

Ky dokument nuk është prova. Prova janë bajtët e ruajtur: HTML-ja e faqes, pamja e saj, dhe zinxhiri i hash-eve që i lidh. Kjo dëshmi është paraqitja e tyre, e prodhuar automatikisht. Verifikohet me kodin më poshtë **pa na pyetur ne**.

ARTIKULLI

TITULLI	Të kapërcesh urën (I)
ADRESA	https://www.gazetatema.net/kulture/te-kapercesh-uren-i-i590780
BURIMI	gazetatema.net
GJENDJA	online

KOHA

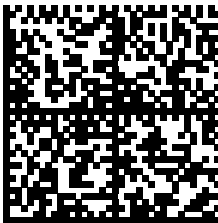
KAPUR NGA NE	7 tetor 2026, 07:18:41 UTC <i>Dritarja jonë e pasigurisë: ± 300 s — intervali me të cilin e kontrollojmë këtë burim.</i>
DEKLARUAR NGA PORTALI	7 tetor 2026, 14:14:00 UTC <i>Koha e deklaruar vjen nga pala që po vlerësohet. Ora jonë nuk preket prej saj, dhe të dyja shfaqen këtu të ndara.</i>

HASH-ET · SHA-256

PËRMBAJTJA	92d7db3f1bf2eec790a9c15bb41c8ce826130e3abef0c33abb37b5e710d0d053
TEKSTI	b6ead232347b5b1f6af679a131367013f7cb7a3e92b739a12a760f76ec889953
PAMJA	1bdf22b53ff7cb7361b01b1b26fd2cb38da8182eef1e5b4ede6631f8051d976d

ZINXHIRI I PROVËS

KJO HYRJE	76d91443a8f84d0c0b6eb35381f63bcaebde06303afa0d916cbb8849ff50af0d
E MËPARSHMJA	—
RRËNJA MERKLE	—
ANKORIMI	nuk është ankoruar ende <i>Kjo hyrje nuk është përfshirë ende në asnjë pemë Merkle të dërguar. Zinxhiri i hash-eve provon rendin dhe integritetin; koha jo.</i>



SKANOJE PËR TA VERIFIKUAR

Kodi të nxjerr te eksploruesi i STAMLES. Ai regjistër nuk është yni: nëse serveri ynë bie nesër, vula mbetet aty ku është.

Faqja tregon njërën nga tri gjendjet — **nuk u gjet**, **në radhë**, ose **e konfirmuar** me bllokun, rrënjën Merkle dhe transaksionin në Polygon. Krahazo hash-in që gjen atje me atë të shtypur më lart: nëse përputhen, kjo kapje ekzistonte para asaj ore, dhe ne nuk mund ta kishim ndryshuar pas saj.

<https://scan.stamles.eu/verify/76d91443a8f84d0c0b6eb35381f63bcaebde06303afa0d916cbb8849ff50af0d>

PAMJA E FAQES

Renderuar nga HTML-ja jonë e ruajtur, jo nga rrjeti. **Riprodhon kopjen tonë, jo pamjen e atëhershme:** stilet dhe imazhet e largëta mund të mos ekzistojnë më ose të kenë ndryshuar.

Motori: chromium-stored+assets · dritarja 1280×1024 px



- [Politika](#)
- [Sociale](#)
- [Kronika](#)
- [Ekonomia](#)
- [Editorial](#)
- [Antena](#)
- [Blog](#)
- [Rajoni](#)
- [Bota](#)
- [Kulturë](#)
- [Sport](#)
- [Lifestyle](#)
- [Hosteni](#)

English

Built and Monetized by

English

le Familjet shqiptare shpenzojne 95 mije leke ne muaj, ushqimet marrin 40% te buxhetitInagurohet Muzeu Arkivor ne TiraneKama uron Justina Shiroka-Pulen: Zgjedhja e fundit

Të kapërcesh urën (I)



7 Tetor 2026, 16:14Kulturë Ardian Vehbiu

Shënim: Eseja në vijim, që e kam ndarë në dy pjesë për lehtësi leximi, përshkruan një orvatje – më shumë ambicioze se të suksesshme – për të mësuar dhe luajtur lojën me letra bridge në Shqipërinë e viteve 1970-1980. Një grup djemsh pak ëndërrimtarë dhe pak snobë, ku bëja pjesë edhe unë, kishim dëgjuar për këtë lojë nga letërsia disi e dalë mode që konsumonim dhe që na kish bërë të ndihemi aq kuriozë sa të guxonim ta mësonim nga një tekst i shkruar. Nuk njihnim njeri, në rrethin tonë dhe gjetiu në Tiranë, që të dinte ta luante atë lojë. Rrëfimi më poshtë ndalet sa në peripecitë dhe gabimet tona, ndonjëherë fatale, në interpretimin e një teksti disi “kriptik”, por edhe në karakteristikat e kësaj loje. Megjithatë, synimi i esesë nuk është të njohë lexuesin me bridge-in dhe teknikat elementare të deklarimit dhe të lojës me letër (card play), por të tregojë se një lojë si bridge-i njëfarësoj i përgjigjet një faze të caktuar të zhvillimit të kapitalizmit financiar dhe agjencisë së individit që komunikon me të tjerët duke shkëmbyer parë; prandaj edhe nuk i përshtatej dot mirë rrethanave sociale të Shqipërisë totalitare, ku individët i përdornin paratë por nuk lejoheshin që t’i manipulonin në treg dhe as të konstituoheshin në këtë treg si agjentë të pavarur. Ashtu, njohja me bridge-in dhe rregullat e komunikimit të lojës, që përfshijnë mekanizma pragmatike si tenderimi dhe kontrata, mund të na ketë shërbyer – neve që e mësonim – si hyrje sado e drojtur në një botë ekonomike dhe sociale përndryshe të huaj për tonën në Shqipëri. Duke e marrë lojën e bridge-it si shembull të një ndërveprimi social të kontrolluar, esesa ime kërkon të hulumtojë marrëdhëniet mes jetës ekonomike dhe sociale, dhe modelimit të saj nga një lojë letrash. E kuptoj se shumë lexues nuk do të kenë interes për pjesën e parë, që përqendrohet te loja dhe rregullat e saj; arsyet pse jam zgjatur, do t’i mirëkuptojë kur të mbërrijë te pjesa e dytë e esesë. Prandaj ju lutem të keni pak durim.

Një libër është gjithnjë edhe një paketë udhëzimesh për të prodhuar diçka – një mendim, një bombë, një anije ndëryjore për të kapërcyer galaktikën, një revolucion, një njeri tjetër. Sa më i rrallë të jetë libri, aq më subversiv do të jetë produkti.

Librat e mbetur në Shqipëri pas Luftës II kishin të përbashkët se nuk thoshin të njëjtën gjë me “tekstet e shenjta” – për ta thënë me Kalifin (apokrif) të bibliotekës së Aleksandrisë. Kjo bëri që ndonjëherë t’i digjinin, dhe ndonjëherë tjetër të digjinin në turrën simbolike të druve ata që i kishin lexuar.

Regjimi totalitar e kish organizuar jetën sociale në mënyrë të tillë, që edhe shmangia më e pafajshme nga kodet – e tillë si gjerësia e fundeve të pantallonave ose përdorimi i akordit septima të subdominantes në një këngë festivali – do të sillte pasoja për sistemin. Pjesë e atij organizimi, për këtë arsye, u bë edhe kundërshtimi pothuajse imunitar i kodeve “të huaja”.

Kur ishim ende në gjimnaz, në vitet 1970, loja me letra që preferonim ishte *pesëkatëshi*, që luhej me katër vetë të ndarë në dy palë ortakësh dhe me 52 letra. Mbaj mend që më herët, në fëmijëri, na pëlqente një lojë tjetër, *pesëqindshja*, që e luanim në familje, zakonisht me dy vetë (por i kam parë prindërit ta luanin edhe me katër vetë).

Dinim që luhej edhe *poker* – por pokeri konsiderohej si bixhoz dhe nuk na e lejonin; siç luhej edhe një tjetër lojë bixhozi, *plakaton*. Në libra lexonim për burra të nderuar të shekullit XIX, që luanin *uisk* (*whisk*), por këtë lojë nuk e njihnim. Njëllonj nuk njihnim as lojën *bridge*, për të cilën, kushedi pse, kishim kuriozitet edhe më të madh.

E morëm në sy që të mësojmë *bridge*; gjë aspak e lehtë, në rrethanat kur nuk njihnim njeri që të na e mësonte. Në atë kohë nuk mund të shkoje në Internet dhe të gjeje një video në YouTube, që të ta mësonte; dhe as të ndiqje një kurs bridge-i gjëkund, sepse të tilla kurse nuk ekzistojnë; njëllonj, nuk mund të shkoje në bibliotekën kombëtare dhe të tërhiqje një manual të bridge-it, sepse këta i kishin hequr nga raftet me kohë.

Flas për një periudhë kur edhe thjesht letra bixhozi nuk gjeje dot në treg, përveçse po të t’i dhuronte ndonjë kushëri që kthehej nga një udhëtim jashtë vendit.

Por një shok imi, E.N., kish në bibliotekën e vet private një enciklopedi të lojërave në italishte (“Enciclopedia dei giuochi”), një vëllim i trashë me përshkrime të hollësishme të lojërave të ndryshme, edhe me letra. Atje e gjetëm bridge-in tonë, të quajtur *ponte*. Libri ish botuar në Italinë e viteve 1930, ku regjimi i Duce-s e inkurajonte fort zëvendësimin e fjalëve të huaja; dhe *ponte* nuk ishte veçse versioni italian i emrit *bridge*.

Deshëm të mësonim *bridge*-in, por na u desh të mjaftoheshim me *ponte*-n.

Kishim një tekst që i përmbante të gjitha rregullat e lojës, dhe që e kuptonim relativisht mirë; kishim edhe dëshirën për të luajtur. Ashtu u ulëm që ta ndërtojmë urën hapësinore të imagjinatës sonë, që do të na çonte në tryezat e Europës sqimatare, ku luheshin lojëra të tilla mes zotërinjsh ekskluzivë.

E vetmja gjë që duhej të bënim, ishte të mësonim si kalohej nga një tekst përshkrues në një lojë relativisht të ndërlikuar, si *bridge*-i; një proces ky jo i pangjashëm me magjinë a me alkiminë, ku ndjekja e saktë e rregullave a e formulave pritet të çojë në rezultate madhështore.

Bridge-i, që luhet edhe ai ngjashëm me pesëkatëshin – me katër vetë të ndarë në dy palë ortakë dhe 52 letra – artikullohet në dy faza. Gjatë fazës së parë, letrat u ndahen lojëtarëve të gjitha, në mënyrë që gjithsecili ka nga 13 të tilla; dhe lojëtarët, pasi e kanë studiuar çfarë u ka ardhur, duhet të fillojnë të deklarojnë (*bid*) – duke u zotuar sa “duar” 4-letërshe do të fitojnë, në bashkëpunim me ortakun.

Deklaratat janë tejet të koduara dhe konsistojnë nga një numër (1-7) plus një emër ngjyre. Për shembull, një deklaratë 2-spathi do të thotë se unë deklaruësi zotohem që, në bashkëpunim me ortakun tim, do të fitojmë 8 “duar”, dhe ngjyra spathi do të jetë *trump*-i i atij sesi (në italisht *briscola*, në frëngjisht *atout*).

Deklaratat ndjekin njëra-tjetrën në sekuencë, me kusht që çdo deklaratë të jetë më e lartë se ajo paraprijëse. Për dikë që e ndjek lojën nga “jashtë”, faza e deklaratave është një lloj rituali magjik, ku palët zotohen se çfarë do të fitojnë; dhe faza përfundon kur askush nuk “e ngre” më deklaratën; si të ishte fjala për një ankand pikturash.

Ta zëmë se *bidding*-u është ndalur në 3 maç; këtu lojtari përballë atij që e pat nisur deklarinin në maç deklarohet “i vdekur” (*morto* ose *dummy*), i hap letrat në tavolinë para vetes dhe e lë ortakun që të luajë me letrat e tij. Maçi do të jetë, këtë herë, ngjyra e zgjedhur; dhe pala deklaruëse duhet të fitojë një minimum prej nëntë “duarsh”.

Ka edhe shumë rregulla të tjera, që kanë të bëjnë sa me deklarinin, aq edhe me fazën e dytë, që është loja me letra, e cila zhvillohet ngjashëm me pesëkatëshin, ku secili lojtar hedh një letër në tryezë dhe fiton letra më e madhe. Një grup tjetër rregullash kanë të bëjnë me mënyrën si regjistrohen pikët – në rast fitoreje dhe në rast humbjeje.

Të gjitha këto na u desh t’i mësojmë nga teksti i përpiktë, por i thatë dhe me ton gati ushtarak, i enciklopedisë italiane të lojërave; i cili do të “prodhonte” me qindra orë loje mes nesh më pas, deri vonë në vitet 1980.

Kur u zhvendosa në Napoli, në vitet 1990, gjeta një libër *bridge*-i të një stendë librash të përdorur, në Piazza Dante; e bleva më shumë nga kurioziteti, duke shpresuar se do të kish tek unë të njëjtin efekt si librat e shahut dikur. Edhe ai libër ishte i ndarë në dy pjesë, njëra prej të cilave i kushtohej deklarinimit dhe tjetra lojës me letra.

Fillova ta lexoj dhe ashtu mësova dy gjëra: që ne, pa na e thënë kush, kishim “shpikur” praktikën e **deklaratës së rreme** (blof), ose një zotim të tillë që nuk i përgjigjej logjikisht letrës që kishim në dorë, por që i jepte një sinjal ortakut; dhe që ne nuk e paskëshim kuptuar mirë një rregullat e deklarinimit, dhe kishim kujtuar se, duke deklaruar një ngjyrë të caktuar, për shembull *spathinë*, ia hiqnim kundërshtarit të drejtën për të deklaruar edhe ai në *spathi*.

Ky keqkuptim – a moskuptim – i jepte *bridge*-it tonë një drejtim të ndryshëm nga ai i *brigde*-it klasik; duke e transformuar thellë; por njëherazi, ia hiqte lojës kushtëzimin prej fatit, gjithë duke i dhënë rëndësi më të madhe radhës së deklarinimit. Tani një lojtar që kish, të themi, 8 letra spathi në dorë, duhej të shpresonte e të lutej që kundërshtari i tij të mos “ia zinte” ngjyrën me një deklaratë blof.

Në fakt, në *bridge*-in e rregullt kjo “zënie” e ngjyrës nuk ekziston.

Patëm fat, sepse keqleximi i një rregulle na lejoi megjithatë të vazhdojmë të luajmë sipas qejfit tonë; njëlloj siç ndodh ndonjëherë me mutacionet gjenetike, që nuk shkaktojnë detyrimisht sëmundje ose mangësi. Nga pakujdesia ose nga padija shpikëm një specie të re *bridge*-i, duke e shndërruar deklaratën blof në superfuqi.

Sa i përket mbajtjes së pikëve, ne luanim gjithnjë *rubber bridge*, që u përshtatet rrethanave dhe mjediseve tona informale.

Nga libri që pata blerë në Napoli, mësova edhe për sistemet e deklarinimit – që nuk janë veçse rregulla, tejet komplekse, që lejojnë komunikimin e shpejtë mes partnerëve, gjithë duke mbetur brenda konvencioneve të lojës. Për shembull, duke e nisur deklarinin me një 2-spathi, ti i thua partnerit se të ka ardhur letër e mirë (por jo detyrimisht e mirë në spathi); dhe pastaj partneri duhet të përgjigjet gjithnjë në mënyrë të koduar, për të komunikuar vlerat e dorës së vet.

Sistemet e deklarinimit nuk janë sekret – partnerët duhet t’ua thonë kundërshtarëve se çfarë sistemi po ndjekin; qëllimi i tyre nuk është të mashtrojnë kundërshtarin, por të përshpejtojnë procesin e deklarinimit. Natyrisht, *bridge*-i që luanim ne, duke lejuar uzurpimin e ngjyrës, nuk e lejonte adoptimin dhe përdorimin e sistemeve, për arsye *praktike*; duke filluar nga ajo që partneri nuk ka asnjë mënyrë për të marrë vesh se ti po bën deklaratë blof apo jo.

Nëse nuk më ka lënë kujtesa, gazeta që bleja në vitet 1990 në Itali – La Repubblica – kish një rubrikë *bridge*-i, ku lojës i jepej e njëjta vëmendje intelektuale me shahun; siç e kishte edhe *The New York Times*, që fillova ta marr kur erdha në New York. Por leximi i diagrameve dhe përshkrimet e proceseve që ndodhin në mendjen e lojtarit, në bazë të atij pak informacioni që zotëron, nuk e patën kurrë magjinë e lojës që ndërtuam, mbi bazën e një enciklopedie të vjetër.

Me kohë, *bridge*-i, dhe veçanërisht faza e deklarinimit, filloi të më interesojë edhe si manifestim i pragmatikës gjuhësore; deklaratat, në thelb, nuk janë veçse akte gjuhësore të tilla që mund të çojnë, nëse kanë sukses, në detyrime kontraktuale, të cilat ia ndryshojnë realitetin lojës. Në qoftë se dikush ka deklaruar 2-maç dhe unë përgjigjem me 3-kupë, deklarata e mëparshme 2-maç jo vetëm që shfuqizohet në çast, por edhe nuk mund të përsëritet më në këtë formë (por tjetri gjithnjë *mund ta ngrejë* deklaratën time nga 3-kupë në 3-maç, sepse maçi është ngjyrë më e fortë se kupa).

Natyrisht, edhe në *bridge*-in klasik ti mund të bësh një deklaratë të rreme (blof) jashtë çdo sistemi deklarimi, dhe të thuash, për shembull, 2-spathi edhe pa pasë adoptuar ndonjë sistem që e ka koduar këtë lloj deklarate; por nëse ti ke deklaruar spathi pa pasur spathi të mira në dorë, kjo do të thotë se spathitë e

mira i kanë shkuar dikuji tjetër, i cili mund të deklarojë gjithashtu s'patri, me erekuri qe kjo do ta peshqelloje ortakun, i cili nuk do te dije si ta interpretoj deklaraten tēnde fillestare; ose mund të përgjigjet me një *contré* që të të fundosë pastaj në rezultat.

Deklarimi (*bidding*) në *bridge*, sa kohë që krijon një mikro-botë pragmatike eksperimentale, ku krijohen këmbehen dhe shfuqizohen akte gjuhësore të llojeve të ndryshme, pasqyron – në mënyrën e vet – edhe pjesëmarrjen e individëve në tregun e lirë dhe në sistemin kapitalist; aq sa tryezën ku artikulohe deklaratimet, gjatë fazës së parë të lojës, mund ta shohim si një model të **tregut**.

Unë lojtari e nis lojën në bazë të 13 letrave që kam në dorë dhe që përfaqësojnë “kapitalin” tim privat; duke i përdorur deklaratat si valutë për të blerë kontratën përfundimtare të sesionit. Njëlloj si gjetiu në ekonomi, kontrata – fakti që sesioni i lojës do të luhet në 4-maç – është akt gjuhësor që e shndërron negociimin në detyrim “lidhës” (binding obligation). Pala që e merr përsipër ta realizojë këtë kontratë, do të ndëshkohet – me pikë – nëse nuk arrin.

Po ashtu, si gjetiu në treg, lojtarët përdorin **sinjale** për të komunikuar forcën e letrave që kanë në dorë. Në tregun e punës, sa për të sjellë një shembull, sinjalet mund të jenë diplomimi në një universitet prestigjioz ose një botim prestigjioz; në tregun me pakicë, mund të funksionojë një reklamë tërheqëse; në *bridge*, një sinjal i tillë mund të jetë “the double” (që ne i kemi pasë thënë *contré*), që nuk është veçse një deklaram (zotim a bast) kundër suksesit të deklaratës së kundërshtarit.

Në thelb, faza e deklaramit në *bridge* është një model në shkallë (maket) i makinerisë gjuhësore të kapitalizmit, ku lojtarët marrin në sy rreziqe, në një mjedis kompetitiv.

Ngjashëm me çfarë ndodh në tregun e lirë, deklarata jote, ta zëmë 2-maç, i jep edhe ortakut, edhe dy kundërshtarëve, informacion të pjesshëm për forcën e letrave që ke në dorë; por përmbajtja e këtij informacioni varet nga deklaratat që i kanë paraprirë.^[1]

© 2026 Ardian Vehbiu. Të gjitha të drejtat janë të autorit. Imazhi ilustrues është realizuar me AI. Botohet me leje te TemA.

^[1] Nëse ti e hap deklarimin e 2-maç, kjo do të interpretohet si diçka krejt e ndryshme nga nëse ti deklaron 2-maç në përgjigje të deklaratës 1-maç të kundërshtarit tënd. E kështu me radhë – p.sh. nëse ti deklaron 2-maç në përgjigje të deklaratës 1-maç të ortakut tënd, pasi kundërshtari ka bërë “pass”; ose në përgjigje të deklaratës 1-maç të ortakut tënd, pasi kundërshtari ka deklaruar 2-kupë ose ka bërë “double”.

Lini një Përgjigje

Koment *

Emër *

POSTOJE KOMENTIN

Inagurohet Muzeu Arkivor në Tiranë

09:07 Kulturë

TIFF është përfshirë në PRIX VIMEO Shortlist 2027

17:38 Kulturë

Pamja këtu është e ri-koduar për ta futur në dokument. Artefakti autoritar është skedari WebP i ruajtur, dhe hash-i i tij është ai i shtypur te faqja e parë — pra dallimi është i verifikueshëm, jo i fshehur.