

## Hasznos haladó technikák

### Elimináció

*Kiadjuk az ütést az ellenvonalnak úgy, hogy csak jót tudjanak hívni.*

Amikor impassz/expasz-helyzet van egy színből, mindig jobb, ha az ellenvonal hívja. Ilyenkor tehát érdemes lehet eliminációt alkalmazni.

Ez színjátékban lényegesen egyszerűbb, ezért nézzük először ezt az esetet.

**Az elimináció lépései (színjátékban):**

- leaduzás - mindkét oldalon maradnia kell adunak
- a külső színek elfogyasztása mindkét oldalon
- az ütés átadása arra az oldalra, ahonnan várjuk a hívást

Az ellenvonal nem hívhat külső színeket, mert az dob-lop és így ütést ad. Adujuk már nincs, tehát kénytelenek lesznek a várt színbe behívni.

Példa:

	♠ A K 5	
	♥ 9 8 5 2	
	♦ A Q	
	♣ K T 5 3	
♠ J 9 7 4		♠ Q T 3 2
♥ J 3	S 6♥	♥ 4
♦ T 8 6 2	Lead: ♦2	♦ K J 9 4 3
♣ Q 9 4		♣ 8 7 2
	♠ 8 6	
	♥ A K Q T 7 6	
	♦ 7 5	
	♣ A J 6	

Egy treff és egy káró vesztőnk van. Rögtön az indító kijátszásnál van egy lehetőségünk: ha a dámát rakjuk, 50% eséllyel megcsináljuk a szlemet. De tudunk 100%-ot is! Treffből mindkét oldalra tudunk impasszolni. Ez megint csak 50% esély. Ha viszont az ellenvonal hívna treffet, garantáltan ütünk hármat belőle.

Tehát megütjük a 2-est az ásszal, leaduzunk, és elimináljuk a pikket (az utolsót lopva). Ez marad:

	♠ -	
	♥ 9 8	
	♦ Q	
	♣ K T 5 3	
♠ J		♠ Q
♥ -		♥ -
♦ T 8 6		♦ K J 9
♣ Q 9 4		♣ 8 7 2
	♠ -	
	♥ Q T 7	
	♦ 7	
	♣ A J 6	

Most a ♦7-essel kiadjuk az ütést, és bármelyikük is viszi, kőrjük nincsen, a pikk és káró dob-lop, tehát csak treffet hívhatnak. Jelen esetben Kelet visz, és impasszolja Nyugat dámáját.

Érdeemes megjegyezni, hogy a "bedobó lap", amivel átadjuk az ütést, lehet akár adu is (ha már csak egy magas adu van kinn), vagy éppen abból a színből, ahonnan ütést várunk. Az utóbbira nézzünk egy példát:

	♠ K Q 5 3	
	♥ A 9 4	
	♦ A Q 9	
	♣ A T 2	
♠ 8	S 6♠	♠ J 4
♥ J T 8 2	Lead: ♥J	♥ 6 5 3
♦ T 6 5		♦ K J 8 3
♣ K J 6 4 3		♣ Q 9 7 5
	♠ A T 9 7 6 2	
	♥ K Q 7	
	♦ 7 4 2	
	♣ 8	

A bubit elvisszük a királlyal, leaduzunk és elimináljuk a treffet és a kőrt. Ez marad:

	♠ Q 5	
	♥ -	
	♦ A Q 9	
	♣ -	
♠ -		♠ -
♥ -		♥ -
♦ T 6 5		♦ K J 8 3
♣ K J		♣ Q
	♠ T 9	
	♥ -	
	♦ 7 4 2	
	♣ -	

Kézben vagyunk, és a ♦2-est hívjuk az asztalon levő ♦9-eshez; Kelet visz a ♦J-val, és kénytelen behívni az A-Q villába. Ha Nyugat belerakná a ♦T-est, akkor ütjük a dámával, és Kelet majd az A-9 villába hív.

Ahogy az előző példában is láttuk, **ha nem kétoldali az impasszunk, akkor nem mindegy, hogy melyik ellenfél jut ütésbe.** Ilyenkor hasznos a "vesztőre veszítő" technika, amikor a veszélyes ellenfélen át hívunk lopásra, de adu helyett egy veszítőt dobunk, hogy a biztonságos ellenfél vigyen.

Példa:

	♠ K J 4 3	
	♥ A 9	
	♦ 7 6 3	
	♣ A K 8 2	
♠ 8	S 4♠	♠ 9 7
♥ K Q T 6 3	Lead: ♥K	♥ J 7 4 2
♦ A J 4		♦ Q T 9 5
♣ J 9 7 4		♣ Q T 5
	♠ A Q T 6 5 2	
	♥ 8 5	
	♦ K 8 2	
	♣ 6 3	

A 4 veszítőtől (1 kör és 3 káró) a kör ellen nem sokat tehetünk, az egyetlen esélyünk tehát az, hogy a ♦K üssön. Ehhez Keletnek nem szabad ütéshez jutnia, különben áthív a királyunkon. Ezért kiengedjük az első kört (különben amikor Nyugat legközelebb hív, át tudja adni az ütest Keletnek), és a második kört elvisszük az ásszal.

A szokásos módon leaduzunk, lehívjuk a két magas treffet, egy harmadikat lopunk kézben, egy aduval visszamegyünk az asztalra. Ide jutottunk:

	♠ J	
	♥ -	
	♦ 7 6 3	
	♣ 8	
♠ -	♠ -	♠ -
♥ Q	♥ J	♥ J
♦ A J 4	♦ Q T 9 5	♦ Q T 9 5
♣ J	♣ -	♣ -
	♠ T 6	
	♥ -	
	♦ K 8 2	
	♣ -	

Ha most lopunk egy treffet kézben, ezzel eliminálva a színt, és utána kárót hívunk, Kelet ütni fog, és visszahívja a kárót - nem jó. Ehelyett reménykedhetünk abban, hogy Nyugatnál van négy treff, és treffel át tudjuk adni neki az ütest. A ♣8 hívásra kézből egy kárót dobunk (vesztőre veszítő), és Nyugat kénytelen kárót hívni.

Szanjátékban egy kicsit bonyolultabb a helyzet, mert itt számon kell tartani, hogy kinél melyik színből hány darab van, és eszerint kell átadni az ütést.

Példa:

♠ T 3 ♥ Q T 6 ♦ K J 4 ♣ K Q J T 4	♠ A Q 4 ♥ A J 3 ♦ Q 7 6 2 ♣ 8 7 2	S 3NT Lead: ♣K	♠ J 9 8 6 2 ♥ 8 7 5 2 ♦ T 9 3 ♣ 9
	♠ K 7 5 ♥ K 9 4 ♦ A 8 5 ♣ A 6 5 3		

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
A licitmenet:	1♣	P	P	1NT
	P	3NT	P	P
	P			

Látunk 7 ütést, egy jöhet a kőr impasszból, és esetleg a ♦Q is üthet. Az első hívást kiengedjük, a folytatást ütjük az ásszal, és impasszoljuk a ♥J-t.

A vonalon 27 pont van, tehát az ellenvonalnak összesen 13 pontja van. Nyugat indult, tehát Keletnél kb. egy bubi lehet, így a ♦K csak Nyugatnál lehet. A dámát nem expasszolhatjuk, mert Nyugat visz a királlyal, és végighívja a treffeit, ami már 5 ütés. Viszont átadhatjuk neki az ütést treffel - csak előtte biztosítani kell, hogy ne tudjon mást hívni, csak kárót.

Lehívjuk a pikkeket és kőröket, és az alábbi helyzetbe kerülünk:

♠ - ♥ - ♦ Q 7 6 2 ♣ 8	♠ J 9 ♥ 8 ♦ T 9 3 ♣ -
♠ - ♥ - ♦ K J 4 ♣ J T 4	♠ - ♥ - ♦ A 8 5 ♣ 6 5

Treffet hívunk, Nyugat üt, és a magas treffek lehívása után kénytelen elhívni a ♦K mellől. Ahhoz, hogy sikerrel járjunk, az kellett, hogy legfeljebb három kőrje és pikkje legyen.

## Beszorítás

Addig hívjuk a magas kártyáinkat, amíg az egyik ellenfél el nem dob egy fogást.  
Ezzel általában pontosan egy ütést lehet nyerni.

**Biztosítani kell a következőket:**

- adjunk ki minden kiadható ütést, hogy már csak egy kelljen
- legyen egy több kártyás fenyegetés (Mx, MMx, MMMx stb., ahol M magas és x kicsi)
- ehhez legyen átmenet a másik kézben, ahol az utolsó magas "beszorító" lapot hívjuk majd
- legyen egy másik színben egy egykártyás fenyegetés

Ha az egykártyás fenyegetés a beszorító lap mellett van, akkor automatikus, különben pozicionális beszorításról beszélünk.

Feltételek ahhoz, hogy sikerüljön:

- a két fenyegetés fogása egy kézben van (automatikus eset)
- a két fenyegetés fogása a beszorító laptól balra ülő játékosnál van (pozicionális eset)

Példa:

	♠ A 7	
	♥ K 7 2	
	♦ K Q 3 2	
	♣ K Q 6 4	
♠ K Q J T 4		♠ 9 5 3 2
♥ 9 6	S 6NT	♥ J T 5 3
♦ T 9 7 4	Lead: ♠K	♦ 8
♣ T 8		♣ J 9 5 3
	♠ 8 6	
	♥ A Q 8 4	
	♦ A J 6 5	
	♣ A 7 2	

Van 11 ütés (1 pikk, 3 kőr, 4 káró, 3 treff) magas kártyákból. Az utolsót megszerezhetjük, ha ugyanaz az ellenfél védi a treffet és a kőrt.

- Engedjük ki az első ütést, ezzel teljesítettük az (a) feltételt
- Utána hívjuk le a magas kártyákat, amíg ehhez az álláshoz nem jutunk:

	♠ -	
	♥ -	
	♦ 3	
	♣ K Q 6	
♠ J T		♠ -
♥ -		♥ J
♦ T		♦ -
♣ T		♣ J 9 5
	♠ -	
	♥ 8	
	♦ J	
	♣ 7 2	

Valójában nem muszáj előre lehívni a ♣A-t és a magas kőröket, de így jobban látszik, hogy teljesülnek a feltételek:

- az asztalon a ♣KQ6 a többkártyás fenyegetés (b)
- ehhez van átmenet kézből, ahol a ♦J a beszorító lap (c)
- a kézben levő ♥8-as az egykártyás fenyegetés (d)

Nézzük meg, mi történik, ha most kihívjuk a ♦J-t.

A JOE nem tud jót dobni, hiszen ha a ♣5-öt dobja, akkor a maradék három treffünk üt, ha pedig a ♥J-t, akkor először üt a ♥8, utána pedig a két magas treff.

Mivel a ♥8 és a ♦J egy kézben van, automatikus a beszorítás, tehát mindegy, hogy melyik ellenfélnél van a két fogás. Ha felcseréljük a BOE és a JOE kártyáit, semmi nem változik.

Pozicionális esetben ilyen jellegű a végállás:

	♠ - ♥ J ♦ - ♣ A K Q 4	
♠ - ♥ Q ♦ - ♣ J T 8 2	♠ - ♥ 9 ♦ T 9 ♣ 9 6	
	♠ - ♥ 5 ♦ J ♣ 7 5 3	

Itt a ♦J a beszorító lap, a ♥J az egykártyás, a ♣AKQ4 pedig a többkártyás fenyegetés. Ha most lehívjuk a ♦J-t, a BOE beszorul. Ha kőrt dob, az asztalról treffet dobunk, ha treffet dob, akkor az asztalról kőrt dobunk. Ezt azért tudjuk megtenni, mert korábban jövünk. Ha megcseréljük a BOE és a JOE lapjait, akkor a beszorítás nem fog működni, hiszen az asztal fog előbb dobni, és a JOE is ugyanazt fogja dobni.

Egy fontos előkészítő technika a beszorításhoz az ún. **Vienna coup**.

Ez annyiból áll, hogy **lehívunk egy magas kártyát, ezzel kimagasítva az ellenvonal lapját**, hogy aztán beszoríthassuk.

Példa:

♠ A 8 7 4 2		
♥ T 5		
♦ A K Q 6		
♣ K 2		
♠ J 9 3		♠ K T 6
♥ A K J 7 4	S 6♣	♥ Q 9 6 3 2
♦ 9 4	Lead: ♥A	♦ J T 7 3
♣ T 4 3		♣ 8
	♠ Q 5	
	♥ 8	
	♦ 8 5 2	
	♣ A Q J 9 7 6 5	

A második kör hívást lopjuk. Látunk 11 ütést, hol lesz az utolsó?

Ha a káró 3-3, akkor onnan jön még egy. Erre van kb. 36% esély, de tudunk jobbat is.

Ha lehívjuk a ♠A-t (Vienna coup), akkor ezzel kimagasítjuk a ♠K-t, és ha ez ugyanott van, mint a hosszú káró, akkor a beszorítás sikerülni fog. Persze ezt még korán meg kell tenni, különben nem tudunk visszajutni kézbe.

Tehát kis treff a királyhoz, ♠A, kis treff a dámához, és végighívjuk a treffeket.

A végállás ez lesz:

	♠ 8	
	♥ -	
	♦ A K Q 6	
	♣ -	
♠ J 9		♠ K
♥ J		♥ -
♦ 9 4		♦ J T 7 3
♣ -		♣ -
	♠ Q	
	♥ -	
	♦ 8 5 2	
	♣ 7	

Itt a ♣7 a beszorító lap, a ♠Q az egykártyás, a ♦AKQ6 pedig a többkártyás fenyegetés.

Automatikus beszorítás, tehát mindegy, kinél van a ♠K és a hosszú káró.

A siker esélye 28% körül van, de ez "hozzáadódik" az előbbi 36%-hoz, hiszen ha a ♣7 hívásra nem dobja el senki a ♠K-t, akkor a hosszú káróra fogunk játszani, és így kb. 54% hogy megcsináljuk a felvételt.

## Adu coup / Grand coup

-----

Lerövidítjük a kézben levő hosszú adunkat, hogy elkapjuk a JOE-nél levő magas adut, amit nem tudunk impasszolni, mert az asztalon már nincsen adu.

Az adu coup lépései:

1. Lopásokkal lerövidítjük az adunkat, hogy ugyanolyan hosszú legyen, mint a JOE-nek.
2. Eliminálunk a kezünkéből (és így a JOE kezéből) minden más színt.
3. Az asztralról hívunk.

Ehhez nyilván kell sok átmenet az asztalra.

Példa:

	♠ 8 4	
	♥ A K 9 2	
	♦ K Q 3	
	♣ K 8 6 5	
♠ 6		♠ K 9 3 2
♥ Q J T 4	S 6♠	♥ 7 5 3
♦ J 9 5 2	Lead: ♥Q	♦ T 8 6
♣ A Q T 2		♣ 9 7 3
	♠ A Q J T 7 5	
	♥ 8 6	
	♦ A 7 4	
	♣ J 4	

A szlem felvétel ellenére három vesztő is van, kettő treffből, és egy az aduból. A kör hívást megütjük az asztalon, és sikeresen impasszoljuk a ♠T-est. Visszamegyünk asztalra egy újabb körrel, és impasszoljuk a ♠J-t. Ekkor kiderül, hogy milyen rossz az adu elosztása.

Mielőtt elkezdenénk az adu coup-t, megpróbáljuk expasszolni a ♣K-t, és örömmel látjuk, hogy Nyugat üt az ásszal. Kárót hív, amit asztalon ütünk.

A feladat most, hogy kézben is csak 2 adu legyen, tehát kétszer kell rövidíteni. Hívunk egy kört és kézben lopjuk. Mielőtt visszamennénk káróval az asztalra, lehívjuk a ♦A-t, mivel a következő kör hívásra Kelet valószínűleg el tud dobni egy lapot a rövid színéből - és valóban, eldob egy treffet.

Treffel visszamegyünk az asztalra, és a következő lesz az állás:

	♠ -	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ 8 6	
♠ -		♠ K 9
♥ -		♥ -
♦ J		♦ -
♣ T		♣ -
	♠ A Q	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ -	

Most a treff hívásra Keletnek nincs jó válasza, gyakorlatilag impasszhelyzet alakult ki.



A **Grand coup** csak annyiban különbözik ettől, hogy egy **magas lapot lopunk**, hogy ezzel rövidítsük a kezünkben az adunkat. Nézzünk erre is egy példát.

♠ 6 ♥ T 9 4 2 ♦ J 9 5 2 ♣ A Q T 2	♠ 8 4 ♥ A K Q J ♦ K Q 3 ♣ K 8 6 5  S 6♠ Lead: ♣A	♠ K 9 3 2 ♥ 7 5 3 ♦ T 8 6 ♣ 9 7 3  ♠ A Q J T 7 5 ♥ 8 6 ♦ A 7 4 ♣ J 4
--	--	--

Az előzőhöz képest csak annyi változott, hogy Nyugat ♥QJ-ja helyet cserélt Észak ♥92-jével. A ♣A indítás után Nyugat körre vált, és innen ugyanúgy megy a játék, mint az előbb, csak az adurövidítéskor a magas ♥QJ-t fogjuk kézben lopni.

**Nem feltétlenül kell villának lennie** a kezünkben. Az adu coup akkor is **működik**, ha a JOE-nél van a magas adu.

Példa:

♠ J 7 ♥ T ♦ Q J 8 5 ♣ K Q J T 6 5	♠ K 8 5 3 ♥ 9 7 6 4 ♦ 9 ♣ A 9 7 3  S 6♥ Lead: ♣K	♠ Q T 6 4 ♥ Q J 3 ♦ T 7 4 2 ♣ 8 2  ♠ A 9 2 ♥ A K 8 5 2 ♦ A K 6 3 ♣ 4
--	--	--

Egy pikk vesztőnk van, két káró, és egy adu (ha az eloszlás 3-1). A két káró vesztőt el tudjuk lopni, a probléma az adu vesztő.

Elvisszük a treff hívást az ásszal, és két kört aduzunk. Kiderül, hogy 3-1 az eloszlás, az egyetlen esélyünk tehát, ha a ♥Q-ra el tudjuk dobni a pikk vesztőnk.

A két magas káró után a harmadikat az asztalon lopjuk, egy treffet lopunk kézben, és az utolsó kárót is lopjuk az asztalon.

♠ J ♥ - ♦ - ♣ Q J T 6	♠ K 8 5 ♥ - ♦ - ♣ 9 7  ♠ A 9 2 ♥ 8 5 ♦ - ♣ -	♠ Q T 6 4 ♥ Q ♦ - ♣ -
--------------------------------	--	--------------------------------

Asztalon vagyunk, és hívunk egy treffet. Ha Kelet lop, akkor eldobjuk rá a pikk vesztőt, és terítünk. Ha egy pikket dob, akkor kézben lopunk, és lehívjuk a ♠A-t és ♠K-t.

	♠ 8	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ 9	
♠ -		♠ Q
♥ -		♥ Q
♦ -		♦ -
♣ Q J		♣ -
	♠ 9	
	♥ 8	
	♦ -	
	♣ -	

Az asztalról hívott utolsó treff kimagasítja az adunkat.

Egy alternatíva az adu coup befejezésére az, hogy ha **kombináljuk az eliminációval**.

Példa:

	♠ A T 5	
	♥ 6 3	
	♦ A 9 6 2	
	♣ A K 7 3	
♠ K J 7	S 4♥	♠ Q 8 6 3
♥ -	Lead: ♦Q	♥ Q J T 8
♦ Q J T 4 3		♦ K 8 5
♣ Q T 9 6 2		♣ J 4
	♠ 9 4 2	
	♥ A K 9 7 5 4 2	
	♦ 7	
	♣ 8 5	

Van 2 pikk vesztő, és 0-2 kör vesztő, tehát az egyetlen problémás eset az, amikor az adu 4-0 eloszlású. A káró hívást asztalon ütjük, és hívunk egy adut. Kelet dámáját ütjük az ásszal, Nyugat pedig kimutat.

Elkezdjük az adu coup-t. Keletnél még 3 adu van, tehát hármat kell lopni. Treff az ászhoz, kárót lopunk kézben. Treff a királyhoz, kárót lopunk kézben. Pikk az ászhoz, kárót lopunk kézben (ha ezt Kelet lopja, akkor eldobunk rá egy pikk vesztőt).

	♠ T 5	
	♥ 6	
	♦ -	
	♣ 7 3	
♠ K J		♠ Q 8
♥ -		♥ J T 8
♦ -		♦ -
♣ Q T 9		♣ -
	♠ 9 4	
	♥ K 9 7	
	♦ -	
	♣ -	

Kiadjuk az ütést pikkben, és Nyugat elviszi a királyt és a bubit, de utána kénytelen treffet hívni, és Keletnek nincs jó választása. Ha a 8-ast rakja, vissz a ♥K9, ha pedig a ♥T-est, akkor kiengedjük, és kénytelen lesz elhívni a ♥J mellől.

## Bath coup

-----

Egyszerű csel, amikor **az indító kijátszás K, és a kezünkben AJx van**. Ha ilyenkor **kicsit rakunk**, akkor a szín ismétlése esetén kettőt is üthetünk belőle.

Példa:

	♥ 4 3	
♥ K Q T 5		♥ 9 8 7
	♥ A J 6 2	

1. ♥ K 3 7 6 (ha az ellenvonal hozzáállást jelez, akkor a 6-ossal kendőzzük el a negatív jelzést)
2. ♥ Q 4 9 A, és a ♥J is magas.

## Deschapelles coup

-----

Egy magas kártyát feláldozunk azért, hogy  
a) elvegyünk egy átmenetet az asztaltól,  
b) adjunk egy átmenetet a partner kezébe.

Példa az (a) típusra:

	♠ 9 7 6	
	♥ A 5	
	♦ 6 2	
	♣ K Q J T 7 4	
♠ J T 4 3		♠ A 5 2
♥ 9 8 3 2	S 3NT	♥ K J T 6
♦ T 9 8 3	Lead: ♠3	♦ Q J 4
♣ 5		♣ A 9 2
	♠ K Q 8	
	♥ Q 7 4	
	♦ A K 7 5	
	♣ 8 6 3	

Mi, mint kelet, viszünk az ásszal. Látjuk, hogy a felvevőnek nem lesz problémája, ha végig tudja hívni az asztalon a treffet. A ♣A-t vissza tudjuk tartani, ezzel elfogyasztva Dél treffeit, de ez nem ér semmit, amíg megvan az asztalon a ♥A átmenet. Gyorsan kell cselekedni, ezért feláldozzuk a ♥K-t. Az asztalnak muszáj ütnie, különben még egy kőrt hívunk, és abba megy bele az ász.

Ezután a ♣A-t kétszer visszatartva a felvétel megbukik hiszen a felvevőnek csak 8 ütése lesz (2 pikk, 2 kör, 2 káró, 2 treff).

Példa a (b) típusra:

♠ 9 7		
♥ A 3		
♦ K Q 9		
♣ Q J T 9 8 6		
♠ K Q J T 6 2		♠ A
♥ K 7 6	S 3NT	♥ Q 5 4 2
♦ J 7 4	Lead: ♠K	♦ T 8 6 3 2
♣ 5		♣ A 4 2
	♠ 8 5 4 3	
	♥ J T 9 8	
	♦ A 5	
	♣ K 7 3	

N-S mansban, E-W bellben - a felvétel a meglehetősen ambiciózus 3 szan.

A felvevő itt is nyilván a hosszú treffet akarja majd lehívni. Az előző trükk azonban itt nem használható, mert az asztalra elég sok átmenet van.

Az indításból tudjuk, hogy Nyugatnál jó pikk van, de sajnos nem tudjuk visszahívni. Hogyan juttathatnánk mégis ütésbe? Ha nála van a ♦A vagy a ♣K, akkor úgyis ütni fog. Mi a helyzet, ha csak a ♥K van nála? Ha az asztalon nem lenne ott a ♥A, akkor át tudnánk adni kőrrel az ütést, amikor a felvevő szabadítja a treffet és üt a ♣A.

A ♥A kilökéséhez hívjuk le a ♥Q-t! Az előző esethez hasonlóan a felvevő az asztalon üt az ásszal (különben még egy kör hívás következik), és a ♣A ütésünk után kör hívással át tudjuk adni az ütést Nyugatnak, aki végighívja a pikkeit. Az ellenvonal tehát 8 ütést fog vinni (6 pikk, 1 kör, 1 treff), 4 bukás. Minden más hívásnál a felvevő megcsinálja, hiszen visz 1 kör, 3 káró és 5 treff ütést.

---

Felhasznált irodalom:

- David Bird, Marc Smith: Eliminations and Throw-Ins
- David Bird, Marc Smith: Squeezes Made Simple
- David Bird, Marc Smith: Tricks with Trumps
- Louis H. Watson: Watson's Classic Book on the Play of the Hand at Bridge