

DOUBLE SQUEEZE (Çift Sıkıştırma)

Kolay olmasına rağmen, **Çift Sıkıştırma** tekniğini tam olarak anlamış oyuncu sayısı azdır. Halbuki bütün **Çift Sıkıştırma**'lar bir kaç basit ana prensibe dayanır; aşağıdaki çalışmayı göze alacak olanlara, bu konuda uzmanlık erişilmez değildir.

Bütün **Çift Sıkıştırma**'larda (oynayan oyuncu açısından) en az 3 değişik tehlikeli renk vardır. Sağdaki ve soldaki rakipler bu tehlikeli renklerden birer tanesini kontrol etmekte, üçüncü tehlikeli renk ise her iki rakip tarafından birden kontrol edilmektedir. Tekniği uygulayacak olan oyuncunun elinde bu üçüncü tehlikeli renkten, yani her iki rakip tarafından da kontrol edilen renkten, en az bir keser bulunması şarttır.

Anlatma kolaylığı açısından oynayan oyuncunun **Güney** olduğunu varsayarsak, **Güney**'in sağında oturan rakibin kontrol ettiği tehlikeli renge **sağ tehdit**, solunda oturan rakibin kontrol ettiği tehlikeli renge de **sol tehdit** diyeceğiz; üçüncü, yani her iki rakip tarafından da kontrol edilen, tehlikeli rengi ise **ortak tehdit** olarak adlandıracağız.

Tekniği uygulayacak oyuncu **Güney** ve **ortak tehdit** kontrolü da **Güney**'in elinde ise, **sol tehdit**'e karşı savunmanın **Kuzey**'de olması gerekir. Çünkü eğer **sol tehdit**'e karşı savunma da **Güney**'in elinde ise, **Batı**'daki tehditleri kontrol eden bütün kartlar **Güney**'de olacak ve sıkıştırma tekniğinin tabiatı dolayısı ile **Güney** elindeki **sol tehdit** kontrol kağıdını, **Batı**'daki tehdit savuşmadan oynamak zorunda kalabilecektir.

Yukarıdaki anlatımın ışığında bütün **Çift Sıkıştırma** oyunlarında uyulması gereken bir temel kural ortaya çıkmaktadır,

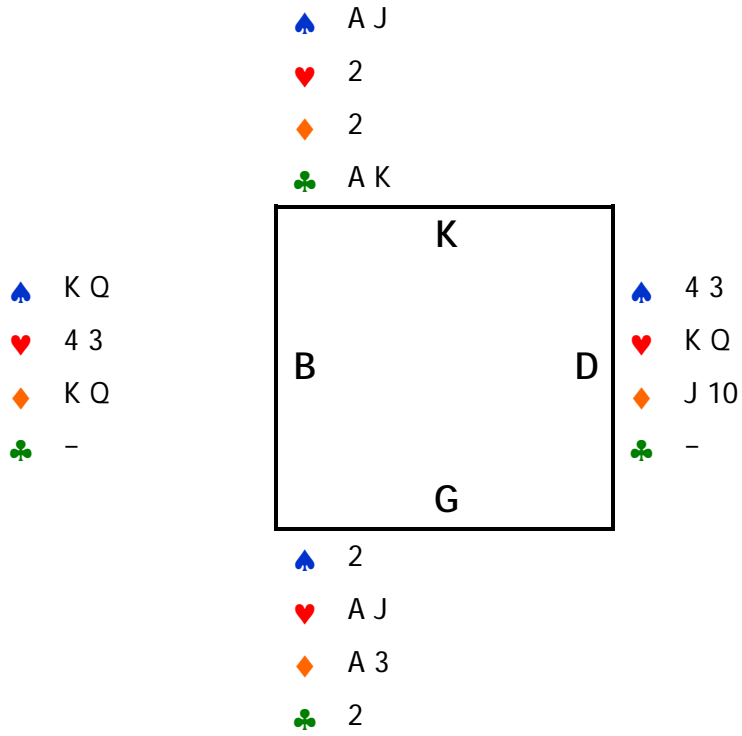
Önce **sağ tehdit**'i kontrol eden garanti alır kartlarınızı oynayın*, sonra **ortak tehdit** rengindeki hariç diğer bütün garanti alır kartlarınızı oynayın.

*Bu rengin **ortak tehdit**'e karşı savunma sırasında yere geçişi sağlayabilecek tek renk olması hali dışında.

Oyun Sonu Örnekleri :

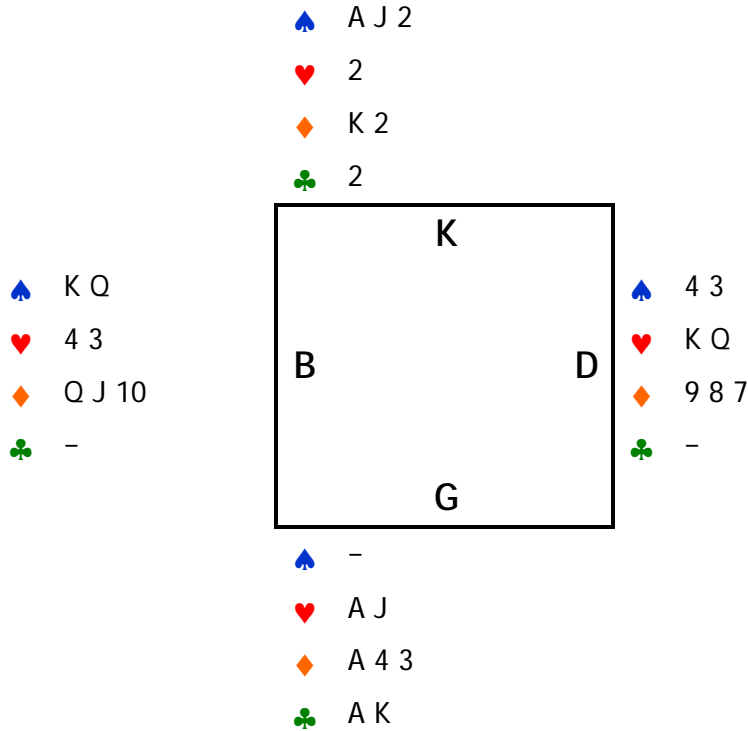
Aşağıdaki oyun sonu örnekleri **Çift Sıkıştırma** tekniğinin oyun sonlarındaki tatbikatını göstermek içindir. İlk kartı **Güney** oynayacak ve bütün elleri kazanacaktır. Önce **tehdit**'leri belirleyin, sonra da kuralın çalışıp çalışmadığına bakın.

1. Güney Sanzatu oynuyor



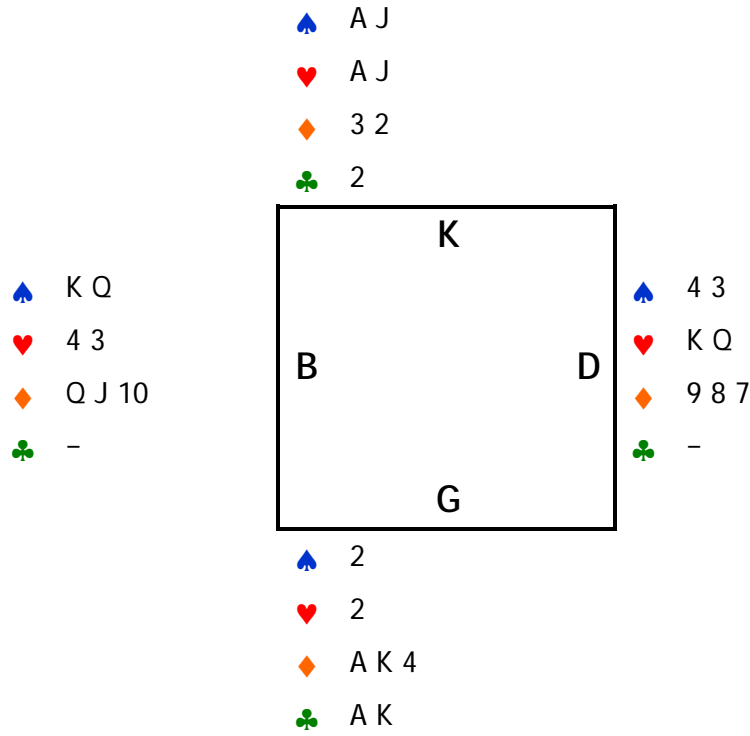
Önce Kör As'ını, sonra *Kuzey*'in bütün kesin alır kartlarını oynayın. Trefl-Kör-Pik veya Pik-Kör-Trefl de oynayabilirsiniz. Ancak Pik-Trefl, Trefl-Trefl veya Trefl-Pik diye başlarsanız, batış kaçınılmaz olur.

2. Güney Sanzatu oynuyor



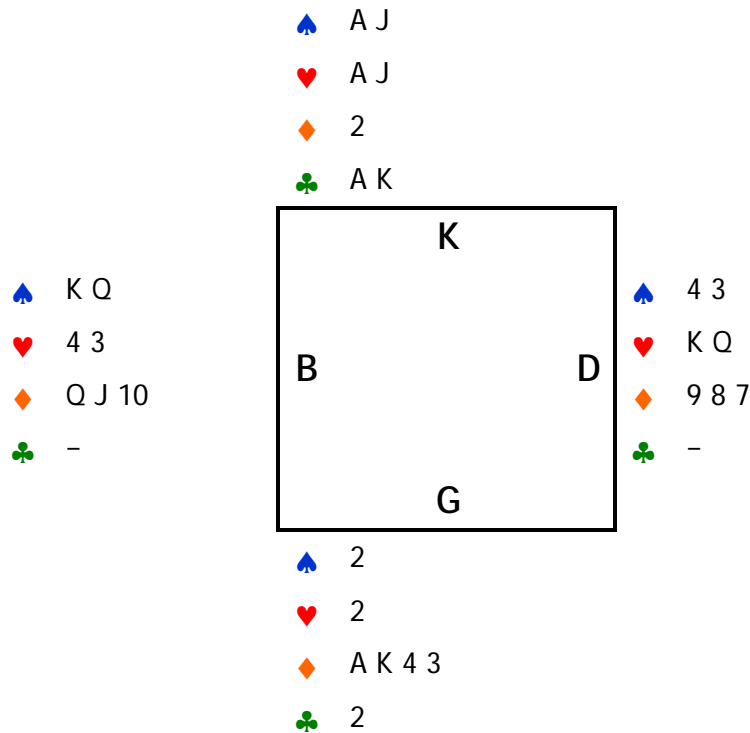
Önce Kör As'ını alın. Sonra Karo ile yere geçip, Pik As'ını alın. Alternatif olarak, Trefl-Trefl-Kör veya Trefl-Kör-Trefl diye de başlayabilirsiniz.

3. Güney Sanzatu oynuyor



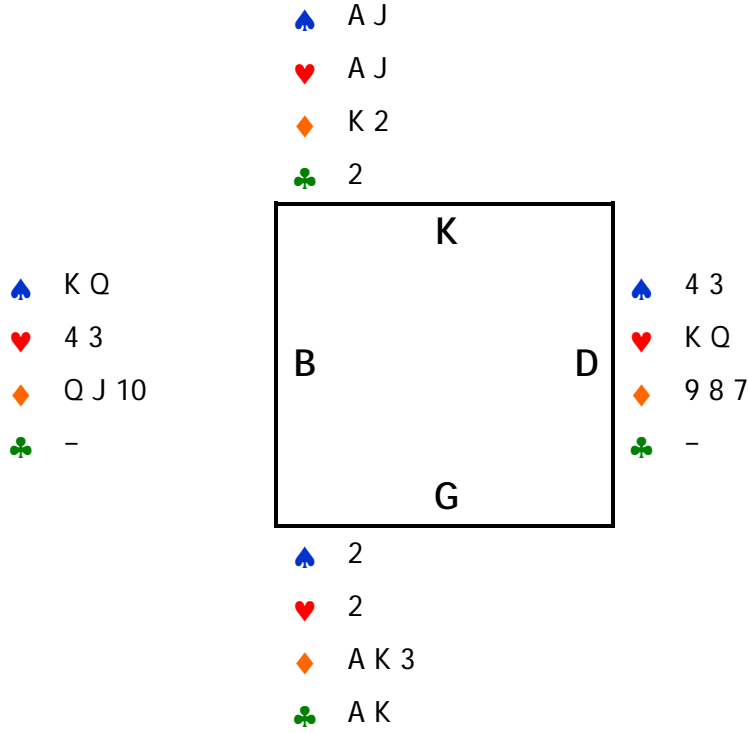
Kurala göre önce Kör As'ını, sonra iki Trefl'i, sonra da Pik As'ını almalısınız. Bu özel elde, sonunda yerde kalmak şartı ile hangi sırayı takip ettiğiniz önemli değil.

4. Güney Sanzatu oynuyor



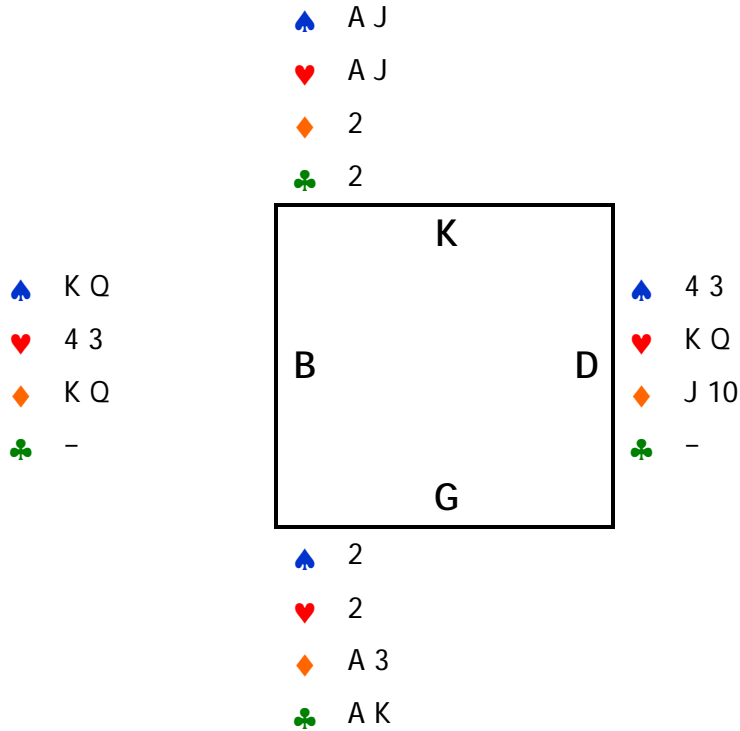
Trefl, Kör ve Pik'teki garanti kartlar istediğiniz sırada oynanabilir. Ancak **ortak tehdit** olan Karo'nun As ve Rua'sı en sona bırakılmalıdır.

5. Güney Sanzatu oynuyor



Bu elde bazı kısıtlayıcı şartlar var. Herhangi bir Trefl oynanmadan, Kör As'ı oynanmak zorunda. Pik As'ı önce veya sonra oynanabilir, ancak belirsizliklere yol açmamak için önce oynamak faydalı görülüyor.

6. Güney Sanzatu oynuyor



Ortak tehdit rengi sizde A x, ortağınızda sadece x olduğu, ve **sağ tehdit**'e karşı savunmanızın **Kuzey**'de olduğu durum en zor durumdur. Kurala kesin uymak şarttır; önce Kör As'ı, sonra Trefl'ler, sonra Karo As'ı.

Örnek Eller

Aşağıdaki bütün eller çifte sıkıştırma tekniğinin kullanılmasını izah etmek içindir. 7. ve 9. ellerde **ortak tehdit**'e karşı kontrol **Kuzey**'in elinde olduğundan, **sağ tehdit** ve **sol tehdit** terimleri **Kuzey**'in konumuna göre düşünülmelidir.

7. Güney 6NT oynuyor

	♠ A K Q 2	
	♥ Q J 10 2	
	♦ A K 3	
	♣ 8 3	
♠ J 10 8 7	K B D G	♠ 6 3
♥ A 8 7 6		♥ 9 3
♦ J 10 8		♦ Q 9 6 4
♣ 9 5		♣ J 10 7 6 2
	♠ 9 5 4	
	♥ K 5 4	
	♦ 7 5 2	
	♣ A K Q 4	
Açılış: ♠ J		

Pik Dam ile eli kazanır, Kör As'ını çıkartmak için Kör'e girersiniz. **Batı**'nın Kör As'ını üçüncü turda aldığı düşünelim (**Doğu** Kör'e Trefl atacaktır), **Batı**'nın geleceği en güvenli kağıt Karo Vale olacaktır; bunu Rua ile alır, Pik 10'lusunun iki parça olması (ve düşmesi) ihtimali için ikinci bir Pik oynarsınız.

Şimdi **tehdit**'leri inceleyelim. Karo'nun her iki rakip tarafından da kesilebilecek **ortak tehdit** olması çok muhtemeldir ve Karo kontrolü (gerekli keser ile birlikte) **Kuzey**'dedir. Pik tehdidi **Batı**'dan gelmektedir (**sağ tehdit**). Trefl'lerin durumu kesin belli olmamakla birlikte, **sol tehdit** olarak **Doğu**'da olmaları beklenebilir.

Kuralı uygulamak açısından, önce Pik As'ını oynayın (**sağ tehdit** kontrolü), **Doğu** Karo verecektir. Sonra, son Kör'ünüzü oynayın, bu **Doğu**'yu Karo keserinden vaz geçmeye zorlayacaktır (siz de yerden Karo verin). En son olarak da Trefl büyüklerini oynayarak, **Batı**'nın elindeki Pik ve Karo'ları sıkıştırın.

Bu el açısından, son Kör'ünüzü üçüncü Pik'ten önce oynamak da mümkündür: Hayati nokta, **Kuzey**'in elindeki bütün net alıcı kağıtları (Karo'nun en büyüğü hariç) Trefl'den evvel oynamış olmasıdır.

8. Güney 4♠ oynuyor

	♠ J 10 9										
	♥ A J 4										
	♦ A K 10										
	♣ 10 8 6 4										
♠ 6	<table border="1"><tr><td></td><td>K</td><td></td></tr><tr><td>B</td><td></td><td>D</td></tr><tr><td></td><td>G</td><td></td></tr></table>		K		B		D		G		♠ K 7 5 3
	K										
B		D									
	G										
♥ 10 8 5 3		♥ Q 9 7									
♦ 8 7 6 5		♦ Q J 9 4									
♣ A K J 3		♣ 7 2									
	♠ A Q 8 4 2										
	♥ K 6 2										
	♦ 3 2										
Açılış: ♣K	♣ Q 9 5										

Batı'nın ilk üç el Trefl oynadığını (aslında ikinci elde Kör'e dönmesi oyunu batırır, ama bu pek açık olarak belli değil) ve üçüncü eli **Doğu**'nun kozladığını varsayın. **Doğu** Karo Vale oynayacak ve eli size Rua ile kazandıracaktır. Sonra Pik Vale ve Pik 10'lu oynar ve kazanırsınız (**Doğu** Rua'sını koymayacak, **Batı** ise bir Karo atacaktır).

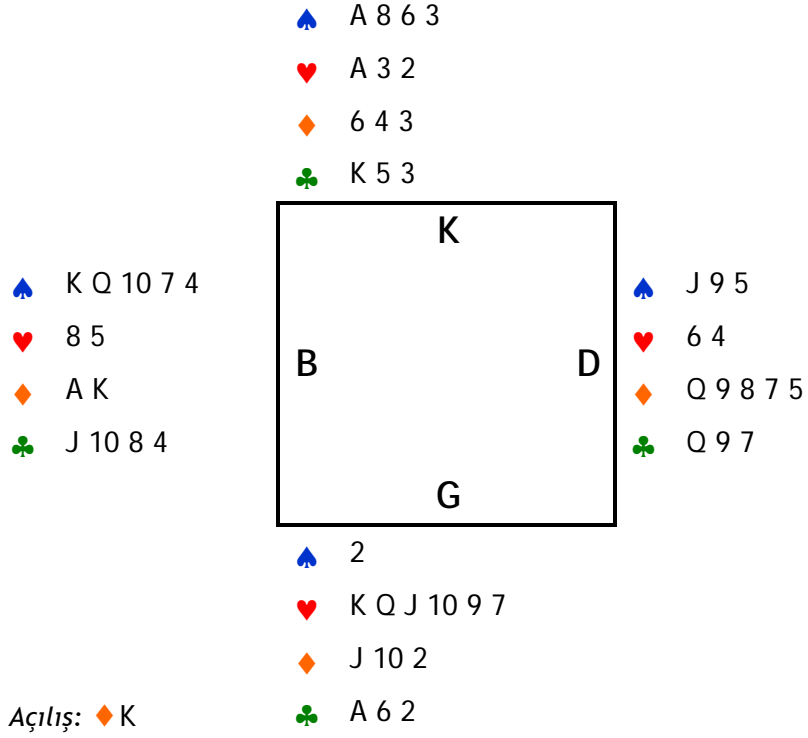
Trefl tehdidinin **Batı**'da olduğunu biliyorsunuz, Karo tehdidi de **Doğu**'da olmalı (yoksa neden Karo Vale gelsin?). Demek ki **ortak tehdit** Kör'lerde....sizin savunmanız Kör 6'lı olmalı (Kör Vale değil), çünkü bütün savunma kartlarınız aynı elde toplanmış olamaz.

Eğer üçüncü bir Pik oynarsanız kontratı yapamazsınız, çünkü bu durumda son **sağ tehdit** savunucunuz olan Karo As'ı artık kullanılmaz. Bu duruma düşmemek için kuralı uygulayın; önce Karo As'ını, sonra Pik'leri oynayın. Dördüncü Pik'e yerden bir Kör verin. Son Pik'te, önce **Batı** sıkışacaktır; **Batı** Trefl Vale'den vaz geçemeyeceği için Kör keserinden vaz geçmek zorunda kalacaktır: Siz yerden artık görevini tamamlamış bulunan Trefl 10'luyu verebilirsiniz.... Şimdi **Doğu** sıkışmaktadır, Karo Dam'dan vageçemez, Kör keserini atmak zorunda kalacaktır. Son eli Kör 6'lunuz kazanacaktır (esoterik olmak isterseniz Kör 2'li ile de kazanabilirsiniz).

Burada farkına varmanız gereken nokta Kör Vale'nin sadece bir serap olduğu ve sıkıştırmanın tamamlanmasında etkin bir görev almadığıdır: Kör Vale'nin vazifesi, **Doğu**'nun Trefl'i kozladıktan sonra Kör'e dönmelerini önlemekten ibarettir. **Kuzey**'in Trefl keserleri oynanmadan, Kör Rua'nın savunmada kalması gerektiği, ve Kör As'ının da yere tek geçiş olduğu düşünülürse, **Doğu**'nun Kör'e dönüşünün oyundaki sıkıştırma operasyonunu tamamen öldürülebileceği kolayca görülebilir.

Doğu'nun Karo Vale oynaması eli hakkında fikir verdiği için, **Güney**'in işini kolaylaştırmaktadır; herhangi bir Pik gelmeyi tercih etseydi, **Güney** Pik'lere girmeden Karo alırlarını oynamak zorunda kalacaktı. Netice değişmeyecekti, ama rakibin yardımı daima hoştur...

9. Güney 4♥ oynuyor



Deklarasyon sırasında Pik'i koz göstermiş olan **Batı** oyuna sıra ile Karo Rua ve Karo As oynayarak başlıyor ki, **Doğu-Batı** ortaklığının kullandığı sistemde bu **Batı**'nın elinde Karo'nun bittiğini göstermektedir. Üçüncü turda **Batı** Pik Rua döner, As'ı koymazsınız (koymadınız, değil mi?): **Batı** Trefl Vale ile devam eder, siz eli Trefl As ile elden alarak, yere geçiş imkânınızı saklar; kozlarınızı sonunda yerde kalacak şekilde çeker ve elden bir Trefl atabilmek için yerden Pik As'ını oynarsınız (önemli), sonra yerden çektiğiniz Pik'i kozlayarak ele geçer ve kozları bitirirsiniz. Çektiğiniz son koz önce **Batı**'yı, sonra da **Doğu**'yu sıkıştıracaktır.

Dikkat ediniz ki, **Batı** Trefl oynamaya bir el önce başlayarak oyunu batırabilirdi. **Güney**'in kaybedebileceği el sayısı sıkıştırma operasyonunu imkânsız kılar, siz durumu maçadan bir el vererek düzeltmeye çalıştığınızda ise **Batı**'nın ikinci bir Trefl atağı ölümcül olurdu (veya Pik'i **Doğu** alır ve derhal Karo'dan bir el daha yapardı).

10. Güney 3NT oynuyor

	♠ 6 5				
	♥ A 6 4 2				
	♦ Q 3 2				
	♣ A Q J 5				
		K			
♠ J 8 7 3					♠ K 10 9 2
♥ Q J 10 8					♥ 9 7
♦ 10 8 5 4		B		D	♦ 7 6
♣ 10					♣ K 9 8 6 3
			G		
	♠ A Q 4				
	♥ K 5 3				
	♦ A K J 9				
	♣ 7 4 2				
Açılış: ♥Q					

Oyunun (matchpoints) cinsinden değerlendirildiğini varsayın: Fazla eller önemli olacaktır. İlk Kör'ü boşlayın, ikinci Kör'ü Rua ile alarak bir Trefl empası deneyin. Diyelim ki empas tutmadı ve eli alan **Doğu** Pik döndü (Şükür ki, artık çok geç!). Eli Pik Dam ile alır, yere doğru bir Trefl oynarsınız. **Batı** değerli bir Pik'inden vaz geçmek zorunda kalacaktır.

Bu elde **ortak tehdit** Pik'te, **sol tehdit** Kör'de, **sağ tehdit** ise Trefl'de dir. Trefl As'ını alıp, Karo'ları oynayın; son Karo'nuz **Batı**'yı Pik keserinden de vaz geçmeye zorlayacaktır (siz yerden Kör vereceksiniz). Sonrasında yerdeki Kör As'ına doğru oynayacağınız Kör **Doğu**'yu siyah renklerde sıkıştıracak ve 11 elinizi garanti edecektir.