

BRIDGE

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΑΘΛΗΜΑ



ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΣΥΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Ξεκινώντας να παίζουμε μπριτζ – Γνωριμία με το παιχνίδι

☆ Το μπριτζ παίζεται με 4 παίκτες: Τον **Βορά**, την **Ανατολή**, το **Νότο** και τη **Δύση**! Ο Βοράς είναι συμπαίκτης με τον Νότο ενώ η Ανατολή με τη Δύση.

Οι συμπαίκτες κάθονται απέναντι.

Έτσι λέμε ότι έχουμε δυο αντίπαλους «άξονες»: Τον Β-Ν και την Α-Δ.

☆ Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, χρειάζεται μια τράπουλα με 52 φύλλα (τα μπαλαντέρ αφαιρούνται): Η τράπουλα μοιράζεται στους 4 παίκτες αριστερόστροφα κι έτσι ο κάθε παίκτης κρατάει 13 φύλλα!

Στην 1^η παρτίδα μοιράζει ο Βοράς, στην επόμενη μοιράζει η Ανατολή κ.ο.κ

Σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια της τράπουλας, το μπριτζ παίζεται κατά τη φορά των δεικτών του ρολογιού.

☆ Η τράπουλα του μπριτζ είναι η γνωστή κοινή τράπουλα με τα 4 σύμβολα, που στο μπριτζ ονομάζονται «**χρώματα**» (suits). Έτσι λέμε ότι η τράπουλα του μπριτζ έχει 4 χρώματα και το κάθε χρώμα έχει 13 φύλλα. Έτσι έχουμε:

Τις ♠ **πίκες**: ♠A, ♠K, ♠Q, ♠J, ♠10, ♠9, ♠8, ♠7, ♠6, ♠5, ♠4, ♠3, ♠2

Τις ♥ **κούπες**: ♥A, ♥K, ♥Q, ♥J, ♥10, ♥9, ♥8, ♥7, ♥6, ♥5, ♥4, ♥3, ♥2

Τα ♦ **καρά**: ♦A, ♦K, ♦Q, ♦J, ♦10, ♦9, ♦8, ♦7, ♦6, ♦5, ♦4, ♦3, ♦2

και τα ♣ **σπαθιά**: ♣A, ♣K, ♣Q, ♣J, ♣10, ♣9, ♣8, ♣7, ♣6, ♣5, ♣4, ♣3, ♣2.

☆ Το μεγαλύτερο φύλλο κάθε χρώματος είναι ο Άσος, ενώ το μικρότερο είναι το 2.

Τα σημαντικότερα φύλλα στο μπριτζ είναι οι φιγούρες A, K, Q, J και το 10. Αυτά λέγονται **ONEP** (high cards).

Τα φύλλα από το 9 και κάτω, λέγονται **LIMA** (ή απλά μικρά φύλλα).

☆ Μόλις μοιραστεί η τράπουλα στους 4 παίκτες, τότε ο καθένας προσεκτικά τοποθετεί τα 13 φύλλα του κατά χρώματα, ξεκινώντας από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο. Έτσι τακτοποιεί το «**χέρι**» του κάπως έτσι:



«**Χέρι**» (bridge hand) είναι το σύνολο των 13 φύλλων που κρατάει ο κάθε παίκτης ακριβώς μετά το μοίρασμα.

☆ Ο σκοπός των παικτών στο μπριτζ είναι να κερδίσουν όσες περισσότερες «λεβέ» (tricks) μπορούν τις οποίες προηγουμένως έχουν προβλέψει!

Λεβέ (ή μπάζα) είναι το σύνολο 4 φύλλων που παίζονται στο τραπέζι με τον εξής κανόνα:

Ο πρώτος παίκτης τοποθετεί φανερά ένα από τα 13 φύλλα του στο τραπέζι. Τότε λέμε ότι ο 1^{ος} παίκτης έπαιξε! Στη συνέχεια ο επόμενος είναι υποχρεωμένος να τοποθετήσει και εκείνος ένα δικό του φύλλο ίδιου χρώματος μετά παίζει ο τρίτος και τέλος ο τέταρτος.

Ο κανόνας που ακολουθούν οι παίκτες μετά τον πρώτο, είναι να ακολουθήσουν το χρώμα που έπαιξε ο πρώτος, δηλαδή να τοποθετήσουν στο τραπέζι φύλλο ΙΔΙΟΥ χρώματος με τον πρώτο!

Το μεγαλύτερο από τα 4 φύλλα που έχουν παιχτεί, κερδίζει τη ΛΕΒΕ!

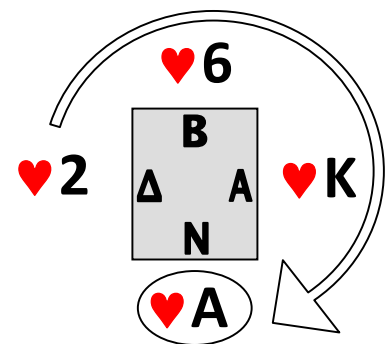
Τα 4 φύλλα κλείνουν πάνω στο τραπέζι και ο κερδισμένος της 1^{ης} λεβέ παίζει πρώτος στη 2^η λεβέ όποιο από τα 12 φύλλα που του έχουν απομείνει θέλει εκείνος. Οι επόμενοι είναι και πάλι υποχρεωμένοι να ακολουθήσουν το χρώμα του. Ο κερδισμένος της 2^{ης} λεβέ παίζει πρώτος στην 3^η λεβέ κ.ο.κ.

Για να ολοκληρωθεί η παρτίδα θα πρέπει να παιχτούν 13 λεβέ, αφού θα πρέπει να τελειώσουν τα φύλλα των παικτών.

🌟* **Ας δούμε πως παίζονται οι λεβέ:**

➤ **1^η λεβέ:** Η Δύση παίζει το ♥2, ο Βοράς ακολουθεί με το ♥6, η τρίτη Ανατολή βάζει τα δυνατά της προσπαθώντας να κερδίσει με τον ♥K και ο Νότος παίρνει τη λεβέ με την μεγαλύτερη ♥ της τράπουλας, τον ♥A.

Τα φύλλα κλείνουν και λέμε ότι οι νικητές της 1^{ης} λεβέ είναι ο άξονας του ΒΝ. Ο κάθε παίκτης τοποθετεί τα παιγμένα φύλλα μπροστά του στο τραπέζι κλειστά με το εξής κόλπο: τα χαμένα ξαπλωμένα (οριζόντια), ενώ τα κερδισμένα όρθια (κατακόρυφα)!



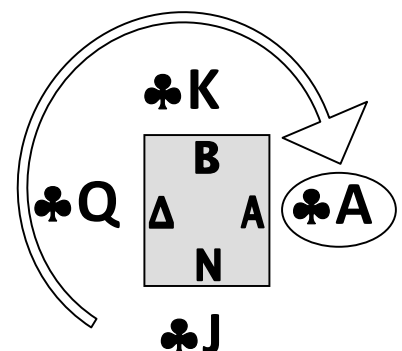
➤ **2^η λεβέ:** Ο Βοράς που κέρδισε την πρώτη λεβέ, παίζει πρώτος για τη δεύτερη λεβέ τον ♣J.

Η Δύση «σκεπάζει» τον ♣J με την ♣Q, ο τρίτος της λεβέ Βοράς βάζει τα δυνατά του με τον ♣K και η Ανατολή κερδίζει την 2^η λεβέ με τον ♣A.

Η Α-Δ τοποθετεί τα ♣ της όρθια και κλειστά στο τραπέζι, ενώ ο Β-Ν, ξαπλωμένα.

Στην 3^η λεβέ θα παίζει πρώτη η Ανατολή, όποιο φύλλο θέλει εκείνη!

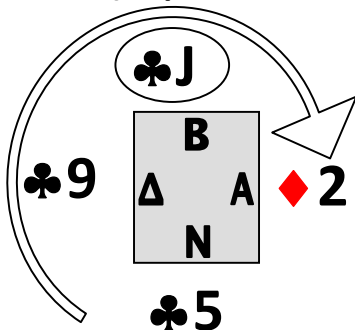
Το παιχνίδι θα συνεχιστεί μέχρι τη 13^η λεβέ.



☆ Υποχρέωση κάθε παίκτη είναι να ακολουθεί το χρώμα της λεβέ.
Τι γίνεται όμως εάν του έχει τελειώσει το συγκεκριμένο χρώμα και δεν μπορεί να ακολουθήσει; Αφού μια λεβέ είναι το σύνολο 4 φύλλων, όταν μας τελειώσει το χρώμα που ζητάει ο πρώτος, τότε είναι αναγκασμένος να παίξει φύλλο άλλου χρώματος (ξεσκαρτάρισμα).
Τότε όμως δεν μπορούμε να κερδίσει τη λεβέ εκτός εάν... το φύλλο που παίζει είναι... **ΑΤΟΥ!**

• Τι είναι το **ατού** (trump); Είναι το «προνομιούχο χρώμα της παρτίδας»!
Μη βιάζεστε ... θα δούμε το θέμα αυτό αναλυτικότερα σε λίγο...
Υπάρχουν δυο ειδών παρτίδες: ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ και ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΕΣ (ΜΕ ΑΤΟΥ)

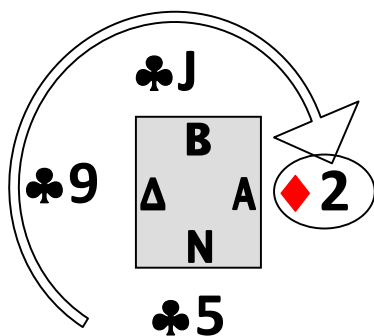
A. Παρτίδες ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ: Παίκτης που δεν ακολουθεί το χρώμα δεν μπορεί να κερδίσει τη λεβέ:



Ο Νότος έχει παίξει 1^{ος} στη διπλανή λεβέ ζητώντας ♣. Η Ανατολή δεν έχει ♣ κι έτσι παίζει το ♦2. Η κίνηση αυτή λέγεται «ξεσκαρτάρισμα».
Νικητής της λεβέ είναι ο Βοράς.
Ακόμα και εάν έπαιζε την ♦Q η Ανατολή τη λεβέ θα την κέρδισε ο Βοράς.

Γι αυτό μια συνηθισμένη στρατηγική, είναι να πετάμε λιμά άχρηστα φύλλα, όταν δεν μπορούμε να ακολουθήσουμε στο χρώμα της λεβέ!

B. Παρτίδες ΜΕ ΑΤΟΥ (χρωματιστές): Ορίζεται πριν την πρώτη λεβέ ένα από τα 4 χρώματα (♣, ♦, ♥, ♠) ως προνομιούχο, ΑΤΟΥ.
Τότε παίκτης που δεν μπορεί να ακολουθήσει στο χρώμα της λεβέ, μπορεί να «κόψει» με ένα ατού και να κερδίσει εκείνος τη λεβέ!



Παράδειγμα: Αν έχει οριστεί το ♦ ως ατού της παρτίδας, τότε:

Ο Νότος έχει παίξει 1^{ος} στη διπλανή λεβέ ζητώντας ♣. Η Ανατολή δεν έχει ♣ κι έτσι κόβει με το ♦2 και κερδίζει τη λεβέ!!

Τώρα λέμε ότι η Ανατολή έκανε μια «**κοφή λεβέ**» ή... «**έκοψε τον ♣J του Βορά!**»

Το «κόψιμο» δεν είναι υποχρεωτικό στο μπριτζ. Η Ανατολή θα μπορούσε να ξεσκαρτάρει π.χ μια μικρή ♥, (♥3). Τότε όμως τη λεβέ θα την κέρδισε ο αντίπαλος Βοράς!

☆ Αν κάποιος παίκτης **κόψει** με ατού, τότε ο επόμενος μπορεί να **πανωκόψει** με μεγαλύτερο ατού και να κερδίσει τη λεβέ!
Απαραίτητη προϋπόθεση για να κόψουμε, είναι να **ΜΗΝ** έχουμε φύλλα στο χρώμα που έπαιξε ο 1^{ος} στη λεβέ, δηλαδή να μην μπορούμε να ακολουθήσουμε.

☆ Η τέχνη στο μπριτζ, είναι να μπορείς να προβλέψεις εκ των προτέρων τις λεβέ που θα κερδίσεις. Το δυσκολότερο δε είναι οι παίκτες να μπορέσουν να προβλέψουν τις λεβέ που θα κάνουν και οι δυο μαζί σαν ζευγάρι!

☆ Για να μπορούν να επικοινωνούν οι παίκτες μεταξύ τους, μαθαίνουν τη **γλώσσα του μπριτζ**... τα «μπριτζιακά!». Η επικοινωνία μεταξύ συμπαικτών είναι φανερή σε όλους. Κανείς δεν μιλάει με το στόμα, αλλά χρησιμοποιεί το κουτάκι αγорών που βρίσκεται στο δεξί του χέρι. Αυτό περιέχει δηλώσεις που είναι «λέξεις – μπριτζ». Αυτές θα μάθουμε στα επόμενα μαθήματα. Μαθαίνοντας τη γλώσσα του μπριτζ, ένας Έλληνας παίκτης μπορεί πολύ εύκολα να συνεννοηθεί σε ένα τραπέζι με έναν Κινέζο, με έναν Ιταλό και έναν Ολλανδό, χωρίς να ξέρει καμία λέξη στη γλώσσα τους 😊.

☆ Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι με τις λεβέ, οι 4 παίκτες δηλώνουν πόσες λεβέ θα κάνουν. Αυτό γίνεται με μια διαδικασία που μοιάζει με πλειστηριασμό, που λέγεται **ΑΓΟΡΑ (bidding)**.

Κατά τη διάρκεια της αγοράς ορίζεται το είδος του παιχνιδιού (ατού ή χωρίς ατού) και ο εκτελεστής της παρτίδας!

Με μία λέξη, ορίζεται το τελικό **ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ (contract).**

Σε κάθε παρτίδα, ένας από τους 2 άξονες είναι η **επίθεση** και ο άλλος είναι η **άμυνα**. Επίθεση είναι το ζευγάρι που κατά τη διάρκεια της αγοράς (πλειστηριασμός), δηλώσει ότι θα κάνει τις περισσότερες λεβέ.

Ο παίκτης της επίθεσης που όρισε το είδος του παιχνιδιού (ατού ή χωρίς ατού) είναι ο **ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ (declarer)**.

Ο συμπαίκτης του εκτελεστή είναι ο **ΜΟΡ (dummy)**.

☆ Στη πρώτη λεβέ έχει τη χαρά να παίζει το πρώτο φύλλο στο τραπέζι η άμυνα! **Πρώτος παίζει ο παίκτης που κάθεται αριστερά από τον εκτελεστή.**

☆ Το 1^ο φύλλο που παίζεται στο τραπέζι στην αρχή της παρτίδας λέγεται **ΑΝΤΑΜ (lead)**. Αντάμ κάνει ο παίκτης αριστερά του εκτελεστή, αφού πρώτα τελειώσει η διαδικασία της αγοράς και συμφωνηθεί το συμβόλαιο.

☆ Μόλις εμφανιστεί η αντάμ στο τραπέζι, τότε ο συμπαίκτης του εκτελεστή που είναι **ΜΟΡ φανερώνει τα φύλλα του**.

Ο μορ, τοποθετεί τα φύλλα του ανοιχτά πάνω στο τραπέζι σε στήλες και κατά χρώματα, από το μεγαλύτερο στο μικρότερο.

Αν η παρτίδα είναι με ατού, τότε τα ατού τοποθετούνται πρώτα, στη δεξιά στήλη. Αν η παρτίδα είναι χωρίς ατού, τότε τοποθετούνται οι ♠, μετά οι ♥, στη συνέχεια τα ♦ και τέλος τα ♣.

☆ Τα φύλλα του ΜΟΡ συμμετέχουν στο παιχνίδι, αλλά τα διαχειρίζεται ο **ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ**. Ο μορ απλά παίζει χαμογελαστός ακολουθώντας τις εντολές του συμπαίκτη του! Απαγορεύεται να μιλάει ή να τον συμβουλεύει τι να παίζει 😊.

☆ Σκοπός του εκτελεστή είναι να πραγματοποιήσει το συμβόλαιό του και φυσικά όσοες περισσότερες λεβέ κερδίσει... τόσο καλύτερα!

☆ Σκοπός της άμυνας είναι να πάρει όσοες περισσότερες λεβέ μπορεί και βέβαια να εμποδίσει τον εκτελεστή να «βγάλει το συμβόλαιό του»!

☆ Σε μια παρτίδα μπριτζ παίζονται 13 λεβέ.

$13/2 = 6,5...$ Άρα ο άξονας της επίθεσης «αγοράζει» με σκοπό να κάνει από 7... μέχρι 13 λεβέ! Προφανώς εάν δεν μπορεί να κάνει ούτε 7, τότε θα πρέπει να βρίσκεται σε θέση άμυνας!

☆ **Ιεραρχία των χρωμάτων στο μπριτζ: «♣, ♦, ♥, ♠, ΧΑ»**

Για να μπορεί να γίνει σωστός πλειστηριασμός, δόθηκε στα χρώματα μια ιεραρχία. Έτσι το φθηνότερο χρώμα είναι τα ♣, στη συνέχεια τα ♦, μετά οι ♥ και τέλος οι ♠. Ακριβότερο συμβόλαιο όλων όμως είναι τα ΧΑ (χωρίς ατού). Τα ♣ και τα ♦ λέγονται: **ΜΙΝΕΡ (minors)**

Οι ♥ και οι ♠ λέγονται: **ΜΑΖΕΡ (majors)**

Αν ο Βοράς δηλώσει: «Θα κάνω 7 λεβέ με ατού ♣», η Ανατολή αν θέλει να υπερισχύσει θα πρέπει να δηλώσει: «Θα κάνω 7 λεβέ με ατού ♥».

Αν τώρα με τη σειρά του ο Νότος θέλει να μπει στην αγορά, θα πρέπει να αγοράσει κάτι πιο ακριβό! Αν ο Νότος θέλει να κάνει ατού τα ♦, θα πρέπει να πει: «Θα κάνω 8 λεβέ με ατού ♦»... ενώ αν θέλει να κάνει ατού τις ♠ θα του κοστίζει πιο οικονομικά αφού θα πει: «Θα κάνω 7 λεβέ με ατού τις ♠». Αν κάποιος παίκτης δεν έχει ενδιαφέρον να «ανέβει» στην αγορά, τότε λέει **πάσο**.

☆ Η ακρίβεια στην αγορά αμείβεται: Όσο πιο πολλές λεβέ προβλέψει ο εκτελεστής, τόσο πιο ακριβό συμβόλαιο έχει αγοράσει.

Ανάλογα με το ύψος του συμβολαίου, ο εκτελεστής πληρώνεται για την επιτυχία του!

Έτσι έχουμε 4 ειδών συμβόλαια:

1. **Μερικό σκορ** (part – score) - Εύκολα συμβόλαια, μικρό bonus
2. **ΜΑΝΣ** (game contracts) - Σημαντικά συμβόλαια, **ΚΑΛΟ BONUS**
3. **Μικρό σλεμ** (small slam) – Ο εκτελεστής πρέπει να κερδίσει **12** λεβέ!
4. **Μεγάλο σλεμ** (grand slam) – Ο εκτελεστής πρέπει να κερδίσει **13** λεβέ!

ΛΕΒΕ	ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ						ΠΟΝΤΟΙ
13	7♣	7♦	7♥	7♠	7ΧΑ	Μεγάλο σλεμ	36-37
12	6♣	6♦	6♥	6♠	6ΧΑ	Μικρό σλεμ	32-33
11	5♣	5♦	5♥	5♠	5ΧΑ	Μ Α Ν Σ	27
10	4♣	4♦	4♥	4♠	4ΧΑ		25
9	3♣	3♦	3♥	3♠	3ΧΑ		25
8	2♣	2♦	2♥	2♠	2ΧΑ	Μερικό σκορ	Μέχρι 24
7	1♣	1♦	1♥	1♠	1ΧΑ		

☆ Οι αμυνόμενοι συνεννοούνται μεταξύ τους κάνοντας **ΣΙΝΙΑΛΑ** (signals) με τα λιμά τους φύλλα.

☆ Η **ΑΓΟΡΑ**, η **ΕΚΤΕΛΕΣΗ**, η **ΑΝΤΑΜ** και τα **ΣΙΝΙΑΛΑ** έχουν κανόνες και κόλπα που θα μάθουμε σταδιακά!

☆ **ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΝΤΑΜ** – Ποιο χρώμα και ποιο φύλλο να παίξω στην αρχή; Η επιλογή της αντάμ είναι ένας πονοκέφαλος για την άμυνα. Αφού κανένα φύλλο δεν έχει φανερωθεί στο τραπέζι, τα πράγματα είναι συχνά δύσκολα. Όμως, υπάρχουν κάποιοι βασικοί κανόνες που πρέπει να ακολουθούμε και που μας βοηθάνε να **ΕΠΙΛΕΞΟΥΜΕ ΤΟ ΧΡΩΜΑ** της αντάμ.

1. Αν σε κάποιο χρώμα έχετε **ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ** ονέρ τότε αυτό είναι η καλύτερη επιλογή σας!
2. Αν δεν έχετε τέλεια σειρά, αλλά έχετε σχεδόν συνεχόμενα φύλλα, τότε αυτό είναι η δεύτερη επιλογή σας!

Βέβαια σαν άμυνα δεν έχουμε πάντα καλά φύλλα...

Ανάλογα με την ποιότητα των φύλλων που έχουμε στο χρώμα της αντάμ, διαλέγουμε το φύλλο που θα βγούμε, δηλαδή:

1. Από **ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ**, βγαίνουμε το **ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ**:
A K Q, K Q J, Q J 10 4, J 10 9 4, A K 9 8 2, 10 9 8 2



2. Από χρώμα που έχει τουλάχιστον ένα **ΟΝΕΡ**, βγαίνουμε **ΜΙΚΡΟ**:
K 8 6 2, Q 10 7 3, J 8 2, K J 6 3, Q 6 5
Έτσι ο συμπαίκτης αν δει να «εμφανίζεται μια μικρή ♥ στην αντάμ», ξέρει ότι στις ♥ έχουμε κάποιο ονέρ!

3. Από χρώμα που έχουμε **ΛΙΜΑ**, βγαίνουμε **ΜΕΓΑΛΟ**:
9 7 2, 9 7 5 2, 10 4, 6 5 2

4. Από **δίφυλλο**, βγαίνουμε το **ΜΕΓΑΛΟ** φύλλο:
J 4, 9 3

5. Από **ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΣΕΙΡΑ**, βγαίνουμε το **ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ** της σειράς:
K J 10 9

ΠΡΟΣΟΧΗ: Σε συμβόλαια **Χωρίς Ατού**, βγαίνουμε το μακρύ μας χρώμα!
Σε συμβόλαια με ατού, **ΔΕΝ βγαίνουμε** σε χρώμα που έχουμε **Α χωρίς Κ!**

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ:

☆ Μετρώντας τους πόντους από ονέρ του χεριού μας υπολογίζουμε:

A = 4 πόντοι

K = 3 πόντοι

Q = 2 πόντοι

J = 1 πόντος



Κάθε χρώμα έχει 10 πόντους, άρα η τράπουλα έχει συνολικά 40 πόντους!

☆ Ο παίκτης που μοίρασε την τράπουλα (**dealer**) είναι ο πρώτος που έχει το δικαίωμα να κάνει δήλωση στην αγορά.

☆ **Με 13⁺ πόντους** στο χέρι μας, ανοίγουμε την αγορά.
Αν δεν μπορούμε να ανοίξουμε, λέμε **πάσο**.

☆ Ο πρώτος παίκτης που κάνει δήλωση εκτός του πάσο, λέμε ότι έκανε **ΑΝΟΙΓΜΑ (opening)**. Μόνο ένας παίκτης μπορεί να κάνει άνοιγμα!
Όταν γίνει άνοιγμα από έναν άξονα, τότε οι αντίπαλοι μπορούν να μπουν στην αγορά κάνοντας **ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ (overcall)**.

Ο συμπαίκτης του ανοίξαντος έχει χρέος να απαντήσει στο άνοιγμα, γι αυτό λέγεται **ΑΠΑΝΤΩΝ (responder)**.

Η αγορά τελειώνει μετά από μια δήλωση που ακολουθείται από 3 πάσο.
Η τελευταία δήλωση είναι και το τελικό **ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ (final contract)**.
Αν κανένας από τους 4 παίκτες δεν ανοίξει την αγορά, τότε έχουμε 4 πάσο και η παρτίδα τελειώνει «Όλοι πάσο».

☆ **Αν σε ένα χρώμα έχουμε μόνο ένα φύλλο**, τότε αυτό λέγεται **ΣΟΛΟ (singleton)**.

Αν σε κάποιο χρώμα δεν έχουμε καθόλου φύλλα, τότε λέμε ότι έχουμε **σικάν (void)**.

☆ **Αν έχουμε σόλο ή σικάν**, τότε η κατανομή μας είναι **ΑΝΩΜΑΛΗ**.

☆ **Αν έχουμε το πολύ ένα δίφυλλο και όχι σόλο ή σικάν**, τότε η κατανομή μας είναι **ΟΜΑΛΗ**.

☆ Έχουμε **ΦΙΤ (fit)** με τον συμπαίκτη μας σε ένα χρώμα, όταν στο χρώμα αυτό έχουμε μαζί τουλάχιστον 8 φύλλα.