

DOKUZUNCU BÖLÜM

APELLER VE DEFOSLAR(DİSKARDLAR) İLE ATAKLAR, ÜÇÜNCÜ ELİN OYUNU VE OYUN İÇERİSİNDE DÖNÜŞLER.

BİRİNCİ KISIM

APELLER VE DEFOSLAR(DİSCARDS)

AÇIKLAMA : BU BÖLÜMDE BUNDAN ÖNCEKİ SEKİZ BÖLÜMDE EDİNDİĞİMİZ BİLGİLERDEN YAPACAĞINIZ ESERİN CİLASI OLAN BİLGİLERİ BULACAKSINIZ.

BAŞKA BİR BENZETMEYLE BU BİLGİLER; ALT YAPISI TAMAMLANMIŞ BİR YOLUN İYİ BİR YOL OLMASI İÇİN GEREKEN ASFALTIR. SARSINTISIZ İYİ BİR YOLCULUK İÇİN BU BİLGİLERİ İYİ UYGULAMALISINIZ.

1. **APELLER :**

APEL, OYNANAN RENGE UYARKEN EL HAKKINDA BİLGİ VERMEK AMACIYLA KULLANILAN BİR SİSTEMDİR. SADECE **BİLGİ VERME AMAÇLI OLUP**, EMİR DEĞİLDİR.

GENEL KABUL GÖREN ÜÇ TİP APEL YÖNTEMİ VARDIR. BUNLAR;

* **TUTUM BİLDİREN APELLER.**

* **SAYI BİLDİREN APELLER.**

* **RENK TERCİHİ BİLDİREN APELLER.**

A. **TUTUM BİLDİREN APELLER :**

GELİNEK RENK İLE İLGİLİ TUTUMUNUZU GÖSTERİR. ORTAĞINIZIN GELDİĞİ RENGİ BEĞENDİ İSENİZ, GÖZDEN ÇIKARABİLECEĞİNİZ EN BÜYÜK KARTI VERİRSİNİZ. BEĞENMEDİYSENİZ EN KÜÇÜK KARTINIZI VERİRSİNİZ.

B. SAYI BİLDİREN APELLER :

GELİNEREN RENKTEN O ANDA ELİNİZDE BULUNAN KART SAYISINI GÖSTERİR.

TEK SAYIDA KARTINIZ VARSA; ÖNCE KÜÇÜK, SONRA BÜYÜK BİR KART VERİRSİNİZ.

ÇİFT SAYIDA KARTINIZ VARSA; ÖNCE GÖZDEN ÇIKARABİLECEĞİNİZ EN BÜYÜK KARTI, SONRA EN KÜÇÜK KARTI VERİRSİNİZ.

ANCAK; KOZ RENGİNDEN SAYI BİLDİRMEK GEREKİYORSA, BU UYGULAMANIN TAM TERSİ TERCİH EDİLİR. TEK SAYIDA KARTLA ÖNCE BÜYÜK, ÇİFT SAYIDA KARTLA ÖNCE KÜÇÜK VERİLİR.

C. RENK TERCİHİ BİLDİREN APELLER :

OYNANAN RENK VE KOZ HARİCİNDEKİ DİĞER İKİ RENKTEN HANGİSİNİN TERCİH EDİLDİĞİNİ BİLDİRİR. DİREKT APELİN VERİLEMEDİĞİ VEYA VERİLMESİNİN İSTENMEDİĞİ DURUMLARDA KULLANILIR.

ASIL OLAN DİREKT APELDİR.

BİR RENKTEN BÜYÜK BİR KART GELİNMEŞİ VEYA VERİLMESİ , KALAN İKİ RENKTEN BÜYÜĞÜNÜN; KÜÇÜK KART GELİNMEŞİ VEYA VERİLMESİ İŞE, KALAN İKİ RENKTEN KÜÇÜĞÜNÜN TERCİH EDİLDİĞİNİ GÖSTERİR.

DEKLERAN KOZ ÇEKERKEN VERECEĞİNİZ KOZUN ÖNEMİ YOKSA VEYA ORTAĞIN ÇAKACAĞI BİR RENGİ GİDERKEN DE RENK TERCİHİ APELİ YAPILIR.

HER ORTAKLIK; BELİRTİLEN TUTUM, SAYI VE RENK TERCİHİ APELLERİNDEN FAYDALANARAK, KENDİ APEL SİSTEMİNİ OLUŞTURUR.

TUTUM VE SAYI APELLERİNİ BİRLİKTE VEREMEZSİNİZ. ANCAK; OYUNUN HANGİ AŞAMASINDA HANGİ APELİN KULLANILACAĞI ÖNCEDEN BELİRLENEBİLİR.

GENEL KULLANIM AŞAĞIDAKİ GİBİDİR :

*** APELLER ARASINDA BİRİNCİ ÖNCELİK, TUTUM GÖSTERİLMESİDİR.**

*** TUTUM GÖSTERMENİN ANLAMSIZ OLACAĞI BELİRGİN İŞE, SAYI BİLGİSİ VERİLİR.**

ÖRNEĞİN; DEKLERANIN GİRDİĞİ BİR RENGE UYARKEN VEYA DEKLERAN UZUN BİR RENGİNİ SAĞLAMAYA ÇALIŞIRKEN YA DA YERİN ÇAKACAĞI BİR RENKTEN OYNANIRKEN , TUTUM GÖSTERMEYE GEREK GÖRÜLMÜZ.

*** RENK TERCİHİ APELİ, EN SON TERCİHTİR. TUTUM VEYA SAYI APELİ VERMENİN ANLAMSIZ OLACAĞININ BELİRGİN OLDUĞU DURUMLARDA KULLANILIR.**

STANDARD CARDING :

SİNYALLEŞME KONUSUNDA GENEL KABUL GÖREN BİR UYGULAMA ŞEKLİ DE STANDARD CARDING SİSTEMİDİR.

SANZATU KONTRATI OYNANIYORSA:

*** AS VEYA DAM ÇIKIŞA TUTUM APELİ VERİLİR.**

*** RUA ÇIKIŞ EZİLEREK DÖNÜLÜR.**

*** DİĞER DURUMLARDA SAYI VERİLİR (TEK KÜÇÜK-BÜYÜK, ÇİFT BÜYÜK-KÜÇÜK) VE ORTAĞIN RENGİ SAYI İLE (TEK KÜÇÜK, ÇİFT BÜYÜK)DÖNÜLÜR.**

KOZ KONTRATI UYGULANIYORSA:

*** AS ÇIKIŞA; YERDE ÜÇ TANE BOŞ KART VARSA , TUTUM APELİ VERİLİR.**

*** KOZ ATAKLARINDA SAYIYA GEREK YOKSA , RENK TERCİHİ APELİ VERİLİR.**

*** DİĞER TÜM DURUMLARDA , SAYI VERİLİR VE SAYIYLA DÖNÜLÜR.**

ÖNEMLİ NOT : BURADA SÖZ KONUSU OLAN BÜYÜK/ KÜÇÜK KARTLAR "6" NÖTR OLARAK KABUL EDİLEREK; 7:10 BÜYÜKLERİ, 2:5 İSE KÜÇÜK KARTLARI İFADE EDER.

2. DEFOSLAR (DISCARDS) :

OYNANAN RENKTEN ELİNİZDE KART VARSA; ORTAĞINIZA ELİNİZ HAKKINDA BİLGİ VEREBİLMEK İÇİN APEL SİSTEMİNİZİ KULLANABİLİRSİNİZ.

BAZEN OYNANAN RENKTEN KARTINIZ OLMAZ VE BAŞKA BİR RENKTEN KART VERMEK (**DISCARD**) ZORUNDA KALIRSINIZ. BU DURUMDA APEL SİSTEMİ KULLANILAMAZ. BU EKSİKLİĞİ İSE BİR **DEFOS SİSTEMİ** KULLANARAK KARŞILAYABİLİRSİNİZ.

DEFOS(DISCARD) OYNANAN RENKTEN KART BULUNMAMASI DURUMUNDA BAŞKA BİR RENKTEN(**KOZ HARİÇ**) KART VERİLMESİ DURUMUDUR. BU **KONU DAHA ÇOK DEFOS(FRANSIZCA DEFAUSSE)** ADIYLA BİLİNİR.

DEFOS İLE VERİLEN BİLGİ TUTUM APELİNDEKİ GİBİDİR.

DEFOS EDİLEN RENGİN OYNANMASI İSTENİYORSA BÜYÜK, İSTENMİYORSA KÜÇÜK BİR KART VERİLİR. ANCAK; MÜMKÜN OLDUĞUNCA YERİN KARTLARINI ÇATALA ALABİLECEK VE YERİN UZUN RENKLERİYLE EŞİT UZUNLUKTA KALABİLECEK ŞEKİLDE DEFOS EDİLMEMELİDİR.

GENEL KABUL GÖREN İKİ DEFOS SİSTEMİ(ROMAN DEFOS VE LAVİNTHAL) VARDIR. ORTAĞINIZLA ANLAŞMAK KOŞULUYLA BİRİNİ SEÇEREK OYNAYABİLİRSİNİZ.

A. ROMAN DEFOS (DISCARD) :

OYNANAN RENKTEN KART BULUNMAMASI HALİNDE; BAŞKA BİR RENKTEN KART VERİRKEN, ORTAĞA BİLGİ VERMEK AMACIYLA KULLANILAN BİR SİSTEMDİR. AŞAĞIDAKİ TEMELLERE DAYANIR.

*** TEK SAYIDA(3,5,7,9) BİR KART DEFOS EDİLMESİ , DEFOS EDİLEN RENKTEN CESARET VERİR.**

*** ÇİFT SAYIDA KÜÇÜK(2,4) BİR KART VERİLMESİ DEFOS EDİLEN RENK VE KOZ DIŞINDAKİ RENKLERİN UCUZUNU İSTER.**

*** ÇİFT SAYIDA BÜYÜK(8,10) DEFOS EDİLEN RENK VE KOZ HARİCİNDE KALAN RENKLERİN PAHALISINI İSTER.**

*** HERHANGİ BİR TERCİHİNİZ OLMADIĞINDA "6" VARSA VEREBİLİRSİNİZ. BU TERCİH OLMADIĞI ANLAMINDADIR.**

ORTAKLIK ANDLAŞMASI VARSA, RENK KONTRATINA OYNANIRKEN AS ÇEKEREK YAPILAN İLK ATAĞA DA (OYUNUN İLK ATAĞI) ROMAN DEFOS KULLANILIR.

NOT: "6" NİN NÖTR OLDUĞUNA DİKKAT EDİNİZ.

B. LAVİNTHAL DEFOS(DISCARD) :

LAVİNTHAL ANTLAŞMASINA GÖRE; KÜÇÜK BİR KART DEFOS EDİLMESİ , KOZ VE SİZDE OLMAYAN RENK DIŞINDA KALAN RENKLERİN KÜÇÜĞÜNÜ İSTER. BÜYÜK BİR KART DEFOS EDİLMESİ İSE; KALAN RENKLERDEN BÜYÜĞÜNÜ İSTER.

İKİNCİ KISIM

ATAKLAR, ÜÇÜNCÜ ELİN OYUNU VE OYUN İÇİNDE DÖNÜŞLER

1. ATAKLAR :

YER OYUNUNUN BAŞLAMASI İÇİN İLK KARTIN OYNANMASINA **ATAK ETMEK** VE OYUNU BAŞLATAN BU KARTA DA **ATAK KARTI** DENİR.

ATAK ETMEK; **BRİCİN EN ZOR HAREKETLERİNDEN BİRİ** BELKİDE EN ZORUDUR.

HER DAĞILIMDA %100 DOĞRU OLAN BİR ATAK SİSTEMİ YOKTUR. BAZEN YAPTIĞINIZ ATAK ALEYHİNİZE BİLE SONUÇ VEREBİLİR. ATAK İÇİN KONUŞMALARA ÇOK DİKKAT ETMELİ VE EN UYGUN ATAĞI BULMALISINIZ.

BİR ÇOK OYUNUN SONUCUNU ATAK KARTI BELİRLER.

BU NEDENLE ; ATAK RENGİNİ DOĞRU SEÇMEK VE SEÇİLEN RENKTEN DOĞRU KARTI OYNAMAK İÇİN BAZI TEKNİKLER KULLANILIR.

DEKLERANIN OYUNU NE ŞEKİLDE OYNAYACAĞI TAHMİN EDİLEBİLİYORSA BU ATAK KARTI SEÇİMİNDE ÇOK ÖNEMLİ BİR ETKENDİR.

DEKLERAN KONTRATI GENELLİKLE İKİ ŞEKİLDE OYNAR. BAZEN, ELDE YADA YERDE UZUN BİR RENGİ VARDIR. BU RENGİ SAĞLAYARAK ALACAĞI LÖVE SAYISINI ARTIRMAYA ÇALIŞIR. BU TÜR OYUNLARA KARŞI SALDIRGAN BİR ATAK YAPILARAK **UZUN RENK SAĞLANMADAN AZAMİ LÖVE** ALINMALIDIR.

RAKİBİN UZUN RENGİNE DİĞER ELDEN ÇAKARAK LÖVE YAPMASINI ENGELLEMEK İÇİN KOZ ATAĞI DA SALDIRGAN BİR DAVRANIŞTIR. ANCAK; BU ATAĞI YAPACAK İSENİZ **ÇOK DİKKATLİ** OLMALISINIZ. HAMLE KAYBINA UĞRAYARAK ATAKTAN ALABİLECEĞİNİZ BİR VEYA DAHA FAZLA LÖVE KAYBINA UĞRARSINIZ. AYRICA **ORTAĞINIZDA OLABİLECEK** BİR KOZ ONÖRÜNÜN RAKİPLERCE KOLAYCA TESPİT EDİLMESİNİ SAĞLARSINIZ.

BAZEN DE UZUN RENK YOKTUR. ALACAĞI LÖVE SAYISINI “EMPAS” YAPMA VEYA “PARTAJ ARAMA” GİBİ FARKLI OYUN TEKNİKLERİ İLE ARTIRMAYA ÇALIŞIR. BU TÜR OYUNLARA DA GENELLİKLE AÇILIŞTAN LÖVE KAZANDIRMAYACAK ŞEKİLDE “PASİF” BİR ATAK YAPILIR. RAKİBİN VERECEĞİ LÖVELERİ KENDİSİNİN VERMESİ BEKLENİR.

BAZI DAĞILIMLARDA; BİR RENKTEN RAKİBİN LÖVE KAZANMASINA ENGEL OLMAK İÇİN O RENGİ HİÇ GİRMEYİP RAKİBİN GİRMESİNİ BEKLEYEREK LÖVE KAZANILABİLİR. V65 VEYA D94 GİBİ BİR RENK VARSA; SİZİN BU RENGİ GİRMENİZ SİZE LÖVE KAZANDIRMAZ. ANCAK, RAKİP GİRERSE BİR LÖVE KESİNLEŞİR.

OYUNUN SANZATU VEYA KOZ KONRATINA OYNANIYOR OLMASI ATAK RENGİ VE SEÇİLEN RENKTEN OYNANACAK KART HAKKINDAKİ KARARINIZI ETKİLER.

ANCAK; HER İKİ HALDE DE AŞAĞIDAKİ KURALLARA DİKKAT ETMELİDİR.

* DEKLERANIN İLK RENGİNDEN ATAK ETMEK YASAĞI. İKİNCİ RENGİ İSE ANCAK BELİRLİ DURUMLARDA VE NADİREN ATAK EDİLİR. MÜMKÜN OLDUĞUNCA RAKİPLERİN KONUŞMADIĞI BİR RENK TERCİH EDİLMELİDİR.

* KONUŞMALARDA AKSİ BİR SONUÇ ÇIKMIYORSA , ORTAĞIN RENGİ ATAK EDİLEBİLİR. BU ATAK; ZORUNLU OLMASA DA GENELLİKLE İYİ BİR SONUÇ VERİR.

* YAPILAN ATAĞIN AMACI SAYI BİLGİSİ VERMEK DEĞİLSE ; İLK ATAKTA VEYA SONRAKİ DÖNÜŞLERDE EN KÜÇÜK KARTLA(R73 ‘TEN 3) YAPILAN ATAK , O RENKTEN ONÖR VAAD EDER. BÜYÜKÇE(973‘TEN 7) BİR KARTLA YAPILAN ATAK İSE O RENGİ İLGİSİ OLMADIĞINI BELİRTİR.

* SEÇİLEN RENKTE SIRALI ONÖR SEKANSI VEYA KIRIK SEKANS YA DA İÇ SEKANS VARSA , BULUNAN SEKANSIN KURALINA GÖRE ATAK EDİLİR.

SIRALI ONÖR SEKANSI: ATAK RENGİNDEN RDXX VEYA V10XX GİBİ BAŞINDA BİRBİRİNE BİTİŞİK ENAZ İKİ ONÖR BULUNAN SEKANS TIR.

KIRIK SEKANS : ATAK RENGİNDEN RD10X VEYA DV9X GİBİ BAŞINDA BİRBİRİNE BİTİŞİK İKİ ONÖR BULUNUP, BUNLARI TAKİP EDEN ÜÇÜNCÜ BÜYÜK KARTI OLMAYAN VE SONRAKİLER DÖRDÜNCÜ BÜYÜK KARTLA BAŞLAYAN SEKANS DİR.

İÇ SEKANS : ATAK RENGİNDEN ADVX VEYA RV10X GİBİ BAŞINDA TEK ONÖR BULUNUP, BUNU TAKİP EDEN İKİNCİ BÜYÜK KARTI OLMAYAN VE SONRAKİLER BİTİŞİK ENAZ İKİ KART OLAN SEKANS DİR.

KÜÇÜK SEKANS : ATAK RENGİNDEN BÜYÜK ONÖRÜ OLMAYAN 10,9,8,X ŞEKLİNDE SIRALI ÜÇ RENKTEN OLUŞAN SEKANSDIR.

TÜM SEKANSLARIN ATAĞI , BİTİŞİK ONÖRLERİN EN BÜYÜĞÜ (SEKANS BAŞI) İLE YAPILIR. RDX , RD10X, ADVX, RV10X, 10,9,8 GİBİ DAĞILIMLARDA KIRMIZI İLE BELİRTİLEN SEKANS BAŞI KARTLAR ATAK EDİLİR.

A. SANZATU OYUNLARINA ATAKLAR :

SANZATU OYUNLARINDA; KÜÇÜK KARTLARIN SAĞLANIP LÖVE KAZANILMASI UMUDUYLA, EN UZUN RENKTEN (4. KART)ATAK EDİLİR. EŞİT UZUNLUKTA İKİ KART VARSA 4-4 'DE MAJÖR, 5-5'DE DAHA KUVVETLİ OLAN RENK ATAK EDİLİR.

RENK SEÇİMİ YAPILDIKTAN SONRA İKİNCİ ÖNCELİK OLARAK; HANGİ KARTIN ATAK EDİLECEĞİNE SIRA GELİR.

ENAZ 3 SIRALI ONÖR SEKANSI (KOZ OYUNLARINDA 2 SIRALI OLABİLİR) VARSA, ONÖRLERİN EN BÜYÜĞÜ ATAK EDİLİR. KIRIK SEKANS VEYA İÇ SEKANS VARSA BİTİŞİK ONÖRLERİN BÜYÜĞÜ ATAK EDİLİR.

ATAK KARTI RAKİP TARAFINDAN EZİLMEYİŞSE VE VARSA ORTAK TARAFINDAN EZİLEREK DÖNÜŞ YAPILIR. ORTAK DA EZEMİYORSA RAKİP EZİNCEYE KADAR DEVAM EDİLİR.

AS ATAĞI SIRALI RENK OLDUĞUNU GÖSTERİR. ORTAĞI O RENKTEN ONÖR KARTI VARSA VERİR. YOKSA SAYI GÖSTERİR. SEÇİLEN RENKLERDE SEKANS YOKSA 4. BÜYÜK KART ATAK EDİLİR(11 KURALI). DEVAM EDEN ELLERDE ATAK RENGİNDEN KÜÇÜK BİR KART DAHA OYNANIRSA RENGİN 4'DEN FAZLA OLDUĞU DA ANLAŞILIR.

11 KURALI :

ATAK EDİLEN RENK 4. BÜYÜK KART İSE; BU KARTIN RAKAMININ 11'DEN ÇIKARILMASI SONUCU ELDE EDİLEN RAKAM, BU RENKTEN ATAK EDENİN DIŞINDAKİ ÜÇ ELDEKİ "ATAK KARTINDAN" BÜYÜK KART SAYISINI VERİR.

ATAK YAPANIN ORTAĞI KENDİ ELİ VE YERDEKİ KARTLARI İNCELEYEREK DEKLERANDAKİ ATAK RENGİNDEN BÜYÜK KART SAYISINI BULUR. 3NT. KONTRATINA ATAK EDEN OYUNCUNUN ORTAĞI EL TUTTUĞUNDA ATAK RENGİNİ DÖNERKEN, ÇOK ÖZEL DURUM YOKSA; ATAK RENGİNDEN EN BÜYÜK KARTINI OYNAR. BÖYLECE ELİN KENDİSİNDE TIKANMASINI ÖNLEYECEĞİ GİBİ, DEKLERANIN ONÖR KARTINI EMPASA ALMAK SURETİYLE ETKİSİZ HALE GETİRİR.

0 : 5 OP. BULUNAN ELLERLE SANZATU KONTRATLARINA ATAKLAR :

* BU PUAN SAYISINA SAHİP OYUNCULAR NT. 'YA ATAK EDERKEN ORTAĞININ UZUN RENGİNİ BULMAK ZORUNDADIR. KENDİ UZUN RENGİNİ SAĞLASA DA **ANTRE BULAMADIĞINDAN LÖVE YAPAMAZ.**

* RAKİPLER NT. OYNARKEN ORTAĞINIZIN UZUN RENGİ GENELLİKLE MAJÖR BİR RENK OLUP, SİZDE DE KISADIR. BU RENGİ ARARKEN İKİ RENK ARASINDA KALIRSANIZ HANGİSİNE DAHA FAZLA YARDIMINIZ VARSA ONU SEÇİNİZ.

* KISA RENGİNİZDEN(NT. VE KOZ FARK ETMEZ) ATAK YAPIYORSANIZ; BU RENK **İKİ KARTLI İSE**, ONÖR OLSUN VEYA OLMASIN **ÖNCE BÜYÜK KART ATAK EDİLİR.** BÜYÜK BİR KART ATAK ETTİKTEN VE İKİNCİDE KÜÇÜK BİR KART OYNADIKTAN SONRA O RENKTEN ÜÇÜNCÜ BİR KART OYNAMANIZ "**ORTAĞINIZA YAPACAĞINIZ EN BÜYÜK KÖTÜLÜKTÜR**".

* **ÜÇ KARTLI** BİR ELLE ATAK EDİLİYORSA; BU KARTLARIN İLK İKİSİ BİTİŞİK ONÖR İSE BÜYÜĞÜ, TEK ONÖR VARSA EN KÜÇÜK KART, ONÖR YOKSA İKİNCİ KARTLA ATAK YAPILIR.

BAZI ORTAKLIKLAR; V,10 SEKANSI VARSA JOURNALİST ATAK, 10,9 SEKANSI VARSA KANTAR ATAK KULLANMAYI TERCİH EDERLER. BU ATAKLAR NT. OYUNLARI İÇİNDİR. KOZ ATAKLARINDA TERCİH EDİLMEZ.

BİLGİ AMAÇLI OLARAK BU İKİ UYGULAMA ŞÖYLEDİR.

JOURNALİST ATAK (10'LU ATAĞI): ELDEKİ RV10X VE AV10XX GİBİ V,10 SEKANSLARINDA "10" ATAK EDİLİR. BU ATAK ELDE "D" YOK VE "A VE R" DAN BİRİ VAR OLDUĞUNU GÖSTERİR.

KANTAR ATAK(9'LU ATAĞI) : ELDEKİ A,10,9,XX R,10,9,X D,10,9,X GİBİ 10,9 SEKANSLARINDA "9" ATAK EDİLMESİDİR. BU ATAK ELDE "V" YOK, BAŞKA BİR ONÖR VAR DEMEKTİR.

B. RENK OYUNLARINA ATAKLAR :

RENK OYUNLARINA KARŞI YAPILAN ATAKLAR BİRAZ FARKLIDIR. KUP YAPMAK İÇİN KISA RENKTEN ATAK İLK AKLA GELEN HAREKET TARZIDIR.

ANCAK; BU AMAÇLA ATAK İÇİN ELİNİZDE KÜÇÜK KOZLAR OLMALIDIR. ALICI KOZLAR VARKEN BU HAREKET TARZI SİZE ZARAR VERİR.

AYRICA; SAVUNMA ONÖRLERİ SİZDEYKEN DE KISA RENKTEN ATAK YAPMAK DA SİZE FAYDA GETİRMEZ. ZİRA ORTAĞINIZ EL TUTARAK SİZE DÖNÜŞ YAPAMAZ. BUDA RAKİPLERİN İŞİNE YARAR.

KISA RENKTEN ATAK EDİLMEMEYECESSE SIRALI ONÖRLERİ BULUNAN RENKTEN ATAK EDİLMELİDİR. VARSA BİTİŞİK ONÖRLERİN BÜYÜĞÜ ATAK EDİLİR.

KISA RENKTEN VE BİTİŞİK ONÖRLERDEN ATAK EDİLMEMEYECESSE; SEÇİLEN RENGİN ONÖR DURUMUNA BAKILIR. BAŞINDA BİR ONÖR VARSA EN KÜÇÜĞÜ, ONÖR YOKSA BÜYÜKÇE BİR KART ATAK EDİLİR. ANCAK; KOZ KONTRATLARINA KARŞI **AS VE RUA ALTINDAN ATAK EDİLMEZ.**

ATAK RENGİ VE SEÇİLEN RENKTEN OYNANACAK KARTA KARAR VERİRKEN, AŞAĞIDAKİ KURAL VE ÖNERİLER DİKKATE ALINMALIDIR:

*** AS VE RUA İLE BAŞLAYAN SEKANSLARDAN “AS” ATAK EDİLİR.**

*** RUA YOKSA ÇOK ÖZEL DURUMLARDA AS ÇEKİLMEZ. AS’LARIN GÖREVİ ONÖR EZMEKTİR.**

*** KUP İÇİN ATAK EDİLMİYORSA UZUN RENK KISA RENGE TERCİH EDİLMELİDİR.**

*** İKİ RENK ARASINDA TERCİH YAPILACAKSA; AS OLMAYAN RENK ATAK EDİLİR.**

*** NATUREL OLMAYAN KONUŞMALARDA ATILAN **KONTR O RENKTEN ATAK İSTER.****

*** **APEL KONTURU** CEZAYA ÇEVİRİLMEMİŞSE TEK KARTLI KOZ ATAK EDİLMEZ.**

*** DEKLERANIN RENGİNDEN TEK VEYA İKİLİ ONÖR ATAK EDİLMEZ.**

*** ORTAĞIN ÇAKASI KESİN DEĞİLSE, DEKLERANIN İLK RENGİ ATAK EDİLMEZ.**

*** DEKLERANIN OYUNU NASIL OYNAYACAĞI BİLİNMIYORSA AGRESİF ATAK EDİLMEZ.**

*** AGRESİF BİR SAVUNMA YAPILMAYACAKSA; ADX, D10X, RVX GİBİ ÇATALDAN ATAK EDİLMEZ.**

* DEKLERAN İKİNCİ RENGİNE OYNUYORSA ; İLK RENGİNİ YERDEN ÇAKARAK SAĞLAMASINA ENGEL OLMAK AMACIYLA YAPILAN KOZ ATAĞI GENELLİKLE KAZANDIRIR.

* NT. OYNAMAKTAN ÇEKİNERAK RAKİBE KARŞI ; KONUŞULMAYAN RENKTEN YAPILAN ATAK , GENELLİKLE KAZANDIRIR.

KOZ KONTRATLARINA ATAK EDERKEN GENEL KABUL GÖREN BİR YÖNTEMDE , ÜÇÜNCÜ VEYA BEŞİNCİ KART ATAĞIDIR.

BU YÖNTEME GÖRE; SEÇİLEN RENK BEŞ VEYA DAHA FAZLA KARTLI İSE ÜSTEN BEŞİNCİ BÜYÜK KART, BEŞ KARTTAN AZ İSE ÜÇÜNCÜ BÜYÜK KART ATAK EDİLİR.

BU ATAĞI YAPAN OYUNCUNUN ORTAĞI, ATAK KARTI ÜÇÜNCÜ BÜYÜKSE 12 KURALI, BEŞİNCİ BÜYÜKSE 10 KURALINI KULLANIR.

BU İKİ KURALIN 11 KURALINDAN FARKI; ATAK RENGİ ÜÇÜNCÜ BÜYÜKSE RAKAMIN 12'DEN, BEŞİNCİ BÜYÜKSE 10'DAN ÇIKARILMASIDIR.

C. KOZ ATAKLARI :

BAZEN HİÇBİR ATAĞI GÜVENLİ GÖRMEYİP KOZ ATAĞI YAPMAYA MECBUR KALIRSINIZ. BAZEN DE KOZ ATAĞI ŞARTTIR.

EN SIK KULLANIM SEBEBİ; RAKİBİN KOZLARIYLA ÇAKA İLE AYRI AYRI EL YAPMASINI EN AZA İNDİRMEK OLAN KOZ ATAĞI, AŞAĞIDAKİ DURUMLARDA GENELLİKLE GEREKLİDİR.

* ORTAĞINIZ APPEL KONTURUNA PAS GEÇİP CEZAYA ÇEVİRMİŞSE.

* İKİ ELDEKİ TOPLAM ONÖR GÜCÜNÜZ RAKİPLERİNKİNDEN FAZLA İSE.

* KOZUNUZ RAKİPTEN UZUNSA VEYA KOZ GÜCÜNÜZ RAKİPTEN FAZLAYSA.

* KOZU KISA OLAN RAKİPTE İKİNCİ BİR KISA RENK BULUNDUĞU BELLİ İSE.

* DEKLERAN İKİNCİ RENGİNE OYNUYORSA.

* DEKLERAN İKİ RENKLİ EL GÖSTERMİŞSE VE ÖZELLİKLE İKİNCİ RENGİNE İYİ BİR TUTUŞUNUZ VARSA.

KOZ ATAKLARI ONÖRLERİN ÇAKIŞMAMASI İÇİN HER ZAMAN EN KÜÇÜĞÜ İLE YAPILIR.

ANCAK; A105, VEYA A8 GİBİ BİR ONÖR SEKANSINDAN KOZ ATAĞI YAPMAK TEHLİKELİDİR. ORTAĞINIZDA KOZ ONÖRÜ VARSA, LÖVE KAYBINA NEDEN OLABİLİR.

ORTAĞINIZ APEL KONTURUNUZU CEZAYA ÇEVİRMEDİKÇE, TEK KARTLI KOZU DA ATAK ETMEMELİSİNİZ. ÇÜNKÜ SİZDE KISA OLAN BİR RENK ÇOĞUNLUKLA ORTAĞINIZDA UZUNDUR.

RAKİPLERİN FİTİ 9 KARTLI İSE İKİ KARTLI KOZDAN ATAK EDİLEBİLİR. 8 KARTLI FİTE 2 KARTLI KOZDAN ÖZEL ŞARTLAR DIŞINDA YAPILMAMALIDIR.

D. KOZ ŞİLEMİ KONTRATINA ATAKLAR : DEFANS, DEKLERANIN KOZLARINI ÇEKEREK KAYIPLARINI SAĞLAM İKİNCİ RENGE KAÇMADAN ÖNCE "2" LÖVE ALMAK ZORUNDADIR.

ORTAĞIN DEKLERE EDEREK VEYA KONTR ATARAK BİR RENK GÖSTERDİĞİ VE DAHA İYİ BİR ALTERNATİF YOKSA, GÖSTERİLEN RENK ATAK EDİLİR.

KUP İÇİN TEK KARTLI RENKTEN ATAK YAPMAK DA GENELLİKLE ETKİLİ OLUR.

ORTAĞIN GÖSTERDİĞİ BİR RENK VE TEK KARTLI BİR RENK DE YOKSA, SIRALI ONÖRLERİ OLAN BİR RENK TERCİH EDİLİR. ONÖRLERİN EN BÜYÜĞÜ ATAK EDİLİR. BU ATAK GÜVENLİ OLUP, RAKİBE LÖVE KAZANDIRMAZ.

BU ATAKLAR YAPILAMIYORSA, AÇIŞTAN LÖVE KAYBETTİRMEYECEK VE ORTAĞI EMPASA SOKMAYACAK ATAK BULMAYA ÇALIŞILIR.

KOZ ŞİLEMLERİNE HER ZAMAN GÜVENLİ ATAK YAPMAK İSTERİZ. BAZEN PASİF BİR ATAK BATAÇAK ŞİLEMİ ÇIKARIR. ÖZELLİKLE RAKİBİN ÜSTÜN BİR GÜCÜ VE İKİNCİ İYİ BİR RENGİ VARSA AGRESİF ATAK ETMELİSİNİZ.

BİR ÖRNEKLE İNCELEYELİM:

RAKİP PİK FİTİNİ BULDUKTAN SONRA ŞİLEM PİK OYNUYORSA, AŞAĞIDAKİ ELLE YAPACAĞIMIZ ATAĞI İNCELEYELİM;

PİK: 82

KÖR :109852

KARO : R32

SİNEK : A75

* ÖNCE SİNEK ASI ÇEKERSENİZ, DEKLERAN EL TUTUNCA, KAYIPLARINI BÜYÜK BİR İHTİMALLE İKİNCİ RENGİNE KAÇACAKTIR. KAYIPLARINI KAÇMADAN ÖNCE 2 LÖVE ALACAK ATAK BULMALIYIZ.

* KÖR 10 ATAĞI GÜVENLİ BİR ATAK AMA LÖVE KAZANDIRMASI İÇİN YERDE KÖR AS, ORTAKTA KÖR RUA VEYA YERDE KÖR DAM VE ORTAKTA KÖR RUA,VALE BULUNMALIDIR. ORTAK DA DAM BULUNMA İHTİMALİ DAHA FAZLADIR.

* KARO 2 İLE ATAK EDEREK ORTAKDA KARO D BULURSANIZ; SİNEK AS İLE EL TUTUNCA , KARO R İLE BATIRMA ŞANSI OLABİLİR.

AÇIKLAMA: İKİ RENKLİ ELLERE SAHİP VEYA UZUN KOZ RENGİNE SAHİP DEKLERAN ELDEN VEYA YERDEN KISA SİNEKLERİNİ KAÇARAK SİNEK A'SINI DA ALMAMIZI ENGELLER. ÇOK DİKKATLİ VE OLDUKÇA EMİN OLMALIYIZ.

E. SANZATU ŞİLEMİ KONTRATINA ATAKLAR :

BU KONTRATLARA AÇIŞTAN LÖVE KAYBETMEMEK ÇOK ÖNEMLİDİR.

• A, R VE D ALTINDAN ATAK EDİLMEZ.

• YAPILAN ATAK ORTAĞI DA EMPASA SOKMAMALIDIR.

• HER ZAMAN GÜVENLİ(SIRALI ONÖRLER VARSA EN BÜYÜĞÜ) BİR ATAK TERCİH EDİLİR. BU MÜMKÜN DEĞİLSE ONÖRÜ OLMAYAN VE ÖZELLİKLE ORTAKDA DA BULUNMADIĞI UMUD EDİLEN BİR RENK SEÇİLİR.

• SANZATU ŞİLEMİNE LÖVE ÜRETMEK AMACIYLA AGRESİF ATAK YAPILMAZ. ANCAK; KOZ ŞİLEMLERİNDE OLDUĞU GİBİ NT. ŞİLEMİNDE DE BAZEN PASİF BİR ATAK , BATABİLECEK BİR ŞİLEMİ ÇIKARIR.

• ÖZELLİKLE DEKLERANIN ASIL LÖVELERİNİ UZUN VE SAĞLAM BİR RENKTEN ALACAĞI BELLİYSE, AGRESİF BİR ATAK YAPILMALIDIR.

• YAPILACAK AGRESİF ATAK RUA VE DAM ALTINDAN DA YAPILABİLİR.

F. GRAND ŐİLEMLERE ATAKLAR :

• GRAND ŐİLEM KONTRATLARINA ATAK EDİLİRKEN LÖVE ÜRETMEK İÇİN ATAK EDİLMEZ. PASİF ATAK EDEREK DEKLERANIN LÖVE KAYBETMESİ BEKLENİR.

• ATAK EDENDE VE ORTAĞINDA DA ONÖRÜ BULUNMAYAN BİR RENK VARSA TERCİH EDİLİR.

• RENK KONTRATINA OYNANIYORSA; 7 SEVİYESİNDE OYNAMAK İÇİN SEÇİLEN KOZ RENGİ KAYIPSIZDIR. BU NEDENLE; AÇIŞTAN LÖVE KAYBETMEMEK İÇİN GENELLİKLE KOZ ATAK EDİLİR. ANCAK, KOZ LÖVESİ YAPABİLECEK BİR ELLE BU ATAK YAPILMAZ.

* SİNGLETON KOZ DA ATAK EDİLMEZ. ÇÜNKÜ; ORTAKDA VXXX VARSA , KÖTÜ DAĞILIMDAN HABERİ OLMAYAN DEKLERAN RAHATLAR.

2. ÜÇÜNCÜ ELİN OYUNU :

ORTAĞINIZ ATAK YAPTIĞINDA, LÖVENİN İLK KARTINI OYNAMIŞTIR. SİZ ÜÇÜNCÜ POZİSYONDASINIZ. ÜÇÜNCÜ POZİSYONDAKİ OYUNCU , OYNANAN RENGE UYARKEN , “ ÜÇÜNCÜ ELDEN BÜYÜK KURALI” UYGULANIR.

KURALA GÖRE; ÜÇÜNCÜ OYUNCU, GELEN HER KARTA HER ZAMAN EN BÜYÜK KARTINI KOYAR. BU OYUN TARZININ AMACI, DEKLERANA LÖVE YAPAMAYACAĞI KARTLA LÖVE YAPTIRMAMAKTIR.

DİĞER POZİSYONDAKİ OYUNCULAR GİBİ; ÜÇÜNCÜ OYUNCUNUN DA ELİNDE BLOKE OLACAK BİR ONÖR VARSA; DEBLOKAJ UYGULAR.

DEBLOKAJ; ELİN KENDİSİNDE TIKANMASINI ÖNLEMELİK AMACIYLA BİR OYUNCUNUN GEREKSİZ YERE BÜYÜK BİR KARTINI OYNAMASIDIR. BU OYUN TARZI, RENK VE NT. KONTRATLARININ HER İKİSİNDE DE UYGULANIR.

GELEN KARTA EN BÜYÜK KARTINI KOYMAK ÜÇÜNCÜ OYUNCU İÇİN KURAL OLSADA, BU KURALIN UYGULANMAYACAĞI BİR ÇOK DAĞILIM VARDIR.

AŐAĞIDAKİ TABLODA, KURALIN UYGULANMASINA VE UYGULANMAYACAĞI DAĞILIMLARA ÖRNEKLER VERİLMİŐTİR.

TABLODA ATAK KARTI TEK KART OLARAK, YERİN VE 3. OYUNCUNUN ELİ VE ÖNERİLEN KART GÖSTERİLMİŞTİR. ÜÇÜNCÜ OYUNCUNUN MANTIKLI BİR AÇIKLAMASI OLMADIĞA ÖNERİLEN KARTI OYNAMALIDIR.

ATAK EDİLEN KART, YERDEN VERİLEN KART VE ÖNERİLEN KART KIRMIZI İLE İŞARETLENMİŞTİR.

**ATAK ÜÇÜNCÜ ÖNERİLEN
KARTI: YER: OYUNCU : KART: A Ç I K L A M A _____ :**

6 952 AD43 A ÜÇÜNCÜ ELDEN BÜYÜK KURALI

10 A74 D62 D ÜÇÜNCÜ ELDEN BÜYÜK KURALI

ORTAKTA R1098 OLABİLİR.

3 952 1086 8 10 OYNAMASI 8'İ İNKAR EDER.

4 863 DV5 V D OYNAMASI V'Yİ İNKAR EDER.

3 D74 AV6 V A, D'İ EZMEK İÇİN BEKLETİLİR. KÜÇÜK

KARTLA ATAK ETTİ. R ORTAKDA OLMALI.

2 R53 DV10 D V'NİN ELİNDE OLDUĞUNU BİLDİRİR.

R 763 DV4 D V'NİN ELİNDE OLDUĞUNU BİLDİRİR.

2 R73 A105 10 A, R'Yİ EZMEK İÇİN BEKLETİLİR.

4 V76 R95 9 R, V'Yİ EZMEK İÇİN BEKLETİLİR.

10 763 RD5 D SIRALI KARTLARIN EN KÜÇÜĞÜ.

2 R53 DV10 10 SIRALI KARTLARIN EN KÜÇÜĞÜ.

2 AD9 R103 10 KÜÇÜK KARTLA ATAK ETTİ. V ORTAKTADIR.

8 AD9 R103 R ATAK KARTI BÜYÜK. V ORTAKDA DEĞİLDİR.

D 862 R73 7 TUTUM SİNYALİ.

**D 862 1073 7 TUTUM SİNYALİ. V ORTAKTA OLDUĞU İÇİN,
10 DEĞER KAZANMIŞTIR.**

D 753 R4 R DEBLOKAJ İÇİN.

**D 1053 R4 4 DEBLOKAJ UYGULANMAMALIDIR. YERDEKİ
10 DEĞER KAZANIP LÖVE YAPABİLİR.**

3.OYUN İÇİNDE DÖNÜŞLER :

YER OYUNUNUN BAŞLAMASI İÇİN İLK KARTIN OYNANMASI İLE İLGİLİ ATAK KURALLARINA, BİR ÖNCEKİ MADDE DE YER VERİLMİŞTİ. BELİRTİLEN KURALLARI , OYUN İÇİ DÖNÜŞLERDE DE KULLANABİLİRİZ.

İLK ATAKTA OLDUĞU GİBİ; SONRAKİ DÖNÜŞLERDE DE ATAK EDECEĞİNİZ RENGİN EN KÜÇÜK KARTINI OYNAMANIZ, O RENKTEN ONÖR VAAD EDER. BÜYÜKÇE BİR KART OYNAMANIZ İSE; O RENGİ İLGİNİZ VEYA DÖNÜLMESİ KONUSUNDA BİR İSTEĞİNİZ OLMADIĞINI BİLDİRİR.

BAZEN; OYNANACAK RENKTEKİ KARTLARIN RAKİPLERDEKİ DAĞILIMI, ATAK KARTINIZIN DEĞİŞMESİNE NEDEN OLUR.

BAZI İP UÇLARI VE HATIRLATMALAR :

1. PASİF SAVUNMA YAPMAYI GEREKTİREN BİR NEDEN YOKKEN ORTAĞINIZIN "KOZ KONTRATINA" YAPTIĞI ATAK RENGİ DIŞINDA BİR RENKTEN ELİNİZDE R,D YOKSA, BU KARTLARIN İKİSİ DE ORTAĞINIZDA DA DEĞİLDİR. ÖYLE OLSA "R" İLE ATAK EDERDİ.

2. ORTAĞINIZ MÜDAHALE ETTİĞİ RENKTEN ATAK ETMİYORSA; A,D VE R,V GİBİ BİR ÇATALI OLDUĞUNDAN, O RENGİ SİZİN VEYA DEKLERANIN GELMESİNİ BEKLİYORDUR.

3. ORTAĞINIZ SİZİN DEKLERE ETTİĞİNİZ RENGİ ATAK ETMEDİYSE; O RENKTEN ELİNDE AS OLABİLİR. RUA RAKİPTE OLABİLECEĞİNDEN OYNAMAMIŞTIR. VEYA ATAK RENGİ KALİTELİ BİR YAPIYA(RDV, DV10X VB.) SAHİPTİR. YA DA ATAK ETTİĞİ RENK KISA VE KOZDAN ELİNDE KONTROL VARDIR.

4. DEKLERAN İKİNCİ RENGİNE OYNARKEN ORTAĞINIZ KOZ ATAĞI YAPMIYORSA, İLK RENK ELİNDE İYİDİR. AMACI BU RENKTEKİ KAYIPLARIN YERDEN ÇAKILMASINI ÖNLEMektİR.

5. RAKİPLER DÖRDÜNCÜ RENGİNE GÜVENMEYİP 3NT. OYNAMIYORSA; O RENKTEN ELİNİZDE A,D BULUNSA BİLE, DÖRDÜNCÜ RENGİ ATAK ETMENİZDE SAKINCA YOKTUR. R SAĞDA OLSA, NT KONTRATI ARAŞTIRIRKEN DURDURUCU GÖSTERMEK İÇİN O RENGİ OKUR VEYA NT KONUSURDU.

6. "3" KARTLI RENKTE BİTİŞİK OLMAYAN 2 ONÖR VARSA, NT. OYUNLARINDA RENGİN BLOKE OLMASINI ENGELLEMek İÇİN ONÖR OYNANIR. RENK OYUNLARINDA İSE; AS VARSA AS, YOKSA EN KÜÇÜĞÜ OYNANMALIDIR.

7. "3" KARTLI RENKTE TEK ONÖR VARSA, EN KÜÇÜK KART OYNANIR. ANCAK; BU ONÖR AS İSE, KOZ KONTRATLARINDA AS OYNANIR.

8. RAKİPLERİN KARŞILIKLI KONUŞTUĞU RENK ELİNİZDE 4 KARTLI VEYA DAHA FAZLA İSE, ORTAĞINIZIN ÇAKMA İHTİMALİNİ DÜŞÜNMEKTESİNİZ.

9. RAKİPLER ÇAKACAKLARI RENGİNE GÜVENEREK YETERSİZ PUANLA BELİRGİN BİR ŞEKİLDE FEDA KONUŞMASI YAPIYORLARSA VEYA ORTAĞINIZ APEL KONTURUNU CEZAYA ÇEVİRDİYSE, KOZ ATAĞI YAPILMALIDIR.

10. ORTAĞINIZ ONÖR BİR KARTLA APEL VERİYORSA, ELİNDE O RENGİN DAHA BÜYÜK ONÖRÜ YOKTUR. FAKAT BİTİŞİĞİ VARDIR.

11. ORTAĞINIZ; STAYMAN, TRANSFER VEYA KEYKART CEVAPLARI GİBİ NATUREL OLMAYAN BİR KONUŞMAYA KONTR ATMADIYSA, KONUŞULAN RENGİN ATAĞINA İLGİSİ ÇOK AZDIR. VEYA HİÇ YOKTUR.

12. NT. OYUNLARINDA; DEKLERANIN ELİNDE VEYA YERDE UZUN VE KUVVETLİ BİR RENK OLDUĞU BELLİ İSE, SALDIRGAN ATAK YAPILMALIDIR.

13. 3NT.'YA 4 KARTLI BİR RENKTEN ATAK ETTİĞİ ANLAŞILAN OYUNCU DA SINGLETON BİR RENK VARSA, DAĞILIMI 4441'DİR. EĞER 5 KARTLI RENGİ OLSAYDI, O RENGİN 4. KARTINI ATAK EDERDİ.

14. ORTAĞINIZIN NT'YA ATAK ETTİĞİ KART 4. BÜYÜK DEĞİLSE, ATAK RENGİ GENELLİKLE ASIL RENGİ DEĞİLDİR. VE O RENKTEN İDDİASI YOKTUR. SİZİNDE HERHANGİ BİR İDDİANIZ YOKSA, ONUN RENGİNİ BULMALISINIZ.

15. ANTRENİZ YOKKEN, NT. KONTRATINA KENDİ UZUN RENGİNİZİ AÇMAK YERİNE, ORTAĞINIZIN RENGİNİ BULMAYA ÇALIŞMALISINIZ.

16. SAVUNMA OYUNCUSUNUN MÜDAHALE İMKANI VARKEN ETMEDİĞİ RENGİ GENELLİKLE 5 KARTTAN AZ VEYA KALİTESİ İYİ DEĞİLDİR.

NT. KONTRATINDA ORTAĞINIZIN RENGİNİ ARARKEN İKİ RENK ARASINDA TERCİH YAPACAKSANIZ; MÜDAHALE İMKANI VARKEN ETMEDİĞİ RENK DEĞİL, MÜDAHALE EDİLEMİYŞ OLABİLECEĞİ RENGİ TERCİH EDİNİZ.

ÖRNEĞİN: 1 KÖR AÇIŞA 1 PİK MÜDAHALE ETME İMKANI VARKEN ETMEDİYSE; PİK İLE KARO ARASINDA TERCİH YAPARKEN, KAROYU SEÇİN.

17. ZAYIF AÇILIŞTAN SONRA İLAN EDİLEN 3NT. KONTRATINA ATAK EDERKEN, UZUN RENK YERİNE KUVVETLİ RENK TERCİH EDİLMELİDİR.

AÇIŞ GAMBLİNG 3NT. İSE, GENELLİKLE EN AZ 7 HAZIR LÖVE VARDIR. ÖZELLİKLE BU DURUMDA ADX GİBİ 3 KARTLI RENKTEN BİLE ATAK EDİLEBİLİR VE AS ÇEKİLEREK D DEVAM EDİLEBİLİR.

OSMAN KONAK OLARAK ÖZEL TECRÜBEM VE TAVSİYEM:

1. OYUN KOZ VEYA SANZATU OYNANIRKEN; ELİNİZDE "D" TEK VEYA "DX" VARSA. NASIL OLSA İŞE YARAMAZ, RAKİP KOLAYCA ALIR DİYE DÜŞÜNMEYİNİZ.

BAZEN RAKİPLERİ BU KARTLA BATIRIRSINIZ. ŞÖYLE Kİ;

EĞER DEKLERANIN KONTRATI YAPMASI İÇİN EMPASA İHTİYACI VARSA, GENELLİKLE %50 OLARAK "D" 'YE , % 30 "R" 'YA VE %20 İSE "V" VE DİĞER KARTLARA EMPAS YAPMAKTADIR.

SİZİN KISA DİYE ATAK ETMEDİĞİNİZ VEYA DEFOS YAPMADIĞINIZ KISA ONÖRÜNÜZ BÖYLECE BİR LÖVE YAPACAKTIR.

RAKİBİN EMPASA İHTİYACI VARSA, SİZİN İŞE YARAMAZ DİYE DÜŞÜNDÜĞÜNÜZ KISA "D" BU KADAR BÜYÜK BİR ÖNEME SAHİP OLUR.

EĞER RAKİBİN EMPASA İHTİYACI YOKSA ZATEN ALACAKTIR. BIRAKIN EMEK HARCASIN. SİZİN İŞİNİZ RAKİBİN İŞİNİ KOLAYLAŞTIRMAK DEĞİL, ZORLAŞTIRMAKTIR.

2. ELİNİZDEKİ BİR RENKTEN RX, DXX VE VXXX GİBİ TEK ONÖRLÜ KART VAR İSE; YER OYUNU ESNASINDA KART VERİRKEN “X”İ SERİ OLARAK HİÇ DÜŞÜNMEYEN VERİNİZ. (ÇOK SERİ OLARAK VERİRSENİZ RAKİBİN ANLAMASINA YARDIMCI OLABİLİRSİNİZ, OYUN KURALLARINA GÖRE DE CEZA GEREKTİRİR.)

BU DURUMDA EMPASA İHTİYACI OLAN DEKLERAN ONÖR KARTINIZIN OLMADIĞINI DÜŞÜNEREK, EMPASI ORTAĞINIZA YAPABİLİR.

BÖYLECE SİZİN ONÖRÜNÜZ ALICI OLUR.

EĞER DÜŞÜNEREK VE GECİKMELİ OLARAK “X” OYNARSAKIZ RAKİP İHTİYACI OLAN ONÖRÜN SİZDE OLDUĞUNDAN EMİN OLUR. ÜSTELİK CEZA GEREKTİREN BİR DURUM DA YOKTUR.