

BRIÇ ANAYASASI

1. Zayıf açış yapan, ortağı soru sormadıkça bir daha konuşmaz.
2. Zayıf açış yapanda 4'lü majör olmaz.
3. Koz fitini belli etmeden tuzak pası geçilmez.

1 ♠	2 ♣	2 ♠
-----	-----	-----

Trefle elinde uzun olsa dahi 3'lü tutuş varsa öncelikle onu gösterir. Rakip 3 ♣ derse o zaman kontr atar.

4. 8 koz ile 10 ellik baraj yapılmaz. Koz sayısı, baraj seviyesinin 1 altı olmalıdır. (4 seviyesinde baraj yapmak için toplam 9 koz olmalı.)
5. Koz fiti varken 2 renkte elde 10 kart varsa, zon için çok istekli olunmalıdır.
6. 4-4 en iyi fittir. 5-3 yan renge kayıp kaçılır.
7. Şlem için cesur, Grandşilem için korkak ol. Kozun ARD'si, tüm As'lar ve yan renk kapalı olmadan Grandşilem oynanmaz.
8. Araya girişlerde Sanzatu diyecek el kontr atmaz.
9. Rakibin konuşmadığı renkten korkup Sanzatu'dan vazgeçilmez. (Ya çıkmazlar ya ortak kesiyordur ya da çıkıp devam etmezler.)
10. Ortak keser sorarsa ½ keserle kabul et.

Tam keser : Rx, Dxx, V10xx

½ keser : R, Dx, V10x

11. Rakibin kaçarak geldiği her renge kontr atma.
12. Rakipte direkt fit varsa, 2 seviyesinde oynatmamaya çalış.

1 ♠	Pas	2 ♠	?
-----	-----	-----	---

Elde rakibin rengi kısa ise kontr, başka 5'li bir renk varsa araya giriş ile kompetisyon yapılarak rakipler daha yüksek deklare vermeye zorlanır.

13. Partskoron iyisi için çok araştırmacı olunmaz.
14. Rakibin Sanzatu araya girişine kontr cezadır.
15. Dengesizken cesur ol, dengeliyken puan çalma.
16. Koz oyunlarında yer kuvvetli değilse, As altından atak etme.
17. Negatif kontr cezaya çevrilirse, koz atak et.

(1minör) – Kontr – (Pas) – Pas
(Pas)

sekansında emirdir.

18. Dekleranın koz fiti dışında uzun rengi olmadığını biliyorsan, kozun kısa olduğu taraftan kup yaptırmamak için koz atak edebilirsin.

19. Rakibin koz fiti yoksa, koz atak edilmez.

1 ♥ / ♠	1NT	Tutuş yok
2 ♣ / ♦	2 ♥ / ♠	Açanın ilk rengine döndü. 8 kozları yok

20. Baraja koz atak edilip rakibin çakayla el alması önlenir (puan sizde çoksa).

21. Rakip ikinci renginde oynuyorsa, koz çık.

1 ♠	1NT	Tutuş yok, ♠'i kısa
2 ♥	Pas	

Cevapçının ♥'ü uzun. Sadece 1 ♠'i var. 4-3 ♥'ü tercih ediyor. Bu durumda dekleran ♠'lere yerden çakacak.

Defanstakiler bunu önlemek için yerdeki kozları bitirirler.

22. Sanzatu'lara uzununu atak etmeye çalış.
23. Kozların alıcı değilse, singleton'un varsa çık.
24. Şlem oynanırken bir renkten 2 el verilmez. Kontrol ve Key-card sor.
25. Rakip negatif kontru cezaya çevirdiyse, kısaltmaktan (uzun taraftan çakmaktan) korkma. Başka renge çakmaktan da korkma.
26. Takım maçında 1 fazla için çalış ama batma riskine girme.
27. Kendin oynarken de rakip oynarken de rakibin kaç löve alabileceğini say.
28. Eldeki bir keklik çalılardaki iki keklikten iyidir. 500 alacağından eminsen, 620 için riske girme.
29. Sürkontrlu 2 batılmaz. 2 batma riski varsa, sürkontr atma.
30. Oyun ortasında bir rengi küçük dönmek, o renkten iddia taşır ve o renge devam edilir.
31. Rakip kontrol sormadan 6'ya geldiye, en kuvvetli rengini atak et.
32. Defanstayken alıcı koz ile üste çakılmaz, kayıp kaçılır.
33. Eller dengeliyse, pasif defans yap (aldığını geri ver).
34. Rakipte sağlam uzun renk varsa, riske gir.
35. Rakibin 4-4 koz fiti varken, 3'lü olanın çakması genellikle löve kazandırmaz. Elde alıcı koz varsa, koz çekip uzun renk sağlanmaya çalışılır.
36. Atak renginin kimde kaç tane olduğunu bilmek, defanstakiler ve dekleran için çok önemlidir.
37. Oyun sonunda ortak apel vermez, dekleran verir. Dekleran kart atmakta zorlandığında, direkt apel verir. Kısalttığı renk oynanır.
38. Büyükler sana kalmıyorsa, rakibin onörlerini ezmekten zevk alma.