

# Briç

## Etkili Yer Oyunu

- ♠ Tüm Yer Oyunu Konuları
- ♥ 48 Yer Oyunu Tekniđi
- ♦ 134 Çözümlü Problem
- ♣ 528 Örnek Analiz

Osman İKİNCİ

***BRIÇ Etkili Sistem: 2/1***

**Osman İkinci**

**Kapak Tasarımı:** Ural İkinci

**ISBN No:** 978-605-9801-71-3

Ocak 2018, Ankara

©Phoenix Yayınevi, Tüm Hakları Saklıdır.

**Phoenix Yayınevi - Ünal Sevindik**

Yayıncı Sertifika No: 11003

Şehit Adem Yavuz Sok. Hitit Apt. 14/1

Kızılay-Ankara

Tel: 0(312) 419 97 81 pbx

Faks: 0(312) 419 16 11

**e-posta:** [info@phoenixkitap.com](mailto:info@phoenixkitap.com)

**http://www.phoenixkitap.com**

**Baskı**

Sertifika No: 11289

Desen Ofset A. Ş.

Birlik Mah. 448. Cad. 476. Sok. No: 2

Çankaya/ANKARA Tel: 0(312) 496 43 43

**Dağıtım:**

**Siyasal Kitabevi**

Şehit Adem Yavuz Sok. Hitit Apt. 14/1

Kızılay-Ankara

Tel: 0(312) 419 97 81 pbx

Faks: 0(312) 419 16 11

**e-posta:** [info@siyasalkitap.com](mailto:info@siyasalkitap.com)

**http://www.siyasalkitap.com**

**Kitap İstemek İçin İletişim**

Osman İkinci

GSM: 530 344 32 23

Web: [www.osmanikinci.com](http://www.osmanikinci.com)

E-mail: [osmanikinci@hotmail.com](mailto:osmanikinci@hotmail.com)

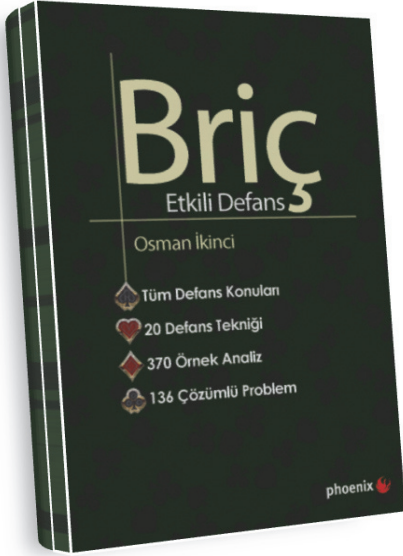
## YAZARIN ÖNCEKİ YAYINLARI

1. **Profesyonel Briç.** Yoğun ilgi sonucunda tükenmiştir.

2. **Etkili Defans.** Halen yayımı devam ediyor.

**Bu kitapta aşağıdaki ve benzeri daha pek çok sorunuza ayrıntılı yanıtlar bulacaksınız.**

Hangi kartımı atak etmeliyim  
Ortağıma hangi kartımı dönmeliyim  
Üçüncü pozisyonda hangi kartımı oynamalıyım  
İkinci pozisyonda hangi kartımı oynamalıyım  
Umutsuz görünen durumlarda nasıl defans yapmalıyım  
Hangi kartımı defos etmeliyim  
Ortağıma nasıl sinyal verebilirim  
Hangi konvansiyonel sinyal yöntemlerini kullanabilirim  
10, 11 ve 12 Kurallarından nasıl yararlanabilirim  
Deklaranın dağılımını, lövelerini ve puanlarını nasıl sayabilirim  
Defansta nasıl fazladan löve üretebilirim  
Başarılı sonuç için hangi defans tekniklerini kullanabilirim  
Nasıl iyi bir defans planı yapabilirim  
Problemleri nasıl çözebilirim  
Deklaranı nasıl batırabilirim



**Kitap İsteme ve ayrıntılı bilgi için**

GSM: 530 344 32 23

Web: [www.osmanikinci.com](http://www.osmanikinci.com)

**3. Etkili Sistem: 2/1.** Halen yayımı devam ediyor.

**Bu kitapta aşağıdaki ve benzeri daha pek çok sorunuza ayrıntılı yanıtlar bulacaksınız.**

Neden 2/1 sistemini oynamalıyım  
El değerlendirmesini nasıl yapabilirim  
Doğru puan hesabını nasıl yapabilirim  
Neden forsing sanzatu oynamalıyım  
Açışlarda nelere dikkat etmeliyim  
Hangi zayıf 2 açışları daha etkilidir  
Hangi ellerle yüksek seviyede açış yapmalıyım  
2-3-4 kuralı ne demektir  
8, 9, 17, 20 kurallarından nasıl yararlanırım  
16-17-18 kuralları ne işe yaramaktadır  
Önce açış yaptıktan sonra nasıl rebid yapmalıyım  
Önce cevap verdikten sonra nasıl rebid yapmalıyım  
Nasıl güvenli şlem konuşması yapabilirim  
Nasıl etkili yarışsal konuşmalar yapabilirim  
Toplam löve kuralından nasıl yararlanabilirim  
Hangi ellerle yarışsal konuşmalıyım  
Hangi ellerle defansta kalmalıyım  
Nereye kadar baraj yapmalıyım  
Bu kitapta bulunan 103 konvansiyonu da kullanmalı mıyım  
Hangi konvansiyon ne işe yaramaktadır  
Hangi konvansiyonu nerede ve nasıl kullanmalıyım  
Gazzilli ne demektir



**Kitap İsteme ve ayrıntılı bilgi için**

GSM: 530 344 32 23

Web: [www.osmanikinci.com](http://www.osmanikinci.com)

## **TEŐEKKÜR**

Briçe ayırdığım zaman ve harcadığım emeğe sabırla katlanan sevgili eőim Seyhan İkinci ve sevgili kızım Sıla İkinci'ye, elinizdeki kitabın içini açmadan ilk gördüğünüz yüzünü tasarlayan sevgili oğlum Ural İkinci'ye, bu kitabın basım ve dağıtımında her türlü katkısı veren Siyasal Yayınevi'nin sahibi değerli dostum Ünal Sevindik'e, kitaba son şeklin verilmesinde katkıda bulunan *Grafiker Gamze Uçak'a*, bana her türlü destek ve katkısı sunan tüm briç dostlarıma sonsuz teşekkür ve şükranlarımı sunuyorum.

## **YAZAR HAKKINDA**

Osman İKİNCİ, 1968 yılında Trabzon'un Tonya ilçesinde doğdu. İlköğrenimini Tonya, Lise öğrenimini ise Vakfıkebir'de tamamladıktan sonra 1985 yılında K.T.Ü. Orman Fakültesine girdi. Aynı üniversiteden 1989 yılında Orman Mühendisi unvanı ile mezun oldu.

1990 yılından itibaren Orman Mühendisliği mesleğini icra etmeye başladı. Sırasıyla Gümüşhane, Sinop, Zonguldak, Bartın, İstanbul, Kastamonu, Giresun ve Trabzon bölgelerinde Orman İşletme Şefliği, Orman İşletme Müdür Yardımcılığı, Orman İşletme Müdürlüğü ve Şube Müdürlüğü görevlerini yaptı. Hâlen Trabzon Orman Bölge Müdürlüğünde Şube Müdürü olarak görev yapmaktadır. Evli, Ural isimli bir oğlu ve Sıla isimli bir kızı bulunmaktadır.

Uzun Yıllardır briçle ilgilenmiş olup, en büyük hobisi her zaman briç konusunda araştırma yapmak ve briç oynamak olmuştur. Yaklaşık 30 yıllık bu süreçte binlerce oyun deneyimi yaşayarak; onlarca kitap, dergi ve yayın araştırması yaparak birikimini geliştirmiştir. Bu deneyim ve birikimini daha çok briç sporcusu ile paylaşabilmek ve onlara katkı yapabilmek amacıyla ağırlıklı olarak 2/1 sistemini anlatan **PROFESYONEL BRIÇ** isimli eserini 2008 yılında yayımlamıştır.

Daha sonra aynı amaçla **ETKİLİ DEFANS** isimli eserini yayımlamıştır. En öncelikli amacı, briçi seven ve briçle ilgilenen herkesin etkili defans yapabilmelerine ve profesyonelce briç oynayabilmelerine katkıda bulunabilmek olmuştur.

Profesyonel Briç isimli kitabı yoğun ilgi ve beğeniyle karşılanmış olup, tükenmiştir. Gelen yoğun talepler üzerine bu kez Profesyonel Briç isimli kitabın kapsamını daha da genişleterek ve tüm konvansiyonları ekleyerek **ETKİLİ SİSTEM: 2/1** isimli eserini yayımlamıştır.

Sistem ve defans kitaplarından sonra sıra yer oyunu kitabına gelmişti. Bu konuda da yoğun taleple karşılaştı. Bu talepleri karşılamak ve briç dostlarının aynı zamanda etkili yer oyunu oynamalarına katkıda bulunmak amacıyla **ETKİLİ YER OYUNU** isimli eserini yayımlamıştır.

## İÇİNDEKİLER

BAŞLANGIÇ .....	1
KİTAP HAKKINDA .....	1

### 1. BÖLÜM OYUN PLANI

GENEL .....	3
1) AMAÇ .....	3
2) SAYMAK .....	3
Löveleri Saymak .....	4
a) Kayıp Löve Saymak .....	4
Kayıp Çeşitleri .....	7
b) Alıcı Löve Saymak .....	8
Fazladan Kazançlar .....	9
3) ANALİZ .....	10
a) Seçenekleri Doğru Sıra ile Kullanmak .....	11
b) Zamanlama .....	13
4) KARAR .....	16
a) Kartları Doğru Sıra ile Oynamak .....	16
b) Kararın Esnekliği .....	19
c) Varsaymak .....	20
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	21

### 2. BÖLÜM SAYMAK

GENEL .....	23
1) DAĞILIMLARI SAYMAK .....	24
a) Deklarasyon .....	24
b) Atak Rengi ve Markası .....	27
c) Sinyaller .....	30
d) Rakiplerin Oyun Tarzı .....	32
e) Çıkan Kartlar .....	33
2) PUANLARI SAYMAK .....	35
a) Deklarasyon .....	35
b) Atak Rengi ve Markası .....	36
c) Sinyaller .....	38
d) Rakiplerin Oyun Tarzı .....	39
e) Çıkan Kartlar .....	40
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	41

### 3. BÖLÜM ATAK RENGİNİ OYNAMAK

GENEL .....	45
ATAK RENGİNİ OYNAMAK .....	45
a) Küçük Bir Marka Atak Edilmiştir .....	46
b) Dam Atak Edilmiştir .....	52
c) Vale Atak Edilmiştir .....	53
d) 10'lu Atak Edilmiştir .....	54
e) Büyük Bir Marka Atak Edilmiştir .....	54
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	55

## 4. B Ö L Ü M

### EMPAS

GENEL.....	57
1) EMPAS TEKNİĞİ .....	57
1) EMPAS TÜRLERİ.....	59
a) Basit Empas .....	59
b) Direkt Empas .....	59
1. Ruaya Direkt Empas .....	59
2. Dama Direkt Empas.....	61
c) Dolaylı Empas .....	62
Belladonna Darbesi.....	65
d) Çift Onör Empası .....	69
e) Üç Onör Empası.....	70
f) Ekspas .....	70
g) Belirgin Empas .....	72
h) Çift Taraflı Empas .....	72
i) Serbest Empas .....	72
j) Ters Empas .....	73
k) Antre Yaratan Empas.....	75
l) İç Empas .....	76
m) Zorunlu Empas .....	78
n) Sahte Empas.....	78
3) EMPAS SEÇENEKLERİ .....	80
4) SINIRLI SEÇİM İLKESİ.....	83
a) Dışarıda Dam ve Vale Varken Sınırlı Seçim .....	83
b) Dışarıda Vale ve 10'lu Varken Sınırlı Seçim .....	84
c) Dışarıda Rua ve Dam Varken Sınırlı Seçim .....	84
d) Dışarıda As ve Rua Varken Sınırlı Seçim.....	84
e) Özel Durum .....	85
5) EMPASTAN SAKINMA.....	86
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	89

## 5. B Ö L Ü M

### ÇIKARIMLAR

GENEL.....	93
1) ÇIKARIM EGZERSİZLERİ .....	94
2) ÇIKARIMLARI VARSAYMAK İLKESİYLE BİRLEŞTİRMEK .....	96
3) RAKİPLERİN KARTLARINI PLASE ETMEK .....	98
4) DEKLARASYONUN ANALİZİ .....	102
5) ATAKLARIN ANALİZİ.....	105
6) ÇIKARIMLARIN ANALİZİ .....	108
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	111

## 6. B Ö L Ü M

### ÖZEL YER OYUNU TEKNİKLERİ

GENEL.....	115
1) ELİMİNASYON ve YATIRMA .....	115
2) SAKINMA OYUNU .....	120
a) Tehlikeli Rakip .....	120
b) Sakınma Yöntemleri .....	121
c) Morton'un Çatalı Darbesi .....	125
3) RENK SAĞLAMAK .....	127



a) Renk Sağlama Teknikleri .....	127
b) Renk Sağlama Tekniklerinin Birlikte Kullanılması .....	129
c) Onör Sağlama .....	129
d) Renk Seçimi .....	130
e) Temel Elin Yan rengini Sağlamak .....	131
f) Renk Sağlamanın Sonucu .....	132
4) BOŞLAMAK .....	133
5) BAĞIŞLAMAK .....	135
a) Defansın Oynadığı Renk Ne Kadar Bağışlanmalıdır .....	135
b) Bath Darbesi .....	140
a) Defansın Oynadığı Renk Ne Zaman Bağışlanmamalıdır .....	141
6) İZOLASYON .....	143
7) DEBLOKASYON .....	144
8) ANTRELER .....	146
a) Antre Yaratmak .....	146
b) Antreleri Korumak .....	150
c) Antreleri Öldürmek .....	150
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	152

## 7. B Ö L Ü M

### KOZ KONTRATI OYUN TEKNİKLERİ

GENEL .....	161
1) ÇAKA TEKNİĞİ .....	161
a) Çaka Yapabilmenin Koşulları .....	161
b) Çakanın Hazırlanması .....	161
c) Çaka Tekniğini Kullanmanın Amaçları .....	165
d) Kozları Oynama Stratejisi .....	166
e) 9 Kuralı .....	168
f) Çakayı Başka Bir Renge Transfer Etmek .....	168
g) Geçerken Çakma .....	169
h) Koz Kaçırarak .....	170
2) ÇAPRAZ ÇAKA .....	172
3) EL ÇAKA-YER ÇAKA .....	174
4) ALTA ÇAKMAK .....	175
5) TERS YER OYUNU .....	176
6) KOZ KONTROLÜ .....	179
7) KOZ KISALTMAK .....	183
a) Büyük Darbe .....	183
b) Koz Darbesi .....	183
8) KAÇMAK .....	185
a) Hemen Kaçmak .....	185
b) Sonra Kaçmak .....	186
c) Önce Sağlayıp Sonra Kaçmak .....	187
9) KAYIP ÜZERİNE KAYIP .....	188
Makas Darbesi .....	189
10) DÖRDÜNCÜ TUR KAYIPLAR .....	193
Dördüncü Tur Kayıplardan Kurtulma Yöntemleri .....	193
Guillemard Manevrası .....	195
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	200

## 8. B Ö L Ü M

### OLASILIK HESAPLARI

GENEL.....	207
1) DIŞARIDAKİ KARTLARIN DAĞILIMLARI.....	208
a) Olasılık Hesaplarını Öğrenerek En Doğru Oyunu Bulmak .....	209
b) Olasılık Hesaplarını Kullanarak En Doğru Oyunu Bulmak .....	211
2) OLASILIKLARIN KULLANILMASI.....	212
a) Olasılıkların Toplanması.....	212
b) Olasılıkların Çarpılması .....	212
c) Olasılıkların Birleştirilmesi .....	214
d) Çeşitli Briç Olaylarının Olasılıkları .....	216
3) RENKLERİN DAĞILIMLARI .....	217
a) Renklerin Dağılım kalıpları.....	217
3) PUANLARIN DAĞILIMLARI .....	218
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	219

## 9. B Ö L Ü M

### KART KOMBİNASYONLARI

GENEL.....	223
1) EMNİYET OYUNU.....	223
2) KART KOMBİNASYONLARI .....	224
a) Dışarıda Sadece As Vardır .....	224
b) Dışarıda Sadece Rua Vardır .....	225
c) Dışarıda Sadece Dam Vardır .....	228
d) Dışarıda Sadece Vale Vardır .....	231
e) Dışarıda Dam ve Vale Vardır.....	232
f) Dışarıda Rua ve Dam Vardır .....	234
g) Dışarıda As ve Rua Vardır .....	235
h) Dışarıda As, Dam ve Vale Vardır.....	236
i) Dışarıda As ve Dam Vardır .....	236
j) Dışarıda Rua, Dam ve Vale Vardır.....	238
k) Dışarıda Rua ve Vale Vardır .....	239
l) Dışarıda As ve Vale Vardır .....	241
m) Dışarıda As, Rua ve Vale Vardır .....	232
n) Dışarıda As, Rua ve Dam Vardır.....	243
Emniyet Oyununun Skori Yöntemine Göre Seçimi .....	243
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	245

## 10. B Ö L Ü M

### YANILTICI OYUNLAR

GENEL.....	247
1) BİTİŞİK ONÖRLERLE YANILTICI OYUN .....	247
a) AR Bitişik Onörlerle Yanıltıcı Oyun.....	248
b) RD Bitişik Onörlerle Yanıltıcı Oyun .....	249
c) DV Bitişik Onörlerle Yanıltıcı Oyun.....	250
d) RDV(10) Bitişik Onörlerle Yanıltıcı Oyun.....	251
e) ADV Bitişik Onörlerle Yanıltıcı Oyun .....	251
f) Yerde AD Onörleri Varken Yanıltıcı Oyun .....	252
g) Koz Onörleri ile Yanıltıcı Oyun .....	253
2) GÖVDE KARTLARIYLA YANILTICI OYUN.....	254
3) DEFANSIN SİNYALLERİNİ BOZMAK İÇİN YANILTICI OYUN .....	255
a) Tutum Sinyallerini Bozmak İçin Yanıltıcı Oyun.....	255

b) Sayı Sinyallerini Bozmak İçin Yanıltıcı Oyun.....	257
c) Renk Tercih Sinyallerini Bozmak İçin Yanıltıcı Oyun.....	258
4) DİĞER YANILTICI OYUN TAKTİKLERİ.....	259
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	261

## 11. B Ö L Ü M

### SIKIŞTIRMA

GENEL.....	263
1) TANIMLAR .....	263
1) SIKIŞTIRMANIN KOŞULLARI .....	265
3) SIKIŞTIRMAYA HAZIRLIK .....	267
a) Kayıp Koşulunun Ayarlanması .....	267
Viyana Darbesi .....	268
b) Antre Koşulunun Ayarlanması .....	270
c) Tehdit Kartları Hazırlığı .....	271
d) Sıkıştırma Kartının Seçimi .....	272
e) Tehdit Kartının Seçimi .....	272
4) SIKIŞTIRMA TÜRLERİ.....	274
a) Basit Sıkıştırma .....	274
b) Çapraz Sıkıştırma .....	279
c) Yalancı Sıkıştırma .....	280
d) Çifte Sıkıştırma .....	281
1. Dengeli Pozisyon .....	281
2. Bağımsız Pozisyon .....	283
3. Çifte Gidiş-Dönüş Pozisyonu .....	285
e) Eliminasyon Sıkıştırması .....	289
Eliminasyon Sıkıştırmasında İndirgeme .....	290
f) Üçlü Sıkıştırma.....	291
g) Mükerrer Sıkıştırma.....	293
h) Koruma Sıkıştırması.....	295
i) Mürekkep Sıkıştırması .....	298
j) Kozlu Sıkıştırma .....	299
ÇÖZÜMLÜ PROBLEMLER .....	301

## 12. B Ö L Ü M

### KARMA PROBLEMLER ve ÇÖZÜMLERİ

GENEL.....	307
SORULAR .....	308
ÇÖZÜMLER .....	322

## 13. B Ö L Ü M

### ETKİLİ YER OYUNU ÖNERİLERİ

GENEL.....	352
ETKİLİ YER OYUNU ÖNERİLERİ .....	352
KAYNAKÇA.....	356
KISALTMALAR.....	356

## ÖNSÖZ

Briç, olimpiyat kategorisinde yer alan bir zekâ sporudur. Briç oynamayı öğrenmek için birçok iyi neden vardır: Harika bir oyundur, oynarken çok iyi vakit geçirirsiniz, dünyadaki en popüler kart oyunudur, seçkin bir sosyal çevre edinirsiniz, rekabetçi bir oyun olarak birçok insan briçten hoşlanır, çok iyi bir beyin egzersizidir, her yaştan, her cinsiyetten, her ulus ve dinden insana hitap eder, disiplin, matematik, psikoloji ve etik değerler içerir. Briç öğrenerek problem çözme ve ortaklık iletişim yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz, briç oynamanın sağlık üzerindeki olumlu etkileri kanıtlanmıştır.

*Bu ifadeleri bir yerlerden hatırlıyor gibiyim dediğinizi hissediyorum. Evet, tahmin ettiğiniz gibi bu satırlar **Profesyonel Briç, Etkili Defans** ve **Etkili Sistem: 2/1** kitaplarının önsözünün başlangıç cümleleri idi. Yeni bir çalışma ile sizlerle birlikte olmanın mutluluğunu yaşıyorum.*

Uzun yıllardır briç oynadığı halde çeşitli nedenlerle bir briç sistemi öğrenememiş briç dostlarım için 2008 yılında yayımladığım **Profesyonel Briç** isimli kitabım siz değerli briç severler tarafından yoğun ilgiyle karşılanmış olup, tükenmiştir. Aynı amaçla 2013 yılında hazırladığım **Etkili Sistem: 2/1** kitabım halen yayımdadır. En etkili sistemi öğrendiği halde defans yapmakta sorun yaşayan briç dostları için ise 2010 yılında yayımlanan **Etkili Defans** kitabım da halen yayımdadır.

Briçte başarılı olmak için iyi bir sistemin öğrenilmesi ve etkili defans yapılması maalesef yeterli olmamaktadır. Aynı zamanda etkili yer oyunu oynanması da gerekmektedir. Yer oyunu kitabı yazmam için önceki kitaplarının okurları tarafından bana yoğun talep geldi. İşte bu talepleri karşılamak ve gereksinim duyan briç dostlarının başarılı olmaları için etkili sistem ve etkili defansın yanında yer oyunlarının gelişimine katkıda bulunmak amacıyla **Etkili Yer Oyunu** kitabım hizmetinize sunulmuştur.

Ülkemizde her düzeyde briç sporcusu az veya çok sistem ve defans konuları ile ilgili bilgiler edinmiştir. Bu grubun önemli bir kısmı yer oyununu masadaki deneyimlerinden öğrenmiştir. Masadaki deneyimler önemlidir fakat yeterli değildir. Zira bazı yer oyunu teknikleri ancak o teknikler bilinirse uygulanabilir.

Briç oynadığınız tüm zamanların ortalama dörtte birinde deklaran olarak oynamaktasınız. Diğer masalardaki rakiplerimize fark atmak için deklaran olarak oynayacağınız bu dörtte birlik dilimde etkili yer oyunu oynamanız gerekmektedir. Bu farkı da ancak yer oyunu tekniklerini bilerseniz yaratabilirsiniz. Zira kazanılan oyunların çoğunun etkili yer oyunu oynamanın, kaybedilen oyunların çoğunun ise hatalı yer oyunu oynamanın sonucu olduğu bilinmektedir. Bu kitap ile hatalı yer oyunu nedeniyle kaybeden değil, etkili yer oyunu ile kazanan olmanız amaçlanmaktadır.

## BAŞLANGIÇ

Bu kitapta deklaranın yer oyunu anlatılmaktadır. Amaç, deklaranın etkili yer oyunu oynamasıdır. Kitabın sonuna geldiğinizde etkili yer oyunu konusunda mevcut durumunuza göre çok daha gelişmiş olacağınıza inanıyorum.

## KİTAP HAKKINDA

Briçe yeni başlamış olan ve etkili yer oyununu da öğrenmeyi arzu eden briç dostlarımız vardır. Uzun yıllardır briç oynadığı halde yer oyunu konusunda eğitim almamış briç sporcularımızın sayısı az değildir. Bu gruptaki briç sporcularımızın gereksinimleri dikkate alınarak bu kitapta briçte yer oyunu konusundaki temel kavram ve konular örneklerle de pekiştirilerek açıklanmıştır. **Briç sporcularımızın yer oyunu konusunda da çok iyi bir düzeye ulaşmaları amaçlanmıştır.**

Briçte yer oyunu konusunda çeşitli kaynaklardan bilgiler edinmiş ve hatta eğitim almış briç sporcularımızın da bu kitaptan öğrenecekleri çok değerli bilgiler olacaktır. Bu kitapla birlikte temel konuları tekrar inceleyerek hem yeni bilgiler edinmiş hem de önceki bildiklerini farklı yaklaşım ve örneklerle pekiştirmiş olacaklardır.

Orta ve ileri düzey briç sporcularımız için daha etkili yer oyunu oynayabilmelerini sağlamak amacıyla konular anlatılmış ve çözümlü örnek problemler düzenlenmiştir. Bu kitapta briçte yer oyunu konularında sadece temel bilgilere yer verilmemiştir. Bu temel bilgiler üzerine etkili yer oyunu teknikleri de açıklanmış, problem tadında uygun örnekler sunularak analizleri de yapılmıştır.

Kitaptaki örnekler, binlercesi arasından seçilmiş ve her birinin ders niteliğinde bir özelliğinin olmasına özen gösterilmiştir. **Önerim, bu örnekleri incelerken düşünme tembelliği yaparak çözüme bir an önce bakmanız değil, kendinizi zorlayarak doğru çözümü bulmaya çalışmanızdır.** Doğru cevabı bulmak için ne kadar çok çaba sarf ederseniz yer oyununuzun da o kadar çok geliştiğini göreceksiniz. Israrla örnekleri inceler ve etkili yer oyununu bulmaya çalışırsanız belli bir süre sonra bu özelliğinizi alışkanlık haline getirdiğinize de tanık olacaksınız.

Kitabın sondan bir önceki bölümünde ilk 11 bölümde açıklanmış olan bütün yer oyunu tekniklerinin kullanılmasını gerektiren ve karışık olarak sıralanan çözümlü problemler hazırlandı. Bu şekilde önceki konulardan bağımsız düşünmenizi sağlayarak, o bölümlerde öğrendiğiniz teknikleri kullanmanızı, etkili yer oyunu planı yapmaya çalışmanızı ve her türlü yer oyunu problemini çözme yeteneğinizi üst seviyeye çıkarmanızı amaçladım. Her örneği dikkatli bir biçimde incelemenizi ve vurgulanan püf noktalarını gözden kaçırmamanızı öneririm.

Bu kitap, aynı zamanda hem briç eğitmenlerimizin verecekleri yer oyunu derslerinde hem de yer oyunu dersi alan briç öğrencilerinin kurslarda yararlanabilecekleri önemli bir kaynak olacaktır.

Kitaptaki örneklerin ve çözümlü problemlerin daha iyi anlaşılacak, daha çok yararlı olmaları için bunlarla ilgili bilmeniz gerekli bazı hususlar şunlardır:

- ✓ Diyagramlarda deklaran, aksi belirtilmedikçe her zaman Güney'de oturan oyuncu olarak konumlandırılmıştır.
- ✓ Oyun planınız için eğer deklarasyonun bir önemi varsa problemin yanında deklarasyon da gösterildi fakat deklarasyonun önemi yoksa sadece kontrat ve atak belirtildi.
- ✓ Oyun planınız için rakiplerin ellerinin önemi varsa bu eller de gösterildi fakat rakiplerin ellerinin önemi yoksa gösterilmedi.
- ✓ Örneklerin ve çözümlü problemlerin sonunda genellikle o yer oyunu tekniğinin ana fikrine dikkat çekilerek, hangi tür problemlerin çözümü için hangi oyun tekniğinin uygulanması gerektiği vurgulanmıştır.
- ✓ Bazı ellerde bir problemin çözümü içerisinde aynı zamanda birden fazla oyun tekniğinin kullanılması gerektiği de unutulmamalıdır.
- ✓ Örneklerin ve çözümlü problemlerin sonunda bazen yanlış oyun tarzı seçilirse nasıl bir sonuçla karşılaşabileceğinize dikkat çekilerek, briç masasında bu hatalardan korunmanız amaçlanmıştır.
- ✓ Örneklerin ve çözümlü problemlerin sonunda bazen bazı sonuçları diyagramı inceleyerek görmemiz önerilerek, dikkatinizden kaçması olası bazı noktaları görmemiz ve problem çözme yeteneğinizin geliştirilmesi hedeflenmiştir.
- ✓ Deklarasyonlar genellikle "Etkili Sistem: 2/1" standardına uygun olsa da bazı deklarasyonlar standart dışı olabilir. Bunu önemsemeyiniz. Zira bu kitabın amacı sistem bilginizi<sup>1</sup> değil, etkili yer oyununuzu geliştirmektir.
- ✓ Problemlerin çözümüne genellikle analizle başlanarak, size de sürekli analiz yapma ve çıkarımlar elde etme alışkanlığı kazandırılmak istenmiştir.
- ✓ Örneklerle çözümlü problemleri ellere bakmadan ve ilgili analizi okumadan çözmeye çalışmalısınız. Çok önemli olan bu durumu alışkanlık haline getirmelisiniz. Zira masada çözümü ancak bütün kartlar oynandıktan sonra görebileceksiniz.
- ✓ Bu kitap, deklaran olacağınız pozisyonları konu edindiğinden, deklaran hep SİZ olacaksınız.

Kitaptan en fazla yararı elde etmek için problemlerin çözümlerine bakmadan problemleri çözmek için uğraşmalı, kafa yormalı ve bunu alışkanlık haline getirmeye çalışmalısınız. Geliştireceğiniz bu alışkanlık, gerçek yaşamda da işinize çok yarayacaktır. Zira briç masasında oyun planınızı yaparken rakiplerin ellerini görmeyeceksiniz.

Yukarıda açıklanan şekilde yapacağınız çalışma ile oyun planı tekniğinizi geliştirecek ve çözüm üretmeyi alışkanlık haline getirmiş olacaksınız. Çözüm üretmeyi öğrenen briç sporcusu, etkili yer oyunu oynayacak ve başarılı sonuçlar alacaktır.

**Özetle bu kitap, briç oynamayı bilen ama etkili yer oyunu oynamayı öğrenmek ve geliştirmek isteyen bütün briç sporcularının yararlanması için hazırlanmıştır.**

---

<sup>1</sup> Sistem bilgisi için "Etkili Sistem: 2/1" kitabını temin edebilirsiniz.

## KAYNAKÇA

1. Briçte Squeeze, Bertrand Romanet
2. Briçte Yer Oyunu, Emin Yaykın
3. Card Play Technique, Victor Mollo-Nico Gardener
4. Deceptive Plays, Hugh Kelsey
5. Kart Oyunu Teknikleri Ansiklopedisi, Guy Leve
6. Kart Oyunu Teknikleri, Derek Remington-Pat Cotter
7. Koz Oyunları, Melih Özdil
8. Play It Again Sam, Terence Reese-Martin Hoffman
9. Rakiplerinizin Kartlarını Nasıl Keşfedersiniz? – Mike Lawrence
10. Sanzatu Oyunları, Melih Özdil
11. Test Your Bridge Play, Edwin Kantar
12. The Best of Bridge, Victor Mollo and Eric Jannersten
13. The Bridge World, Jeffrey Isralsky
14. The Most Puzzling Situations in Bridge, Terence Reese
15. Ustalar Nasıl Başarır, Terence Reese

## KISALTMALAR

Bu kitapta kullanılan kısaltmalar aşağıda gösterilmiştir.

- A : As.  
4432 : 4432 dağılımı vardır ama hangi rengin kaç adet olduğu belli değildir.  
4-5-1-3 : 4 kart pik, 5 kart kör, 1 kart karo ve 3 kart trefli vardır.  
B : Batı. Bu kitapta genellikle atakçı.  
D : Doğu.  
D : Dam.  
G : Güney. Bu kitapta genellikle deklaran.  
GF : Game forcing, zon forcingi, oyun forcingi.  
H. Pas : Hep Pas veya Herkes Pas  
K : Kuzey.  
M : Majör.  
m : Minör.  
OP : Onör puanı  
R : Rua.  
V : Vale.  
♦ARD : Sırasıyla ♦A, ♦R ve ♦D'nin oynanması anlamındadır.  
♥DAR : Sırasıyla ♥D, ♥A ve ♥R'nin oynanması anlamındadır.

Başka bir eserle birlikte olmak dileği ile...