

ΤΑ 10 ΔΟΓΜΑΤΑ ΤΟΥ ΜΙΛΙΣ

1.	Κανείς δεν μαθαίνει μπριτζ κατά τη διάρκεια του αγώνα
2.	Στο παίξιμο των φύλλων συμμετέχουν μόνο τρεις
3.	Ποτέ μην βοηθάς με πήδημα εάν δεν έχεις 4φυλλο φιτ
4.	Σε οποιοδήποτε αγοραστικό σύστημα, όποιος αγοράζει 2ΧΑ ως φυσική αγορά, έχει τουλάχιστον αξίες προτάσεως για μανς
5.	Σε ελεύθερη αγορά, όποιος αγοράζει 2ΧΑ πρέπει να πιάνει οπωσδήποτε σε όλα τα μη αγορασμένα χρώματα
6.	Ποτέ δεν κάνεις σοβετάζ εάν άνοιξε ο συμπαίκτης σου και εσύ έχεις έναν Άσο. Επίσης, εάν ο συμπαίκτης σου έκανε παρεμβολή και εσύ έχεις δύο Άσους
7.	Όταν νομίζεις ότι τσακίζει ο συμπαίκτης σου, πάντα τσακίζει ο εκτελεστής
8.	Σε χρωματιστό συμβόλαιο, για να βγεις στο πρώτο χρώμα του μορ πρέπει να έχεις σόλο... ή σικάν
9.	Όταν δεν έχεις πάνω σου ούτε Άσο ούτε Ρήγα, ποτέ δεν έχεις αρκετό φύλλο για να κάνεις αυτό που σκέφτεσαι
10.	Ποτέ μην κάνεις κάτι για τον συμπαίκτη σου ενώ θα μπορούσε να το είχε κάνει αυτός προηγουμένως

Εισαγωγή

Τι σημαίνει **βεβαιότητα** στο μπριτζ; Τίποτα απολύτως! Όσοι έχουν μεγάλη εμπειρία ξέρουν ότι δεν υπάρχει κανόνας στο μπριτζ που να ισχύει 100%. Για να δώσουμε όμως κάποια μπριτζιστική έννοια στην λέξη "βεβαιότητα" θα πρέπει να συμφωνήσουμε ότι ένα ποσοστό 95% είναι αρκετό για να πούμε ότι κάτι ισχύει, ή είναι σίγουρο. Π.χ., ένα γκραν σλεμ σε χρώμα μπορούμε να πούμε ότι είναι σίγουρο όταν, με κλειστά τα φύλλα, δεν χάνουμε λογικά καμμία μπάζα. Όμως, σίγουρο δεν είναι και το ξέρουμε, αφού μπορεί να γίνει αντάμ και να τσακάει ο τρίτος (3 χρώματα είναι αυτά). Παρ' όλα αυτά, το αποκαλούμε σίγουρο.

Με αυτό το σκεπτικό, τα "10 δόγματα" που περιγράφονται είναι πράγματι δόγματα, όσο μπορεί να είναι στο μπριτζ. Γιατί τα έγραψα; Πιστεύω ότι, αν εφαρμοστούν, εκτός από την πρόοδο που θα έχουν οι καινούριοι και οι μεσαίοι παίκτες, θα λύνονται και οι περισσότερες διαφωνίες μεταξύ των δύο συμπαικτών, δεδομένου ότι άμα γίνεται... επίκληση κάποιου δόγματος θα παύει αμέσως η συζήτηση.

Έχουν βγει μέσα από πολυετή πείρα, και λύνουν πάρα πολλά προβλήματα και στην αγορά και στο παίξιμο. Η ανάλυση που θα ακολουθήσει θα γίνει όχι για να αποδείξει την ισχύ των δογμάτων (αλλιώς τι δόγματα θα ήταν;) αλλά για να βοηθήσει στην κατανόησή τους.

1. Κανείς δεν μαθαίνει μπριτζ κατά τη διάρκεια του αγώνα

Η ισχύς του δόγματος είναι αυταπόδεικτη σε άλλα αθλήματα και σπορ. Σκεφτείτε την ώρα που παίζουν ποδόσφαιρο ή μπάσκετ δύο συμπαίκτες να σχολιάζουν το κακοκτυπημένο φάουλ! Η εκμάθηση του μπριτζ δεν γίνεται κατά τη διάρκεια του αγώνα. Γίνεται μετά. Στον αγώνα ο παίκτης προσπαθεί να συγκεντρωθεί και να αποδώσει όσο γίνεται καλύτερα. Δεν ωφελεί η συζήτηση. Η ανάλυση των λαθών πρέπει να γίνεται μετά τον αγώνα, οπότε υπάρχει και η απαιτούμενη ψυχραιμία.

Σημειώστε ότι *στη διάρκεια του αγώνα κανείς δεν παραδέχεται τα λάθη του.*

2. Στο παίξιμο των φύλλων συμμετέχουν μόνο τρεις

Αυτό είναι προφανές, αλλά πόσοι το έχουν συνειδητοποιήσει; Όλοι ξέρουν ότι "ο μορ δεν μιλάει" αλλά πόσοι το εφαρμόζουν; Αλλά δεν θέλω να πω μόνο αυτό. Η σωστή περιγραφή του μορ είναι ότι είναι ένα άτομο που δεν είναι ούτε παίκτης ούτε θεατής. Επομένως δεν σκέφτεται για μπριτζ, δεν παρακολουθεί το παιχνίδι, δεν κοιτάζει τι κάνουν οι άλλοι παίκτες. Όσο είναι μορ προσπαθεί να ηρεμήσει και να χαλαρώσει από την ενδεχόμενη ένταση, και να ξεχάσει προς στιγμήν ότι παίζει

αγώνα. Εκείνη τη στιγμή είναι σαν να έχει γίνει ένα time-out μόνο για αυτόν. Έτσι, θα πάρει νέες δυνάμεις για να συνεχίσει το υπόλοιπο παιχνίδι. Μια γνωστή αλλά αποτελεσματική μέθοδος για να γίνουν σωστοί μορ όσοι ακόμα δεν είναι, είναι να αρχίσουν να... μετράνε προβατάκια. Και μην ξεχνάτε: στα γαλλικά μορ σημαίνει νεκρός. Και κάτι άλλο: όταν είσατε "τσιτωμένοι μορ" η ένταση αυτή μεταβιβάζεται αμέσως στον εκτελεστή.

3. Ποτέ μην βοηθάς με πήδημα εάν δεν έχεις 4φυλλο φιτ

Όσοι γνωρίζουν τον νόμο των "total tricks" αντιλαμβάνονται εύκολα την αξία αυτού του δόγματος. Σε όλα τα σύγχρονα συστήματα η βοήθεια με πήδημα γίνεται για λόγους παρεμποδιστικούς. Είναι πασίγνωστο ότι όταν ένας άξονας έχει καλό φιτ σίγουρα έχει και ο άλλος. Άρα, ο άξονας που θα βρει πρώτος το μακρύ καλό φιτ «οφείλει» να εμποδίσει τους αντιπάλους από το να βρουν το δικό τους. Εκτός από μία εξαίρεση - όταν ο άξονας έχει πολλούς πόντους, οπότε δεν υπάρχει σοβαρός κίνδυνος οι αντίπαλοι να συνεχίσουν στην αγορά. Τότε, ο παίκτης που έχει τους εξτρά πόντους πρέπει να ειδοποιήσει προς τούτο τον συμπαίκτη του κάνοντας μια κιουμπίντ.

Τι γίνεται όμως με το 3φυλλο φιτ; Το 3φυλλο φιτ δεν εγγυάται «καλό» φιτ στον άξονα. Επομένως, δεν υπάρχει κατ' αρχήν λόγος ανησυχίας για τους αντιπάλους. Οι αγορές του βοηθού γίνονται είτε οικονομικά είτε, εάν έχει πολύ φύλλο, αλλάζοντας πρώτα χρώμα (εάν έχουν αγοράσει οι αντίπαλοι, κάνοντας μια κιουμπίντ).

Σημείωση: Προφανώς, το δόγμα αναφέρεται στην περίπτωση των 5φύλλων μαζέρ και στους παρεμβαλομένους. Για τα μινέρ χρειάζεται άλλο ένα χαρτί ακόμα, εκτός εάν το χρώμα αυτό είναι χρώμα παρεμβολής στο επίπεδο δύο.

4. Σε οποιοδήποτε αγοραστικό σύστημα, όποιος αγοράζει 2ΧΑ ως φυσική αγορά, έχει τουλάχιστον αξίες προτάσεως για μανς.

Το λογικό υπόβαθρο αυτού του δόγματος είναι ότι αφού το 2ΧΑ είναι φυσική αγορά οπότε δεν έχει βρεθεί καλό φιτ, τότε θα απαιτηθούν κατ' ελάχιστον 22-23 πόντοι από τον άξονα για να βγει το συμβόλαιο 2ΧΑ. Επομένως, υπάρχουν οι αξίες προτάσεως για μανς.

Ένα κλασσικό παράδειγμα που δείχνει την αξία του δόγματος είναι το παρακάτω:

Αγορά:

Νότος	Δύση	Βοράς	Ανατολή
1♦	2♣	Κοντρ*	πάσο
2ΧΑ			

* Νέγκατιβ

Το ερώτημα κλασσικό: Πόσους πόντους δείχνει η αγορά 2ΧΑ;

Απάντηση: Σύμφωνα με το δόγμα 3, αφού το κοντρ νέγκατιβ ξεκινάει από 7 περίπου πόντους και ο άξονας πρέπει να έχει 22-23, άρα ο αγοράζων 2ΧΑ πρέπει να έχει γύρω στους 16 πόντους (15-17). Και γιατί παρακαλώ, θα πουν οι δύσπιστοι, δεν άνοιξε 1ΧΑ; Απλούστατα δεν υπάρχει ομαλή κατανομή. Ο ανοίξας μπορεί να έχει:

♠Kx ♥xx ♦AQJxx ♣AJxx, ή

♠x ♥Ax ♦AKJxxx ♣K10xx

Είναι ευνόητο ότι με τα παραπάνω χέρια μια αγορά 2♦ θα ήταν αντερμπίντ, ενώ τα 3♦ οδηγούν την αγορά στο... πουθενά, δεδομένου ότι ο δύστυχος απαντών δεν έχει κράτημα στα σπαθιά.

5. Σε ελεύθερη αγορά, όποιος αγοράζει 2ΧΑ πρέπει να πιάνει οπωσδήποτε σε όλα τα μη αγορασμένα χρώματα.

Πολλοί παίκτες, κυρίως άπειροι, χρησιμοποιούν την εξής λογική: "Αφού έτσι κι αλλιώς το παιχνίδι θα παιχτεί στα ΧΑ, γιατί να μην κάνω την απλή και περιγραφική αγορά 2ΧΑ; Και στο κάτω κάτω, είναι πιο πιθανό ο συμπαίκτης μου να έχει τις αξίες του εκεί που δεν έχω τίποτα".

Το σφάλμα σε αυτήν τη λογική είναι ότι είναι μεγάλος κίνδυνος να παιχτεί το συμβόλαιο από το "λάθος χέρι". Ας πάρουμε ένα παράδειγμα. Έστω ότι, παίζοντας 5φυλλα μαζέρ, ο ανοίξας 1♥ έχει ♠AQx ♥Kxxxx ♦xxx ♣Ax. Τι επαναγοράζει μετά από απάντηση 2♣; Η πρόχειρη σκέψη είναι τα 2ΧΑ με το σκεπτικό "έχω ομαλή κατανομή, δύο φουρκέτες σε ♥,♠, και οι κούπες μου δεν είναι καλές για να τις επαναγοράσω". Όμως, το δόγμα 5 σας απαγορεύει να πείτε 2ΧΑ. Έτσι οδηγείστε στην "αναγκαστική αγορά" 2♥, που είναι και η πιο σωστή. Αν πείτε παρ' όλα αυτά 2ΧΑ, θα πρέπει να έχετε προετοιμαστεί με μια καλή δικαιολογία στον συμπαίκτη σας ο οποίος αφού πει 3ΧΑ και

κατεβάσει ♠Kxx ♥xx ♦Kx ♣KQJxxx θα διαμαρτύρεται όταν μπειτε 2 μέσα με αντάμ καρτό. Αν όμως έπαιζε τα 3ΧΑ εκείνος;

Τέλος, προσέξτε την διατύπωση του δόγματος. Ισχύει μόνο σε ελεύθερη αγορά. Δεν ισχύει επομένως πάνω σε παρέμβαση του αντιπάλου. Τότε, ο αγοράζων 2ΧΑ αρκεί να πιάνει μόνο στο χρώμα (ή τα χρώματα) της παρέμβασης.

6. Ποτέ δεν κάνεις σοβετάζ εάν άνοιξε ο συμπαίκτης σου και εσύ έχεις έναν Άσο. Επίσης, εάν ο συμπαίκτης σου έκανε παρεμβολή και εσύ έχεις δύο Άσους.

Η λογική του δόγματος στηρίζεται στο ότι ένα μίνιμουμ άνοιγμα έχει οπωσδήποτε δύομισυ αμυντικές. Με τον άσο σας, οι αμυντικές του άξονα έχουν ήδη φτάσει τις 3,5 πράγμα που σχεδόν αποκλείει από τους αντιπάλους σας την πραγματοποίηση μιας μανς. Συνεπώς, αν κάνετε σοβετάζ έχοντας άσο, το πιο πιθανό είναι να πέφτουν μέσα οι αντίπαλοι. Και δεν υπάρχει πιο οδυνηρό πράγμα από το να κάνετε "σοβετάζ εναντίον ανυπάρκτου μανς". Ιδιαίτερα εάν αντιληφθείτε και κάποιο... διακριτικό μειδίαμα στα χείλη των αντιπάλων.

Κατ' επέκτασιν, το δόγμα ισχύει και στην περίπτωση που έχετε δύο άσους ενώ ο συμπαίκτης σας έχει κάνει απλή παρεμβολή σε χρώμα. Η παρεμβολή συνήθως (κατά μέσον όρο) έχει μιάνισυ αμυντική και με τους δύο άσους σας ο άξονάς σας πάλι έχει φτάσει στο σύνολο των 3,5. Άρα, πάλι, μακριά από τέτοια σοβετάζ.

7. Όταν νομίζεις ότι τσακίζει ο συμπαίκτης σου, πάντα τσακίζει ο εκτελεστής.

Ο κάθε παίκτης έχει 13 φύλλα. Ας υποθεθεί ότι ο εκτελεστής έχει αγοράσει το χρώμα των ατού φυσικά (όχι λόγω κάποιας σύμβασης όπως π.χ. ένα τράνσφερ). Άρα, έχει τα πιο πολλά ατού από οποιονδήποτε αμυνόμενο. Επομένως, στατιστικά, αναμένεται να είναι σχετικά κοντός σε κάποιο από τα υπόλοιπα χρώματα, ειδικότερα εάν στο χέρι του έχει και ένα πλευρικό χρώμα. Αντίθετα, ο μέσος αμυνόμενος έχει από ένα έως τρία ατού - συνήθως δύο, συνεπώς αναμένεται να έχει μερικά χαρτιά στο κάθε ένα από τα υπόλοιπα χρώματα, ιδιαίτερα όταν δεν έχει αγοράσει σε κάποιο χρώμα. Εάν λοιπόν σε κάποιο σημείο πρέπει να αποφασίσετε ποιος από τους δύο ο εκτελεστής ή ο συμπαίκτης σας είναι κοντός σε ένα δεδομένο χρώμα, είναι πιο λογικό να είναι κοντός ο εκτελεστής.

Είναι γεγονός ότι το δόγμα αυτό έχει μια δόση υπερβολής, έχει όμως μεγάλη στατιστική αξία. Η χρησιμότητά του έγκειται στο ότι όταν ένας αμυνόμενος βρίσκεται σε δίλημα για το ποιος από τους δύο τσακίζει, πρέπει να βασιστεί την ανάλυσή του κατ' αρχάς πάνω στην υπόθεση ότι αυτός που τσακίζει είναι ο εκτελεστής.

8. Σε χρωματιστό συμβόλαιο, για να βγεις στο πρώτο χρώμα του μορ πρέπει να έχεις σόλο... ή σικάν.

Ένα πλευρικό χρώμα του άξονα του εκτελεστή, και ειδικότερα του μορ, χρησιμεύει κυρίως για ντισκάρτα. Συνήθως ο εκτελεστής, έχοντας ένα καλό χρώμα στον μορ, αφού μαζέψει τα ατού, χρησιμοποιεί το χρώμα του μορ για να πετάξει άχρηστα φύλλα του χεριού του. Εσείς, παίζοντας στο πλευρικό αυτό χρώμα, διευκολύνετε το πλάνο του εκτελεστή. Και όχι μόνον αυτό. Φέρνετε σε δύσκολη θέση τον αμυνόμενο συμπαίκτη σας που, αφού πάρει χέρι, δεν ξέρει πώς να συνεχίσει. Αν ξέρει όμως ότι σίγουρα είναι σόλο, τότε το πλάνο άμυνας που θα ακολουθήσει απλουστεύεται σημαντικά.

Να και ένα παράδειγμα:

Βορράς (μορ)	
♠AJ74	
♥84	
♦93	
♣KQJ65	Ανατολή (εσείς)
	♠3
	♥QJ7
	♦A8542
	♣A872

Ας υποθεθεί ότι είστε Ανατολή και αμύνεστε εναντίον συμβολαίου 4♠ μετά από άνοιγμα του Νότου 1♠ και απάντηση του Βορρά 2♣. Γίνεται αντάμ το ♣9, ο ♣K από τον μορ που παίρνετε εσείς με τον ♣A. Τώρα τι παίζετε; Εάν ο ανταμάρων έχει σόλο σπαθί, η λύση είναι προφανής: γυρνάτε το ♣2 να τσακίσει ο συμπαίκτης σας ο οποίος θα γυρίσει καρό (το ♣2 σημαίνει "γύρνα στο κατώτερο χρώμα") για να πιάσετε και να του ξαναδώσετε τσάκα. Αν όμως ο ανταμάρων έχει δίφυλλο σπαθί το πλάνο αυτό δεν ισχύει διότι ο εκτελεστής θα πιάσει το σπαθί σας, θα τραβήξει τα ατού και μετά θα ξοφλήσει ότι άχρηστο έχει στα σπαθιά του μορ. Επομένως, σε αυτήν την περίπτωση, πρέπει να τραβήξετε τον ♦A και εάν δεν σας δώσει ενθαρρυντικό σινιάλο ο συμπαίκτης σας να γυρίσετε την ♥Q ελπίζοντας ότι ο συμπαίκτης σας έχει τον ♥A. Τι από τα δύο θα κάνετε; Έχει ή δεν έχει σόλο σπαθί ο συμπαίκτης σας; Ασφαλώς και έχει δύναμη του 8ου δόγματος!
Να σημειωθεί ότι τα παραπάνω δεν σημαίνουν ότι το 8ο δόγμα σας προτρέπει να βγαίνετε πάντα το σόλο σας.

9. Όταν δεν έχεις πάνω σου ούτε Άσο ούτε Ρήγα, ποτέ δεν έχεις αρκετό φύλλο για να κάνεις αυτό που σκέφτεσαι.

Στο μπριτζ τα 2/3 των μπαζών τα κερδίζουν οι άσοι και οι ρηγάδες. Το υπόλοιπο 1/3 το μοιράζονται τα ατού και τα μαιτραρισμένα φύλλα. Επομένως, ότι και να έχει κανείς, εάν δεν έχει κάτι σε ασορηγάδες για συμπλήρωμα, δεν είναι αρκετό για να πιάσει παραπάνω από το 1/3 των μπαζών. Εάν δε το χρώμα των ατού δεν είναι δικό του αλλά του συμπαίκτη του, τότε δεν μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά πράγματα ούτε και σε αυτό το 1/3. Επομένως, όταν βρίσκεστε σε αγοραστικό δίλημμα, πρέπει να έχετε ισχυρή τάση να αντερμπιντάρετε όταν δεν έχετε πάνω σας ούτε άσο ούτε ρήγα.

Να και μια διδακτική διανομή από ένα πρόσφατο πρωτάθλημα όπου πολλοί πρωταθλητές αγόρασαν κατά... παράβασιν του 9ου δόγματος.

Ο Νότος, μετά από άνοιγμα 2ΧΑ του Βορρά, κρατάει: ♠QJ10xxxx ♥x ♦Qx ♣Qxx. Ομολογουμένως είναι δέλεαρ το καλό 7φυλλο πίκας, σε συνδυασμό με το σόλο κούπα και τις δύο πλαιινές ντάμες. Από τα περισσότερα ζευγάρια, ανάλογα με το αγοραστικό τους σύστημα, άλλα "κάρφωσαν" το σλεμ και άλλα απλώς το πρότειναν για να το αποδεχτεί ο Βορράς με το πολύ καλό μάξιμουμ που είχε. Το αποτέλεσμα ήταν μία μέσα αφού ο ανοίξας είχε ♠AK ♥AQxxx ♦Kxx ♣Axx.

Όμως, το 9ο δόγμα είναι κατηγορηματικό: Αφού ο Νότος είχε δίλημμα, μόλις διαπίστωσε ότι δεν είχε ούτε άσο ούτε ρήγα, αμέσως έπρεπε να διώξει τις σατανικές σκέψεις περί σλεμ και να αρκεστεί σε μια μανς.

10. Ποτέ μην κάνεις κάτι για τον συμπαίκτη σου ενώ θα μπορούσε να το είχε κάνει αυτός προηγουμένως.

Ο λόγος είναι απλός. Κανείς δεν είναι η... νταντά του παρτενέρ του. Ο κάθε "ενήλικας" μπριτζαδόρος μπορεί και πρέπει να προστατεύει τον εαυτό του.

Τι εννοούμε; Να ένα παράδειγμα.

Ας υποθεθεί ότι είσαστε τρίτο χέρι και ο συμπαίκτης σας έκανε μια αντάμ σε χρωματιστό συμβόλαιο. Στο μέσον του παιχνιδιού παίρνετε χέρι και, μετρώντας τα φύλλα, ανακαλύπτετε ότι ο συμπαίκτης σας έχει σόλο σε ένα πλευρικό χρώμα στο οποίο έχετε εσείς τον άσο. Μην βιαστείτε να του δώσετε την τσάκα. Σκεφτείτε ότι το σόλο που ανακαλύψατε, ο παρτενέρ σας το είχε δει εξ αρχής(!) και εν τούτοις δεν το βγήκε, όχι διότι είναι τρελός αλλά διότι κάτι θα είχε στο μυαλό του. Αντί λοιπόν να του δώσετε την προφανή τσάκα, προσπαθήστε να βρείτε την λογική του και να την ακολουθήσετε.

Και, για να γίνει πιο σαφές το παραπάνω, αυτό μπορεί να έχει συμβεί στην εξής διανομή:

	♠A	
	♥10864	
	♦J987	
	♣A754	
♠1032		♠KQJ74
♥AJ5		♥KQ3
♦643		♦A
♣KQ103		♣J986
	♠9865	
	♥972	
	♦KQ1052	
	♣2	

Αγορά

Βορράς	Ανατολή	Νότος	Δύση
	1♠	--	2♣
--	3♣	--	3♠
--	4♠	όλοι πάσο	

Ο Νότος, πολύ σωστά, έχοντας 4 ατού βγήκε τον ♦K (στο μακρύ του χρώμα) για να δώσει τσάκα στον εκτελεστή, προκειμένου να χάσει το κοντρόλ των ατού. Ο εκτελεστής πιάνει τον ♦A, και παίζει ατού που παίρνει ο Βορράς με τον ♠A. Τώρα ο Βορράς, έχοντας ♣Axxx ξέρει από την αγορά ότι ο Νότος έχει σόλο σπαθί. Τραβάει λοιπόν τον ♣A και συνεχίζει με τσάκα σπαθί στον Νότο. Στο σημείο αυτό ο εκτελεστής κάνει "κλείμ" τις υπόλοιπες μπάζες, για να τα βγάλει μπουκ. Τι θα γινόταν όμως εάν ο Βορράς εφάρμοζε το 10ο δόγμα; Το σκεπτικό είναι ότι, εάν ο Νότος ήθελε να πάρει τσάκα, θα είχε κάνει αντάμ ο ίδιος το σόλο σπαθί. Άρα, ο Βορράς όφειλε να συνεχίσει με καρό, οπότε ο εκτελεστής θα τσάκαγε, μένοντας με τα ίδια ατού με τον Νότο. Αν ο εκτελεστής τραβήξει τα ατού θα μείνει χωρίς ατού οπότε, όταν η άμυνα πάρει τον ♣A θα κάνει όλα της τα καρά για δύο μέσα. Αλλά και αν δεν τραβήξει τα ατού ο Νότος θα πάρει τσάκα ♣ και θα ξαναπαίξει καρό ώστε ο εκτελεστής να αναγκαστεί να του ξαναδώσει τσάκα ♣ για μία μέσα.

1998, Γιάννης Μηλιτσόπουλος