

## TOPLAM LÖVE KURALI

Toplam löve kuralı, çok sık karşılaşılan **yarışma sekanslarında**, tahmin etmek yada genel değerlendirmek yerine, toplam löve sayısına dayanarak karar vermek amacını taşıyan bir sistemdir. Doğru karar konusunda, herhangi bir oyuncunun tahminine göre açık ara daha başarılıdır.

**Toplam löve kuralı: Bir eldeki toplam löve sayısı, o eldeki toplam koz sayısına eşittir.**

Toplam löve sayısı her iki tarafın en uzun kozunu oynadığı zaman birlikte aldıkları lövelerin toplamıdır.

**Örnek:**K-G en uzun renkleri olan Karoda 9 löve alıyor, D-B ise en uzun renkleri olan Körde 8 löve alıyor. Bu eldeki toplam löve sayısı  $9+8=17$  dir.

Toplam koz sayısı iki tarafın koz sayısının (en uzun) toplamıdır.

**Örnek:**K-G Karoda  $5-4=9$  kozu var, D-B'nin Körde  $4-4=8$  kozu var. Toplam koz sayısı  $9+8=17$  dir.

Bir elde 17 koz varsa 17 löve vardır. ( Toplam koz sayısı = Toplam löve sayısı )

Bu löveler taraflara 9-8 ,10-7, 11-6 olarak dağılıbilir.

1. Kuralla ilgili bazı genel sonuçlar:

- Onör kartlarının dağılımı ve yerleri toplam löveyi değiştirmez, ancak bir tarafın daha fazla ve diğer tarafın aynı sayıda daha az löve almasını etkiler.
- 16 toplam löve ile asla rakibin 3 seviyesindeki dekleresi üzerine 3 deme
- 18 toplam löve ile her zaman rakibin 3 seviyesindeki dekleresi üzerine 3 de
- 17 toplam löve ile genellikle rakibin 3 seviyesindeki dekleresi üzerine 3 de
- Her zaman kendi koz sayınızın seviyesine kadar deklere vermelisiniz

**\*\*Part skor yarışında(özellikle biz zonda değilken) toplam koz sayısına 1 ekleyip konuşabiliriz;**

16 koz varken 1 ekle  $17=8-9$  ( 2'ye 3 diyebiliriz )

17 koz varken 1 ekle  $18=9-9$  ( 3' 3 diyebiliriz )

2. Toplam löve kuralına uygun seviyede konuşmanın güvenilirliği "kural koruması" olarak adlandırılıyor. Kural bizi koruyor çünkü oynadığımız seviyede batmamız durumunda rakibin daha yüksek puan alacağı kendi kontratı vardır.

Örnek:

**İki taraf zonsuz, eliniz :** ♠xxx ♥KJxx ♦Qxxx ♣xx

Ortak R Siz R

1♥ 1♠ 2♥ 2♠

P P ?

Rakiplerin en az 8 sizinde 9 kartlı fitiniz var,

**Bu durumda:**

2 ♠ kontratı		3 ♥ kontratı	
7 löve alırsa,	+50	10 löve alır,	+170
8 löve alırsa,	- 110	9 löve alır,	+140
9 löve alırsa,	- 140	8 löve alır,	- 50

Her 3 durumdada 3♥ demek kazandırıyor, zonda olsanız bile siz 1 batıyorken rakip kazanmak için kontr atmak zorunda, buda nadir olur.

Şimdi de aynı hesabı, piklerin bizde olduğunu ve 3 'e 3 dediğimizi varsayarak yapalım;  
( toplam 17 koz = 17 löve kabul edelim )

3 ♥ kontratı		3 ♠ kontratı	
7 löve alırsa,	+100	10 löve alır,	+170
8 löve alırsa,	+ 50	9 löve alır,	+140
9 löve alırsa,	- 140	8 löve alır,	- 50
10 löve alırsa,	-170	7 löve alır,	-100

Görüldüğü gibi 17 kozla 3'3 demek hala tüm durumlarda kazandırıyor.

Şimdi yukardaki eli değiştirelim. Eliniz : ♠xx ♥Qxx ♦KJx ♣xxxx

1♥ 1♠ 2♥ 2♠

P P ? ( 3H demelimi? )

Heriki taraf zonsuz,

Rakiplerin 8 bizim ise 8 kozumuz var, ( Toplam 16 koz = 16 löve var )

3 ♥ kontratı		2 ♠ kontratı	
9 löve alırsa,	+140	7 löve alır,	+50
8 löve alırsa,	- 50	8 löve alır,	- 110
7 löve alırsa,	-100	9 löve alır,	- 140

3 Kör dememiz yukarıdaki 3 durumdada bize kazandırıyor.

Ancak zonda iken dikkatli olmak lazım, rakip 140 alırken konturlu 500 verebiliriz.

- Benzer mantıkla, rakibin de kendisi için uygun seviyede oynamasına izin vermeyin. Örneğin 1h - p - 2h - p - p - sekansında rakibin 8 kozla 2 seviyesinde oynaması onlar için en uygun yerdir, mümkünse orda oynamasına izin vermeyin.
- Bazı pratik bilgiler:
  - Bizde 9 kartlı bir koz varken rakipte enaz 8 kartlı bir koz vardır
  - Bizde 8, rakipte 8 kart koz en sık gelen dağılımdır ¼
  - Rakipte 8 kartlı bir koz varken bizde 8 veya daha çok kartlı koz olma ihtimali %87 civarındadır
- Rakibin sanzatu oyunları ile de yarışmak istediğinizde toplam löve kuralları geçerlidir. Bu durumda sanzatu oynayan tarafın 7 kozu varmış gibi değerlendirilerek toplam koz sayısı bulunur. Örneğin 3nt oynaması durumunda 9 löve alacağını düşünüyorsak, bizim alacağımız löve 9 sayısını toplam löveden çıkararak buluruz. Ancak sanzatuya karşı yarışırken toplam löve hesabına başvurmak çok sık olmaz zira çoğunlukla toplam koz sayısı yarışmak için yetersiz kalır. Sanzatu oyunu uzun renkli bir ele dayanıyorsa ( örneğin 3d açışı sonrası 3nt ye gelinmişse) bu durumda 7 yerine gerçek renk sayısı ( örnekte 9 gibi) ile toplam löve hesaplanır.
- Rakibin preemptive açışlarında ortağımızın kontur atması durumunda:
  - Ortağımızın dağılımının rakip renkte tek, diğer renklerde 4 adet olacağını varsayın
  - 4 seviyesinde açışa dbl da ortağın **iyi açar puanı** olmalı ( negatif dbl durumu ). 4 seviyesindeki deklerele db l atmadan önce oyundaki toplam koz sayısı konusunda tahminde bulunarak, oynamanın mı yoksa defansta kalmanın mı daha uygun olacağına karar verilmesi gerekir.
  - Bu kabullere göre toplam löve kurallarına karar verilir, genelde oyuncular konuşma eğilimi hissederler ancak toplam koz sayısı yeterli değilse pas geçmeyi tercih etmelidir.
  - 4sp açışına dbl ceza ağırlıklı ise güçlü nt puanı ve en az 2 ad koz olmalı
  - 3 seviyesinde preemptive açışlarda dbl a pas geçmek çok riskli görünür ( özellikle rakibin 9 kozu varken), ancak çoğu kez kazanan deklere pasdır. Her iki taraf da 8 den fazla löve alamazken, 4 seviyesinde konuşmak durumuna düşebilirsiniz yoksa. ( toplam 16 koz durumu)

- f. 2 seviyesindeki zayıf açışlarda durum farklıdır. 2 seviyesinde oyuna müdahale etmeye uygun renk bulmak daha kolaydır.
- g. Rakibin kozu sizde şigan iken savunma yapmaya isteksiz olmalısınız.

7. Bazı ilkeler:

- a. 5 SEVİYESİNDE OYUN RAKİBE AİTTİR: 5 seviyesinde yarışmak için çok fazla sayıda koza ( genellikle 20 ve üzeri) ihtiyaç vardır ve bu çok sık rastlanan bir durum değildir.
  - b. ŞÜPHEDE KALİYORSAN, 4H ÜZERİNE 4SP DEKLERE ET: Özellikle toplam min.18 koz varken bu kural çoğunlukla kazandırır. Karşılaştırma tablosu yaptığınızda bu bu ilkenin sadece her iki tarafında 9 lövesi olduğu durumda kaybettirdiğini görürüz.
  - c. ŞÜPHEDE KALİYORSAN, ÇILGIN DAĞILIMLARDA BİR FAZLA KONUŞ: çok dengesiz dağılımlarda, şikanlar, çift fitler,uzun renkler toplam löve sayısında artı düzeltme gerektirirler. Hatta bu gibi dengesiz ellerde doğru atağı bulmak da çoğunlukla zordur ve ataktan kazançlar da olabilir. O nedenle bu ilke oldukça yararlıdır.
  - d. RAKİBİN KOZUNDAN 4 ADET VARSA CEZA KONTURUNU DÜŞÜNÜN: Briçte 4. koz çok önemli bir olaydır ( oynarken de, defansda da +1 löve demektir). Elinizde 4 koz varken, ortakta da 1 adet olacağını varsayıp değerlendirebilirsiniz. Bu durumda çoğunlukla yetersiz toplam koz sayısı olacağından kontur atmayı düşünmelisiniz. Uzun vadede kazandırır.
8. Bir eli değerlendirirken bazen rakipte kaç koz olduğunu tam olarak tahmin edemeyiz, 8 yada 9 kozu vardır deriz ve ortalama 8,5 olarak alırız. Bu gibi durumlarda düzeltme faktörlerinden yararlanarak 8,5 u yukarı yada aşağı yuvarlarız.
9. TOPLAM LÖVE KURALI BİR BİLİM DEĞİLDİR. SONUCU GARANTİ ETMEZ. KARAR VERİRKEN SİZE KILAVUZLUK EDER. Toplam löve kuralına aynen uymaya çalışın. Şüpheye düştüğünüz zaman ( koz sayısının kaç adet olduğundan emin olmadığınız durumda) sayıyı yüksek tarafta değerlendirin. Bu da sizi çoğunlukla defans yerine oynamaya teşvik edecektir. Bu artı değerlendirme sonucu oynuyor olmak, pratik uygulamada hatalı defans yada kötü atak ile de dengelenme şansına sahiptir.

## DÜZELTME FAKTÖRLERİ

Toplam löve kuralının her zaman tam çalışmadığı durumlar olacaktır. Hatta bu durumlar nedeniyle, düzeltme faktörleri konusunu bilmeyen yada iyi anlayamamış oyuncular toplam lövenin bir işe yaramadığı düşüncesine kapılırlar. Bu nedenle düzeltme faktörleri çok iyi anlaşılırsa ancak o zaman sistemin eli doğru değerlendirme konusunda faydası olacağını ve büyük oranda doğru sonuç vereceğini göreceksiniz. Bu kısımda düzeltme faktörleri nelerdir ve nasıl kullanılmalıdır konusunda detaylı bilgi verilmektedir.

### Negatif ve pozitif düzeltme faktörleri:

<b>Negatif faktörler</b> ( toplam löve sayısını azaltır )	<b>Pozitif faktörler</b> ( toplam löve sayısını artırır )
<b>Negatif kalite</b> Rakip renginde küçük onörler yada kendi renginde kalitesizlik ( rakip rente DV9, DXX, VXX vb. olması Kendi renginin RVXX, ADXX, AV9XX vb. olması)	<b>Pozitif kalite</b> Rakip renkte küçük onör olmaması yada kendi renginin kaliteli (saf) olması ( rakip renkte Axx, xxx vb. olması, Kendi renginin ARXX, ADVX, AV109 vb olması)
<b>Negatif fit</b> Misfit	<b>Pozitif fit</b> Çift renkte fit ( her iki tarafta da 2 şer tane 8+ kartta fitleri olması )
<b>Negatif dağılım</b> Düz el dağılımı( 4333, 5332 gibi dağılımlar )	<b>Pozitif dağılım</b> Ekstra uzun renk yada şikan yada tek oluşu

Şimdi bir deklere problemiyle karşılaştık diyelim ve toplam löve kuralını da biliyoruz. Deklelerden toplam 16 koz olduğunu tahmin ettik. Fakat deklereye karar vermeden önce düzeltme faktörü durumuna hızla göz atmak lazım.

Eğer sadece negatif faktörler varsa, koz sayısından daha az löve olacağını varsayacağız. Eğer sadece pozitif faktörler varsa koz sayısından daha fazla löve olacağını varsayacağız. Eğer her iki faktörlerden de varsa, bunlar birbirini dengeleyeceğinden koz sayısı kadar löve olacağını varsayacağız.

**Negatif faktörler varsa:  
Pas yada kontur eğiliminde olacağız**

**Pozitif faktörler varsa:  
Deklereye devam etme eğiliminde olacağız.**

## NEGATİF FAKTÖRLER

İlk ve en önemli negatif faktör küçük onör kartlardır. Küçük onör kartlar oynarken löve üretmezken defansta löve üretirler. Örneğin rakip renginde bir A her zaman löve üretir, oynarken yada defansta löve sayısı değişmez, ancak küçük onör denen DVX, DXX gibi kartlar oynarken löve üretmez iken defansta çoğunlukla löve üretirler. Bu tip küçük onör kartlar alınacak toplam löveyi etkilerler, ki burada negatif etki oluşur.

Aşağıda bazı tipik küçük onör kombinasyonları veriliyor. Elinizde rakip renginde bunlardan var ise yarışmaktan kaçının, bunlar toplam löveyi aşağıya doğru çekecektir:

Küçük onörler:

Avxx	AVx
RDx	RD
R10xx	R10x
RVxx	RVx
Rx	R
D10xx	D10x
DVxx	DVx
Dxxx	Dxx
Dx	D
V10xx	V10x
Vxx	Vx

Kendi kozunuzda kalitesiz kartlar da negatif faktördür. V6432 gibi bir koz V10963 e göre negatif durumdur. Bu tip kalitesiz kozlarla da defansta kalmak daha yararlıdır.

İkinci negatif faktör "misfit"tir. Eğer deklereleden karşılıklı fit olmadığı ( 8 yada daha uzun renk) anlaşılıyorsa toplam löveyi azaltabilirsiniz. Bu durum çok sık gelmez ve çok önemli değildir.

Üçüncü ve son negatif faktör ise "düz eller"dir. Bunlar dengeli ellerdir, yani tek yada void olmayan eller, 4333 yada 5332 gibi. Eğer düz eliniz varsa ve toplam kaç koz/el var konusunda şüphedeyseniz, düşük sayıdaki seçeneği kabul edin. Bu da çok önemli bir faktör değildir.

## POZİTİF FAKTÖRLER

Pozitif faktörler, tahmin edeceğiniz gibi, negatif faktörlerin tersidir.

İlk pozitif faktör, saf eller, yani kendi kozunuzdaki küçük onörlerin varlığı ve rakip kozunda küçük onör olmaması. Saf ellerle pas geçmek yerine konuşma eğilimi olmalıdır.

İkinci pozitif faktör misfitin tersi olan çift fittir. Eğer ortaklıkta 2 renkte 8 yada daha fazla kart varsa bu çift fittir. Eğer çift fit varsa löve sayısının beklenenden daha fazla olacağı beklenir.

Üçüncü ve son pozitif faktör ise, şikan ve uzun kozun olmasıdır. Şikanların genellikle fazla löve ürettiği özellikle unutulmamalıdır. Aynı zamanda 7 li yada daha uzun kozlar çok önemli ek löve kaynaklarıdır.

## FAKTÖRLERİ DEĞERLENDİRME

Oyun sırasında mutlaka kendi rengimizde yada rakip renkte küçük onörler olacağına göre sürekli oyunda düzeltmelerle mi uğraşacağız? Bu oldukça doğru bir soru, cevap için aşağıdaki eli dikkate alalım:

♠ D72  
♥ 865  
♦ 104  
♣ AV1083

♠ A6  
♥ D974  
♦ D762  
♣ R75

♠ RV4  
♥ RV103  
♦ R983  
♣ 64

♠ 109853  
♥ A2  
♦ AV5  
♣ D92

NS'un 8 piki var ve koz pik iken 8 löve alır ( 3 koz ve birer de kırmızılardan verir), EW'in 8 körü var ve o da 8 löve alır ( 1 koz ve minörlerden 2 şer adet vererek). Bu elde düzeltme durumu nedir?

Doğunun pik kartları negatif faktör içeriyor ( rakip kozda küçük onör) ve bu durum aslında toplam löveyi azalttı. Bunu anlamak için sp V yi kuzeyin küçük kartlarından biriyle yer değiştirdiğinizde, NS 9 löve alır duruma gelir, EW ise halen 8 löve olmak üzere toplam koz 16 iken toplam löve 17 ye çıkar. Bu durumda dağılım çok saf olur, her iki tarafın kozlarına baktığımızda rakip tarafında herhangi bir küçük onör olması durumu yoktur.

Diğer taraftan, orijinal dağılımda çift fit durumuna baktığımızda, NS tarafında iki siyah renkte 8 kart, EW tarafında iki kırmızı kartta 8 kart var. Bu durum genellikle ek löve üretir. Bu durumda neden üretmedi? Çünkü pik V ve karo V (negatif faktörler) çift fitin tersine etki ediyorlar. Koz kör oynanırken karo Avx - 10x ikilisi defansta 2 löve üretirken, koz pik oynanırken sadece 1 löve üretir. Bu nedenle pik ve karodaki negatif faktörler çift fitten gelen pozitif faktörleri dengeler.

Birçok elde olduğu gibi bu elde de, eli ters yönlere çeken birçok faktör var. Çoğu ellerde her iki yönde de 1 yada 2 tane faktör olacaktır ve löve sayısı koz sayısına eşit olacaktır. Eğer bir elde sadece pozitif faktörler ( yada çoğunlukla pozitif faktörler) var ise o zaman ek löve oluşacaktır; tersi durumda da az löve oluşacaktır.

Düzeltilmeyi kaç löve olarak yapmak lazım? Çoğunlukla önemli faktörler birbirini dengelerler, ama öyle değilse, bu genellikle 1 yada 2 löve düzeltmeye yol açar. Bu anlamda aşağıdaki gibi bir kılavuzu düzeltmeler için kullanabiliriz:

Eğer eşit sayıda pozitif ve negatif faktör varsa düzeltme yapmayın.

Eğer pozitif faktörler biraz daha fazla ise, bu durumda toplam löveyi 1 artırmayı düşünün. Eğer çok sayıda pozitif faktör var ve negatif faktör yoksa, en az 1 löve ekleyin, 2 löve eklemeyi düşünün.

Eğer negatif faktörler biraz daha fazla ise, bu durumda toplam löveyi 1 azaltmayı düşünün. Eğer çok sayıda negatif faktör var ve pozitif faktör yoksa, en az 1 löve azaltın, 2 löve azaltmayı düşünün.

#### ÖRNEKLER:

♠ A10                      dlr: N  
♥ RV                        zon: Hiçbiri  
♦ V973  
♣ DV975

♠ 9762                      ♠ DV54  
♥ 8762                      ♥ --  
♦ D10                        ♦ AR864  
♣ A32                        ♣ R1086

♠ R83  
♥ AD109543  
♦ 52  
♣ 4

Bu elde 17 koz var, NS 9 kör ve EW 8 Pik. Bu elde 17 löve mi var?

Hayır. NS körden 10 kolay löveye sahipken, EW in 4S i bir batır, yapma şansı bile olabilir. Yani toplam 19 veya 20 löve var. Bunun nedeni güneyin uzun körleri ve kozların saflığı gibi pozitif faktörler nedeniyle ilave löveler olmasıdır. Toplam löve kuralı düzeltme faktörleriyle birlikte burada da çalışmaktadır. Bazıları "doğru el değerlendirmesi" der, toplam löve "düzeltme faktörleri ile değerlendirme" diyor.

Aşağıdaki örnek problemlerle her elde pozitif ve negatif faktörler ile değerlendirme konusu daha iyi anlaşılacaktır. Üç soru için de kimse zonda değil ve IMPS oynanıyor kabul edin:

#### PROBLEMLER:

1. 

<u>Ortak</u>	<u>Sağ rakip</u>	<u>Siz</u>	<u>Sol rakip</u>
1♦	1♥	1♠	2♥
2♠ (4 koz)	4♥	??	

a. ♠ V9762  
♥ D103  
♦ V764  
♣ R

b. ♠ DV962  
♥ 873  
♦ RV94  
♣ 3

2. <u>Ortak</u>	<u>Sağ rakip</u>	<u>Siz</u>
2♥	P	??
a. ♠ R104	b. ♠ R43	
♥ R876	♥ RV76	
♦ DV3	♦ DV43	
♣ DV4	♣ 54	

3. <u>Sol rakip</u>	<u>Ortak</u>	<u>Sağ rakip</u>	<u>Siz</u>
1♠	2NT	3♠	??
a. ♠ RV	b. ♠ 54		
♥ DV7	♥ 873		
♦ 8743	♦ R874		
♣ 9542	♣ DV42		

Toplam löve kuralı kullanıcısı olarak düzeltmeleri düzgün kullanma konusunda doğru değerlendirmeler yapıyor olmanız lazım, bu örnekleri tek tek inceleyerek her değerlendirme ve kararı inceleyeceğiz:

### **Problem 1:**

Her yarışma sekansında olduğu gibi öncelikle toplam koz sayısını bulmaya çalışalım. A ve b ellerinde bizde 9 pik var, rakipte de 8 yada 9 kör var. Bu durumda 17 yada 18 toplam löve var.

Öncelikle toplam 18 tane löve olduğunu varsayalım. Bu durumda ortakta tek kör var. 18 löve ile 4s deme eğiliminde oluruz çünkü bir taraf 10 löve alabilir. Eğer löveler 9-9 paylaşıyorsa sadece bu durumda 4s demek yanlış olur, bu da +50 yerine -50 almak anlamına gelir.

Fakat bu aşamada düzeltme devreye girer. Toplam 18 koz olmasına rağmen, a eli ile,

♠ V9762    ♥ D103    ♦ V764    ♣ R

18 löve olmasını beklememeliyiz. Kör kartlarımız ve muhtemelen cl R mız "küçük onör" lerimiz olduğunu bağırıyor. Bu kartlar defansta löve yaparken oynadığımızda löve yapmazlar. Ayrıca renklerimizdeki, pik ve karo, kartların kalitesizliği diğer negatif faktör. O nedenle 18 koz olmasına durumunda 16 yada 17 löve olacaktır. Tam rakam vermek zor, fakat biz 18 den aşağıya doğru düşürülmesi gerektiğini biliyoruz. Dolayısıyla 4s dememizi sağlayacak yeterli löve yoktur.

Eğer toplam koz sayısı 17 ise, negatif faktörler nedeniyle toplam löve 15 yada 16 olacağından sonuç ayındır, asla 4s düşünmemeliyiz.

Şimdi aynı deklereyle b elini düşünelim:

♠ DV962    ♥ 873    ♦ RV94    ♣ 3

Yine 17 yada 18 koz var, ama bu sefer pozitif faktörler söz konusu. Öncelikle, pik ve karo da çift fit var ki muhtemelen rakipler de diğer renklerde çift fite sahip. Gerçi bu durum a seçeneğinde de vardı ama tüm onörlerimizin pik ve karoda olması nedeniyle bu daha iyi çift fittir. Çok daha önemlisi ilk önemli pozitif faktör olan tüm "küçük onörler"imizin bizde olması ve rakip renginden hiç küçük onör olmaması nedeniyle en azından 1 tane löve ilave etmeliyiz. Eğer koz sayısı 17 ise, en az 18 löve beklemeliyiz. Eğer

koz sayısı 18 ise, en az 19 löve bekleyebiliriz, hatta belki 20 löve. Dolayısıyla b eliyle kesinlikle 4s demeliyiz:

♠ R1085  
♥ R4  
♦ AD32  
♣ V95

♠ A43  
♥ 1065  
♦ 1065  
♣ R1072

♠ 7  
♥ ADV92  
♦ 87  
♣ AD864

♠ DV962  
♥ 873  
♦ RV94  
♣ 3

El yukardaki gibiydi, kaç löve olduğuna bakın. Onlar için 11, bizim için 9. Toplam 17 koza karşılık 20 löve ( aslında EW tref oynarsa 18 koz). Ellerin saflığı ve çift fit üç ( iki ) ek löve üretmiştir.

a eline dönersek, 4h 2 batıyor ( 2d, 2h ve 1cl veriyor), bu sürpriz değil zira elimize göre bunu öngörmüştük. Bizim taraf ise sp de 8 löve alıyor -- dikkat çeken konu karodan kalitesiz kartlar nedeniyle 1 veriyoruz. Kozdan 2 ve diğer renklerden 1 er veriyoruz. Toplam löve 8+8 şeklinde ancak 16 oluyor, ancak koz sayısı 17 ( eğer cl oynarsa 18) idi. Toplam 16 löve ile 4h üzerine 4s demek cinayet olur.

A eli ile löve sayısını aşağıya doğru düzelterek yaklaşık 16 löve nedeniyle pass deyin. B eli ile de yukarı doğru düzeltme yaparak yaklaşık 19 löve nedeniyle 4s deyin. Bu değerlendirme şekline ister "toplam löve kuralının doğru kullanımı" diyebilir isterseniz de "iyi el değerlendirme" diyebilirsiniz.

### **Problem 2:**

<u>Ortak</u>	<u>Sağ rakip</u>	<u>Siz</u>
2♥	P	??

- a. ♠ R104      ♥ R876      ♦ DV3      ♣ DV4  
b. ♠ R43      ♥ RV76      ♦ DV43      ♣ 54

Ortakta 6 tane koz olduğunu biliyoruz, bu durumda kural bize 4h deklere etmemizi söylüyor. Fakat ilk elle 4h demek konusunda bir rahatsızlık hissetmiyor musunuz?

Kesinlikle hissediyorsunuz. Bunun nedeni diğer 3 renkte de "küçük onörler"inizin olması. Ortakta şöyle bir el varsa:

♠ D7      ♥ AD10942      ♦ 75      ♣ 863

Sizin tarafınız sadece 8 löve alacak ve muhtemelen rakip de pik kozunda oynadıklarında 8 löve alabilecekler. Rakip 3 yan renkten 1 er löve ve kozdan da sizin sp10 lu sayesinde 2 löve verecektir. Karolarınız 4h oynarken löve üretmezken defansta 1 löve üretecektir.



Bunların dışında elinizin bir negatif faktörü daha var: düz el. 4333 dağılım ile üst seviyelerde yarışırken iki kez düşünmek lazım.

Ellerde  $10 + 8 = 18$  koz olmasına rağmen, yukardaki negatif faktörler nedeniyle muhtemelen 16 yada 17 löve olacaktır. Dolayısıyla sizin "küçük onörleriniz" ve "düz eliniz" sizi 4h demekten uzak tutmalı. Bu, toplam löve kuralını temel seviyede öğrenen kişilerin düşünmeden 4h dedikleri örnek bir eldir. Çünkü toplam löve kuralı "toplam 10 koz ile 4 seviyesinde deklere güvenlidir" diyor ancak düzeltme yapmayı bilmiyorsanız güvenli değildir.

B eli ile 4h demek çok daha güvenlidir, çünkü ortağınızın aynı eli ile rakibe muhtemelen zon vardır, birer adet sp, h ve d kaybedeceklerdir. Burada önemli olan a daki negatif faktörler artık olmadığından ve eliniz daha saf olduğundan 4h dememek için bir sebebiniz yoktur.

### **Problem 3:**

<u>Sol rakip</u>	<u>Ortak</u>	<u>Sağ rakip</u>	<u>Siz</u>
1♠	2NT*	3♠	??

\*: minörler

Bu problemde, benzer değerlendirme ile, a eli ile:

♠ RV      ♥ DV7      ♦ 8743      ♣ 9542

5 seviyesine blokatif deklere vermemek lazım. Tüm eller şöyle idi:

♠ D7      dlr: W  
♥ 8      zon: Hiçbiri  
♦ RDV106  
♣ RDV76

♠ A10653	♠ 9842
♥ A952	♥ R10643
♦ 95	♦ A2
♣ A3	♣ 108

♠ RV  
♥ DV7  
♦ 8743  
♣ 9542

Bu elde rakipler her renkten 1 verdikleri için zon yapamıyorlar. Biz de her renkten 1 veriyoruz. 4minör seviyesine kadar yarışmak yeterince yüksek. Normalde 18 koz ve çok iyi çift fit durumu nedeniyle 19 veya 20 löve beklerdik, ki bu durumda 5 seviyesinde minör dekleresi doğru olacaktı. Fakat majör renklerdeki onörler ve minör renklerin kalitesizliği sizi 5 seviyesinde yarışmaktan alıkoyar. Çift fit ile rakip renklerde onörler birbirini dengelediği için 18 koza karşılık 18 löve vardır.

Ancak b eliyle:

♠ 54      ♥ 873      ♦ R874      ♣ DV42

Yine çift fitiniz varken artık "küçük onör" leriniz yok. Sadece pozitif düzeltme faktörleriniz var. Bu durumda 18 koza karşılık 18 den fazla löve beklersiniz. Çift fit ve ellerin saflığı nedeniyle löveler eklemek lazım. A elinde çift fitten dolayı 1 löve eklediniz, "küçük onör"lerden dolayı 1 löve çıkardınız. B elinde ise sadece pozitif faktörler olduğundan  $18 + 1 + 1 + ?$  şeklinde düşünerek en az 20 löve olacağını öngörüp 5 seviyesinde yarışmalısınız.

♠ D7

♥ 6

♦ DV1032

♣ AR985

♠ V10983

♥ ARD9

♦ A6

♣ 76

♠ AR62

♥ V10542

♦ 95

♣ 103

♠ 54

♥ 873

♦ R874

♣ DV42

Bu elde 4sp in karşılığı 450 vermek yerine 300 verirsiniz. 18 koz olmasına rağmen pozitif faktörler sayesinde 20 löve var, 11 i onlara, 9 u bize.

Bu üç örnekte de ( ve birçok diğer briç problemlerinde) düzeltme yapmak gerekti. Düzeltme yapma konusunda tam bir formül var mı? Hayır. Sonuçta bu bir kart oyunu, uzay bilimi değil.

Toplam löve kuralı çok önemli bir kılavuz. Kendi tarafınızdaki koz sayısına uygun seviyede deklere vereceksiniz tabi ki. Ancak bunu yaparken karşı tarafın da koz sayısını öngörmeye çalışıp sonrasında da pozitif ve negatif faktörleri dikkate alırsanız çok daha iyi yapmış olacaksınız. Bazı experler kendi "el değerlendirme" yeteneklerini kullanırken, siz mükemmel "düzeltme yetkinliklerinizi" kullanarak sürekli kazanan kararlar vereceksiniz.