielőtt tovább olvas:

#### Észak

- ♠ QJ5
- ♥ K63
- ♦ A9742
- ♣ Q8

#### Dél

- ♠ AK3
- ♥ AJ
- ♦ K83
- ♣ AJ1094

Ütészámolás: pikkből három, kőrből kettő, káróból kettő, treffből egy:  $3+2+2+1 = 8$ . Dél kipróbálhatja a kárót: ha lehúzza az ász-királyt, és a szín elosztása 3–2, akkor kiadja a dámát, a bubit vagy a tízest, de kettő helyett négy kárót üt, azaz lesz három pikk, két kör, négy káró ütése, az kilenc, és ha a treff király Keletnél van, vagyis *ül az impassz*, akkor jön még három treff ütés: 12. De lehet rögtön treffet játszani: Északról jön a dáma, Kelet fed a

királlyal, mire a felvevő öt treff ütéshez jut, azzal már meg is van a szlem.

De várjunk: ez csak akkor igaz, ha Keletnél összesen egy, két vagy három treff van. Ha negyedik a királya, esze ágában sem lesz fedni a dámát. A felvevő üt vele, hívja a nyolcast, amit a kilencessel visz, de harmadszor már nem tud impasszolni, az ászba meg nem esik a király, mert még két treff van az ellenfélnél. Igaz, ha most magasodik a káró, akkor hazaér a felvétel: három pikk, két kör, négy káró, három treff. A lényeg, hogy mindkettőhöz kell, hogy Kelet tartsa a treff királyt.

Nincs más?

Ha Dél előbb kört hívna az asztalról, majd Kelet kis körjére a bubit tenné? Annak, hogy a felvevőtől jobbra van a kör dáma, éppen annyi esélye van, hogy ott van a treff király (ötven százalék). De ha sikerül a bubival ütni, már nem kell hozzá semmi más. Lehúzza a kör királyt, kis treffet hív a dámához, aztán sorban a többi, amíg az ellenfél nem üt a királyával (bármelyikük tartsa is). Három pikk, három kör, két káró és négy treff ütés elég a tizenkettőhöz. Ha a kör dáma Nyugatnál van – azaz *nem ül a kör impassz* –, még nincs veszve minden, bármit hív vissza az ellenjátékos, a felvevő a kezében üt, lejátszsa a kör ászot, káró ásszal az asztalra megy, a kör királlyal folytatja – erre eldobja vesztes káróját –, és most hívja a treff dámát. Ha Keletnek második vagy harmadik királya van, a szlem teljesül.

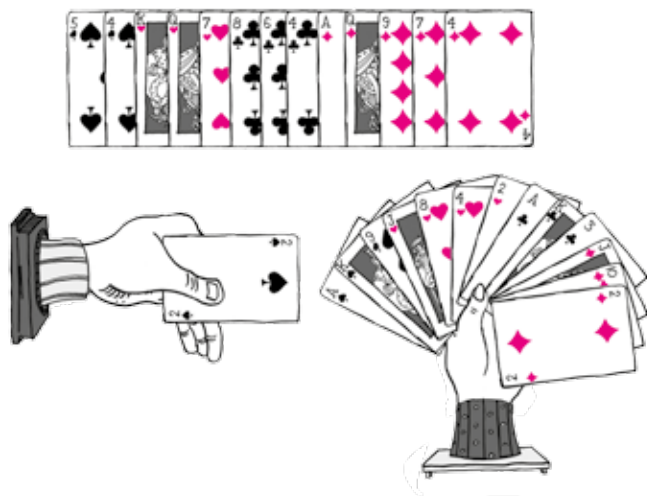
Érdemes megfigyelni, hogy nem jó a treffel kezdeni. Ha a király Nyugatnál van, nem marad elég híd az asztalra, hogy a felvevő megadja a kör impasszt, majd az ász lehívása után visszamenjen a kör királyért. Ehhez kétszer kellene lemenni, de már csak a káró király ütőlap az asztalon.

Jó hosszan írtam, tessék is mindent ellenőrizni. Ahogy már mondtam, úgy lehet megtanulni ezt a játékot, ha egy-egy partit többször is alaposan végiggondol az ember.

Talán bonyolultnak látszik: ennyi mindenre gondolni kell?! Emlékeim szerint gyerekként úgy mondtam: „Jaj, de jó játék, mennyi mindenre kell gondolni!”

Ráadásul Dél nem tett mást, mint ami szinte minden játszmaiban előjön: impasszt adott két figura ellen. Csak azt kellett eldöntenie, milyen sorrendben adja meg őket.

El kellett találnia a játék tempóját.



### Vigyázz a tempóra!

Apropó: tempó. Szanzadu felvételben erre kell leginkább ügyelni. Itt van például ez a játszma, amiben a felvevőnek két színben kell kiadnia az ütést, hogy elég lapot magasítson föl a teljesítéshez. Most sem mindegy, milyen sorrendet választ.

Osztó: Észak, Észak–Dél bellben

#### Észak

- ♠ 54
- ♥ KQ7
- ♦ AQ974
- ♣ 864

#### Dél

- ♠ AK9
- ♥ J842
- ♦ J102
- ♣ AK3

Nyugat	Észak	Kelet	Dél
	passz	passz	1 szan
passz	3 szan	passz	passz
passz			

Délnek egyenletes keze van 16 figuraponttal, tehát 1 szannal indul. Észak látja, hogy megvan a gémhez szükséges erő – az ő 11 pontjával legalább 26 pont van a vonalon –, nincs nyolcas nemes színű találkozás: 3 szan lesz a legesélyesebb gémfelvétel.

Klubjátékosok gyakran hiszik, hogy a lehető legtöbb információt be kell szerezni a végső döntéshez. De amikor tiszta a cél, nincs miért bíbelődni: egyszerűen be kell mondani, ami a legjobbnak látszik.

Nyugat a pikk kettessel támad. A kis lap kezdés általában arra utal, hogy az indító kijátszó magára indult: négyes vagy hosszabb színe van, azt szeretné magasra játszani.

A felvevő megszámlolja az ütéseit: két pikk, két treff biztos. Káróból négy ütés szerezhető, ha ki kell adni is a királyt, de öt is lehet, ha Nyugat tartja: ül az impassz. Ha szükséges, a kőr ász kiadása után biztosan szerezhető még két ütés a színben, tehát nagyon közel a teljesítés. A kérdés csupán az, melyik piros szín magasításához lássunk hozzá előbb. Kézenfekvőnek látszik, hogy először a kárót játsszuk meg, mert láttuk már, ha a király a felvevőtől balra van, máris teljesült a felvétel, és még az is lehet, hogy három kört is üt a felvevő, azaz a végén még sajnálhatja is, hogy nem mondta be a szlemet.

De nézzük csak meg, mi történik, ha ez a teljes kiosztás:

	<b>Észak</b>	
	♠ 54	
	♥ KQ7	
	♦ AQ974	
	♣ 864	
<b>Nyugat</b>		<b>Kelet</b>
♠ Q10862		♠ J73
♥ A3		♥ 10965
♦ 53		♦ K86
♣ Q972		♣ J105
	<b>Dél</b>	
	♠ AK9	
	♥ J842	
	♦ J102	
	♣ AK3	

Dél üti a pikk kezdést a királlyal vagy az ásszal, kihívja a káró bubit, Nyugat és Észak kis lapot ad, Kelet pedig üt a királlyal. Pikket hív, amit Dél nem üt meg (!), de a következő pikkét már vinnie kell. Most van négy káró, két pikk és két treff ütése, vagyis nyolc. A kilencedik ütés megszerzéséért ki kell hajtania a kőr ászt, csak hogy ez már az ellenvonal harmadik ütése lesz, és Nyugat kezében még van két magas pikk, ha lehúzza őket, a felvétel elbukik.

Amikor kiderült, hogy a káró impassz nem ült, Délnek még volt esélye: azért nem ütötte meg a második pikkét, hátha Keletnél van a kőr ász is, és amikor majd üt vele, nem tud pikkét hívni. Akkor is teljesülne a gém, ha a pikk a két ellenfél kezében 4-4-ben volna elosztva.

Mondhatjuk, hogy a felvevő nagyon balszerencsés volt. De igazából nem a szerencsén múlt. Játshatott volna jobban. Ha azután, hogy az első ütést elvitte a pikk figurával, nem kárót hív, hanem kört, nem tudják elbuktatni. Ha ezt a kőr hívást Nyugat nem viszi el, Dél már otthon is van, hiszen a fekete színekben van négy ütése, szerzett egyet a kőr királlyal, és káróban akkor is jön hozzá négy, ha a királyt ki kell adnia.

Ha Nyugat üt a kőr ásszal, hívhat pikkét, de ezt a felvevő ütni hagyja. A harmadik pikkét viszi a kezében, és most adja meg a káró impasszt. Kelet üt, de nincs több pikkje, tehát a felvevő tíz ütést visz haza.

Azoknak, akik szívesen elmélyülnek az elemzésben, ajánlom, számolják végig, hányszor kellett jó tempót választania a felvevőnek.

Először is nem hagyhatta ki az első ütést. Ha Kelet üt a pikk bubival, treffre fordulhat, és a felvétel elbukhat azon, hogy ki kell adni két treff, egy pikk, egy kőr és egy káró ütést (ha nem ül az impassz). Aztán először a kőr kiadására kellett játszania, mert a kőr ász bármelyik ellenfélnél lehet, de a káró király csak akkor veszélyes, ha Keletnek osztották. Vagyis a káró ütéstől Nyugatot el lehet zárni, partnere meg csak akkor üthet vele, amikor már nem tudja átadni az ütést a buktatáshoz. Végül a kőr kiadása után Nyugat pikk