

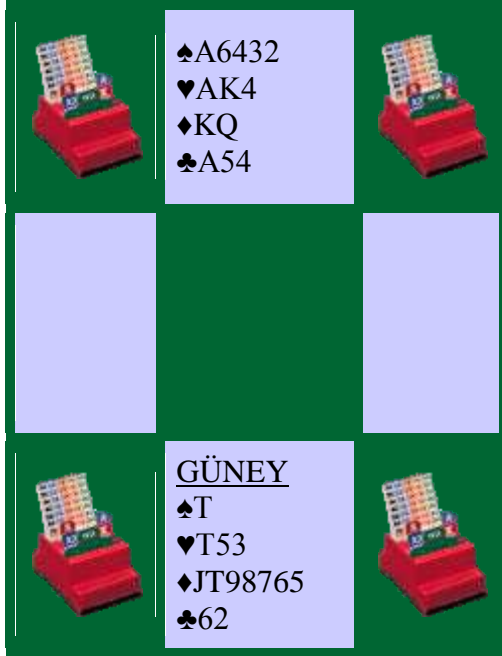
Problem 7 ve çözümü

Dünya Par Briç Şampiyonası ilk kez 1932'de Ely Culbertson tarafından organize edilmiş ve 1942'de terk edilene dek her yıl ABD'de düzenlenmişti. 1960'lı yıllarda Avustralyalılar tarafından iki kere daha düzenlendi ve sonra 1993'e kadar dünya çapında bir Par Briç müsabakası yapılmadı.

1993 yılında Cenevre'de düzenlenen Dünya Par Briç Şampiyonasında ilk kez bilgisayarlar kullanıldı. Elleri ve gerekli bilgisayar yazılımını İsviçreli problem uzmanı briççi Pietro Bernasconi hazırladı. Dünyanın en iyi/gözde yirmi oyuncusu monitörlerin karşısına oturdu ve klavye ile "single-dummy" (iki el açık) el-yer oyunu oynadı. Bilgisayar defansın kartlarını oynadı, yarışmacı yanlış hamle yapınca uyardı, zamanlamayı ayarladı ve skorları hesapladı. Bunu bir tür el-yer oyunu sınavı olarak görmek mümkün.

Toplam dört seans olarak düzenlenen müsabakanın her seansında yarışmacılara 4 problem ve problem başına 25 dakika süre verildi. Yarışmacılar her probleme ceplerinde 1000 puan ile başladılar; yaptıkları her yanlış hamle için 250 puan, geçen her dakika için 5 puan kaybettiler. Zamanını sonuna kadar kullanan bir oyuncunun kazanabileceği maksimum puan 14000 idi. Yarışmayı defalarca dünya şampiyonu olmuş İtalyan Benito Garozzo 7285 puan ile kazandı. O sırada dünya sıralamasının bir numarası (şimdi 7. sırada) ABD'li Bob Hamman 6045 puan ile ikinci ve "double-dummy" (dört el açık) problem uzmanı olarak tanınan Fransız Pierre Ghestem 5735 puan ile üçüncü oldu. Dünyanın en iyi yirmi oyuncusu arasından yalnızca Garozzo'nun yaklaşık %50'lik bir skora ulaşabilmesi yarışmanın zorluğu hakkında bir gösterge olsa gerek.

İşte o yarışmanın ilk eli:



Kuzey birinci pozisyonda 2SA açar ve Güney 5♦ der. Batı ♥Q atak eder (kandırmaca filan yok, ataklar standart, ♥J kesin Batıda).

♥Q atağına Güneyden 5♦. Sıra sizde?




Yukarıdaki kurallara göre, cebinizde bu kontrat için 1000 puan var, her yanlış hamlede 250 puan kaybedeceksiniz. Toplam süre 25 dakika, ama harcadığınız her dakika 5 puan götürecektir. Yani problemi 25 dakikanın sonunda hiç yanlış hamle yapmadan çözerseniz 875 puan kazanacaksınız.

Atağı ♥A ile yerden kazandınız. Eğer ♦ oynadıysanız, 250 puan kaybettiniz, tekrar deneyin.

Doğrusu ♠A ve ♠ çakmak (Doğu ve Batı uyar). Şimdi yere doğru ♦; Batı ♣ defos eder, Doğu ♦A ile almaz. Bir ♠'e daha çakıp (Doğu ve Batı uyar), yere doğru ♦ ile devam; Batı yine ♣ atar, Doğu yine bağışlar. ♠'e çakarak devam, Doğu uyar, Batı bir ♣ daha defos eder. Son 6 kartta, eldeyiz, yerdeki son ♠ sağlandı. Nasıl devam etmeli?

Dikkat, kontrat her dağılıma olacak diye bir şey yok. Önemli olan en iyisini, (mantıklısını) oynamak; yani, kontratı yapmak için birden çok yol varsa en olası yolu seçmek, veya tek yol varsa onu bulmak.

ÇÖZÜM

	♠6 ♥A4 ♦- ♣A54	
♠- ♥J97 ♦- ♣KJ9		♠- ♥86 ♦A4 ♣QT
	<u>GÜNEY</u> ♠- ♥T5 ♦JT ♣62	

Bu noktada oyunun tek oluru Doğuda ikiden fazla ♣ olmamasını gerektiriyor. Yani pozisyon yandaki gibi olmalı.

Şimdi Güney ♣A'a gidip, yerdeki sağ ♠'i oynar. Doğu buna ♦4 ile çakmak zorunda kalır. Güney üste çakar (Batı ♥ atar) ve elindeki son ♣'i oynar.

♣'i Batı alırsa, deklaran son kozunu da löve yapar; yani 7♦, 1♠, 2♥ ve 1♣ lövesi toplar. ♣'i Doğu alırsa; ya ♦A'ını çekerek Batıyı ♥ ve ♣ arasında skuiz eder, ya da ♥ oynayarak yine deklaranın son kozunu löve yapmasını mümkün kılar. Eğer Doğunun 2 değil de 3 tane ♣'i olsaydı kontrat batardı.

NOT: Doğru çözümü ileten Orhan Topal'a teşekkürler.