



Briç sözlüğü

Briç deyimlerinin ve teknik terimlerin anlamlarını bulabilirsiniz.

Briç sözlüğü

3 boştan tepedeki:

Sanzatü kontratına kötü bir renkten (onörsüz) atak ederken kullanılan bir atak yöntemidir. 2 veya 3 boş kart olan renkten en büyük atak edilir. 4 veya daha fazla kart var ise ikinci en büyük kart atak edilir.

5'li majör:

Elinizde Kör veya Pik renginde en az 5 kart bulunması.

Agresif:

Acil durumlarda kullanılan aktif defans oyunu, örneğin ileride daha fazla löve almayı umarak rakip renkte Rua oynamak.

Apel, Sinyal, Bir şey için Apel verme:

Bazı durumlarda, oynanan renge verilen, genellikle o renkte verilen, büyük bir kart konvansiyonel olarak ortağın belli bir rengi oynamasını ister.

Atak:

Bir löveye oynanan ilk karttır.

Atak, Ataklar:

Deklarasyonun tamamlanmasından sonra ilk lövede oynanan ilk kart.

Atakçı, Atak eden:

Kontrat belirlendikten sonra, ilk kartı oynayacak oyuncu (Her zaman deklaranın solunda oturan oyuncudur).

Açıcı:

İlk deklareyi veren oyuncu (pas haricinde).

Açış:

Pass dışında verilen ilk deklare.

Baraj, Pre-empt:

Uzun bir renk ve az sayıda defansif löve gösteren sıçramalı konuşma. Ortağa elin tanımını tam olarak vermekle birlikte rakiplerin en iyi kontratı bulmasını engelleme amacı taşımaktadır.

Baron:

Uzun renklerinizi renk sırasına göre (trefl, karo, kör, pik) sıra ile deklare ettiğiniz konvansiyondur.

Bath Kupu:

Oynayanın Rua atağını boşlayarak daha sonra elindeki As ve Vale çatalına doğru oynanmasını sağlayan tekniktir.

Batırıcı löve, Batırıcı löveler:

Deklaranın oyunu yapmasını engelleyen her bir löve.

Blackwood:

Ortağa elinde kaç as olduğunu soran konvansiyonel 4NT deklaresi. Klasik cevaplar: 5 Trefl=0 veya 3 As, 5 Karo=1 veya 4 As, 5 Kör= 2 As.

Bloke Olmak:

Kart sırasından ötürü bir rengin el ve yer arasında tam olarak oynanamama durumu.

Örneğin: yerde As ve Dam bulunsun, elde ise Rua, 3 ve 2. Bu renkten direk 3 löve alamazsınız. Renk bloke oluyor denir.

Bonus, Bonus puanlar:

Bir kontratı gerçekleştirdiğinizde kazandığınız lövelere karşılık gelen skora ilave olarak bonus puanlar da alabilirsiniz. Part Score için 50 puan, zon için 300 veya 500 puan, şlem için 800 veya 1250 puan, grand şlem için 1300 veya 2000 puan alabilirsiniz.

Boşlama, Bağışlama:

Rakip çifti oluşturan iki oyuncu arasında iletişimi bozmak amacı ile alınabilecek bir löveyi almama, bağışlama.

Büyük kart, Sağ kart:

Löve alacağından emin olduğunuz karttır. Öyleyse, oynanan renkte kalan kartlar içindeki en büyüğüdür.

Cevapçı:

Artırma (deklarasyon) sırasında açıcının ortağına verilen isimdir.

Cezaya çevirme:

Rakibin rengine kuvvetli iken ortağın attığı konuşma konturuna pas geçip, konturu cezaya çevirme.

Cover kart, Kapatana kart:

Bir eldeki kaybı kapatana diğer eldeki büyük kart.

Cue-bid:

Cue-bid'lemek, rakip rengi söylemektir. Genellikle amacı sanzatü oynamak için rakip renkte durdurucu araştırmak veya kuvvetli bir el göstermektir.

Dağılım Puanı:

Ortaklıktaki iki oyuncunun ellerinde sanzatü dışında bir koz tutuşu olduğu belirlendiğinde onör puanlarına ilave edilen puanlardır. Böyle bir durumda, şikan 3 puan, tek 2 puan ve ikili renk 1 puan, 9'uncu koz 2 puan ve 10'uncudan sonraki her koz için 1 puan eklenir. Elbette, ortağınızı sadece 1 koz ile tutuyorsunuz, çakmanız zor olacağından kısa renklerin için dağılım puanı eklemeniz doğru olmayacaktır.

Dağıtan:

Kartları dağıtan oyuncu.

Defans:

Oynayan oyuncuya karşı defans yapan oyuncular.

Defos, Kart yeme:

Oynanan renkte kart olmadığına, başka bir renkten kart verme durumu.

Deklaran, Oynayan:

Nihai kontratı oynayacak ortaklıkta, koz rengini veya sanzatüyü deklarasyon sırasında ilk söyleyen oyuncudur. Hem kendi elindeki kartları, hem de karşısında yere açılan eli oynayacaktır.

Dengeli el, Dengeli eller:

Bir elde, tek veya şikan yoksa ve en fazla bir tane ikili renk varsa dengeli el olarak adlandırılır.

Dengeli, Dengeli el, Dengeli eller:

Bir elde, tek veya şikan yoksa ve en fazla bir tane ikili renk varsa dengeli el olarak adlandırılır.

Dengesiz el, Dengesiz eller:

Bir el, tek, şikan veya en az iki tane ikili renk içeriyor ise dengesiz kabul edilir.

Dengesiz, Dengesiz el, Dengesiz eller:

Bir el, tek, şikan veya en az iki tane ikili renk içeriyor ise dengesiz kabul edilir.

Doubleton, İkili:

"Bir rengin ikili olması" bir renkte sadece iki karta sahip olunması anlamına gelir.

Doğal:

Verilen deklare renginde en az 4 kart bulunduğunu anlatır.

Drury:

Pastan gelen cevapçının, ortağının zayıf bir açışı olmadığından emin olmak için kullandığı konvansiyon.

Dummy, Yer:

Deklaran'ın ortağı. Yer aynı zamanda ataktan sonra elini yere açan, deklarının ortağının eli için de kullanılır.

Dönmek (bir renge):

Defans yaparken el tuttuğunuzda ortağın oynadığı rengi değil başka bir rengi oynamak.

Dördüncü büyük, 4'üncü büyük:

Genellikle sanzatü kontratlarına atak ederken kullanılan atak konvansiyonudur. Kartların sıralı olmadığı durumda en büyük 4. kart (büyükten küçüğe sıralandığında tepeden 4.) atak edilir.

Dördüncü renk forsingi, 4.üncü renk forsingi:

Deklarasyonun ilk üç deklaresinde üç renk aynı ortaklık tarafından söylendikten sonra, dördüncü rengi söylemek artificiseldir. Açıcıya eli hakkında daha fazla bilgi vermesini söyler. Dördüncü renk forsingi en az 11 HCP gerekir.

Dörtlü takım maçı:

Dört oyuncudan oluşan iki takımın karşı karşıya geldiği turnuva şeklidir. A masasında Kuzey-Güney çifti B masasındaki Doğu-Batı çifti ile eşleşir. Her iki masada da aynı eller oynanır. Skor hesaplama yöntemi çift turnuvalarından daha farklıdır.

Düzeltilme:

Ortak tarafından vadedilmiş bir rengin deklare edilmesi. Düzeltilme her zaman zorunlu değildir.

El:

52 kartın 4 oyuncuya dağıtılması ile oluşan kombinasyon. El aynı zamanda belirli bir dağılıma, deklarasyona veya kart oyununa da karşılık gelebilir.

El (Oyuncunun):

52 kartın 4 oyuncuya dağıtılması ile bir oyuncuda oluşan 13 kart.

El tutarı:

Defanstayken, atak fırsatını ileride tekrar elde etmenizi sağlayacak kart. Doğru pozisyondaki bir Rua veya As tipik el tutardır.

El, Eller:

Bir oyuncuya oyun başında verilen 13 kartın tamamı.

Empas:

Bir renkte rakip oyuncuların kartlarının belli bir pozisyonda olduğu varsayımı ile bir veya daha fazla ekstra löve almak için oynama tekniği. Bu teknik ekstra löve almanızı garanti etmez ancak bunu kullanmazsanız bu ekstra löveleri hiç bir zaman alamazsınız.

En fazla puan, Tavan, Maksimum:

Bir ortaklıktaki iki oyuncunun bulundurabileceği maksimum güç. Sizin puanlarınız ile ortağınızın bulundurabileceği maksimum puanı toplayarak bulunur.

Entry, Geçiş, Komünikasyon:

Ortaklar arasında bir renkte bir elden diğerine geçişi sağlayan kart(lar).

Ezmek, Üste geçmek:

Ortağın oynadığı bir karttan daha büyük kart (genellikle onör) oynayıp elin onda kalmasını önlemek.

Fazla löve:

Deklaranın oynadığı kontratı yapmak için gerekli olandan daha fazla aldığı her bir löve.

Felaket:

Ortaklıktaki iki oyuncunun kaza sonucu çok kötü bir kontrata gelmesi veya çok kötü bir kart oyunu oynaması.

Forsing:

Ortağı, sıra ona tekrar geldiğinde konuşmaya zorlayan deklare.

Gambling:

Gambling 3NT diye de adlandırılır. Bu deklare 7 li kapalı bir minör rengi ve diğer renklerde As veya Rua olmadığını gösterir.

Jacoby transfer:

1NT veya 2NT açışından sonra kullanılan konvansiyondur. Bu konvansiyon 5 kart Kör veya Pik rengini göstermek için 2 Karo ve 2 Kör (2NT üzerine 3 Karo ve 3 Kör) deklareleri vererek kullanılır. Teoride ortak gerçek rengi söylemelidir, böylece cevapçı zayıf, orta güçte ve kuvvetli elleri tanımlayabilir.

Kalmaması(bir rengin):

Bir renkte hiç kart olmaması durumu.

Kantitatif, Kantitatif deklarasyon:

Ortağı maksimum puanı varsa şlem oynamaya davet eden deklaredir.

Kart oyunu:

Oyunun artırma (deklarasyon) tamamlandıktan sonraki bölümü, oyuncuların ellerindeki 13 kartı oynadıkları bölüm.

Keser, Durdurucu:

Aynı zamanda "garde etmek". Genellikle sanzatü kontratlarında kullanılır. Rakiplerin bir renkte ataktan tüm löveleri almasını engelleyecek bir kart veya kart kombinasyonudur.

Kibitzer, İzleyici, Yorumcu:

Oyunu yan taraftan izleyen kişi.

Kontrat:

Konuşma sekansı sonunda bir ortaklığın bir renkte belli sayıda löve almayı taahhüt ettiği sonuç deklaresidir. Bir elde nihai kontrat art arda 3 pas ile belirlenir. Örneğin: 1NT-Pas-3NT-Pas-Pas-Pas, 3NT nihai kontrattır ve 1NT oyun açan oyuncu deklaran olmuştur.

Kontrol:

Bir rengi onör ile (As veya Ruaya sahipsensiz) veya kısalık ile (tek veya şikanınız varsa) durdurmak.

Kontrol deklaresi, Kontrol:

Ortağınıza konuşulan renkte hızlıca iki löve kaybetmeyeceğinizi söyleyen deklarasyon.

Kontur, Konuşma konturu, Ceza konturu, Ceza:

Rakip rengin üzerine yapılan ve kontrat yapılırsa veya batarsa kontratın skor değerini artıran konuşmadır. Duruma göre ortağın konuşmasını isteyebileceği gibi rakibi cezalandırma amacı da olabilir. Konuşma konturu ortaktan konuşulmayan renklere konuşmasını ister. Ceza konturu ise rakibin kontratını batıracağını düşündüğünüzü ve pas geçmesini söyler. Kontur konuşması kırmızı zemin üzerine çarpı işareti ile belirtilir.

Konuşma, Deklare, Sekans, Artırma:

Deklareleri kullanarak nihai kontratı belirleme çabası. Bir eldeki konuşmaların tamamı o eldeki konuşma sekansı olarak adlandırılır.

Konuşulmamış renk, Konuşulmamış renkler:

Artırma sırasında, o ana kadar deklare edilmemiş olan renkleri anlatır.

Konvansiyon, Konvansiyonlar:

Ortaklık anlaşmasına göre belli bir anlam ifade eden konuşma. Aynı zamanda defansta ortaklık anlaşması gereği anlam ifade eden kart oyunu.

Koz:

Renk kontratında koz o renkteki on üç kartın tamamıdır. Oynanan renkte kartınız olmadığı zaman, koz oynayarak (yada çakarak) o löveyi alabilirsiniz.

Kup, Kozlama, Çakma, Üste çakma, Üste çakılma:

Oynanan renkte hiç kart olmadığı durumda koz oynanmasıdır. Eğer üstünüze çakılmaz ise o löveyi kazanırsınız, yani başka bir oyuncu daha büyük koz oynamazsa.

Löve puanları:

Kontrat yapıldığında deklaran tarafından alınacak puanlardır. Puanlar oynanan renge göre değişir. Trefl ve Karo: 6. löveden sonra ki her bir löve için 20 puan. Kör ve Pik: 6. löveden sonraki her bir löve için 30 puan. Sanzatü: 7. löve için 40, ondan sonraki her löve için 30 puan. Bu puanlara bonus puanlar da eklenecektir.

Löve, Löveler:

Masadaki her bir oyuncunun bir kart oynaması ile bir araya gelen 4 karta löve denir. Bir çiftin aldığı toplam löve adedi elin sonunda kontratın sonucunu belirler.

Majör:

Kör ve Pik renklerine karşılık gelir.

Mini-maxi:

Mini-maxi deklarasyonu forsing bir konuşmadır, ya zayıf el yada kuvvetli el gösterir.

Minimum Güç:

Bir ortaklıktaki iki oyuncunun bulundurabileceği minimum güç. Sizin puanlarınız ile ortağınızın bulundurabileceği minimum puanı toplayarak bulunur.

Minimum rebid:

Bir rengi minimum seviyede tekrar etmek, aynı rengi ikinci kez mümkün olan en düşük seviyede tekrar etmektir.

Minör:

Trefl ve Karo renklerine karşılık gelir.

Misfit, Misfit bulunması:

İki ortağın ellerinde hiçbir renkte toplam 8 kart bulunmaması durumudur. Bu durumda bu elde "misfit" var denir.

Namyats:

4 seviyesinde açışların yerlerinin değiştirildiği konvansiyondur. 4C kozda en az bir kaybı olan 4H açışını, 4D ise kozda en az bir kaybı olan 4S açışını gösterir. 4H ve 4S açışları daha kötü renklerle açış gösterir.

Non-forsing:

Ortağın pas geçebileceği bir deklare anlamına gelir.

Onör puanları (HCP-High Card Points):

Bu el değerlendirme yöntemi savaş öncesi yıllarda İngiliz Milton Work tarafından bulunmuştur. Oyuncunun elinde kesin olarak kaç puan olduğunu belirler. Aslar 4 puan, Rualar 3 puan, Damlar 2 puan, Valeler 1 puandır. Her renkte 10 Onör puanı vardır, dolayısı ile bir destede toplam 40 puan vardır.

Onör, Onörler:

Her renkte 5 adet onör vardır: As, Rua, Dam, Vale ve Onlu.

Ortak:

Diğer iki oyuncuya karşı beraber oynadığımız oyuncu.

Oto-forsing:

Ortağın bir sonraki deklaresine, zona ulaşılmadı ise veya rakipler konuşmadıysa pas geçilmeyeceğini garanti eden konuşmadır.

Overcall, Üste konuşma:

Diğer taraf oyun açtıktan sonra yapılan konuşma.

Part-score, Part-scorelar:

Zon veya şlem yapmayan tüm kontratlar, yani 1C den 4D ya kadar 3NT hariç tüm kontratlar.

Pas, Pas geçmek, Konuşmamak:

Sıra size geldiğinde deklare vermemek, kontur veya sürkontur atmamaktır, bir diğer deyiş ile pas geçmek "Pas" deklare etmektir.

Pasif, Kayıpsız:

Defansın risksiz bir hamle yaptığı anlamına gelir.

Preferans deklaresi:

Deklarasyon sırasında ortağınız iki renkli el gösterdiğinde hangisini tercih ettiğinizi belirten deklaredir, ancak bu o renkte tutuşunuz olduğu anlamına gelmez.

Rakip:

Ortağınız dışındaki diğer oyuncu, karşısında oynadığınız çiftteki oyuncular.

Renk, Renkler:

Oyun destesinde bulunan renkler Pik, Kör, Karo ve Trefl'dir. Böylece 52 kartın bulunduğu destede her renkten 13 kart vardır.

Roudi ve Checkback Stayman:

Açıcının 1NT tekrar etmesi üzerine cevapçı tarafından ikinci turda elini tarif etmek için kullanılan konvansiyon.

SEF:

"Système d'enseignement français"nin kısaltması, Fransız öğretim sistemi.

Sayı:

Bir renkte sayı vermek o renkteki kart adedinin tek sayıda mı yoksa çift sayıda mı olduğunu gösterir.

Sağlama:

Uzun renginizdeki alıcıları çekerek rakiplerde bu rengi bitirip, diğer kartların alıcı olması veya uzun renkte onör oynayıp, rakibin daha büyük bir onörünü çıkartıp, bu renkten bir çok löve alınmasına olanak sağlamak.

Sekans, Sekanstan en büyük, Sıralı:

Sıralı veya sekans, bir renkte ardışık kartların olması demektir. Sanzatü veya koz kontratı olmasına göre değişiklik gösterir.

- Renk kontratlarında, sekans ardışık iki onörden oluşur (10 ve 9 da sekans kabul edilir).

- Sanzatü kontratlarında, sekans başından atak etmek için en az 3 ardışık onörlü sekans gerekli olsa da kırık sekanslarda da tepeden atak etmek mümkündür. Kırık sekans 1 kart eksik olmasına rağmen 4 kartlı sekanslara verilen isimdir.

Seviye, Seviyeler:

Bir kontratı yapmak için 6 fazlasını almanız gereken löve sayısı. 1 Seviyesindeki bir kontratı yapmak için en az 7 löve almanız gereklidir.

Splinter:

Ortağın en son deklare ettiği renge tutuş ve sıçranan renkte kısalık gösteren sıçramalı konuşmadır. Normal olarak, tek Rua veya As olan bir renkte splinter yapmayız.

Standart Sayı (Büyük küçük):

Bir renkte önce büyük sonra küçük vererek çift sayıda, önce küçük sonra büyük vererek tek sayıda kart olduğunu gösteren sinyalleşme sistemidir (6 ve 2'liden veya Vale, 7, 6 ve 2'liden önce 6'lı sonra 2'li vermek gibi). Bu kural sadece oynanan renkte daha büyük bir kart vermeniz gerektiğinde uygulanır.

Stayman:

1NT açan ortağa elinde 4'lü majör(ler) var mı diye sormak için kullanılan konvansiyondur.

Suit preferans, Renk tercihi sinyali:

Ortağa hangi rengi döneceğini söyleyen kart. Genellikle ortağa çaktırıırken veya yerde tek iken kullanılır.

Sürkontur:

Rakibin kontur atması üzerine yapılan veya batan bir kontratın skorunu artıran deklarasyondur. Sürkontur deklarasyonu mavi zemin üzerine iki tane çarpı ile gösterilir.

Sıçrama:

Yeterli olan seviyeden daha yukarıda bir deklare verme.

Sıçramalı tekrar:

Sıçramalı tekrar deklarasyonu bir rengi daha alt seviyede söyleyebilecekken bir üst seviyede söylemektir.

Tek:

"Bir renkte tek olması" o renkte sadece 1 kart bulunması demektir.

Tek renkli:

En az 6 kartlı bir renk ve yanında başka bir 4'lü renk bulunmayan el tipidir (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

Tutuş:

Ortaklıkta iki elde birden en az toplam sekiz kart olması. Bu durumda iki oyuncu için tutuşları var denir.

Tutuş deklaresi:

Ortağın renklerinden birinde tutuş olduğunu garantileyen konuşma.

Unblock, Atma, Büyük kart atma:

Diğer el ile iletişimasyonu açık tutabilmek için büyük karttan kurtulma tekniği.

Uyandırma deklarasyonu:

2 pastan sonra yapılan konuşmadır.

Uymak (renge):

Oynan renkte kart vermek.

Uzunluk:

Bir renkteki kart sayısı.

Uzunluk puanları:

El değerlendirmesini sağlamak için sanzatu kontratlarında onör puanlarına eklenen puanlardır. İyi 5'li renk için 1 puan, iyi 6'lı renk için 2 puan eklenir.

XYZ:

Deklarasyon hala 1 seviyesinde iken cevapçının ikinci konuşmasını elini anlatmak için kullandığı konvansiyon.

Zon:

Briç'te zon yapmak için bir elde oynanan kontratın rengine bağlı olarak belli sayıda löve almanız gereklidir.

Sanzatüde: 3 seviyesinde (yani en az 9 löve).

Majör renkte: 4 seviyesinde (yani en az 10 löve).

Minör renkte: 5 seviyesinde (yani 11 löve).

Zon durumu:

Bonus puanların veya batırıcı löveler için ceza puanlarının hesaplanma yöntemidir. Eğer zonda iseniz, bir kontratı yapamadığınız durumda her batırıcı löve için ceza puanları daha fazladır, ancak şlem ve bonus puanlar da daha fazladır. Eskiden, rober briç oynanırken, rober iki başarılı zon kontratından oluşurdu. Birinci zon kontratını gerçekleştiren taraf için "zonda", ilk zon kontratını henüz yapamamış taraf için ise "zonsuz" denirdi. Zon durumu zon ve şlem kontratlarında ki bonus puanları etkilediği gibi batan kontratlarda kontursuz, konturlu veya sürkonturlu batış durumuna göre batırıcı lövelerin değerini de belirler. Rober'deki zon durumlarını tekrar oluşturabilmek için her elde taraflara hayali zon durumları verilmiştir.

Çatal:

Üç ardışık kağıttan ortadaki hariç diğer ikisinin olması durumu. Örneğin : As ve Dam (Rua eksik) veya Rua ve Vale (Dam eksik).

Çekme:

Büyük kartlarınızı oynama.

Çift:

Diğer iki oyuncuya karşı ortaklık oluşturan iki oyuncu. Sıklıkla Kuzey-Güney çifti veya Doğu-Batı çifti olarak adlandırılır.

Çift turnuvası, Çift etkinliği:

Bir çiftin sonuçları diğer masalarda aynı yönde oynayan (Kuzey-Güney veya Doğu-Batı) tüm çiftler ile karşılaştırıldığı turnuva şeklidir. Bu tip turnuvalarda MP (Matchpoint) hesaplama yöntemi kullanılmaktadır.

Çıkarmak (Onörü):

Bir rengi sağlamak için sürekli o rengi oynayarak rakibin o renkteki onörünü oynamaya zorlamak.

Örtme:

Rakip tarafından oynanan bir onörün üzerine daha büyük bir onör oynama durumu, genellikle ya elinizdeki diğer bir onörü sağlamak yada ortağınızda olacağını umduğunuz bir onörü sağlamak için yapılır.

Üç renkli:

En az 3 tane renkte 4 ve daha fazla kart olan el tipleri (4441 veya 5440).

Üçlü renk:

"Üçlü renk" 3 kart olan renkler için kullanılır.

Üçüncü renk forsingi, 3.üncü renk forsingi:

Açıcı açış rengini tekrar ettiğinde, ilk sıradaki renk yeni bir renk ise artifisyeldir. Açıcıdan eli hakkında daha fazla bilgi vermesini ister. Üçüncü renk forsingi en az 10 HCP gerekir.

İki renkli, Sıçramalı iki renkli, Kuvvetli iki renkli, Ekonomik iki renkli:

İki renkli: En az bir 5 kartlı ve 4 kartlı renk buluduran dağılım. Örneğin: 5422, 5431, 5530, 6421, 6430, vs.

Sıçramalı İki renkli: Diğer bir renkte bir seviye atlayarak yapılan konuşma.

Kuvvetli İki renkli: İkinci bir renkte deklare veriliğinde ortak ilk rengi 3 seviyesinde zorunda kaldığı konuşma.

Ekonomik İki renkli: Ortağın diğer rengi aynı seviyede söyleyebileceği deklare.

İyi minör:

Aşağıdaki koşullarda yapılan konuşmadır:

- Masadaki 1'inci konuşmadır.

- Minör renklerden birinde olmalıdır, yani Trefl ve Karo'da.

- En uzun renkte olmalıdır (hangisinde daha fazla sayıda kartınız varsa).

Eğer minörler eşit uzunlukta ise, treflde ve karoda 3'er kart var ise 1 Trefl, aksi halde 1 Karo deklare edersiniz.

Şikan:

"Şikan olmak" veya "Şikani olmak" bir renkte hiç kartın olmaması durumu.

Şlem denemesi:

Ortağa şlem olabileceğini bildiren konuşma (deklare).

Şlem, Küçük şlem, Büyük Şlem, Grand Şlem:

Şlem (küçük şlem): 6 seviyesinde kontrat, yani 12 löve.

Grand Şlem (büyük şlem): 7 seviyesinde kontrat, yani 13 löve.

Alıştırma ellerini istediğiniz sürede oynayın.

Funbridge 7/24 briç oynamanızı sağlamak için telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar için geliştirilmiş briç oyunudur.

Kendinizi binlerce oyuncu ile karşılaştırın, dereceye girin ve hızlı gelişim sağlayın.

[Funbridge ile çevrim içi briç oyna](#)