

Raimo Iltanen

BRIDGEN. JATKOKURSSIKIRJA

Suomen Bridgeliitto,
1984

ESIPUHE

Bridgeä oppii pelaamalla ja taas pelaamalla - mutta teoreettinen tietämys on aivan välttämätöntä, jos aikoo todella menestyä. Tämä koskee erityisesti tarjousmetodeja, mutta myös pelinvientiä ja puolustusta voi huomattavasti parantaa pelkästään lukemalla.

Tässä kirjassa pyrin tekemään läpileikkauksen kortinkäsittelytekniikkaan. Mukana on suhteellisen yksinkertaisiakin asioita (useimmat pelipöydässä tehdyt virheet tapahtuvat "yksinkertaisissa" asioissa), mutta loppupuolella kirjaa käsitellään hyvinkin vaikeita asioita (esim. kiristystekniikkaa). Uskon, että kirja sopii niin peruskurssin juuri käyneille kuin myös aivan huippupelaajillekin.

Paitsi itseopiskeluun kirja soveltuu käytettäväksi runkona jatkokursseja pidettäessä. Tämä kirja syntyi nimenomaan syystä, että alkaessani pari vuotta sitten pitää jatkokurssia, ei kurssilaisille olisi ollut sopivaa materiaalia, jota he olisivat voineet lukea myös kotona. Itse pelaamiseen ei olisi jäänyt riittävästi aikaa ja juuri pelaaminenhan takaa kurseilla mielenkiinnon säilymisen.

Kun ratkaiset tehtäviä, käytä runsaasti aikaa - äläkä katso vastausta ennen kuin olet todella päättänyt mitä tekisit. Vain siten opit enemmän.

Kiitokset kirjan kustantajalle Suomen Bridgeliitolle ja Pirkko Bäckströmille, joka on tehnyt valtavan työn puhtaaksikirjoittamisessa ja kirjan painoasuun saattamisessa.

Helsingissä, lokakuussa 1984

Raimo Iltanen

Sisällysluettelo

PUOLUSTUSTEKNIKKA	4
I LÄHTÖKORTTI.....	4
LÄHTÖ SANGIPELISSÄ	4
Lähtö heikosta kädestä.....	5
"Top of nothing"	5
Millä kortilla?	5
Lähtö partnerin väristä.....	5
Valinta partnerin ja oman värin välillä	5
Milloin voit olla lähtemättä partnerin väristä?	6
Lähtö vastustajan väristä	6
Lähtö partnerin rankaisukahdennettua sangipelin	6
LÄHTÖ VALTTIPELISSÄ	7
Singeltonlähtö	7
Milloin singeltonlähtöä pitää välttää	8
Ässälähtö valttipelissä	9
Valttilähtö	9
Lähtö dubbeltonista	10
Valinta partnerin ja oman värin välillä	11
Lähtö kolmen kortin väristä.....	11

Lähtö slammia vastaan	11
Lähtö kahdennettua slammia vastaan	12
Lähtö ässän alta	12
Lähtö kuninkaan alta	13
Harhauttava lähtö.....	13
TEHTÄVIÄ 1	13
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 1	16
II PUOLUSTAJA KOLMANNESSA KÄDESSÄ	19
11-SÄÄNTÖ	19
"AVBLOKKAAMINEN" KOLMANNESSA KÄDESSÄ	20
PARTNERIN VÄRIN JATKAMINEN	21
KOLMAS KÄSI VAIHTAA VÄRIÄ.....	22
VOIMAA VASTAAN PELAAMINEN	23
PARTNERI ON LÄHTENYT DUBBELTONISTA	23
UPPERCUT	24
III PUOLUSTAJA TOISESSA KÄDESSÄ.....	25
Toinen käsi pelaakin suuren kortin.....	26
KUVA KUVALLE	27
Syyt, miksi USEIMMITEN kuva peitetään kuvalla:	27
YHTEYDEN SÄILYTTÄMINEN SANGIPELISSÄ	30
TEHTÄVIÄ 2	31
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 2	32
IV MERKINANNOT	33
Merkinannot sangipelissä.....	34
Sakaaminen	34
Merkinanto rouvalla	35
Pituuden näyttäminen valttivärissä	35
Pituuden näyttäminen sangissa	36
Sakaaminen	36
Lavinthal-merkinanto.....	36
PELIVIENTITEKNIKKAA	38
V TAVALLISISTA VÄRINKÄSITTELYISTÄ	38
Leikkaus	39
Rouva puuttuu	39
Kaksoisleikkaus	40
Vastustaja lyö eteen	40
Laistaminen (laestaminen)	41
VI VÄRINKÄSITTELYISTÄ	42
VII HUOMIOI MAHDOLLISUUTESI VÄRINKÄSITTELYISSÄ.....	45
"Edestakainen" leikkaus.....	47
Vastustajan värin blokerointi	47
TEHTÄVIÄ 3	48
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 3.....	50
III SAFETY PLAY.....	51
TEHTÄVIÄ 4	55
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 4	58
IX YHTEYDET.....	59
TEHTÄVIÄ 5	60
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 5	61
X VASTUSTAJIEN YHTEYKSIEN KATKAISEMINEN.....	62
Bath coup	63
Laistaminen kaksinkertaisella pidolla.....	65
Laistaminen valttipelissä.....	65
TEHTÄVIÄ 6	66
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 6.....	67
XI COUNTING	68

	3
XII REVERSE DUMMY	69
XIII FALCE-CARDING (Camouflage).....	70
False-carding puolustuksessa	74
TEHTÄVIÄ 7	76
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 7	77
XIV TODENNÄKÖISYYKSISTÄ.....	77
Mitä hyötyä todennäköisyyksistä käytännössä on?	80
10 korttia värissä.....	82
9 korttia värissä.....	82
8 korttia värissä.....	82
7 korttia värissä.....	83
TEHTÄVIÄ 8	84
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 8	85
XV VALTTIKONTROLI	87
XVI VASTUSTAJIEN TARJOUSTEN HUOMIOIMINEN.....	88
XVII LOPPUPELITILANTEISTA.....	88
Puolustus inpetiä vastaan	89
Valttireduseeraus.....	89
Grand Coup	90
Trumpcoup	90
Devils Coup.....	91
Smother play	91
Deschapelles Coup	92
XVIII KIRISTYSTEKNIikka	92
MITÄ KIRISTYS TARKOITTAÄ?	93
I SIMPLE SQUEEZE	94
Vienna coup	95
Uhkakortin siirtäminen	98
II DOUBLE SQUEEZE	98
TYPE R DOUBLE SQUEEZE.....	99
TYPE B DOUBLE SQUEEZE.....	100
Type B1 double squeeze.....	101
TEHTÄVIÄ 9	103
VASTAUKSET TEHTÄVIIN 9	104
XIX MITEN PARANNAT TULOXSASI	107

PUOLUSTUSTEKNIKKA

I LÄHTÖKORTTI

Jan Wohlin on sanonut "Spela aldrig ut". Sanaleikin voi ymmärtää pelinviejänkin kannalta, älä pelaa ulos sitoumustasi, mutta perimmäinen tarkoitus on - älä lähde koskaan. No, usein kuitenkin "joudumme" lähtemään, mutta mitään herkkua se ei aina ole. Lähtökorttisi ratkaisee usein täysin lopputuloksen. On vaikeata antaa jotain aivan eksakteja sääntöjä - niin helppoa bridge ei ole. Tietysti on olemassa sopimuksia miten lähdetään jostain tietystä korttiyhdistelmästä mutta ensin sinun on päätettävä : MISTÄ VÄRISTÄ LÄHDET?

Sama lähtökortti voi olla paras sangisitoumusta vastaan, mutta täysin väärä valttipelissä. Kysy itseltäsi, mitä sitoumusta vastaan olet lähtemässä. Onko sitoumus osamerkintä, täyspeli vai slammi? Onko partnerisi tarjonnut? Onko hän ehdottanut jotain tiettyä lähtöä, esim. kahdentamalla? Meneekö sitoumus luultavasti kotiin vai pietiin? Miten tarjoussarja on mennyt? Myös se, että tunnet vastustajasi, voi vaikuttaa. Jos pelinviejä on tunnettu siitä, ettei hän ole niin tarkka omistaako tarjoamansa värin vai ei, saattaa olla oikein lähteä siitä, vaikka jotain toista vastaan se ei saisi tulla mieleesikään.

Se miten vastustajat ovat sitoumukseensa päätyneet, vaikuttaa usein: Lähde hyökkäävästi jos sitoumus on tarjottu aikailematta. Esim. 1 NT - 3 NT. Passiivinen aloitus on usein paikallaan kun vastustajat tarjoavat "arkaillen", esim. 1 NT - 2 NT - 3 NT. Jos pelinviejä ei saa lähdöstä mitään etua, hän joutuu vaikeuksiin tikkiensä kasvattamisessa.

Mutta silloin kun pelinviejällä on todennäköisesti runsaasti tikkejä, hyökkäävä - jopa "epätoivoinenkin" lähtö kannattaa, varsinkin joukkuekilpailussa.

LÄHTÖ SANGIPELISSÄ

Oletetaan, ettemme ole saaneet tarjoussarjasta mitään vinkkejä. Esim. 1NT-2NT-3NT. Sangipelissä voi pikkukorteillakin saada tikkejä. Jos meillä on AK743, emme valttipelissä saa kuin korkeintaan A-K:n. Sangissa voimme saada tikkejä hakuillakin. Pisimmästä väristä kannattaa siksi lähteä.

Lähteminen ei ole aina etu. Jos lähdet väristä, jossa ei ole sekvenssiä, saattaa se antaa pelinviejälle tikin:

	K962	
J84		Q53
	A107	

Pelinviejä saa väristä 4 tikkiä, jos W tai E lyö väriä. Aloittelevan pelaajan suuria heikkouksia on se, että hän vaihtaa väriä tultuaan kiinni. Hän yrittää "hädissään" saada tikkiä toisesta väristä, kun ensimmäisestä ei heti tullut! Joka kerta, kun puolustus vaihtaa väriä, se voidaan arvioida 1/2 tikin menetykseksi. Jatka väriä, mitä sinä tai partnerisi on aloittanut, ellei ole oikein hyvää syytä vaihtaa väriä.

Paras ajateltavissa oleva lähtö on sekvenssistä. Sinulla on 962, 73, J1096, KJ52. Lähde ruutusotilaalla, vaikka risti on vahvempi. Jos sinulla on ylä- ja alaväri, jotka ovat suunnilleen samanlaisia - lähde yläväristä.

Vältä lähtemistä neljän kortin väristä, jossa on haarukka. Esim. AQ62 ei ole hyvä lähtöväri. Mutta jos sinulla on AQ642, siis viiden kortin väri - lähde ihmeessä siitä! Neljän kortin väristä lähtemällä saatat antaa pelinviejälle lähdössä ylimääräisen tikin, etkä kuitenkaan saa kasvatetuksi itsellesi kuin yhden.

Viiden kortin väristä lähtemällä annat ehkä myös yhden tikin, mutta saat usein kaksi tikkiä hakuillasi. Usein 3NT menee piediksi siten, että pelinviejä saa lähdössä "lahjatikin", mutta kun partneri (tai sinä) pääsee kiinni, on sinulla 4 tikkiä lähtöväriässä. Ei ole hyvä lähteä KJ43.sta, mutta KJ432:sta kannattaa lähteä.

Jos sinulla on 4- ja 5-kortin väri ja kiinniottokortteja, lähde pisimmästä väristäsi (ellei 4-kortin väri ole erittäin vahva). Jos on valittava kahdesta yhtä pitkästä väristä, se ei aina ole helppoa. Sinulla on: 74, 8, A9643, Q7532.

Useimmat lähtevät ristiä siksi, että ruutuässä saattaa olla kiinniottokortti, jos ja kun risti on saatu kasvamaan. Sanonnassa "Ei ässää tarvitse kasvattaa" on usein itua.

Lähtö heikosta kädestä

Sinulla on: 1094, 108542, 73, 532. Älä ajattele, että sinulla ei ole tässä jaossa mitään tekemistä. Jos puolustus aikoo saada tässä jaossa tikkejä, niin tikillepääsijä on partnerisi. Hertasta ei kannata lähteä, partneri saattaa turhaan yrittää kasvattaa sitä päästyään kiinni. Vaikka se kasvaisikin, sinulla ei ole kiinniottokorttia. Paras yritys on lähteä patakymppillä toivoen, että se on partnerin väri. Jotkut lähtisivät ruutua, koska se on heidän lyhyin värinsä. Se on väärin. Emme lähde padalla siksi, että se on lyhyt väri, vaan siitä huolimatta, että se on lyhyt. Yleensäkin valitaan 2- ja 3-kortin väreistä 3-kortin, varsinkin nyt kun siinä on kymppi ja yhdeksikkö, joista voi olla apua partnerille.

"Top of nothing"

Äskeinen lähtö oli juuri sellainen, lähdettiin siis väristä jossa ei ole kuvaa.

Entä jos sinulla on: K108, J432, AQ104, 109

Millä lähdet? Herttalähtö tuntuisi loogiselta, mutta kokemus on osoittanut, ettei sotamies neljänestä lähtö ole hyvä. Jos lähdet patakahdeksikolla, se todennäköisesti antaa tikin ja partnerikin voi tulkita sen väärin. Ruutulähtö haarukasta on ehkä huonoin mahdollisuus. Parasta on lähteä ristikymppillä ja "jäädä odottamaan". Varminta on olla antamatta pelinviejälle "favööriä".

Millä kortilla?

Kun olet päättänyt värin mistä lähteä, on päätettävä millä kortilla. Jos sinulla on aito sekvenssi; esim. KQJx, J109, lähdet aina isoimmalla kortilla. Samoin jos sinulla on ns. epäaito sekvenssi; esim. KQ102, QJ92, J1082. Jos värissä on vain 2 kuvaa, lähdet "neljäs huipusta", esim. KQ32, QJ43, AK532.

Lähtö partnerin väristä

Useimmiten on oikein lähteä partnerin tarjoamasta väristä. Pieni taulukko:

<u>A</u> 2	<u>K</u> 2	<u>Q</u> 2	<u>9</u> 2	<u>9</u> 6 <u>2</u>
<u>1</u> 094	A <u>6</u> 2	<u>K</u> 6 <u>2</u>	<u>Q</u> 6 <u>2</u>	<u>J</u> 6 <u>2</u>
<u>K</u> 6 <u>3</u> 2	<u>Q</u> 6 <u>3</u> 2	<u>J</u> 6 <u>3</u> 2	<u>9</u> 6 <u>5</u> 2	<u>5</u> 4 <u>3</u> 2
<u>9</u> 6 <u>4</u> 3 <u>2</u>	<u>Q</u> J63	<u>K</u> Q6 <u>2</u>	<u>J</u> 10 <u>6</u> 2	

Suositteltu lähtökortti alleviivattu.

P.S. Edellä olevat lähtökorttisopimukset ovat yleisimmin käytetyt. On kuitenkin olemassa mitä erilaisimpia sopimuksia, esim. lähtö "kolmas tai viides huipusta" jne., joten vastustajien systeemikortti kannattaa aina tutkia

Valinta partnerin ja oman värin välillä

Jot et ole varma kumpaa lähteä, lähde partnerin väristä kahdestakin syystä:

1. On pelaajan kannalta parempi, että hänen väriään eteen pelataan häntä kohti, kuin että hän itse lyö sitä
2. Puhtaasti psykologisesti. Jos lähdet omaa väriäsi ja osoittautuu, että lähtö partnerin väristä olisi ollut parempi partneri voi tulla huonolle tuulelle. Jos lähdet partnerin väriä, vaikka omasta väristäsi lähtö olisi ollut parempi ei partnerisi moiti sinua.

Onko mitään eroa onko partneri avannut ko. värillä vai onko hän "vain" tarjonnut sitä väliin?

Sinulla pitää olla tosi hyvä syy, jos et lähde partnerin väristä, jos se on välitarjous! Avaustarjous osoittaa yleistä voimaa ja itse avausvärin ei tarvitse olla erityisen vahva, mutta väliin tarjottu väri on! Ehkä partneri on tarjonnutkin välitarjouksen saadakseen siitä lähdön.

Milloin voit olla lähtemättä partnerin väristä?

Jos sinulla on vain singelton ja oma hyvä väri! Mutta jos sinulla ei ole omaa hyvää väriä, lähde singeltonillakin.

Partneri on tarjonnut pataa; sinulla on Q62, QJ743, 932, 86.

Älä harkitsekaan herttalähtöä, sinulla on itsestään selvä patalähtö. Entä jos sinulla on Q62, KQJ73, 942, 75. Partneri on tarjonnut pataa. Nyt lähdet herttakuninkaalla. Hertta on todennäköisesti kasvanut, kun ässä on otettu. Sitä paitsi - saat pitää melko varmasti 1. tikin (vaikka ässä on pelinviejällä) ja voit sen jälkeen päättää, jatkatko herttaa vai lyötkö nyt pataa.

Lähtö vastustajan väristä

Jos sinulla on aito sekvenssi parhaassa värissäsi, lähde siitä vaikka vastustaja olisikin sitä tarjonnut.

Esim. QJ1094, Q1073, 84, 43. Lähde pataa, vaikka pelinviejä olisi sitä tarjonnut. Kuitenkin, jos sinulla on esim. KJ832, QJ93, 64, 74, lähde herttarouvalle.

Nykyään 1 C ja 1 D avaukset eivät välttämättä takaa edes 4 korttia väriä, joten jos sinulla on K92, 86, A43, KJ943, lähde ristiä kuten normaalisti, jos se olisi tarjoamaton väri; älä anna avauksen pelotella itseäsi, vaikka se olisi pelinviejän avausväri. Partnerilla saattaa olla rouva tai edes 10, ja saamme niin värin kasvatettua. Meillähän on kaksi todennäköistä kiinniottokorttia.

Lähtö partnerin rankaisukahdennettua sangipelin

Kahdennus on joskus lähes käsky lähteä tiettyä väriä:

- Jos kahdentaja on tarjonnut väriä, siitä on lähdettävä. Esim. sinulla on: 7, KQJ85, 732, 8643. Partneri on tarjonnut pataa ja kahdentanut vastustajien 3 NT. - Et saa lähteä herttakuninkaalla, vaan lähdet pataseiskalla. Partnerisi on luvannut ottaa piedin patalähdöllä.
- Jos lähtijä on tarjonnut jotain väriä ja hänen partnerinsa kahdentaa, on lähdettävä tarjottua väriä.

Esimerkki pelatusta jaosta:

	42				
	A62		W	N	E S
	KJ10984				
	K2		1S	2D	- 2NT
KJ863		Q105	-	3NT	D -
KQJ3		87	-	-	
A5		632			
65		QJ1043			
	A97				
	10954				
	Q7				
	A987				

Eastin kahdennus oli kieltämättä "härski", mutta hän uskoi patalähdöllä olevan pietimahdollisuus. Huomaa, että ilman kahdennusta West lähtee herttakuninkaalla ja peli menee kotiin.

- c) Jos sinä ja partnerisi olette tarjonneet kumpikin omaa väriänne, ei ole helppo sanoa kumpaa pitää lähteä, kun partneri kahdentaa. Käytä harkintakykyäsi - sitä paitsi sitoumus kahdennetaan useimmiten vain sillä perusteella, ettei se mene kotiin.
- d) Ellei lähtijä eikä hänen partnerinsa ole tarjonnut mitään, kahdentaja ehdottaa lähtöä lepääjän ensimmäiseksi tarjoamasta väristä, ellei lähtijällä ole omaa hyvää lähtöä. Huomaa, se on vain ehdotus, ei käsky. Jos lepääjä on tarjonnut väriä kahdesti, ei ole ollenkaan varmaa, että siitä pitää lähteä. Kahdentaja vain uskoo peliin tulevan piedin. Hän toivoo, että sinulla on hyvä lähtö, mutta jos ei ole, niin ehkä on varmintä lähteä pöydän väristä.

Esim. Olet West ja sinulla on: 92, J1043, 10754, K84

S	W	N	E
1H	-	1S	-
2NT	-	3NT	D

Pelinviejä on tarjonnut herttaa, sitä ei voi lähteä. Ruutua on turha yrittää kasvattaa. Koska ei ole hyvää lähtöä, lähdet patayhdeksiköllä.

LÄHTÖ VALTTIPELISSÄ

Lähtökortti, jota on suositeltu sangipeliä vastaan, ei aina suinkaan ole hyvä valttisitoumuksessa.

Sangipelissä yritetään saada pieniä kortteja kasvatetuksi. Valttipelissä yritetään saada tikkejä ensisijaisesti kuvakorteilla, ja usein on kiire ottaa niillä tikkejä, myöhemmin pelinviejä ehkä pystyy varastamaan ne.

Sangipelissä lähdet KQ642:sta nelosella. Valttipelissä sinun on lähdeävä kuninkaalla varmistaaksesi, että saat edes yhden tikin kasvatetuksi. Jos sinulla on AK642, lähdet sangissa pienellä toivoen, että sinulla on sen jälkeen 4 tikkiä tästä väristä. Jos päätät lähteä valttipeliä vastaan väristä, jossa sinulla on ässä, älä lähde pienellä kuten sangipelissä, vaan ässällä. Jos lähdet pienellä, voi olla ettet saa ässälläsi tikkiä myöhemminkään.

Singeltonlähtö

Onko oikein lähteä singeltonilla? Kyllä, joskus se on ainoa oikea lähtö, mutta joskus se saattaa olla huonoin lähtö minkä voit tehdä. Lähtö singeltonilla vain siksi, että on singelton, ei ole pidemmän päälle hyvä. Usein singeltonlähtö auttaa pelinviejää pitkän sivuvärin kasvattamisessa hän tietää myös samalla miten väri istuu.

Singeltonlähtö on joissakin tapauksissa ideaalinen, jos seuraavat edellytykset ovat voimassa:

1. Nopea valttikatko

Lähtö on askel pimeään ja joskus astutaan harhaan, pelinviejä valttaa ja sakaa menevänsä värille, josta lähdit. Jos sinulla kuitenkin on valttikatko, pääset kiinni melko pian ja voit lyödä partnerisi kiinni saadaksesi varkauden, jota lähdit hakemaan. Joka tapauksessa voit, päästyäsi valttikatkosi ansiosta kiinni, ottaa ne tikit mitä teillä on mahdollisuus saada.

2. Useampia valtteja

Jos sinulla on valtissa esim. A84, K87 tai A6, ovat valttihakkusi "arvottomia". Voit yrittää saada niillä varkaustikin mutta, jos sinulla on esim. K5 tai Q93, tarvitset hakut suojellaksesi kuviasi. Jos sinulla on tällainen valttikombinaatio, ei ole syytä lähteä hakemaan varkaustikkiä. Samaten ei ole mitään syytä varastaa, jos sinulla on QJ4 valtissa, koska silloin varastat pois luonnollisen valttitikkisi.

3. Partneri on tarjonnut

Sinulla ei ole mitään hyötyä singeltonlähdestä, jos partnerisi ei pääse kiinni antamaan sinulle varkautta. Kun partneri on tarjonnut jotain, voit olettaa, että hänellä on kiinniotto.

Esim. sinulla on: A53, K975, 4, 97432

Partnerisi on tarjonnut herttaa ja vastustajat ovat päätyneet neljään pataan. Nyt on ideaalinen tilanne lähteä singeltonillasi. Sinulla on nopea valttikatko, sinulla on "turhia" valttihakkuja, ja on todennäköistä että partnerisi pääsee kiinni, koska hän on tarjonnut.

Milloin singeltonlähtöä pitää välttää

Jos sinulla on valtteja 4 tai enemmän, singeltonlähtö ei ole hyvä, sinun ei pidä haluta varkaustikkiä. Lähde mieluummin pisimmästä väristä toivoen, että pelinviejä joutuu varastamaan. - Pelinviejästä voi tulla "valttimatti".

Sinulla on esim: A1075, 9, QJ1085, AK3

Vastustaja pelaa patasitoumusta. Älä lähde singeltonhertallasi! Valttisi on niin vahva, että mieluummin yrität valttimattia. Lähde ruudulla ja kun pelinviejä joutuu varastamaan, on sinulla vahvemmat valtit kuin hänellä.

Tilanne on sama, jos sinulla on dubbelton. Esim: KQ85, 85, QJ932, AK

Vastustaja pelaa patasitoumusta. Älä ota AK-ristiä toivossa, että saat kolmannen ristin varastettua. Lähde pisimmästä väristäsi - ruuturouvalle.

Valttipeliä vastaan ei useinkaan kannata lähteä haarukasta. Poikkeus on kuitenkin silloin, kun sinulla on 4 valttia. Tällöin sinun tulee lähteä pisimmästä väristäsi.

Esim. sinulla on: KJ85, AQJ54, 73, 94

Vastustaja pelaa neljää pataa. Lähde herttaässällä! Valttisi on niin vahva, että toivot pelinviejän joutuvan varastamaan mahdollisimman aikaisin - ja sinulle kasvaa valttitikkejä - jopa herttatikkejä, jos pystyt valttaamaan.

Singeltonlähtö partnerin tarjoamasta väristä on hyvä lähtö silloin ei tarvita mitään edellytyksiä. Poikkeustapaus voi olla tässäkin; silloin kun sinulla on hyvä valttiväri pelinviejän takana, voi olla hyvä ettet lähde singeltonillasi, vaikka partnerisi on tarjonnut sitä väriä.

Esim. sinulla on: KQ103, 7, AQ96, KJ32.

Partnerisi on avannut hertalla ja vastustaja on tarjonnut 2C, jonka olet tietysti kahdentanut. Patakuningas on paras lähtösi.

Pikkuslammiä vastaan singeltonlähtö voi joskus olla tehokas. Partnerilla saattaa olla ässä lähtövärisiä tai jopa valttiässä.

Singeltonässällä ei kannata lähteä, ellet ole varma että partneri pääsee kiinni heti. Singeltonkuninkaalla ei myöskään, usein saat sillä muutenkin tikin - sama pätee singeltonrouvaankin.

Edellinen koskee vain lähtöä tarjoamattomassa värisä. Jos partnerisi on tarjonnut ko. väriä, singeltonkuvakin on oikein hyvä lähtö.

Mitä edellä on esitetty, ei koske sellaista tilannetta missä valttilähtö on oikein. Jos sinusta on selvä, että valttia on lähdeävä, älä välitä muusta. - Valttilähdöstä myöhemmin.

Ässälähtö valttipelissä

Ässällä lähtö ei useinkaan ole edullista. Ässä pitäisi käyttää kuninkaan tai rouvan peittämiseen. Kun lähdet ässällä, vastustajalta tulee vain hakkuja. Monet pelaajat ottavat ässän vain nähdäkseen pöydän. - Näet lepääjän kortit, vaikka lähtisit hakullakin!

Tällaisen "pöydän katsomisen" hyöty on ylimainostettua. Pelinviejä saattaa saada ässälähdöllä väristä kaksi tikkiä, kun hän muuten saisi vain yhden, ja muutenkin hänen pelinvientinsä saattaa helpottaa.

Monet ajattelevat, että lähtö AK:sta on paras lähtö mitä voi olla. Näin usein on, mutta se saattaa auttaa pelinviejä rouvan kasvattamisessa. On parempi säästää ässää ja kuningasta kiinniottoina oman värin kasvattamiseksi, varsinkin jos se väri missä on AK, on lyhyt.

Esim. sinulla on: 97, AK4, Q432, QJ103

Vastustaja pelaa patasitoumusta. Älä lähde isolla hertalla, vaan yritä kasvattaa itsellesi ristitikki.

Valttilähtö

Joku "viisas" on sanonut: "Kun et tiedä, millä lähteä, lähde valttia". Tämä EI ole hyvä neuvo. Valttia lähdetään vain silloin kun tiedetään, että se on oikein. Valttilähtö on oikein hyvä joskus, mutta sitä ei pitäisi käyttää vain siksi, että ollaan epävarmoja mistä lähteä. Valttilähtö on oikein, kun uskotaan pöydässä olevan jonkun sivuvärin lyhyen. Tällöin pöytään saatavat varkaustikit vähenevät.

Mistä sitten tietää, että pöydässä on lyhyt väri? - Voit päätellä sen vain tarjoussarjasta. Jos pelinviejä on tarjonnut pataa ja herttaa ja lepääjä on preferoinut herttaan, on melko todennäköistä että hänellä on lyhyt pata. Lähde valtilla kaksivärikäsiä vastaan, on lähes sääntö. Kolmiväri- eli Marmic-jakoa vastaan valttilähtö on automaattinen.

Kun sinulla on vahvat kortit ja vastustajat ovat kuitenkin korkeassa valttisitoumuksessa on hyvin oletettavaa, että vastustaja aikoo saada varkaustikeillä jopa "korskupilla" pelin kotiin. Lähdet siis valttia, samalla vältät myös antamasta sivuväriä favööriä. Selvä tilanne milloin tiedät lepääjällä olevan lyhyen värin on silloin, kun pelinviejä on kahdentanut teidän välitarjouksenne ja lepääjä on ottanut kahdennuksen pois korottamalla partnerinsa väriä. On selvää, että hänellä on singelton tai renonssi siinä väriä, minkä hänen partnerinsa on kahdentanut.

Jos partnerisi on avannut sangilla ja vastustajat päätyvät valttipeliin, lähdet valtilla. Partnerilla on varmasti sivuvärikortteja, suojellaksesi niitä vähennät pelinviejän varkausmahdollisuuksia. Toinen tilanne milloin lähdet valttia, on silloin, kun sinulla ei ole muuta hyvää lähtöä

Esim: 98, K1053, A974, AQ2

Pata on valttia. Ristiä ei voi lähteä. Ruutuässälähtö ei ole mikään hyvä ja herttalähtökin voi antaa pelinviejälle tikin. Lähdet valtilla, ei niinkään siksi että haluaisit vähentää pelinviejän varkaustikkejä, vaan välttääksesi antamasta favööriä.

Valttilähtö on luultavasti hyvä silloin, kun olet ilmaisukahdentanut ja lepääjä on korottanut avausväriä.

Esim. tarjoussarjassa:

S	W	N	E
1S	D	2S	-
4S			

Pöydässä tuskin on paljon kuvakortteja. Korotus on perustunut valttitukeen ja todennäköisesti johonkin lyhyeen väriin.

Älä lähde valtilla, jos tarjoussarjasta voit päätellä, että pöydässä on läpikäyvä sivuväri. Kun valtit on poistettu, pelinviejä voi heittää menevänsä partnerinsa värille. Tällaisessa tilanteessa on paras lähteä hyökkäävästi. Toisin sanoen on kiire kasvattaa puolustuksen tikit.

On tilanne, milloin pitää lähteä valttia, vaikka se olisi singelton: Olet ilmaisukahdentanut ja partnerisi on rankaisupassannut. Tästä voidaan johtaa toinenkin sääntö: Älä rankaisupassaa partnerin ilmaisukahdennukseen yhden tasolla, ellet halua valttilähtöä. Miksi näin? Syy on selvä: Jos passaat, tarkoittaa se sitä, että uskot teidän saavan enemmän tikkejä kuin pelinviejä. Toisin sanoen sinä pelaat sitoumusta vastustajan väri valttina. Ja miten sitä pelaisit, jos olisit pelinviejä? Tietysti niin, ettei vastustaja saisi pienillä valttihakuillaan varkaustikkejä. Yrittäisit siis valtata ja näin pitää tehdä nytkin, tilannehan on sama.

Lähtö dubbeltonista

Älä lähde dubbeltonista vain siksi, että sellainen sattuu olemaan. Tällainen lähtö on vielä enemmän arvausta kuin singeltonilla lähtö. Tietyissä tilanteissa lähtö kuitenkin saattaa olla erittäin hyvä, jopa ainoa oikea.

Dubbeltonista lähdetään kahdesta syystä:

- a) toivossa saada varkaustikki, kun väriä pelataan kolmannen kerran
- b) välttääksemme huonon lähdön muista väreistä. Samat edellytykset kuin singeltonlähtöönkin pätevät: nopea valttikatko, muuten tarpeettomia valttihakkuja ja mahdollisuus saada partneri kiinni.

Melko tavallista on dubbeltonlähtö silloin, kun ei haluta lähteä muutakaan.

Esim: KQ3, 94, AQ82, Q973

Pata on valttia. Pata- tai ruutulähtö ei tule kysymykseenkään. Siis herttaa tai ristiä? Ristilähtö saattaa olla favööri herttalähtö on ainoa, joka jää jäljelle. Emme lähteneet herttaa saadaksemme varkauden, vaan siksi ettei ollut parempaakaan.

Lähtöä voidaan verrata valttilähtöön sellaisessa tapauksessa, kun ei haluttu antaa muissa väreissä mahdollista favööriä. Jos yllä olevassa esimerkissä hertta olisi valttiväri, valttilähtö olisi turvallisin.

Kolmesta hakusta lähtö tulee myös kyseeseen useimmiten silloin, kun ei haluta lähteä muusta väristä.

Esim: KQ6, 984, AQ32, Q95

Pata on valttia. Jos sinulla ei ole mitään erityistä syytä lähteä muusta, on herttalähtö turvallisin.

Lähdöt kuvadubbeltonista tarjoamattomassa värissä ovat uskallettuja. Rouvalla esim. saisi ehkä muuten tikin. Assätoisesta lähdetään joskus toivossa, että partnerilla on kuningas ja saadaan varkaustikki. Muista kuitenkin edellä mainittu tosiasia:

Ässät ja kuninkaat ovat tehokkaampia, kun niillä päästään peittämään pienempi kuva. Samoin Kx:sta lähtö on suositeltava vain, jos se tuntuu ainoalta pietimahdollisuudelta. Tosin, jos partnerisi on luvannut yleistä voimaa ilmaisukahdentamalla tai tarjoamalla sangia, kuningasdubbeltonista lähtö voi olla erinomainen, partnerillahan on todennäköisesti kuva tässä värissä.

AKx:sta toiset lähtevät ässällä, toiset kuninkaalla. On aivan makuasia kumpi on parempi. Jos sinulla on AK dubbelton ja päätät lähteä siitä, lähdet kuninkaalla ja otat sitten ässän näyttääksesi dubbeltonin, jos sopimuksenne mukaisesti lähdette AKx:sta ässällä. Jos olette sopineet lähtevänne AKx:sta kuninkaalla, lähdet dubbeltonista ässällä.

Hakkudubbeltonista yleisimmin käytetty sopimus on lähteä isolla, kolmesta hakusta lähdetään yleisimmin tarjoamattomasta väristä keskimmaisella, seuraavaksi pelataan isompi hakku. Sangissa voi olla usein selvempää lähteä kolmesta hakusta isoimmalla.

Dubbelton- ja singeltonlähtöjä on joskus partnerin vaikea erottaa toisistaan. Tarjoussarjasta saadaan kyllä usein johtolankoja. Jos sinulla on ässä partnerin lähtövärisä, sinun täytyy laistaa ensimmäinen tikki, ellei sinulla ole nopeaa kiinniottoa - jos lähtö on dubbelton. Jos partnerisi lähtee pelinviejän tarjoamasta väristä, se on varmasti singelton. Jos ei ollut, suosittelen partnerin vaihtoa tai näytä hänelle tätä kirjaa.

Valinta partnerin ja oman värin välillä

Valttipelissä valinta on helpompaa kuin sangissa. Jos sinulla on monta korttia partnerin värisä, on selvää että pelinviejällä on se väri lyhyt. Jos et voi yrittää valttimattia, on parempi lähteä sekvenssistä muussa värisä.

Esim. 4, K732, Q643, QJ109

Partnerisi on tarjonnut herttaa ja vastustaja pelaa neljää pataa. Hertasta tulee tuskin muuta kuin yksi tikki, vaikka partnerillasi on ässä Tulet tuskin myöhemmin kiinni, joten lähdet ristirouvalla. Lähtö ei voisi onnistua paremmin, jos pöytään ilmestyy kuningas ja ristiässä on partnerillasi.

Jos sinulla on sivuvärisä AKJ(x), kannattaa lähteä tästä väristä isolla ja jatkaa sitten partnerin väriä. Jos rouva sattuu olemaan pelinviejällä, partneri osaa varmasti jatkaa lähtöväriäsi.

Lähtö kolmen kortin väristä

Saattaa joskus sattua, että on lähdettävä 3-kortin väristä. Jos sinulla on valittavana K62 tai Q62, lähde mieluummin kuninkaan kuin rouvan alta. Kuninkaalla voi saada myöhemmin, vaikka lähtö menisi AQ-haarukkaan. Kuningas on tarpeeksi vahva pysymään hengissä huonon lähdön jälkeen, rouva ei.

Jos lähdet kolmen kortin väristä, lähde pienellä jos siinä on kuva. Partneri voi luulla sinulla olevan neljä korttia, mutta se on pienempi paha kuin se, että partneri luulee lähdön olevan "top of nothing" jos lähdet keskimmaisella kortilla. Sitä paitsi iso hakku voi joskus olla jopa tikkikortti.

Esim:

	K865		Jos lähdet yhdeksiköllä, pelinviejällä on mahdollisuus saada kaikki tikit.
Q92		J73	
	A104		

Lähtö slammia vastaan

Slammin piedittämiseen tarvitaan kaksi tikkiä. Jos lähdet ässällä, se ei auta ellei partnerilla satu olemaan kuningasta. Ässälähtö helpottaa pelinvientiä. Jos sinulla on varma valttitikki, niin silloin luonnollisesti otat ässäsi heti, samoin jos oletat partnerillasi olevan jonkun tikin - esim. sinulla on singelton tai renonssi valtti ja pelinviejä on tarjonnut yksin väriään. Mutta jos sinulla ei ole toista tikkiä näköpiirissäsi, älä lähte ässällä. Yritä kasvattaa ensin joku muu tikki.

Esim. kuudessa padassa: 854, A95, 10984, 532

Lähde ruudulla toivossa, että partnerilla on esim. kuningas ässän takana.

Toinen esimerkki: 865, A742, 973, Q32

Vastustaja pelaa pataslammiä, pöytä on tarjonnut herttaa. Lähde ristillä yrittäen kasvattaa ristitikkiä ennen kuin pöydän herttaväri on kasvanut.

Singeltonlähtö valttislammiä vastaan on houkutteleva varsinkin, jos sinulla ei ole mitään. Partnerilla saattaa olla ässä siinä värissä tai nopea valttikatko.

Kuutta sangia vastaan hyökkäävä lähtö on yleensä väärin. Jos sinulla ei ole aitoa sekvenssiä, lähde passiivisesti.

Esim: 986, J642, Q653, J4

Patalähtö on turvallisin.

Lähtö kahdennettua slammia vastaan

Kun partneri on kahdentanut "vapaaehtoisesti" tarjotun (ei ehkäisy) slammin, sinulla ei ole oikeutta omaan päätökseen. Kahdennus pyytää tiettyä lähtöä. Ei ole mieltä kahdentaa vain siksi, että saisi 50 tai 100 lisää. Kahdennusta käytetään siksi, että saataisiin partneri lähtemään oikeasta väristä. Se pyytää epänormaalia lähtöä seuraavasti:

- Jos lepääjä on tarjonnut jotain muuta väriä kuin valttiväriä, lähde siitä. Jos lepääjä on tarjonnut useampia värejä, lähde hänen ensimmäiseksi tarjoamastaan väristä.
- Jos lepääjä on tarjonnut vain valttiväriä, lähde pelinviejän ensimmäiseksi tarjoamasta sivuväristä.
- Jos ei kumpikaan vastustajista ole tarjonnut sivuvärejä, lähde tarjoamattomasta väristä, siis valttilähtö on kielletty.
- Jos kahdentaja tai lähtijä on tarjonnut jotakin väriä, kahdennus kieltää lähtemästä sitä.

Olet North ja sinulla on: 652, A97, 743, 10942

Tarjoussarja on mennyt:

W	N	E	S
1S	-	3C	3H
3S	-	4S	-
6S	-	-	D

Kahdennus pyytää ristilähtöä.

Lähtö ässän alta

"Älä lähde koskaan valttipelissä ässän alta", on erittäin hyvä ja tarpeellinen neuvo aloittelevalle pelaajalle. Kuten kaikissa neuvoissa niin tässäkin on poikkeus. Kokenut pelaaja voi joskus lähteä ässän alta hyvälläkin menestyksellä.

Seuraava edellytys täytyy olla voimassa: Uskot kuninkaan olevan pöydässä. Voit "toivoa" sitä, jos lepääjä on tarjonnut kahdesti sangia, tai hän on ilmaisukahdentanut. Jos pelinviejällä tai pöydässä on sotilas, hän voi luulla sinun lähteneen rouvan alta ja arvaa väärin.

JOSKUS harvoin voit siis lähteä ässä kolmannesta tai jopa ässä neljännessä, mutta pidemmästä väristä riski on liian suuri, sillä pelinviejällä voi hyvinkin olla singelton.

Lepääjä on avannut sangilla ja pelinviejä pelaa pata valttina.

Sinulla on: Q94, Q105, K1084, A62

Ristikuningas on todennäköisesti pöydässä. Pikku risti ei ole huono lähtö, varsinkin kun sinua ei haluta lähteä mistään muustakaan väristä.

Lähtö kuninkaan alta

Joillakin on kummallisia sääntöjä, jotka kieltävät ehdottomasti jotain. Olen kuullut joidenkin väittävän, että kuninkaan alta ei saa lähteä. Tuomiopäivänä tämän väitteen esittäjille on aivan oikein, että kun he joutuvat lähtemään, heillä on - neljä kuningasta!

Eihän kuninkaan alta lähtöä voi erikoisesti suosittaakaan, mutta jos tarjoussarjan perusteella päättelet, että lähtö tietystä väristä on paras, niin lähde ihmeessä siitä, vaikka sinulla onkin siinä kuningas.

Harhauttava lähtö

Et useinkaan ole tilanteessa, jossa voit keksiä "ovelan" lähdön. Partneri menee useimmiten helpommiin lankaan kuin pelinviejiä.

Pelinviejiä näkee kaikki 26 korttiaan ja hän tietää resurssinsa, partneri näkee vain oman puolen 13 korttia ja hän tarvitsee apua loppujen paikallistamisessa. Tietyissä tilanteissa tiedät, että partnerilla on tyhjä käsi. Silloin ei ole syytä kertoa hänelle mitä itselläsi on, ja tällöin voidaan yrittää huijata pelinviejiä.

Vanha "huiju" on lähteä QJ-dubbeltonista sotilaalla. Pelinviejiä olettaa partnerillasi olevan rouvan ja voi yrittää leikata sitä häneltä. Sivuvärisä vaara on suuri, sillä partnerilla saattaa olla värisä jotain ja hän menee lankaan. Mutta jos kyseessä on valttiväri, partnerilla on siinä tuskin mitään ja vain pelinviejiä voi erehtyä.

Viiden kortin väristä sangipeliä vastaan voit yrittää harhauttaa pelinviejiä lähtemällä pienimmällä. Esim. AK642:sta kakkosella. Partneri voi silloin kyllä erehtyä myös luulemaan sinulla olevan vain neljä, eikä palautakaan väriä päästyään kiinni - "koska se ei riitä pietiin". Jos pelinviejiä on tunnetusti tarkka ja partnerisi vastaavasti ei ole, niin tällaisessa lähdössä ei ole mitään vaaraa. No, useimmitenhan me pelaamme "hyvän" partnerin kanssa "huonoa" pelinviejiä vastaan ja tällainen lähdössä harhauttaminen on turhaa.

Muuan suosittu harhautus on lähteä isolla hakulla lepääjän väristä, vaikka sinulla on siinä kuningas. Uskottelet pelinviejiä, että lähtö on "top of nothing" tai singelton. Sanotaan, että lepääjä on tarjonnut pataa ja sinulla on siinä: K862. Kun lähdet kahdeksikolla, voi pelinviejiä helposti luulla lähdön olevan singelton - eikä uskalla leikata.

TEHTÄVIÄ 1

Olet West ja tarjoussarja on mennyt: 1NT-2NT-3NT.

Millä lähdet seuraavista käsistä?

1. AK642 854 Q32 J5	2. KQJ7 A4 J8753 62	3. Q3 85 KJ1084 QJ106	4. K973 Q743 AJ8 K6	5. QJ65 J104 K72 643
6. 875432 A7 QJ6 109	7. A62 KJ 873 98653	8. AQ653 87 QJ109 42	9. 9654 AQ73 KQ J104	10. 765 AK7 876 KJ53
11. 98754 KQ6 103 QJ10	12. 842 A62 Q109 10854	13. AQ83 86 AQ96 974	14. K86 92 Q1073 AQ109	15. Q102 85 Q943 K1052

Olet West. Tarjoussarja on merkitty joka tehtävässä. Millä lähdet?

16.	N	E	S	W	97	17.	N	E	S	W	3
			2NT	-	764		1H	1S	1NT	-	8764
	4NT	-	6NT	-	Q53		2NT	-	3NT	-	KQJ87
					AJ862		-	D			1092
<hr/>											
18.	N	E	S	W	QJ10	19.	N	E	S	W	KQ9
			1S	-	Q1042				1S	-	J10954
	2D	3C	3NT		QJ1097		2D	3C	3NT		1063
					2						J4
<hr/>											
20.	N	E	S	W	Q1063	21.	N	E	S	W	K54
			1D	-	96				1D	-	108643
	3C	-	3NT		KQ1084		3C	-	3NT		K7
					A5						QJ10
<hr/>											
22.	N	E	S	W	J10642	23.	N	E	S	W	-
		1H	1NT	-	Q52				1S	-	975
	2NT	-	3NT		86		3C	3H	3S	-	QJ10864
					A53		4S	-	6S	-	8432
							-	D			
<hr/>											
24.	N	E	S	W	75	25.	N	E	S	W	KQ532
			1S	-	97432				1H	-	A8
	3H	-	4H	-	A86		2D	-	4D	-	6532
	4S	-	5S	-	Q53		4S	-	5C	-	87
	6S						5H	-	6H		
<hr/>											
26.	N	E	S	W	6532	27.	N	E	S	W	A2
	1D	-	1H	-	72				1D	1H	A109865
	1S	-	3H	-	643		2D	2H	2S	3H	J8332
	4H	-	6H	-	QJ109		3S	-	4S		4
	-	D									
<hr/>											
28.	N	E	S	W	Q8	29.	N	E	S	W	Q
			1S	-	742				1S	D	AK98
	1NT	-	2H	-	AK82		-	-	-		AQ43
	4H				Q963						Q765
<hr/>											
30.	N	E	S	W	10854	31.	N	E	S	W	1098
	1D	-	1S	-	AQ32				1S	D	AK10
	3D	-	3S	-	62		2S				AQ2
	4S				KJ4						Q1098
<hr/>											
32.	N	E	S	W	98	33.	N	E	S	W	7
			1S	-	A73		1D	1S	2H	-	Q108
	2NT	-	3S	-	J543		3H				K73
	4S				Q964						KQJ64
<hr/>											
34.	N	E	S	W	AQJ75	35.	N	E	S	W	Q62
			1C	1S	843				1C	-	K73
	1NT	-	3H	-	KJ4		1D	1S	3H	-	J98432
	3NT	-	6V		65		4H				8
<hr/>											

36.	N 1C 2NT 4S	E - -	S 1H 3S	W - -	J1073 9 AQ765 Q62	37.	N 3H	E 3S	S 1H 4H	W D D	AK2 A103 J10 QJ964
38.	N - 2S 4S	E - 3D	S 1C 1S 3S	W 1H 2D -	76 KJ107 AK85 85	39.	N 1C 3S	E - -	S 1S 4S	W - -	9 A8642 Q105 A1053
40.	N 2S	E -	S 1S 4S	W -	Q72 K1092 KJ42 98	41.	N 2C	E -	S 1C 2S	W 1S 4C	AQ543 Q105 10432 A
42.	N 1C	E -	S 1S	W D	4 AQ106 J1065 KQJ7	43.	N - 2S	E 2C	S 1S 2D	W - -	10985 74 Q865 A52
44.	N 2H	E -	S 1H 4H	W - -	AQ54 92 K107 QJ92	45.	N 1H	E -	S 1D 1S 2S	W - -	65 732 KJ94 AKQ7
46.	N	E	S 4S	W -	9 K1074 K982 A543	47.	N D	E -	S 2S	W 1NT	Q106 K109 A62 KJ93
48.	N 1NT	E -	S 1S 2D	W - -	Q1083 74 87 QJ1065	49.	N 1C 2S	E - -	S 1S 4S	W - -	Q743 J6432 KQ7 6
50.	N 1H	E 1H	S 2C	W D	KQ32 6 AJ94 KQ54	51.	N	E	S 1S	W D	73 AJ92 AQJ4 KQ8
52.	N 2S	E 1H	S 1S	W 2C	862 102 QJ5 AK976	53.	N 3H 4S	E - -	S 1S 4H 6S	W - -	A6 8654 J109 J1097
54.	N 2C 3C*) 3NT	E - -	S 1NT 2D 3D**)	W - -	AJ62 KJ KJ963 63	55.	N 2C 3NT	E - -	S 1NT 2D	W - -	K93 A74 KQ5 10842

*) kysyy

**) 3-3-4-3 jako

56.	N	E	S	W	-
				2NT*)	97
	D	RD	4H		AQ9852
	-	6D	-	-	Q10842
	6H	_**)	-	D***)	

*) 8-12, ylä- tai alavärit

**) vaatimus

***) ei usko isoslammiin

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 1

1. Patanelonen. Partnerillasi saattaa olla vain kaksi pataa eikä hän voi jatkaa sitä kiinni päästyään jos lähdet AK:lla.
2. Patakuningas. Ruutu on tosin pitempi, mutta pata kasvaa nopeammin eikä todennäköisesti anna favööriä.
3. Ristirouva. Lähdet mieluummin sekvenssistä. Ruutulähtö voi mennä "haraviin".
4. Patakolmonen. Herttalähdöllä rouva voi jäädä ilman tikkiä. Patakuningas "pelaa", vaikka lähtö menisi haraviin.
5. Herttasotilas. Turvallinen lähtö. Pataviitonenaan ei ole virhe.
6. Patanelonen. Sinulla on kiinniottokortteja, lähdet pitkästä väristäsi.
7. Ristiviitonen. Sama juttu kuin edellisessä.
8. Pataviitonen! Älä ole liian varovainen. Ruuturuouva on tietysti turvallinen, mutta peliin tulee todennäköisesti pietä, jos partneri pääsee kiinni ja palauttaa pataa. Vaikka pelinviejä saisikin ensimmäisen tikin, teillä on viisi: partnerin kiinniottokortti ja neljä pataa. Jos lähdet ruutua, on turha toivo, että partnerisi osaisi lyödä pataa tultuaan kiinni, jos se on oikein. Suurin osa pelaajista lähtee ruuturuovalla, joten parikilpailussa et voi saada huonoa merkintää sillä lähdöllä.
9. Ristisotilas tai pata. Patalähtö voi harhauttaa partneria uskomaan, että sinulla on parempi pataväri.
10. Patahakku. Mieluummin yläväriä kuin ruutua. Jos partnerillasi oli hertassa Q10xxx(x), sano herttakuninkaan olleen ruutujen joukossa! - "Miksei pelipaikoille saada kunnan valaistusta?!!"
11. Pataviitonen.
12. Patahakku. Ristilähtö on toinen mahdollisuus. Sangissa kolmesta hakusta isoin (tai keskimäinen) . 842:sta lähtö nelosella ei ole hyvä.
13. Ristiä. Haarukasta ei kannata ja mieluummin kolmen kuin kahden kortin väristä. Jos olet edelleen sitä mieltä, että alaväristä ei kannata tässä tarjoussarjassa lähteä niin lyö sitten herttaa eteen.
14. Herttayhdeksikkö. Ruutu on myös mahdollinen.
15. Herttakahdeksikko. Ristikakkonen on myös hyväksyttävä, jos tyyliisi kuuluu agressiiviset lähdöt.
16. Herttaa. Turha lähteä hyökkäävästi 6NT:a vastaan.
17. Pata. Partneri on pyytänyt pataa. Pelipöydässä peli meni kotiin ruutukuningaslähdöllä.

18. Ruuturouva. Olisit voinut jopa kahdentaa.
19. Ristisotilas. Sinulla on hyvä apu ristissä. Partneri on tarjonnut 3-tasolla. Vastustaja ei kahdentanut, - heillä on todennäköisesti vain yksi pito.
20. Ruutukuningas. Saat todennäköisesti pitää ensimmäisen tikin ja voit vaihtaa väriä riippuen siitä, mitä on pöydässä ja minkä kortin partnerisi pelaa.
21. Herttanelonen.
22. Herttakakkonen.
23. Ristiä. Partnerisi pyysi ristiä, hän varmaankin pääsee varastamaan.
24. Herttayhdeksikkö. Partnerillasi on renonssi hertassa. Samalla yhdeksikkö = LAVINTHAL, pyytää palauttamaan ylempää väriä - ruutua. Kaksi pietiä!
25. Ruutu. Partnerilla tuskin on yhtä ruutua enempää. Annat hänelle varkauden, kun pääset valttiässällä kiinni. Patakuningaslähtö ei auta, sillä toisella vastustajalla on varmaankin singelton.
26. Ruutua. Partneri pyysi ruutua, lepääjän ensimmäiseksi tarjoamaa väriä, kahdentamalla. Et lähde ristiä, vaikka sinulla on sekvenssi.
27. Ruutukakkonen. Yrität antaa partnerillesi varkauden (tai kaksi).
28. Valttia. Pöydässä on lyhyt pata, älä "kurkkaa" ruutuässällä!!
29. Patarouva. Partneri on rankaisupassannut 1-tasolla. Hänellä on oltava hyvä valttiväri. Yritätte valtata niin nopeasti kuin mahdollista.
30. Ristinelonen. Pöytä on osoittanut hyvän ruutuväriin, jolle pelinviejä voi sakata meneviään. Nyt on kiire tikeillä.
31. Patakymppi. Ei ole mitään syytä katsoa pöytää herttaässällä - siellä on valttia ja joku väri voi olla lyhyt . Sitä paitsi muista väreistä lähtö voi antaa todennäköisemmin "favöörin".
32. NYT on tilaisuutesi olla ovela. Sinulla ei ole mitään hyvää lähtöä, mikset yrittäisi herttakolmosta? Herttakuningas on varmaankin pöydässä ja pelinviejä saattaa arvata väärin, jos heillä on sotilas ja partnerillasi rouva.
33. Ristikuningas. Sinun on turha lähteä hakemaan varkaustikkiä näin hyvällä valttivärillä. Yritä mieluummin valttimattia. Jos myöhemmin näyttää siltä, että tarvitset varkaustikkejä, voit sitten kääntää pataa.
34. Ruutunelonen! Jos partnerillasi ei ole ruuturouvaa, peli menee kuitenkin kotiin. On kiire kasvattaa ruututikki ennen kuin pöydän patakuningas on kasvanut.
35. Ristikahdeksikko. Tilanne on ideaalinen varkaustikin yrittämiseen: Nopea valttikatko, turhia valttihakkuja ja partnerilla on todennäköisesti kiinniotto padassa.
36. Ruutuässä. Yritä valttimattia. Ruutukuningaskin on pöydässä, joten et anna favööriä.
37. Herttakolmonen. Lepääjän tarjous oli esto. Hänellä on valttia ja joku singelton todennäköisesti. Yrität estää pöytää varastamasta monta kertaa.

38. Valttia. Kaksivärikättä vastaan valttilähtö on usein hyvä.
39. Ruutuviitonen. Ruutu on ainoa väri, josta voit kasvattaa tikkejä. Se on tehtävä heti kun sinulla on vielä ässät jäljellä.
40. Ristiyhdeksikkö. Et yritä varkaustikkiä, mutta et halua antaa muista väreistä favööriä.
41. Herttaviitonen. Yrität kasvattaa heti tikkejä. Padasta tulee mitä tulee myöhemminkin. Hertta on parempi kuin ruutulähtö, sillä siinä partnerilta vaaditaan vähemmän voimaa tikkien saamiseksi.
42. Patanelonen. Ristikuningas tietysti houkuttelee, mutta malta mielesi.
43. Pataviitonen. Pöydässä on lyhyt ruutu. Ristiässälähtö ei ole hyvä - partneri tarjosi väriä balansointitilanteessa.
44. Herttaa. Pelinviejällä on tällaisessa tarjoussarjassa suuri osa vastustajan kuvakorteista. Ristirouva on seuraavaksi paras lähtö.
45. Pata. Suojele ruututikkejäsi mahdollisimman nopeasti.
46. Herttanelonen. Herttaväri on vahvempi kuin ruutu. Sitäpaitsi korkeat yläväriehkäisytehdään usein siksi, että pelätään vastustajalla olevan toisen ylävärin.
47. Ruutukakkonen! Vahva käsi tulee pöytään eli ruutukuningas on siellä. Parempaakaan lähtöä ei ole.
48. Ruutukahdeksikko. Valttia kaksivärikättä vastaan, varsinkin kun sinulla on voimaa toisessa värissä.
49. Herttakolmonen. Kun lähtijällä on neljä valttia, on parasta lähteä pisimmästä väristä.
50. Patakuningas, vaikka partneri on tarjonnut herttaa. Et halua varkaustikkiä -ainakaan vielä. Myöhemminkin voi kääntää herttasi.
51. Valttia.
52. Ristiässä. Haluat nähdä pöydän ja mitä partnerisi pelaa. Voihan olla, että partneri pääsee varastamaan kolmanne ristin.
53. Hertta. Pöydässä on viisi ja pelinviejällä vähintään kolme - partnerillasi on korkeintaan yksi hertta. Ota valttiässän heti ja annat partnerillesi herttavarkauden.
54. Jako on EM-kisoista 1981. Lähdin siitä mistä pieta voi tulla - ruutua. Vaikka pelinviejällä onkin niitä neljä, partnerilla voi olla Q tai edes 10. Pelinviejällä oli Q874 ja partnerillani - A105!! Kaksi pieta. Muut lähdöt vievät pelin kotiin. Aggressiiviset lähdöt ovat use paikallaan-joukkuekilpailussa.
55. Risti. Tämäkin jako on EM-kisoista 81. Partnerilla paljon voi olla ja on turha yrittää keksiä jotain erikoista. Yksinkertaisesti lähtö pisimmästä väristä on ainoa "pukittava". Partnerillani oli yksi piste - herttasotilas (ja hän sai sillä tikin, koska se oli Q10:n takana). Siis tässäkin lähtö pitkästä väristä oli oikein, nyt erona oli kuitenkin se, että kaikki muut lähdöt olisivat antaneet favöörin ja kotipelin.
56. Meillä kuusi ruutua varmasti "seisoo" (seiska ei), jota vastustajia ei saa päästää liian halvalla. Lähdin ruutuyhdeksiköllä. Partnerilla oli luonnollisesti ruutukuningas ja hänen oli helppoa antaa minulle patavarkaus ja vielä toinen päästyään ristiässällä kiinni. Neljä pois 700. (Toinen pöytä pelasi 5C +6 = 420).

II PUOLUSTAJA KOLMANNESSA KÄDESSÄ

Lähtijän partneria kutsutaan "kolmanneksi kädeksi". Samoin kuin lähtö, kolmannen käden pelaaminen ensimmäiseen tikkiin on monasti ratkaisevaa. Merkinantoja käsitellään myöhemmin. Tässä luvussa tutkitaan, mitä kolmas käsi pelaa eri korttiyhdistelmistä.

Kolmas kovaa" = "kolmas käsi korkeaa" on vanha sanonta tarkoittaen, että on pelattava aina isoin kortti. Tämä on vain puoli totuutta. Niin kuin olet huomannut, säännöistä on poikkeuksia ja niin tässäkin. On koko joukko tapauksia, jolloin ei missään tapauksessa pelata suurinta korttia. Syy, miksi kolmas käsi yleensä pelaa suurimman korttinsa, on luonnollisesti se, että näin pakotetaan pelinviejä pelaamaan vielä korkeampi, ja lähtijän väri kasvaa.

11-SÄÄNTÖ

11-sääntö ei ole mikään sääntö vaan apuneuvo, jolla nopeasti voidaan laskea kuinka monta lähtökorttia suurempaa korttia on pöydässä, itsellä ja pelinviejällä, kun partneri on lähtenyt neljänneksi korkeimmalla kortillaan. Näin se toimii: Vähennä lähtökortin numeroarvo luvusta 11. Jäännös kertoo ko. korttien lukumäärän. Esim:

6	Q105	K97	West lähtee kuutosella. Olet East ja sinusta näyttää, että lähtö on pitkästä väristä. Kuinka monta kuutosta suurempaa korttia on pelinviejällä?
---	------	-----	---

Vähennät 11:sta 6. Siis viisi kuutosta suurempaa korttia on pöydässä, pelinviejällä ja sinulla yhteensä. Koska näet ne kaikki, tiedät ettei pelinviejällä ole yhtään niistä ja seiskasi voittaa tikin, jos pelinviejä pelaa pöydästä pienen!! Westillä on siis lähtöväriä AJ86.

Pelinviejälle on kuitenkin myös hyötyä säännöstä.

	AQ2	7	West lähtee seitsikolla. Olet pelinviejänä Southin paikalla. Oletat lähdön olevan "neljäs huipusta". Kuinka monta seitsikkoo suurempaa korttia Eastilla on?
	1083		

11-7 = 4. Toisin sanoen Eastillä ei voi olla yhtään suurempaa. Voit pelata pöydästä pienen tietoisena siitä, että voitat tikin kahdeksikollakin. Westin lähtövärin täytyy olla: KJ97(x).

- Jos pöydässä ei ole mitään korkeaa korttia, jonka voisit peittää, pelaa aina korkein*) korttisi.

*) - Jos kolmannessa kädessä on korkeita peräkkäisiä kortteja, hänen pitää pelata sekvenssin alin kortti. Siis aivan päinvastoin kuin lähtijänä.

- Jos pöydässä kuitenkin on joku kuvakortti, kannattaa usein odottaa kolmannessa kädessä kunnes se pelataan ja peittää se. Kolmas käsi toisin sanoen "vahtii pöytää". Esim.:

5	K63	AJ42	West lähtee viitosella ja pöydästä pelataan pieni. Mitä Eastin tulee tehdä?
---	-----	------	---

Jos hän automaattisesti pelaa ässänsä, pöydän kuningas on vahva. Oikein on pelata sotilas. Toivot, että partnerilla on rouva ja silloinhan sotilas saa tikin. Vaikka rouva olisi pelinviejällä, et ole menettänyt mitään, sillä pelinviejä olisi saanut kaksi tikkiä (kuninkaalla ja rouvalla), jos olisit pelannut ässäsi.

K1073	654	QJ2	West lähtee kolmosella. Olet East – siis kolmas käsi. Pelaa sotilas, ÄLÄ ROUVAA! Sinullehan se on sama kumman pelaat, mutta auta partneriasi.
	A94		

Jos pelinviejä ottaa sotilaasi ässällään, ei partnerisi tarvitse olla mikään ruudinkeksijä tajutakseen, että rouvan täytyy olla sinulla. Jos pelaat rouvan ensimmäiseen tikkiin partnerisi olettaa sotilaan olevan ilman muuta pelinviejällä, eikä jatka väriä tultuaan kiinni. Lukijasta tämä tuntuu varmaan selvältä ja turhaltakin asialta, mutta tietäisitpä miten moni aloitteleva pelaaja tekee juuri tässä väärin! (He ilmeisesti muistavat vain "lähtösäännöt" = lähtösopimukset.)

5 Q62 K103 Olet East, partnerisi lähtee viitosella, pöydästä pieni. Minkä pelaat?

Pelaa kymppi, älä kuningasta. Jos pelinviejä saa sotilaalla et ole menettänyt mitään. Pelinviejä saa aina tikin, jos hänellä on sotilas. Jos partnerilla oli sotilas, kymppi pudottaa pelinviejältä ässän. Jos kyseessä on sangipeli, voi olla että partnerillasi on sekä ässä että sotilas ja saat kympilläkin tikin. Jos lähtijällä oli J975, pelinviejä ei saa väristä kuin yhden tikin. Pelaamalla kuninkaan lahjoitat rouvalle ylimääräisen tikin.

5 Q62 K93 Säystä nytkin kuninkaasi rouvan peittämiseen.

Eräs kiusallinen tilanne:

4 Q109 K82 Olet East ja South pelaa neljää herttaa. Lähtö patanelonen, pöydästä yhdeksikkö. Mitä teet?

Pelinviejällä on ässä, partnerisi tuskin on lähtenyt ässän alta (!). Jos pelaat kuninkaan pelinviejä saa 3 (KOLME) tikkiä väristä, leikkaamalla partnerisi sotilaan myöhemmin. Kun pelaat pienen pelinviejä ei saa kuin kaksi.

J654 Q109 K82 Kuten huomaat, sotilasneljännessä lähtö ei ole erityisen hyvä -
A73 ainakaan tässä jaossa

"AVBLOKKAAMINEN" KOLMANNESSA KÄDESSÄ

6 AK5 QJ4 Pelaa sotilas pöydän kuvalle, jotta sinulle jää pieni kortti, jolla pääset partnerille kiinni.

J 432 Q5 Pelaa sotilaalle rouva.

Q 432 K5 Pelaa kuningas.

- Jos kuitenkin näet, että avblokkaamisella teidän puolenne menettäisi tikin, älä tee sitä.

Q 9743 K6 Älä pelaa kuningasta, sillä silloin pöydän yhdeksikkö kasvaa pidoksi. Pelaa pieni.

Tutkika seuraavaa jakoa:

A104		
A		
9543		
AJ1043		
Q753	J86 KJ5	
Q9763	Q1076	South pelaa 3NT. West lähtee herttakuutosella. Mikä hertta Eastin on pelattava, jotta peliin tulisi pieti?
J2	K85	
92		
	K92	
	10842	
	AK8	
	Q76	

Et saa pelata viitosta! Jos sinulla ei ole sitä jäljellä kun pääset ristikuninkaalla kiinni, herttaväri on "blokissa". Pelaat siis ensimmäiseen tikkiin sotilaan, ja kun tulet kiinni otat kuninkaan ja jatkat viitosella, jolloin pelinviejän kymppi on "maskissa".

PARTNERIN VÄRIN JATKAMINEN

Kun partneri on lähtenyt jollain värillä, ei sinun tarvitse aina palauttaa sitä. Useimmiten on oikein jatkaa sitä, mutta se mitä näet pöydässä ja kädessäsi voi pakottaa sinua jatkamaan jotain muuta väriä.

Oletetaan nyt, että olet päättänyt jatkaa partnerin lähtemään väriä. Kysymys on: **MILLÄ KORTILLA?** Se riippuu tietysti siitä, mitä sinulla on.

- Jos palautat ison hakun, tarkoittaa se sitä että sinulla oli alunperin tätä väriä korkeintaan kolme.
- Jos sinulla oli niitä neljä tai enemmän, lyöt neljänneksi korkeimman korttisi.

Partnerin on silloin mahdollista laskea, miten väri on jakautunut. On totta, ettei partneri aina voi tietää mitä pieni kortti tarkoittaa. Hän voi luulla sitä "isoksikin" tai että se on viimeinen korttisi siinä värissä.

Tarjoussarjasta ja pöydästä voi kyllä yhdeksän kertaa kymmenestä päätellä, ettei sinulla voi olla se väri kovin lyhyt. Siksi sinun tulee aina palauttaa "neljäs huipusta".

Esim. seuraava 3 NT:

A10643		West lähtee herttanelosella, kuutonen, rouva ja ässä. Pelinviejä leikkaa pataa ja East tulee kiinni. Jos hän jatkaa kahdeksikolla ja South pelaa yhdeksikön, tulee West kiinni kympillä. West ei voi tietää että pelinviejän sotilas putoaisi kuninkaan alle eikä ehkä ota kuningasta, peläten kasvattavansa pelinviejälle turhan tikin. Eastin pitää jatkaa herttakolmosella. Silloin West tietää että Eastillä oli niitä neljä. - Pelinviejällä oli siis vain kolme ja sotilas putoaa varmasti kuninkaan alle. (HUOM. Eastin täytyy pelata kahdeksikko kolmannella herttakierroksella, ettei väri mene blokkiin!). Olen muuten lukijan kanssa samaa mieltä – miksi ihmeessä pelaat 3 NT, kun patapeli menee <u>aina</u> viidessä?!
6		
K76		
A532		
85	K72	
K10742	Q853	
952	J108	
QJ6	1097	
	QJ9	
	AJ9	
	AQ43	
	K84	

Edelliseenkin sääntöön on (tietysti) poikkeus. Jos kolmannessa kädessä on sekvenssi lähtövärissä ja on olemassa vaara, että se menee blokkiin, pitää hänen palauttaa sekvenssin korkein kortti.

KOLMAS KÄSI VAIHTAA VÄRIÄ

Jos kolmannessa kädessä tulet ensimmäisessä tikissä kiinni ja näet kannattavalta vaihtaa väriä, valitse huolella kortti minkä lyöt.

KJ10		
QJ3		South pelaa 3 NT. Partnerisi lähtee pata, kakkosella, pöydästä kymppi ja otat ässälläsi. Pataa on turha jatkaa, joten yrität pietiä rististä. Minkä ristin käännät? Oikein on kääntää ristirouva! Oletat että kuningas on Southilla.
10943		
J94		
	A93	Pelinviejä ottaa kuninkaalla tikin, mutta kun partnerisi tulee kiinni ja kääntää ristiä, saat loput ristitikit. (- Jos partnerisi ei pääse kiinni, peli oli aina ylitikeillä kotona.)
	983	
	752	
	AQ108	

Koko jako oli:

	KJ10	
	QJ3	
	10943	
	J94	
Q642		A93
10762		983
A6		752
752		AQ108
	875	
	AK5	
	KQJ8	
	K63	

Huomaa, että jos olisit kääntänyt neljänneksi korkeimman ristisi - kahdeksikon, pelinviejä olisi saanut tikin ysilläänkin.

- Muista: Kun istut pöydän takana ja sinulla on haarukka pöydän korttiin nähden ja yksi vielä isompi kortti, käännä siten kuin sinulla olisi pöydän kortti.

Esimerkissä sinulla on Q-10 pöydän sotilaan takana. Lyöt eteen siten kuin sinulla olisi AQJ10 ja siitähän lyödään rouva.

A7		
1063		
KQ109		Olet East, sitoumus 3 NT/S. West lähtee patasotilaalla, pöydästä pieni ja otat kuninkaalla. Päätät jatkaa hertalla.
KQ102		
	K85	- Oikein on lyödä sotilas. Sinulla on J-9 pöydän 10:n takana ja lisäksi yksi vielä isompi kortti - kuningas. Lyöt siis siten kuin sinulla olisi KJ109.
	KJ92	
	8	
	J9764	

Koko jako:

	A7	
	1063	
	KQ109	
	KQ102	
J10942		K85
A75		KJ92
7643		8
8		J9764
	Q63	
	Q84	
	AJ52	
	A53	

Huomaa, että jos olisit kääntänyt herttakakkosen ja pelinviejä pelaa pienen, herttarouva saa tikin.

Yleinen tapa on, että kun pelin aikana lyödään eteen väriä, jossa on vain kaksi korttia, pelataan korkeampi. Tässäkin voi olla poikkeustapaus.

	643	72	- Jos päätät lyödä tätä väriä, on oikein kääntää seitsikko, mutta:
--	-----	----	--

AJ85	643 KQ97	102	- Jos lyöt kympin, pelinviejä peittää eikä partnerisi voi jatkaa väriä. - Kymppi on niin tärkeä kortti, että on parempi lyödä kakkonen.
------	-------------	-----	---

Pääsääntönä voidaan pitää, että kun puolustuksessa lyödään pieni kortti, se lupaa "kestää sitä väriä takaisin". Iso hakku taas ilmoittaa, että eteenlyöjällä ei ole siinä värissä kuvakorttia.

VOIMAA VASTAAN PELAAMINEN

KJ5	A1043	Useimmat pelaajat välttävät lyömästä kohti pöydän voimaa. On opittu vain sinänsä hyvä sääntö lyödä voiman läpi ja pöydän heikkoutta vastaan.
-----	-------	--

Yllä olevassa tilanteessa olet East ja päättelet piedin olevan mahdollista vain jos saatte tästä väristä kolme tikkiä. Sehän onnistuu vain jos Westillä, partnerillasi, on rouva. Lyöt siis kolmosen, partnerin rouva vie pöydän kuninkaan. Kun partneri tulee kiinni ja kääntää väriä, pöydän sotilas on haarukassa.

J974 8742 A95 92	AQ6 AK106 Q103 K106	K52 53 872 AQ874	South pelaa 3NT. West lähtee pata nelosella, kuutonen, ja Eastin kuningas voittaa tikin. Mitä Eastin on jatkettava, jotta peli ei mene kotiin? - East lyö pikkuristin. Kun West tulee ruudulla kiinni, saa East ristijatkolla 4 ristitikkiä – kaksi pietä.
	1083 QJ9 KJ64 J53		

J9732 954 863 54	104 Q102 A95 AJ863	AQ8 J863 J742 K10	South avasi 1NT ja North nosti kolmeen sangiin. West lähtee patakolmosella, pöydästä nelonen. Koska pöydässä ei ole mitään peittämisen arvoista kuvaa, säännön mukaan kolmas käsi pelaa korkeimman korttinsa. - MUTTA: Tarjoussarjasta voi päätellä, ettei Westillä voi olla yhtään sivukiinniotta. Jos pelaat ässän ja jatkat väriä luonnollisesti rouvalla, South laistaa eikä sinulla ole pataa jäljellä, kun pääset ristikuninkaalla kiinni. Pelaa siis rouva (!) ensimmäiseen tikkiin. Southin on otettava heti kuninkaalla, eihän hän voi tietää että ässä on sinulla. Päästyäsi ristikuninkaalla kiinni otat pataässän ja jatkat pataa.
	K65 AK7 KQ10 Q972		

Älä kuitenkaan rupea "taiteilemaan" tällä tavalla muuten kuin juuri tällaisessa tilanteessa: Tiedät, että vain sinulla on kiinniottokortti ja pääset sillä sitä paitsi nopeasti kiinni jatkamaan partnerin väriä. Jos partnerisi joutuu sakaamaan sitä ennen jotain, hän voi heittää "vahvoja tikkejään" pois luullen ettei sinulla ollut ässää!

PARTNERI ON LÄHTENYT DUBBELTONISTA

Vaikeus on tietysti siinä, onko lähtö dubbeltonista vai singelton. Tarjoussarjasta saattaa olla apua. Oletetaan, että lasket lähdön olevan dubbeltonista. Jos sinulla on siinä värissä ässä, on tavallisesti paras laistaa ensimmäinen tikki, jos vain partnerillasi on nopea kiinniotto.

	1094		
	A863		
	Q102		
	AJ6		
K75		83	South pelaa neljää pataa.
K1042		Q975	West lähtee ruutukahdeksikolla. Jos East ottaa heti ässällä West ei saa
85		A943	varkautta. Kun East laistaa ensimmäisen tikin, peliin tulee pieti.
9743		K85	
	AQJ62		
	J		
	KJ76		
	Q102		

Jos kolmannessa kädessä on nopea kiinniotto, ei ole syytä laistaa lähtöä. Jos Eastillä yllä olevassa esimerkissä olisi ristiässä, hän voi ottaa heti ruutuässän, jatkaa väriä, ja kun West pääsee valtilla kiinni, East pääsee ristiässällä kiinni antamaan varkauden.

Seuraavassa esimerkissä Eastin tulee myös laistaa ensimmäinen tikki.

	KQ10		
973		AJ84	West lähtee seiskalla, kuningas, - pieni! Kun West tulee kiinni ja
	652		kääntää lähtö väriä, saa East loput tikit tästä väristä.

	A102		
3		J85	South pelaa 4H. West lähtee ruutukolmosella, pöydästä kakkonen.
			Minkä pelaat?

Sotilaan pelaamisessa ei ole mieltä, sillä partneri ei ole voinut lähteä valttipelissä pienellä, jos hänellä on K-Q. Jos pelaat sotilaan ja pelinviejällä on kuningas, hän voi leikata partnerisi rouvan. Samoin, jos pelinviejällä on rouva:

	A102		
K963		J85	Jos pelaat sotilaan, pelinviejä ei menetä väristä tikkiäkään!
	Q74		

Sinun on pelattava siis kahdeksikko, ja pelinviejä ei voi saada kuin kaksi tikkiä.

UPPERCUT

Bridgen sanasto on värikästä. Eräs hauskeimmista termeistä on "upperkutti". Hauskaa se on puolustukselle aivan konkreettisestikin, kun se onnistuu. Tämä nyrkkeilykehästä lainattu sana tarkoittaa pelitapaa, jossa partnerin kortti (usein vahva) varastetaan toivossa, että tällöin partnerille kasvaa valttitikki.

	875		
	KJ8		
	Q632		
	KQJ		
J6		Q9	South pelaa 4S.
1073		Q654	West on tarjonnut väliin 2D ja lähtee ruutu AK:lla. Hän ottaa risti-
AKJ104		98	ässä ja jatkaa ruutusotilaalla, pöydästä peöataan pieni. East tajuaa,
A85		76432	ettei pelinviejälläkään ole enää ruutua, mutta kun hän varastaa
	AKI0432		ruudun patarouvalla, kasvaa hänen partnerinsa sotilas tikiksi.
	A92		
	75		
	109		
	KQ85		South pelaa 4H.

	Q97		
	J62		
	KQ8		
A4		J1072	
J106		82	
AKQ1093		75	West ottaa kaksi isoa ruutua, pata ässän ja jatkaa ruutua. East
63		97542	varastaa herttakahdeksikolla ja Westin valttisotilas kasvaa tikiksi.
	963		
	AK543		
	84		
	AJ10		

	9854		
	4		
	K1084		
	AKQ5		
AKQJ6		32	South pelaa 4H.
A62		987	Ensi silmäyksellä näyttäisi, ettei pelinviejä voi menettää kuin kaksi
52		763	pataa ja valttiässän. Uppercut'illa puolustus voi kuitenkin kasvattaa
972		J10643	Westin herttakuutosen tikiksi ja peliin tulee kuin tuleekin pieti.
	107		
	KQJ1053		
	AQJ9		
	8		

III PUOLUSTAJA TOISESSA KÄDESSÄ

"Toinen käsi pientä" on hyvä neuvo. Suurin poikkeus on se, milloin vastustaja on pelannut kuvan ja meidän pitää peittää se kasvattaaksemme tikin partnerillemme tai itsellemme. Toinen tärkeä poikkeus on silloin, kun meidän tulee pelata toisessa kädessä korkea kortti, jos meillä on esim. kuningas sekä rouva siinä värissä ja haluamme heti kasvattaa itsellemme tikin. Voidaan siis sanoa: Pelaa toisessa kädessä pieni kortti, jos et näe erityistä syytä pelata isoa.

	Q642		
AJ3			South pelaa hakun. Olet West, mitä teet?

Pelaa pieni. Kokeneempi lukija voi ihmetellä tällaisen selvän asian esittämistä, mutta vähemmän pelanneen puolustajan toiminta vastaavanlaisissa tilanteissa on usein surkean ja sääliittävän rajamailla. Kun pelataan pieni, pöydästä menee rouva ja partneri ottaa kuninkaallaan. Jos partnerilla ei ole kuningasta, se on pelinviejä, ja sinulle jää AJ-haarukka hänen kuninkaansa taakse. Pelinviejä ei siis voi saada tikkiä kuninkaallaan.

	Q642		
AJ3		1085	Jos käyt kaappaamassa ässän, pelinviejä ei menetä kuin yhden tikin
	K97		tästä väristä.

Vielä kerran: Kun ässällä "tapetaan" hakuja, vastustaja saa sekä rouvalla että kuninkaalla tikin.

	K642		
AJ3			Pelinviejä pelaa hakun kohti pöydän kuningasta. Tilanne on sama kuin edellä, paitsi jos kyseessä on valttipeli ja epäilet pelinviejä, ja vain singelton, on syytä luonnollisesti ottaa ässä heti.

	KJ94		
A1032			South pelaa hakun. Jos partnerillasi on rouva, hänellä on hyvät
	A1032		mahdollisuudetsaada sillä tikki – kun itse pelaat pienen.
			South on pelinviejä ja pelaa hakun kohtipöytää. Olen nähnyt

J4 ”pelaajien” lyövän sotilaan omien sanojensa mukaan "pakottaakseen ässän pois"! Partnerille voi kuulemma kasvaa siten tikki!? - Jos hänellä ei ole kuningasta tai rouvaa, sotilaan pelaamisesta ei ole hänelle mitään iloa, ja vaikka hänellä olisikin, siitä ei ole siltikään hyötyä. Jos hänellä on kuva ja pöydästä ei pelata ässää, saa hän tikin ilman tällaista älytöntä "apuakin".

J4 A1032 Q75 Tilanne voi olla tällainen. Jos pelaat sotilaan, voi olla ettette saa yhtään tikkiä tästä väristä!
K986

K53 AQ1042 J7 South pelaa hakun kohti pöytää. Älä pelaa kuningasta, sillä silloin voi olla, että ette saa tikkiäkään. - Kun pelaat pienen, partnerisi saa sotilaalla tai sinä myöhemmin kuninkaalla tikin.
986

- ÄLÄ KÄYTÄ KUVIASI HAKKUIJEN PEITTÄMISEEN.

Toinen tilanne, missä aloittelijat "työntävät" kuviaan turhaan väliin, on seuraava:

QJ6 AK10 South pelaa hakun kohti pöytää. En muista kenenkään hyvin vähän pelanneen lyövän pientä! Hermo ei kertakaikkiaan kestä kymppihän saa tikin, jos ei pelata kuvaa? Ensiksikään: ei ole lainkaan varmaa, että pelinviejä pelaa kympin, jos pelataan pieni - ja toiseksi: ei ole mitään hyötyä kuvan pelaamisesta! Pelinviejähen voi leikata myöhemmin toisen kuvasi.

QJ6 A102 Muutetaan tilannetta hiukan. Nyt Westin on syytä pelata kuva, kun pelinviejä pelaa kohti pöytää. Näin varmistetaan tikki. Surullista tietenkin on silloin, jos partnerilla sattuu olemaan singeltonkuningas. Mutta tarjoussarjasta voit kyllä päätellä, jos sellainen tilanne on mahdollista.

QJ6 A753 Tässä tilanteessa et pelaa kuvaa kun South lyö kakkosen. - Pelinviejä ei varmastikaan aio leikata seiskalla! Nyt partnerin kuva singeltonkin voi olla mahdollinen.

Muista: Älä pelaa toista kuvaasi, jos et ole varma että siten varmistat itsellesi tikin.

Toinen käsi pelaakin suuren kortin

Tavallisimpia tapauksia, milloin toinen käsi pelaakin ison kortin, on silloin kun hän haluaa päästä kiinni aikaisessa vaiheessa lyödäkseen jotain tiettyä väriä.

K6
8432
QJ97
K106
QJ1085 973 South pelaa 3NT. West lähtee patarouvalle ja pöydän kuningas voittaa tikin. Pöydästä pelataan herttaa ja Eastin on otettava heti ässällä.
K105 A9 Hän lyö pataa ja partnerin pataväri on kasvanut ennen kuin hänen
43 10652 kiinniottokorttinsa – herttakuningas – on mennyt. Peli menee kotiin,
Q97 J842 jos East pelaa pienen hertan toiseen tikkiin.
A42 - Pelinviejä laistaa toisen padan ja Westin patoja ei päästä nauttimaan.
QJ76
AK8
A53

Puolustuksen pääsääntöjä: Jos partnerisi on lähtenyt pitkästä väristä sangissa, pyri pääsemään kiinni niin aikaisin kuin mahdollista auttaaksesi partnerin värin kasvattamisessa, kun hänellä on vielä kiinniottokortti jäljellä.

Jos edellisessä esimerkissä Eastillä olisi ollut K-9 herttaa, olisi hänen pitänyt yrittää päästä kuninkaalla kiinni, ja partnerin mahdollinen ässä säästyy kiinniottona.

Toinen käsi pelaa myös silloin ison kortin, kun on peitettävä vastustajan pelaama kuva.

A5	KQ743 J2	10986	South pelaa sotamiehen. Westin on otettava ässä, muutoin puolustus ei saa kuin yhden tikin
----	-------------	-------	--

Seuraavassa esimerkissä täytyy puolustajan olla melko kokenut pelaaja nähdäkseen, miksi toisesta kädestä pitää pelata iso kortti:

	Q63 K63 J1094 K72		East pelaa 3NT. South lähtee herttasotilaalla, pöydästä rouva ja North ottaa kuninkalla ja jatkaa herttaa. Pelinviejä laistaa ja ottaa kolmannen hertan. Hän menee käteensä ruudulla ja pelaa pataa. Jos South pelaa pienen määrää pelinviejä varmasti pöydästä yhdeksikön ja saa siten neljä patatikkiä. - Southin on pelattava kuningas ensimmäiseen patakierrokseen. Silloin pelinviejä ei voi kasvattaa pataväriä. Kuninkaan pelaamisessa ei ole mitään menetettävää, sillä jos pelinviejällä on rouva, ei kotipeliä voi estää. Lisäksi on mahdollisuus että pelinviejä uskoo kuninkaan ovelasti pelatun KQ:sta, ja antaa kuninkaan pitää tikin, leikatakseen myöhemmin pöydän sotilaalla. Tällöin hän ei saa yhtään patatikkiä!
AJ985 AQ2 75 Q63		72 854 AKQ2 AJ84	
	K104 J1097 863 1095		

- Jos pelinviejä olisi pelannut ensimmäiseen tikkiin herttaässän, olisi sitoumus mennyt kotiin.

KUVA KUVALLE

Kaikkihan ovat kuulleet vanhan neuvon: "Peitä kuva kuvalla". Tämä tarkoittaa, että sinun pitää toisessa kädessä peittää vastustajan lyömä kuvakortti. Aikaisemminhan on neuvottu pelaamaan toisesta kädestä pieni ja tämä neuvoo juuri päinvastoin. Kaikki hyvätkin neuvot voivat kokemattoman pelaajan muistamina johtaa aivan väärin ratkaisuihin. Sovelletaan sinänsä hyvää ohjetta aivan väärään tilanteeseen.

Bridgessä ei ole muutenkaan mitään, mikä olisi ehdottomasti AINA tai EI KOSKAAN. Jos tässä esityksessä käytetään sanaa "aina", se johtuu siitä, että sana "useimmiten" on mielestäni liian harvoin!

Jos AINA peität kuvan kuvalla, tulet menettämään monia tikkejä. On tärkeää ymmärtää, MIKSI VASTUSTAJAN KUVA PITÄÄ PEITTÄÄ. Sama pätee muuhunkin bridgeen liittyvään. Ei ole hyötyä opetella ulkoa jotain tiettyjä teorioita, sillä niiden käytäntöön sovellutus voi olla ylivoimaista, jos ei ymmärretä MIKSI näin suositellaan.

Syyt, miksi USEIMMITEN kuva peitetään kuvalla:

- Jos et peitä kuvaa, se saa tikin.

- Jos peität, pakottaa se vastustajan pelaamaan kaksi isoa korttia samaan tikkiin ja saat kasvatetuksi itsellesi tai partnerillesi tikin.

Yritä miettiä valmiiksi peitättkö vai etkö peitä, kun pelinviejä pelaa kuvan. Miettiminen antaa pelinviejälle usein informaatiota. Jos pöydässä on esim. AJx ja sinulla rouva, varaudu JO etukäteen mitä tulet tekemään, jos pelinviejä pelaa kympin.

Yksinkertaisin tilanne:

KJ10	A43		Olet West ja South pelaa rouvan! Omituinen South, eikö totta? Peität luonnollisesti kuninkaalla ja sinulle on kasvanut J-10 vahvaksi.
K92	A43		South pelaa rouvan, sinun pitää peittää. <u>Partnerillesi</u> voi kasvaa tikki, jos hänellä on sotilas tai kymppi. Jos pelinviejä on sinulle tuntematon, partnerillasi saattaa olla jopa molemmat! Et voi voittaa mitään jos jätät peittämättä; näethän että rouva saa tikin, jos et pelaa kuningasta.
K109	AQ73 J54		South pelaa sotamiehen.- Luonnollisesti peität, jolloin kymppisi kasvaa tikiksi. Jos et peitä et saa tikin tikkiä. Tämä esimerkki on otettu eräästä kerhokilpailussa pelatusta jaosta. Pelinviejä pelasi sotilaan ja sai sillä tikin!
K53	A642		Pelinviejä pelaa rouvan. - Huomaa, ettei sinulla ole nyt yhdeksikköä. Ei olekaan aivan selvää pitääkö sinun peittää. – Jos pelinviejä on vähän pelannut, on varminta peittää. Hänellä ei ehkä ole sotilasta eikä edes kymppiä tai yhdeksikköäkään. Tällaisia "leikkaajia" on olemassa.

Jos pelinviejällä ei ole välikortteja, hän luonnollisesti yrittää tikkiä pelaamalla PÖYDÄSTÄ KOHTI ROUVAA. Rouvahan saa tikin, jos kuningas on EASTILLA. Ei pelinviejä voi tietää, että kuningas on Westillä ja siis JÄRKEVÄ pelinviejä ei pelaa rouvaa, ellei hänellä ole myös sotilasta tai 10-9:ä.

K53	A642 QJ9	1087	Jos peität rouvan, menetätte tikin, sillä partnerin kymppi on nyt leikattavissa.
1084	Q62 AJ95	K73	Pöydästä pelataan rouva. On oikein peittää - toivot että partnerin kymppi (taikka sotilas) kasvaa.Jos et peitä rouvaa, saa pelinviejä kaikki tikit.
	QJ4	K63	Pöydästä pelataan rouva. Älä peitä! Se ei kasvata puolustukselle mitään, koska näet sotilaan pöydässä. Jos pöydästä jatketaan sotilaalla – peität sen. Partnerisi mahdollinen kymppi voi kasvaa. Jos peität jo rouvan, partnerin kymppi voi olla leikattavissa.

- PEITÄ VASTA SEKVENSIN VIIMEINEN KORTTI.

	QJ107	K543	Älä peitä pöydästä pelattua rouvaa – äläkä sotilasta!
982	QJ107 A6	K543	Kortit voivat olla jakautuneet näin. Jos menet pelaamaan kuninkaasi, pelinviejä saa kaikki tikit.

- ÄLÄ PEITÄ ENSIMMÄISELLÄ KERRALLA, JOS VOIT YHTÄ HYVIN PEITTÄÄ TOISELLA TAI KOLMANNELLA KIERROKSELLA.

J102	Q75		Pöydästä pelataan sotilas. Älä peitä!! Peitä vasta kymppi, partnerin yhdeksikkö voi kasvaa.
------	-----	--	---

Jako voi olla tällainen:

K93	J102 A864	Q75	On kovin surullista, jos menet peittämään sotilaan - saatte vain yhden tikin. Jos et peitä saa partnerisi kuninkaalla tikin, ja jos pelinviejä myöhemmin pelaa kympin peität sen ja partnerisi yhdeksikkö on vahva.
-----	--------------	-----	---

Jos uskot ettei partnerilla voi olla sellaista korttia, joka kasvaisi kun peität - niin älä peitä. Mutta peitä, jos voit toivoa partnerisi korttien kasvavan.

K74	AJ3 10		South pelaa kympin. Jos pelaat pienen, pöydästä pieni ja partnerisi saa rouvalleen, jos hänellä on. Muuta ette saakaan, koska kuninkaasi voidaan leikata. On oikein peittää kymppi toivossa, että partnerilla on Q-9-x.
-----	-----------	--	---

Jako voi olla tällainen:

K74	AJ3 10852	Q96	Kun peität kympin, pöydästä menee ässä ja partnerisi Q-9 tekee kaksi tikkiä.
-----	--------------	-----	--

Q65	K104 J		South pelaa sotilaan, peitätkö? Jos uskot partnerillasi olevan ässän, niin - kyllä. Jos pelaat pienen, pelataan pöydästäkin pieni ja rouvasi ei kuitenkaan saa tikkiä. Kun peität, pöydästä menee kuningas ja jos partnerillasi on A-9-x, saa hän 2 tikkiä.
-----	-----------	--	---

Kun näet, ettei kuvaasi voida leikata, et tietenkään peitä.

K643	A2 Q		South pelaa sangisitoumusta ja lyö rouvan kädestään. Älä peitä.
------	---------	--	---

Joku pelinviejä voi huiputtaa pelaamalla rouvan vaikkei hänellä ole sotilasta, mutta suo se ilo hänelle.

- Kun olet toisessa kädessä ja pöydästä pelataan kuva, joka ei ole osa sekvenssiä, peitä se kuvallasi jos sinulla ei ole toivoa saada sillä tikkiä.

Edelliselle säännöllekin löytyy poikkeus. Jos sinulla on vain kaksi korttia, kiiruhda peittämään pöydän kuva vaikka se kuuluisi sekvenssiinkin.

	QJ42	K3	Kun pöydästä pelataan rouva et normalisti peitä, mutta nyt peität, koska seuraavaksi voit ehkä peittää kuninkaallasi vain kakkosen!
--	------	----	---

1097	QJ42 A865	K3	Väri voi olla jakautunut näin. Kun peität heti, partnerisi kymppi kasvaa varmasti.
------	--------------	----	--

Edellä olevat tilanteet ovat koskeneet sivuvärejä. Kun kyseessä on valttiväri, on huomioitava muutamia seikkoja. Monasti saattaa olla oikein peittää jos kyseessä on sivuväri, mutta ei jos kyseessä on valttiväri - tai päinvastoin.

Valttivärin ollessa kyseessä voit toisinaan olla varma, ettei partnerillesi voi kasvaa mitään jos peität.

	J64	Q32	Olet East. Pelinviejä on tarjonnut valttiväriä kahdesti. Hän pelaa pöydästä valttisotilaan. Älä peitä. Partnerillasi ei voi olla kuin korkeintaan kaksi korttia tätä väriä, joten mikään ei voi kasvaa. Jos
--	-----	-----	---

partnerillasi on kuningas saa hän sillä muutenkin. Jos hänellä on kymppi, sillä ei ole tarpeeksi "jalkoja".

K	J64 A109875	Q32	Jos tilanne oli tällainen ja käyt peittämässä sotilaan, partnerisi valkoista/punaista naamaa voi olla nolo katsoa.
---	----------------	-----	--

Huomaa muuten tällainen "lisämahdollisuus", kun olet pelinviejänä. Pelaa pöydästä iso kortti, kun sinulla kerran on kaikki välikortit - vaikka aikoisitkin pelata kädestäsi vielä isomman.- Joku ystävällinen puolustaja voi peittää ...

AK10975	J64	Olet päättänyt pelata tällaisen valttivärin "latvasta", siis ottaa A-K:n. Pelaa pöydästä sotilas, vaikkeet aiokaan leikata. Joku East voi hädissään peittää rouvakolmannesta - "kun se kuitenkin on maskissa"!! On uskomatonta, miten usein puolustajat luulevat pelinviejän tietävän heidän korttinsa!
---------	-----	---

PEITTÄÄKÖ VAI EIKÖ PEITTÄÄ, KAS SIINÄ KYSYMYS!

KJ1093 Q76 K1087 10	75 104 AQ96542 83	Tarjoussarja: 1NT - 3NT. Lähdet reippaasti patasotilaalla. Pelinviejä saa tikin rouvalla ja pelaa ruutusotilaan. Peitätkö? - Kai laskit automaattisesti, että partnerillasi on renonssi ruutu. Jos peität sotilaan, pelinviejä (joka ei ole sairaalloisen ahne) antaa sinun pitää tikin Myöhemmin pelinviejä leikkaa ruutukymppisi ja saa 6 ruututikkiä. Et saa peittää ruutusotilasta, silloin pöytä ei saa kuin kolme ruututikkiä.
------------------------------	----------------------------	---

A6 KJ94 J10984 85	J984 Q63 AK AKQJ	Olet West. South pelaa neljää pataa. Lähdet ruutusotilaalla. Tulet pataässäällä kiinni. mitä jatkat? Ainoa pietimahdollisuus on se, että partnerillasi on herttaässä. Jos pelinviejäällä on herttakymppi, ette voi saada kolmea herttatikkiä, ellet lyö herttasotilasta!
----------------------------	---------------------------	--

YHTEYDEN SÄILYTTÄMINEN SANGIPELISSÄ

Kun sangissa yritetään kasvattaa joku väri, pitää muistaa ettei siitä ole hyötyä vaikka se kasvaisikin, jos ei päästä kiinni. Partneri ehkä pääsee kiinni, mutta hänen on mahdoton kääntää sellaista väriä mitä ei enää ole.

954 K8763 43 J42	J87 95 A876 10987	10632 A102 K95 K63	South pelaa 3NT. Lähdet herttakuutosella. East ottaa ässäällä ja jatkaa kympillä. Voit ottaa tikin ja pelata sitä lisää, jolloin sinulla on kaksi herttatikkiä kasvanut käteesi. Mutta mitä iloa niistä on, et pääse kiinni. - Sinun on annettava Southin pitää toinen herttatikki, yhden tikinhän hän sitäpaitsi aina saa hertasta. Kun partnerisi East pääsee kiinni ruutukuninkaalla, hänellä on hertta jäljellä ja saat piedin hertta tikeilläsi.
	AKQ QJ4 QJ102 AQ5		

TEHTÄVIÄ 2

Olet toisessa kädessä. Kyseessä on tarjoamaton väri, ellei muuta mainita.

1.		Q62	K72	Pöydästä pelataan rouva. Peitätkö?
2.	K42	AQ5 J		South pelaa sotilaan. Peitätkö?
3.		AK52	Q73	South pelaa sotilaan. Peitätkö?
4.	Q876	AKI09 J		South pelaa sotilaan. Peitätkö?
5.	Q87	A109 J		Entä nyt?
6.	K876	AJ109 Q		South pelaa rouvan, entä sinä?
7.	K73	AJ62 10		Peitätkö kympin?
8.		QJ6	K742	Pöydästä pelataan rouva. Peitätkö?
9.		QJ62	K4	Entä nyt?
10.	A102	654 Q		South pelaa rouvan. Otatko ässän?
11.	K542	A6 Q		South lyö rouvan. Peitätkö?
12.	K62	AJ108 Q		Entä nyt?
13.	K632	AJ108 Q		Ja nyt?
14.		J932	Q75	South pelaa neljää pataa. Valttisotamies pelataan pöydästä. Peitätkö?

15.	1064	Q73	South on tarjonnut tätä väriä kahdesti. Pöydästä pelataan kymppi, entä sinä?
16.	AJ62	Q73 10	South pelaa kympin. Pelaatko rouvan?
17.	A76	K1052 Q	South pelaa rouvan. Peitätkö?
18.	J105	Q96	Pöydästä pelataan sotilas. Peitätkö?
19.	KJ652 9765 5 Q105	A4 QJ1032 98 A742	South pelaa 3NT. Lähdet herttarouvalla. South ottaa ässällä ja pelaa patarouvan. - Otatko ässän?

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 2

1. Peitä. Partnerilla voi olla sotilas tai kymppi, joka kasvaa.
2. Peitä. Partnerilla voi olla 10xx, joka kasvaa.
3. Sama kuin edellä.
4. Älä. Siinä ei ole mitään järkeä. Partnerisi suosittelee sinulle opaskoiraa, jos peität.
5. Älä peitä, mikään ei voi kasvaa teille. Jos partnerillasi on kuningas hän saa tikin muutenkin. Siitäpä vasta riemu syntyy, jos partnerillasi olisi kuningas singeltonina ja käyt peittämässä.
6. Älä peitä! Pöytään saa ilman muuta loput - jos peität. Selityksesi huonosta valaistuksesta eivät sovi tähän jakoon, jos tuhlaat kuninkaasi.
7. Peitä. Partnerillasi voi olla Q9x ja hän saa kaksi tikkiä.
8. Älä peitä rouvaa, mutta jos pöydästä jatketaan sotilaalla, peitä se.
9. Nyt peität vaikka rouva onkin sekvenssistä. Voi olla, että seuraavaksi pöydästä pelataan kakkonen.
10. Älä vielä. Jos partnerillasi on kuningas, saatte väristä kolme tikkiä. Jos kuningas on Southilla, otat tikin silloin ässällä kun se pelataan.
11. Älä peitä ainakaan sangipelissä.
12. Peitä! Partnerillasi voi olla 9xxx, jolloin yhdeksikkö nousee tikiksi, koska Q, K ja A menee samaan tikkiin.
13. Nyt et peitä. Partnerilla pitäisi olla yhdeksikkö neljäntenä, että se kannattaisi - ja silloinhan Q on singelton ja kuningastasi ei voida maskata.

14. Älä peitä. Pelinviejällä on vähintään 4 pataa, joten partnerillasi on korkeintaan kaksi. Jos hänellä on kuningas, saa hän sillä tikin ilman "apuasikin". - Jos kuningas on singelton, voi seuraava sopimanne kilpailu peruuntua. Partnerillasi ei ole A10:ä tai sitten pelinviejä on pelinviejänä ensimmäistä kertaa eläissään.
15. Ei ole mitään järkeä peittää, partnerille ei voi kasvaa mikään, sillä hänellä on korkeintaan dubbelton.
16. Vaikea tilanne. Pelinviejällä voi olla K109 ja hän vain kokeilee hermojasi. Jos uskot partnerillasi olevan kuninkaan sinun pitää ehdottomasti peittää, sillä hänellä voi olla myös yhdeksikkö ja silloin sekin saa tikin. Varaudu tällaisiin tilanteisiin ennakoita heti kun näet pöydän.
17. Peitä. Kymppisi kasvaa pidoksi.
18. Älä! Odota kymppiä.
19. Ota ässäsi, kun kerran pääset peittämään sillä kuvan. Jos rouva oli dubbeltonista, partnerisi 10xxx on vielä pito.

IV MERKINANNOT

Bridge on kaksinpeliä ja varsinkin puolustuksessa on yhteistyöllä suuri merkitys. Pyri tekemään partnerisi puolustuspelejä mahdollisimman helpoksi. Usein tiedät paremmin katsoessasi omia korttejasi ja pöytää, mitä pelinviejällä voi olla ja mitä pitää kääntää. Usein kuulee kommentteja: "Mikset sä kääntänyt sitä ja sitä ..." Monasti ns. virheen tehneen pelaajan partneri olisi voinut jopa itse kääntää tiettyä väriä tai ainakin helpottaa partnerinsa tilannetta esim. sakauksillaan. Todella hyvä puolustaja pyrkii näkemään partnerinsa vaikean tilanteen ja estämään, ettei vain partneri pääse "mokaamaan". Jos et pyri tähän, olet yhtä syyllinen tapahtuvaan virheeseen, vaikka varsinaisen väärän käynnön tekijä on partnerisi.

Merkinannot helpottavat suuresti puolustuspelejä, mutta varoituksen sana on heti paikallaan: Älä tuijota tosikkomaisesti kaikkia partnerisi sakauksia tilanteessa kuin tilanteessa. Tilanne voi olla sellainen, ettei partneri kerta kaikkiaan tiedä, mitä tulisi pyytää tai kieltää jne. ...

Hyvän puolustuspelejä lähtökohta on, että molemmat puolustajat "kauntauvat" so. kartoittavat pelinviejän ja samalla partnerin kättä, yrittävät laskea miten värit ovat jakautuneet ja paikallistavat kuvakortteja tarjoussarjan ja pöydän perusteella. Merkinannot ovat apuneuvo - ei itsetarkoituksellisia, kuten joillakin joskus tuntuu olevan.

Markkeeramisen innossa unohdetaan joskus kaikki muu. Olen nähnyt puolustuspelaajan, jolla on 12 ap, lyövän kolmessa sangissa pelinviejän haarukoihin toistuvasti, vaikka pöydässä oli alunperin 12 ap ja pelinviejä avasi vahvalla sangilla. Koska hänen mukaansa partneri "pyysi" jotain väriä!

Partneria voidaan auttaa vaikka itsellä ei olisi kuvan kuvaa, näyttämällä värien jakautumia, siis kuinka monta korttia jotain väriä on. Tämä helpottaa partneria, joka joutuu "yksin" puolustamaan.

Voiman näyttämiseen käytetään yleisesti ns. suorina (iso pyytää) tai käännettyjä (pieni pyytää) merkinantoja. Ero kummankaan hyväksi ei ole merkittävä. Suoran merkinannon haitta on joskus tarpeettoman suuren hakun tuhaaminen. Pääasia on kuitenkin, että kumpikin parin pelaaja käyttää samaa systeemiä.

Kortin numeroarvo ei suoraan määrää, onko se iso vai pieni. Suorina merkinantoja käytettäessä esim. "3-2" pyytää mutta "8-9" kieltää. Voihan olla, ettei pelaajalla ole muita hakkuja.

Jatkossa tulen käyttämään voimamerkinantona "pieni pyytää" -sopimusta eli ns. **SCHNEIDER**-konventiota.

Pituusmerkinannoista meillä yleisimmin käytetty on käännetty eli ns. **MALMÖ**-merkinanto. Pelaaja näyttää parillisen määrän kortteja pelaamalla kortit normaalissa järjestyksessä (esim. 2-6). Jos hänellä on pariton määrä

kortteja, hän pelaa ensin suuremman kortin. Esim. 8-4-2, pelataan kahdeksikko, partneri saa silloin varmemmin tiedon pituudesta.

Korostettakoon, että merkinanto tulee tehdä aina mahdollisimman selvästi.

Pelaaja voi tehdä voimamerkinannon partnerin aloittamassa värissä tai silloin kun hän sakaa pelinviejän pitkälle värille. Ensimmäinen sakauskortti on ratkaiseva. Myöhemmät sakaukset voi tehdä miten haluaa.

Pituusmerkinannon pulustaja tekee pelinviejän lyödessä eteen. Pituuden osoittamisella pyritään kertomaan partnerille varkausmahdollisuuksista (esim. pituusmerkinanto valtissa), kertomaan partnerille kuinka monta kertaa tämän tulee esim. laistaa ässäällä blokeroidakseen pöydän värin tai osoittamaan yleensä pelinviejän jakautumaa.

Vaikka merkinannot kertovat kädestäsi myös pelinviejälle, on syytä markkeerata oikein. Väärät merkinannot hämäävät useimmiten enemmän partneria kuin pelinviejää. Korostan vielä kerran:

- TEE PARTNERISI PELAAMINEN MAHDOLLISIMMAN HELPOKSI.

Merkinannot sangipelissä

6 874	West lähtee rouvalla. Pelaa kahdeksikko. Et siis pyydä jatkamaan väriä, mutta jos partnerillasi on esim. QJ1093 hän luonnollisesti jatkaa. Sinä vain osoitat ettei sinulla ole kymppiä, jos se puuttuu häneltä. Lähtö voi olla esim. QJ953:sta ja nyt partnerisi tietää olla lyömättä pelinviejän haarukkaan jatkossa.
K32 A74	West lähtee sotilaalla. Et ota ässäsi, sillä silloin pelinviejä saisi tikin rouvalla sekä kuninkaalla. Pelaa nelonen = pienin korttisi osoittaaksesi, että ässä on kuitenkin sinulla.
6 874	West lähtee rouvalla. Pelaa kahdeksikko. Et siis pyydä jatkamaan väriä, mutta jos partnerillasi on esim. QJ1093 hän luonnollisesti jatkaa. Sinä vain osoitat ettei sinulla ole kymppiä, jos se puuttuu häneltä. Lähtö voi olla esim. QJ953:sta ja nyt partnerisi tietää olla lyömättä pelinviejän haarukkaan jatkossa.
A54 J973	West lähtee kuninkaalla. minkä pelaat, kun pöydästä pelataan pieni? – Pelaa kolmonen, niin partneri tietää voivansa jatkaa tätä väriä.
A42 9853	Sama lähtö ja pieni pöydästä. Nyt tilanne on hankalampi. Jos partneri on lähtenyt KQ10:stä, pelinviejällä on sotilas ja partneri ei saisi jatkaa väriä. Toisaalta jos partnerilla on KQ10x, hänen tulee jatkaa, sillä pelinviejän sotilashan putoaa rouvan alle. Et siis tiedä pyytääkö vai "kieltääkö". Pelaa viitonen, partneri voi siitä ehkä päätellä tilanteen oikein. Hän näkee, ettet ainakaan pelannut isointa korttiasi ja jos pelinviejä pelaa kädestään automaattisesti pienimmän hakun, huomaa partnerisi ettei viitonen ollut pieninkään korttisi. Syy siihen, että pelasit välikortin, johtunee siis siitä että sinulla on niitä neljä.

Sakaaminen

Kun pelinviejä pelaa pitkää väriään, joudut sakaamaan jotain ja samalla voit tehdä voimamerkinannon. Varsinkaan matalan tason sangipelissä ei ole järkevää sakata parhaasta väristä korttiakaan - sehän voi olla tikkikortti.

Sanotaan, että pelinviejä pelaa vahvoja patojaan ja haluaisit partnerisi kääntävän herttaa, kun hän tulee kiinni. Sakaa iso ruutu ja iso risti, niin siten kerrot herttapyyntösi epäsuorasti mutta taloudellisesti.

Merkinanto rouvalla

Jos pelaat partnerisi ässä- (tai kuningas-) lähtöön rouvan, takaa se, että sinulla on myös sotilas tai sitten rouva oli singelton. Tämä saattaa joskus olla hyvä tieto partnerille.

	1063		
	AQ2		
	AQJ94		
	105		
AK75		QJ92	South pelaa 4H.
943		76	West lähtee pataässällä. East pelaa rouvan. Nyt West voi huoletta
73		1065	lyödä pienen padan ja Eastin ristikäntö tekee sitoumukseen piedin.
A743		QJ86	
	84		
	KJ1085		
	K82		
	K92		

Samaten, jos pelaat partnerin kuvalähtöön sotilaan, lupaat että sinulla on kymppi siinä värissä.

Pituuden näyttäminen valttivärissä

Jos näytät kolmen kortin pituutta valttia pelattaessa, se saattaa merkitä sitä, että sinulla on varkaushetkimäisiä. Valttipituutta näytetään joskus ennen valttivärin pelaamista so. silloin kun pääset varastamaan.

	KQ3		
	KQ1086		
	A103		
	52		
75		AJ1098	Olet South ja partnerisi on avannu 1H. East pelaa 4S. Lähdet
753		AJ4	herttayhdeksiköllä, pelinviejä ottaa ässäällä, menee ristillä pöytään ja
QJ72		K4	ottaa partnerisi pata-Q:n ässäällä. Hän jatkaa pataa ja North tulee
AKJ6		1094	kuninkaallaan kiinni. Sinun tulee valttia pelatessa pelata ensin 6 ja
	642		sitten 2, näyttääksesi että voit varastaa kolmannen herttakieroksen.
	92		
	9865		
	Q87		

	65		
	9863		
	A763		
	AKQ		
A83		KQJ1094	East pelaa 4SD.
75		K	Lähdet singeluruudullasi. North ottaa ässän ja palauttaa ruutu-
K1098		QJ54	kolmosen – pyytäen ristiä. Varastat patakakkosella ja lyöt ristiä ja
J1042		96	varastat ruutupalautuksen seiskalla. Kun North tulee toisella
	72		ristikierroksella kiinni, hän tietää ettei sinulla ole enää valttia ja
	AQJ1042		jatkaa herttaa.
	2		- Jos sinulla olisi ollut 3 valttia, olisit varastanut ensimmäisellä
	8753		kierroksella seiskan.

Pituuden näyttäminen sangissa

	84		
	86		
	KJ1096		
	7532		South pelaa 3NT.
J1097		6532	Hän ottaa patalähtösi äsällä ja jatkaa ruuturouvalla. Kun West pelaa
A10		97543	ruutuseiskan, East tietää että hänen tulee laistaa ruutuässällä kerran –
742		A83	mutta vain kerran. Westin seiska kertoo hänellä olevan kolme ruutua.
K1084		9	- Jos seiska oli singelton, pelinviejällä on neljä ruutua eikä
	AKQ		laistaminen auta.
	KQJ2		
	Q5		
	AQJ6		

Sakaaminen

	AJ62		Olet West. South pelaa jotain muuta väriä ja joudut sakaamaan. Älä saka
54			viereisestä väristä hakkujasi. Se saattaa auttaa pelinviejää löytämään
			rouvan, jos se puuttuu häneltä. Jos säilytät hakkusi, pelinviejä ehkä luulee
			sinulla olevan rouvan.

- Yleensäkin älä saka itseäsi renonssiksi missään sellaisessa värissä, missä pelinviejällä voi olla arvaustilanne.

	86		South pelaa 3NT.
	K3		Pataviitonen, kuutonen, sotilas ja kuningas. Pelinviejä pelasi 4
	KJ6		kierrosta ruutua, jolloin West sakasi ”tarpeettoman” ristinsä. South
	AJ10952		pelasi nyt ristirouvan tarkoituksena leikata, mutta koska West
AQ753		J92	renotti, otti hän ässän. Hän otti herttakuninkaan ja löi Westin
Q765		10982	padalla kiinni. West sai neljä patatikkiä, mutta joutui sen jälkeen
732		1084	lyömään pelinviejän A-J haarukkaan! Kotipeli! – West olisi pitänyt
6		K87	sakata hertta neljännelle ruudulle.
	K104		- On totta, että pelinviejä saa sitoumuksensa kotiin ottamalla
	AJ4		ristiässän ja lyömällä West padalla kiinni, mutta on
	AQ95		epätodennäköistä, että hän olisi keksinyt pelitapaa kurkkimatta
	Q43		puolustuksen korttaja.

Lavinthal-merkinanto

Lavinthal-merkinanto on esiintynyt jo edelläkin annettaessa esim. partnerille varkautta. Muulloinkin siitä voi olla apua.

	K6		
	Q10865		
	QJ10		South pelaa 6H.
	1042		West lähtee pataässällä. Kuten huomaat, peli menee kotiin jos
A109732		J854	West ei jatka ruutua! Miten East voi kertoa haluavansa
-		2	ruutukäännön?
8652		A9743	- Käyttämällä Lavinthal-merkinantoa (siut preference signal).
987		K65	Hän pelaa pataässälle sotilaan pyytäen siten korkeampaa väriä
	Q		kahdesta vaihtoehdosta (ruudusta ja rististä).
	AKJ9743		- Toivottavasta West ei voi luulla sitä singeltoniksi!
	K		
	AQJ3		

Jos pöydässä on singelton lähtöväriässä ja pitkä valtti, tilanne on mitä otollisin tällaiseen merkinantoon. Kun pelataan iso kortti, pyydetään ylempää väriä, ja kun pelataan pieni, alempaa.

KJ842	107 K6 J632 AQJ32	Q65 10732 10987 K4	South pelaa 3NT. West lähtee patanelosella. Eastin rouva saa pitää tikin. Seuraavan padan saa West sotitilaallaan. Nythän West tietää että Southilla on vain ässä padassa jäljellä ja se menee pelasi hän sitten kuninkaan tai kakkosen. Hänen tulee pelata kuningas, jolla hän kertoo partnerille että hänen kiinniottonsa on hertassa. Jos hän olisi pelannut kakkosen olisi se indikoinut ruutuun. - Huomaa, että jos East ei käännä herttaa tultuaan kiinni, peli menee kotiin.
A84 54 976	A93 QJ95 AKQ 1085		

A97 KQ84 J63 973	K 762 9852 AQJ42	8653 J105 1074 K6	Sama tilanne. South pelaa 3NT. West lähtee herttanelosella. South ottaa ässänsä vasta kolmannella kierroksella. Westin pitää tunnustaa siihen herttakuninkaalla vaikka hänellä on rouvakin jäljellä. - Taas Lavinthal: iso kortti kertoo korkeammasta väristä - padasta. West pääsee siis kiinni padalla ja peliin tulee pieti. Lavinthalin käyttö lienee tunnetuinta varkauksia annettaessa.
	QJ102 A93 AKQ 1085		

873 1042 976432 3	J42 J96 Q105 J874	95 A73 KJ8 AQ652	South on tarjonnut pataa ja herttaa ja tulee pelinviejäksi 4S:aan. West lähtee ristikolmosella. East ottaa ässällä ja päättelee lähdön olleen singelton. Hän antaa siis partnerilleen varkauden. Pelinviejä on tarjonnut herttaa, joten West yrittää varmasti partneriaan ruudulla kiinni, ellei East selvästi näytä, missä hänellä on kiinniotto. Eastin on käännettävä toiseen tikkiin ristirouva. Westin on pakko tajuta se herttapyynnöksi ja peliin tulee pieti.
	AKQ106 KQ85 A K109		

Myös jo lähtökortissa voidaan joskus käyttää valttipelissä Lavinthalia. Jos lähdet väristä jota olet tarjonnut kahdesti, kakkosella - se ei voi olla normaali lähtö, sillä kakkonenhan kertoo 4-kortin värin. Tällaisen lähdön pitäisi herättää partneri huomaamaan, että ehkä lähtijä haluaa takaisin jotain alempaa väriä. Katso myös TEHTÄVÄ 1/56

Q8632 J10964 A8 2	10 Q7 Q943 AKQ975	AJ74 8532 6 J1043	South pelaa 5D Northin avattua ristillä. West lähtee ristikkosella – selvästi singelton. Pöydästä ässä ja Eastin pitää tunnustaa sotilaalla näyttääkseen selvästi partnerilleen että hänellä on pataässä jolla hän pääsee kiinni antamaan partnerille varkauden.
	K95 AK KJ10752 86		

PELINVIENTITEKNIKKAA

V TAVALLISISTA VÄRINKÄSITTELYISTÄ

- yksinkertaisista korttikombinaatioista

Meille on edullisinta se, että vastustaja aloittaa jonkun värin käsittelemisen, varsinkin kun haluamme peittää vastustajan kuvakortteja.

8753	942 AQ10	KJ6	Tuttu tilanne: Olemme South. Voimme saada rouvalla ja kympillä tikin vain jos kuningas ja sotilas on Eastillä. Silloin Eastin on pelattava <u>ennen</u> meitä. Siis pelaamme kahdesti pöydästä kohti kättämme (KAKSOISLEIKKAUS). Emme saa kuin ässällä tikin, jos joudumme aloittamaan tämän värin pelaamisen kädestämme.
------	-------------	-----	---

10976	853 KQ2	AJ4	Jos South pelaa kädestään kuvan, saa hän vain yhden tikin. Pelaamalla pöydästä kohti kuvia saadaan kaksi tikkiä.
-------	------------	-----	--

K92	865 AJ10	Q743	Jälleen South saa kaksi tikkä pelaamalla ensin pöydästä kymville (jolloin kuningas saa tikin) ja toistamalla operaatio, jolloin sotilaalla saadaan väristä toinen tikki.
-----	-------------	------	--

A64 Q75	Southin täytyisi saada tästä väristä kaksi tikkiä. Hänen tulee toivoa, että kuningas on Eastillä ja pelata niin että East joutuu pelaamaan ennen häntä. Siis pöydän ässä ja pieni kohti rouvaa on oikea pelitapa.
------------	---

Joku kokematon pelaaja saattaa yrittää tikkiä pelaamalla rouvan kädestään. Yritys on toivoton, sillä West peittää kuninkaallaan jos se on hänellä.

- muista, että on lähes mahdotonta saada tikki sillä kortilla jonka lyöt eteen, jos vastustajilla on isompi. Yritä pakottaa vastustajaa, jolla on tietty kortti, pelaamaan ennen sinua!

a)

	A93				
KJ106		852		J862	
	Q74			Q93	K104

b)

Kohdassa a) et voi saada kuin yhden tikin (ellei West jostain Syystä lyö väriä eteen).

Kohdassa b) saat kaksi tikkiä, kun pelaat Northin kädestä kohti rouvaa. Lyömällä rouvan tuhlaat tikin.

A93 QJ4	Nyt erona on se, että sinulla on myös sotilas. Jos sinulla on kiire saada väristä kaksi tikkiä pelaat rouvan ja jos kuningas on Westillä saat tikit ilman, että vastustaja on saanut vielä yhtään. Sinulla oli siis sanarvoinen kortti (sotilas) kuin se minkä löit eteen(rouva).
------------	---

AJ5 K42	Toivot, että Westillä on rouva. Pakotat hänet pelaamaan väriä ennen sotilasta, jolla toivoit saavasi tikin.
------------	---

AJ10 K42	Nyt saat väristä kolme tikkiä varmasti - jos vain arvaat kummalla vastustajista rouva on. Jos luulet sen olevan Eastillä, voit pelata sotilaan pöydästä ja annat sen "kiertää". Sinulla oli nyt myös 10.
-------------	--

KJ10 Yrität saada kaksi tikkiä tästä väristä. On sama kummalla on ässä.
432 Toivot rouvan olevan Westillä ja pelaat siis hakun kohti pöydän kymppiä.

Q109 Saat tästä väritä tikin, jos Westillä on sekä kuningas että ässä. Se on
542 kuitenkin epätodennäköisempää kuin se, että hänellä on sotilas. Pelaat siis hakun kohti pöydän kymppiä. Jos ässä tai kuningas ottaa, tulet käteen ja pelaat kohti yhdeksikköä.

AK94 Paras mahdollisuutesi saada neljä tikkiä on pelata sotilas ja toivoa että
J102 Westillä on rouva. Jos Eastillä oli rouva toisena, menetit tikin - mutta tällainen jakautuma on vähemmän todennäköinen.

10975 AK42 Q8 Neljää tikkiä et voi koskaan saada. Pelaa siis AK ja saat kolme.
J63 Pelaamalla sotilaan et saa kuin 2 tikkiä.

K72 Yrität kahta tikkiä. Paras mahdollisuus on toivoa sotilaan olevan
Q104 Eastillä. Pelaat kohti kuningasta, jos se saa tikin leikkaat kympillä. Jos East ottaa kuninkaan ässällä, leikkaat myöhemmin kympillä.

K92 Nyt voit leikata sotilasta kummalta tahansa. Toivottavasti arvaat
Q104 oikein!

Leikkaus

Pöytään saattaa olla vähän yhteyksiä. Jos teet onnistuneen leikkauksen, olisi hyvä olla pöydässä kiinni sen jälkeenkkin.

J92 Olet pöydässä kiinni. Siellä ei ole enää mitään kiinniottokorttia. minkä
AQ103 kortin pelaat? - Pelaa yhdeksikkö, sehän on yhtä suuri kuin rouvasikin ja olet pöydässä kiinni vielä kun pelaat väriä kolmannen kierroksen.

54 J92 K876 Huomaa, että jos pelaat sotilaan ja Eastillä on kuningas neljäntenä, et
AQ103 saa kuin kolme tikkiä jos East ei peitä.

Rouva puuttuu

Sinulla on padassa AKJ ja hakkuja. Rouva siis puuttuu, leikkaatko vai "toppaatko". Se riippuu luonnollisesti siitä, kuinka monta korttia sinulla on pataa yhteensä (kädessä ja pöydässä). Korttien lukumäärä ratkaisee tietysti myös silloin, kun sinulta puuttuu esim. vain K tai K ja J.

Taulukko, minkä kortin pelaat:

<u>Sinulla on</u>	<u>Kortteja yhteensä</u>	<u>Pelaat</u>
A-Q	11	A
A-Q	10 tai vähemmän	Q
A-K-J	8 tai vähemmän	J
A-K-J	9 tai 10	A
A-Q-10	9 tai 10	Q
A-Q-10	8 tai vähemmän	10

Jos siis sinulla on esim. AKJ ja yhteensä kahdeksan korttia siinä värissä, on paras mahdollisuus leikata rouvaa. Samoin jos on 10 korttia värissä josta puuttuu kuningas, leikkaus on parempi vaihtoehto kuin toppaaminen.

Jos vastustajilla on yhteensä rouvaneljäs, toppaaminen on (vähän) parempi mahdollisuus.

- Muista, että pelitapaasi voi vaikuttaa vastustajien tarjoaminen.

Kaksoisleikkaus

AQ1092	Mikä on oikea pelitapa saada mahdollisimman monta tikkiä? - Pelaa hakku Southin kädestä ja kun West tunnustaa pienellä määrää pöydästä kymppi. Jos East ottaa kuninkaalla, saat helposti loput. Et häviä mitään vaikka East saisi sotilaallakin. Tulet käteesi ja leikkaat uudestaan. - Saat loput, jos Westillä on kuningas.
653	

K87	AQ1092	J4	Kaikkia tikkejä et kuitenkaan voi saada, jos kortit ovat jakautuneet näin. Saat kaikki 5 tikkiä, jos sekä K että J ovat Westillä.
	653		

Jos sinulla olisi ollut yhteensä yhdeksän korttia, paras mahdollisuus saada kaikki tikit on leikata heti rouvalla. Jos Westillä oli kuningas toisena tai Eastillä sotilas singeltonina, et menetä tikkiäkään.

- On totta, että saat kaikki tikit myös silloin, kun Eastillä on kuningassingelton ja pelaat ensimmäiseksi ässän - mutta se on vähemmän todennäköistä.

- Myöhemmin käsitellään ns. SAFETY PLAY:tä. Jos sinulla on "varaa" (joukkis) menettää tällaisesta 9-kortin väristä yksi tikki (mutta ei kahta), on paras pelitapa pelata ensin ässä ja myöhemmin kädestä kohti rouvaa.

Vastustaja lyö eteen

West aloittaa herttaviitosella. Minkä pelaat pöydästä?

A.	Q7	B.	Q103	C.	Q73
	A82		A72		A82

A. Pelaa rouva, saat sillä tikin nyt tai et koskaan.

B. Pelaa kymppi. East voi joutua pelaamaan kuninkaan. Jos Eastillä on sotilas, otat ässällä. Rouva saa myöhemmin tikin, jos kuningas oli Westillä.

C. Pelaa pieni. Rouva saa tikin myöhemminkin, jos kuningas oli Westillä. - Kenties (?) East pelaa kuninkaan pieneenkin jos se oli hänellä.

5	Q10	Arvauspaikka! Sangissa on ehkä parempi pelata rouva toivossa, että Westillä on kuningas. Väripelissä on parempi pelata kymppi, sillä monet pelaajat välttävät lähtöä kuninkaan alta valttipelissä.
	A82	

5	K72	West lähtee taas viitosella. Pelaa pieni pöydästä. Saat kaksi tikkiä, jos lähtö oli ässän alta, tai East ottaa heti ässällä.
	Q64	

	K7	Pelaa kuningas. Jos Westillä oli ässä, hän ei voi pelata tätä väriä
--	----	---

109

tultuaan kiinni jossain muussa värissä

Q64

Laistaminen (laestaminen)

AK763(2)

Pelaat sangia. Pöydässä ei ole kiinniottokortteja muissa väreissä.
Pelaa heti pieni molemmista käsistä.

54

A9763

Nyt pelaat kaksi kertaa pientä.

542

4

AQ2

Vastustaja lähtee nelosella. Pelaa pöydästä pieni. Saat väristä kolme tikkiä, jos Westillä oli K tai J.

1063

5

KJ

Pelaat pata valttina, West lähtee herttaviitosella. Kumman pelaat? Valttipelissä on sotilas parempi, ässän alta lähtö on epätodennäköinen. Mutta jos kyseessä on sangipeli, pelaa kuningas. Useimmat lähtevät näet parhaasta väristään sangissa.

42

5

K2

Pelaa kuningas. Saat sillä nyt tai et koskaan.

743

5

Q4

Pelaat sangisitoumusta. Lähtö: 5
Pelaa rouva. Oli sotilas kummalla tahansa, et saa tikkiäkään jos pelaat pienen!

1096

5

J2

Sangisitoumus. Lähtö: 5
Pelaa sotilas

A94

4

J2

Pelaa pieni. Et saa todennäköisesti tikkiäkään, jos pelaat sotilaan.

Q53

4

J2

Pelaa pieni. Saat varmasti kaksi tikkiä tästä väristä.

A103

5

J2

West lähtee viitosella. Pelaa sotilas. Nyt sinulla on ainoa mahdollisuus saada sillä tikki.

AK3

8

1073

West lähtee kahdeksikolla. Pelaa kymppi. Jos Eastillä on ässä, on sama mitä teet, mutta jos Westillä on A-J, saat kaksi tikkiä pelaamalla kympin. Jos lähtö oli "neljäs huipusta" saat tikin kympillä.

KQ2

VI VÄRINKÄSITTELYISTÄ

J842	K109 A65	Q73	Jos joudut itse pelaamaan tätä väriä, et void saada kuin kaksi tikkiä, mutta jos West tai East lyö tätä eteen, saat kolme.
K1084	AJ6 932	Q75	Et saa kuin ässällä tikin, jos itse alat pelata tätä väriä. Jos West lähtee nelosella, saat kaksi tikkiä. (- Kesken pelin hyvä puolustaja Westin korteista lyö tietysti kympin - eikä South saa kuin yhden tikin.)
K1084	AJ9 632	Q75	South saa kaksi tikkiä leikkaamalla ensin ysillä. Leikkaus onnistuu tietysti silloin kun Westillä on K ja Q, mutta yhdeksikkö on parempi, sillä se kattaa kaksi mahdollisuutta: K-10:n ja Q-10:n.
	K1098 642		Saat kaksi tikkiä, jos Westillä on rouva tai sotilas. Pelaat ensin kympille ja myöhemmin kohti yhdeksikköä.
	K642 Q753		Voitko saada kolme tikkiä? - Kyllä, jos jommallakummalla on ässä toisena ja arvaan kummalla. Jos oletat Westillä olevan ässän, pelaa pieni kohti kuningasta ja sitten pieni molemmista käsistä.
J108	K642 Q753	A9	Jos Eastillä on ässätoinen, pelaat ensin pienen rouvalle.
K9	A654 Q732	J108	Arvauspaikkoja edelleen: Jos oletat kuninkaan olevan Westillä, toivot sen olevan toisena ja pelaat ässän ja pientä molemmista käsistä.
J10	A654 Q732	K98	- Jos kuningas oli Eastillä kolmantena, joudut silloinkin arvaamaan, kun hän ei heti ota sitä.
	A654 Q1032		Voit joutua tässäkin arvaamaan. Pelaa ässä Ja pieni kohti rouvaa. Jos Eastiltä tulee kuva, et menetä kuin yhden tikin. Mutta jos hän tunnustaa pienellä, on sinun päätettävä kummalla kuningas oli.
	A654 Q1098		Sinun pitäisi saada kolme tikkiä. Jos pelaat ässän ja pientä kohti kättäsi, East tunnustaa pienellä. Jos arvaat väärin, menetät kaksi tikkiä. Välttääksesi arvaamisen on parempi pelata todennäköisyyden mukaan, eli jos kaksi kuvaa puuttuu, ne ovat eri käsissä. Pelaat siis Southin kädestä ensin ja pöydästä pienen, jos Westiltä ei tule kuvaa. East saa todennäköisesti tikin, mutta leikkaat myöhemmin Westin kuvan (KAKSOISLEIKKAUS). Ei ole merkitystä kummalla oli sotilas ja kummalla kuningas. (Kolme kertaa neljästä Westillä on vähintään toinen puuttuva kuva.)
a)	J2	A654 Q1098	b) A654 Q1098
		K73	J73
			K2

Molemmissa tapauksissa South joutuu arvaamaan pelaako rouvan vai kympin toisella kierroksella, jos hän ensin pelaa ässän. "Tuplamaskilla" vältetään arvaustilanne.

c)		A654		d)		A654	
	KJ7		32		32		KJ7
		Q1098				Q1098	

Tapauksessa c) South menettää vain yhden tikin pelaamalla kaksoisleikkausta.

Tapauksessa d) South menettää kaksoisleikkauksella kaksi tikkiä. - Pelaamalla ässän ensin, ei menetä.

Siis tapaukset c) ja d) ovat samanarvoisia, mutta kaksoisleikkaus on suositeltava pelitapa, koska silloin ei muissa tapauksissa tarvitse arvata.

Kysymys on sitten siitä, millä kortilla Southin on lähdettävä - rouvalla vai kympillä. Ellei kuningas tai sotilas ole singelton, sillä ei ole merkitystä.

Jos Eastillä on sotilassingelton, saadaan kaikki tikit kun pelataan rouva.

Jos Westillä on kuningassingelton, pitää pelata kymppi ja saadaan taas kaikki tikit.

Siis samanarvoinen arvaus, jos ei ole mitään vinkkejä esimerkiksi tarjoussarjasta tai jaon aikaisemmista tapahtumista; muiden värien jakautumista, arvokorttien sijainnista jne. Jos päättelet, että ko. väri on Eastillä lyhyt - pelaa rouva. (Jos Eastillä oli K-singelton, menee tikki kuitenkin.) Jos Westillä on lyhyt väri - pelaa kymppi. Singelton voi olla kuningas.

e)		A654		f)		A654		g)		A654	
	K		J732		K732		J		J732		K
		Q1098				Q1098				Q1098	

Tapauksissa e) ja f) saadaan kaikki tikit arvaamalla oikein.

Tapauksessa g) menetetään yksi tikki pelattiin miten tahansa.

Ilman mitään johtolankoja kympillä lähteminen on teoriassa pikkuisen parempi, sillä jos Westillä oli renonssi saadaan väristä kolme tikkiä.

Toinen melko tavallinen kombinaatio:

AJ32	Paras pelitapa on lähteä nelosella ja pelata pöydästä sotilas. Jos East ottaa tikin, toivo Westin kuvan olleen toisena, jolloin saat kolme tikkiä tästä väristä. Pelat siis "kuvatoista" westille. Jos jostain syystä uskot Eastillä olevan vain kaksi korttia tätä väriä, pelaa ensiksi kakkonen pöydästä. Jos Eastillä oli kuningastoinen - hän saattaa (useimmat!) ottaa sillä, ja voit leikata myöhemmin Westin rouvan.
QJ53	

A42	Tästä väristä pitäisi saada kolme tikkiä. Tyypillinen virhe on pelata kädestä rouva. Et voi saada siten kolmea tikkiä, ellei väri ollut 3-3.
QJ53	

108	A42	K976	Paras tapa on pelata ässä ja pieni kohti rouvaa. - Toivot siis, että kuningas on Eastillä.
	QJ53		

J92	Jos pelaat pöydästä pienen ja leikkaat rouvalla, saat tikin. Nyt sinun on päätettävä, onko Eastin kuningas singeltonina vai onko Westillä tässä vaiheessa kymppi singelton. - Jos päätät, että kuninkaalla on
AQ843	

vielä "jalka", menet pöytään muulla värillä ja pelaat sotilaan - East peittää ja - hups - Westin kymppi putoaa ja saat kaikki tikit.

Mutta, koska edellinen oli arvausta, on parasta heti pelata pöydästä sotilas. Jos Eastillä oli kuningassingelton, menetit turhaan tikin, mutta jos kymppikin oli Eastillä menetät kaksi tikkiä, jos edellisessä pelitavassa pelaat rouvan jälkeen ässän toivoen kuninkaan putoavan.

5	J92 AQ873	K1064	- Jos Westillä oli kymppisingelton, et menettää tikkiäkään. Jos väri oli jakautunut viereisellä tavalla, et liioin menetä tikkiäkään, jos leikkaat kympin.
	J52 AK98		Et saisi menettää tikkiäkään tästä väristä. - Rouvasingelton Westillä on pieni mahdollisuus. Paras tapa on pelata pöydästä sotilas. Kun East peittää, menet pöytään leikkaamaan kymppiä. - Toivot siis, että sekä Q että 10 on Eastillä.
	J52 AK963		Nytkään et saisi menettää tikkiäkään. Voit toivoa Eastillä olevan jälleen sekä Q että 10 ja pelata kuten edellä, mutta se ei ole nyt paras pelitapa. Koska vastustajilla on yhteensä vain viisi korttia, on paras mahdollisuus ottaa A ja K ja toivoa, että rouva oli toisena.
	AJ108 943		South on kiinni ja hänellä on vain yksi sivukiinniotto. Mikä kortti Southin on pelattava? Kolmonen - ei yhdeksikköä! Jos pelataan heti yhdeksikkö, East saa todennäköisesti tikin ja kun South tulee kiinni leikataksaan Westin kuvan hänen on toivottava, että Westin kuva on korkeintaan kolmantena, sillä jos se on neljäntenä - sitä ei voi enää leikata!

Kun pelaat ensin kolmosen ja pöydästä kympin, voidaan toisella kertaa leikattaessa pelata yhdeksikön alle kahdeksikko ja ollaan edelleen Southin korteissa kiinni.

983 K543 Q643 83	642 AJ107 AJ8 AQJ A107 986 975 K1064	KQJ5 Q2 K102 9752	South pelaa 3NT. West lähtee pata-9:llä ja South ottaa vasta kolmannen padan. Southin on nyt pelattava herttaa kypille - ei siis ysiä kädestä ja seiskaa pöydästä. Hänellä on vain yksi kiinniotto käteen (risti-K).
	J109 AK654		Miten pelaat tämän värin? Yleensä on oikein ottaa ensin iso ja leikata vasta toisella kierroksella, mutta nyt se on väärin, sillä kuvan alle menee pöydästä tärkeä välikortti.
7	1109 AK654	Q832	Jos väri oli jakautunut näin, piti leikata heti. Rouvaneljäs Eastillä on todennäköi sempi kuin singeltonrouva Westillä.
	653 AQ9		Älä leikkaa heti rouvalla, vaan pelaa ensin pöydästä pieni yhdeksikölle. Rouvalla voit leikata myöhemminkin.

K842 653 J107 - Kortit voivat olla jakautuneet näin.
AQ9

J642 Miten voit saada kaikki tikit?
AQ53 - Ainoa mahdollisuus on pelata Eastille kuningastoista eli pientä rouvalle ja ässä. - Jos sinulla olisi ollut myös yhdeksikkö voisit pelata vaihtoehtoisesti sitä, että kymppi on toisena.

107432 K8 Kuningas ei putoa. Otat nyt vahvat hertat päätyen pöytään. Easti on säilytettävä ruutukuninkaansa, joten kolmessa viimeisessä kortissa hänellä ei voi olla kuin kaksi ristiä. Leikkaat ristiä rouvalla ja saat loput tikit. Kaksi ylitikkiä!!
K8 1093
Q7 K1065
8643 KJ107
AQ9
A65
J742
AJ9
AQ9

VII HUOMIOI MAHDOLLISUUTESI VÄRINKÄSITTELYISSÄ

Aikaisemmin on jo todettu, että saat kuvillasi parhaiten tikkejä kun pelaat niitä kohti, ja vastustaja jolla on kuvia, joutuu pelaamaan ko. tikkiin ennen niitä.

KQJ3 On selvää, että saat väristä kolme tikkiä, jos Westillä on ässä. - Pelaat hakun kohti pöydän kuvia. Toistat tietysti pelitavan, jos West ei heti ota ässällään. Jos lyöt pöydästä kuvan eteen, et saa kolmea tikkiä - ellei väri ollut 3-3.
109

Esim.

KQ86
Q104
AKQ5
84
A7 10942
KJ876 53
87 1063
KQ52 J1076
J53
A92
J942
A93

K10 Miten pelaat viereisen värin saadaksesi kolme tikkiä?
A942 - Pelaa pieni pöydän kypille. Pelitapa onnistuu, jos Westillä on sekä rouva että sotilas tai Qx, Qxx, Jx, Jxx. Tämä on ainoa mahdollisuus. (Kuvasingelton Eastillä on olematon mahdollisuus.)

A Viereinen väri on valttia. Sinulla on riittävästi yhteyskortteja, mutta et saa menet-tää kuin kaksi valttitikkiä. - Otat ässän ja tulet käteesi, mutta minkä kortin pelaat kädestäsi? - Pienen, et sotilasta! On sama minkä pelaat, jos väri on 3-3, mutta jos se on jakautunut 4-2 ja kuvat eri käsissä, et menetä kuin kaksi tikkiä pelaamalla ensiksi pienen.
J107642

Esim.

3
52 Miten käsittelet pataväriä pelatessasi 4S? West lähtee
75432 herttakuninkaalla.
QJ1083 - Pelaa ensiksi pieni pata! Jos valtti oli 3-2, et menetä kuin kaksi pataa
vaikka pelaisitkin ensin kuvan. - Mutta jos se oli 4-1? Silloin menee
KQ87652 kolme valttitikkiä, ellei ässä ollut singelton. Se on kieltä mättä pieni
AJ lisämahdollisuus -mutta et häviä mitään huomioimalla sitä. Risti- tai
AK ruutuvarauksen mahdollisuutta on turha pelätä.
AK

5432 Pöytään ei ole kiinniotta, miten pelaat?
KJ109 - Pelaa kuningas, on pienen pieni mahdollisuus, että rouva on
singelton.

J108642 Olet taaskin Southin kädessä kiinni, etkä pääse millään pöytään. Minkä
kortin nyt pelaat? Arvauspaikka: Pelaa pieni, jos uskot ässä
K975 singeltoniin - kuningas, jos uskot rouva singeltoniin.

J10864 Sama tilanne, mutta nyt ei ole kysymys arvauksesta. - Oikein on pelata
K975 kuningas, sillä vaikka ässä olisikin singelton, menetät siinä tapauksessa
kuitenkin kaksi tikkiä

J6 Nyt yhteyskortteja on riittävästi, mutta väri tuntuu onnettomalta, sillä
A97432 et saa menettää kuin yhden tikin! Mikä on mahdollisuutesi?
Westillä on oltava K-10 tai Q-10! Pelaa pieni kohti sotilasta. Jos West
ottaa tikin, voit leikata Eastin kuvan myöhemmin pöydästä sotilaan,
jolloin Westin kymppi putoaa.

Seuraava 6H ei ole mikään "herkkupeli" - elleivät sitten kortit istu sopivasti.

K10
Q53
KQ97
KQJ10
A8754 9632 West lähtee pataässällä ja jatkaa pataa. - Ainoa mahdollisuus on
J K94 sotilassingelton Westillä! Pelaa siis herttarouvan pöydästä. Pieni
632 854 lisämahdollisuus on vielä se, ettei East peitä jos hänellä on kuningas
7432 965 toinen!

QJ
A108762
AJ10
A8

Q1084 Jos tarvitset kaikki tikit tästä väristä, joudut arvaamaan. - Onko Eastillä
A9753 K-singelton vai Westillä J-singelton. Jos sinulla siis on yhteyskortti
pöytään, voit pelata ensimmäiseksi rouvan - taas pieni
lisämahdollisuus on siinä, ettei East peitä (?)

Q10842 Koska värissä on 10 korttia, paras mahdollisuus on pelata ässä.
A9753 - K-singelton voi olla kummalla puolella tahansa. (Jos tarvitset vain 4
tikkiä (joukkis), katso lukua SAFETY PLAY).

"Edestakainen" leikkaus

K87 Aikaisemmin on todettu, että saadaksesi väristä kolme tikkiä
AJ9 toivo rouvan olevan Eastillä ja leikkaa sotilaalla.

- Kuitenkin, jos olet varma (tarjoussarja, nähdyt pisteet jne.) että rouva on Westillä, et tietenkään leikkaa sotilaalla. Sinulla on muukin mahdollisuus kuin se, että rouva olisi toisena:

Q652	K87 AJ9	1043	Jos Eastillä on kymppi, voit tehdä ns. "edestakaisen" leikkauksen (BAKLÄNGEMASK). Pelaat sotilaan, Westin on peitettävä, otat kuninkaalla ja leikkaat Eastin kympin ysilläsi. (Et siis voi pelata ässäsi ensiksi.) Joskus tätä leikkausta voidaan käyttää varmistamaan, ettei "vaarallinen" vastustaja pääse kiinni.
------	------------	------	--

Q104 KQJ105 Q75 82	A752 76 A83 J765 K3 A82 KJ962 AK3	J986 943 104 Q1094	Olet South ja pelaat 3NT. West lähtee herttakuninkaalla. Otat vasta kolmannella kierroksella ässälläsi. Jos leikkaat ruutua "normaalisti", pääsee vaarallinen vastustaja - West ehkä kiinni. Oikein on pelata ruutusotilas ja antaa sen "kiertää" - East saa tullakin kiinni, koska hänellä ei ole herttaa jäljellä. Kun West peittää sotilaan rouvalla, otat ässän ja pelaat ruutua kuninkaalle toivoen, että Westin kymppi putoaa tai että se oli Eastillä:
-----------------------------	--	-----------------------------	---

Esimerkkijaossa kortit ovat jakaantuneet pelinviejän kannalta niin onnellisesti, ettei hän menetä ruudusta tikkiäkään. Pelinviejä ei sitä tiennyt, hänen tarkoituksenaan oli vain estää Westin kiinnipääsy.

Vastustajan värin blokeroinen

Pelinviejän pitää olla tarkkana huomatakseen mahdollisuuden vastustajan värin "blokkaukseen" jo ensimmäisessä tikissä.

Lähtö sanoo aika paljon. Jos lähtö on "neljäs huipusta", ei lähtijällä ole sekvenssiä. Siis hänen partnerillaan on puuttuva kuvakortti. Ottamalla heti ensimmäisen tikin on lähtijän partnerin sakattava kuvansa ja samalla joskus lahjoitettava tikki pelinviejälle, tai jos hän ei tee niin, väri on blokissa.

KJ532 1032 852 J6	A8 KQ95 AJ7 Q952 10964 74 KQ93 AK8	Q7 AJ86 1064 10743	Pelaat 3NT. West lähtee pata-3:lla. Sinulla on 8 pikatikkiä. Hertasta saat varmasti kasvatetuksi yhden lisää. Vaara on siinä, että puolustus voi saada 4 patatikkiä ja herttaässän, jos lähtö oli 5-kortin väristä. Jos lähtö oli 4-kortin väristä, ei ole mitään hätää. -Huomaa, että Eastillä täytyy olla joku iso pata sillä West olisi lähtenyt KQJx(x):sta isolla! Ota heti ässällä. Väri on blokissa, ellei East avblokeeraa" rouvaansa - ja jos hän sakaa rouvaansa, kasvaa kymppisi pidoksi.
----------------------------	---	-----------------------------	--

J83	K754		
93	Q102		
A964	Q5		
J1085	K643	Q96	Pelaat 3NT/S.
		AJ854	West lähtee hertta-9:llä. – Minkä kortin määrää Pöydästä? Lähtö on selvästi lyhyestä väristä ja Eastillä on varmaankin hertta-A ja -J. Jos pelaat pöydästä pienen, pelaa Eastkin pienen. - Sinun pitää pelata pöydästä rouva! East ottaa tikin - mutta hän ei voi jatkaa herttaa ja sinulla on aikaa kasvattaa ruutuväri.
	A102	73	
	K76	Q97	
	KJ1082		
	A2		

A98	1075		
6	9742		
J10874	A95	6432	Pelaat 4H/S.
8432	1076	853	West lähtee ruutu-J:llä. Pelaat pienen pöydästä ja East ottaa tikin kuninkaalla.
	KQJ	K62	- Huomasit kai pelata ruutu-Q:n ensimmäiseen tikkiin. Koska pöytään ei ole kiinniotta muissa väreissä, peliin tulee muuten pieti.
	AKQJ10	KQJ	Avblokattuasi rouvan voit leikata Westin kympin pöydän ysillä ja sakata yhden ristimenevän ruutu-A:lle.
	Q3		
	A95		

Joskus on normaali pelitapa hylättävä, kun olemme saaneet tarjoussarjasta lisätietoja.

K9	754		
AKJ874	6532		
J104	AKQ	J108	Pelaat 4S/S.
108	J62	9	West on avannut 1H ja East ei jaksanut tarjota mitään. West pelaa kolme kierrosta herttaa, varastat kolmannen ja ongelmana on valtin käsittely.
	AQ632	976532	- Westillä ei ole avauskättä, jos hänellä ei ole pata-K:ta! Ainoa toivosi on siis se, että kuningas on toisena, eli otat pata-A:n ja pelaat pienen padan seuraavaksi.
	Q10	953	
	8		
	AKQ74		

TEHTÄVIÄ 3

A. Seuraavissa tehtävissä olet South ja pelinviejänä sangisitoumuksessa. Olet kädessäsi kiinni ja pöytään ei ole kiinniotta muissa väreissä. Kuinka käsittelet värin saadaksesi mainitun tikkimäärän?

1.	AK98765	2.	AKQ32	3.	A432	4.	AQ654
	43		54		K65		72
Tarvitset	6 tikkiä?		4 tikkiä?		3 tikkiä?		4 tikkiä?

5.	AK872	6.	A8762	7.	A10654	8.	AQ92
	42		543		K82		6543
Tarvitset	4 tikkiä?		3 tikkiä?		4 tikkiä?		3 tikkiä?

B. Olet South ja pelinviejänä sangisitoumuksessa.

West lähtee viitosella. Minkä kortin pelaat pöydästä?

1.	<u>5</u>	Q4 A32	2.	<u>5</u>	Q3 A107	3.	<u>5</u>	J4 A92	4.	<u>5</u>	J2 A104
5.	<u>5</u>	J43 A92	6.	<u>5</u>	J62 AK4	7.	<u>5</u>	J43 AK9	8.	<u>5</u>	K7 Q63
9.	<u>5</u>	AJ4 102	10.	<u>5</u>	K107 J4	11.	<u>5</u>	AQ2 1063			

C. Olet South ja pelaat sangia.

1.	J92 K43	Sinulla on yhteyksiä kumpaankin käteen. Miten pelaat tämän värin saadaksesi tikin?
2.	J43 K92	Yhteyksiä on, mutta miten saat tästä väristä tikin?
3.	J32 K54	Pöytään ei ole kiinniotta. Mikä on paras mahdollisuus saada tikki?
4.	J92 AQ104	Olet pöydässä kiinni, muita kiinniottokortteja siellä ei olekaan. Minkä kortin pelaat?
5.	A8764 QJ10	Pöytään ei ole kiinniotta. Pelaat rouvan ja West kuninkaan. Mitä pöydästä?
6.	AQ105432 76	Pöytään ei ole kiinniotta muissa väreissä. Pelaat kädestäsi kuutosen ja West tunnustaa kuninkaalla. Mitä pöydästä?
7.	K98764 A53	Ei taaskaan kiinniotta pöydässä. Miten pelaat?
8.	KQ642 A1053	Nyt on yhteyksiä kumpaankin käteen muissa väreissä. Miten käsittelet tämän värin?
9.	KQ875 J932	Yhteyksiä on. Miten pelaat?
10.	AKJ54 632	Taas on muissa väreissä yhteyskortteja. Miten pelaat tämän värin?

11. AQJ102 Yhteyskortteja on.
93 South on kiinni, mitä pelaat?

12. AJ10642 Sama tilanne.
93 Mikä kortti Southin tulee nyt pelata?

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 3

- A:
1. Pelaa pieni molemmista käsistä. Saat 6 tikkiä värin ollessa 3-1 vastustajilla. Älä luota 2-2 jakautumaan.
 2. Pieni molemmista käsistä. 3-3 jakautuma on epätodennäköisempi kuin 4-2. (36 % - 48 %)
 3. Anna heti tikki vastustajille ja toivo, että väri on 3-3.
 4. On todennäköistä, ettet saa 4 tikkiä, mutta yritä. Pelaa ensin pieni molemmista käsistä ja leikkaa myöhemmin rouvalla. Westillä on oltava alunperin Kxx, jotta saisit 4 tikkiä. - Jäät kokonaan tikittä jos kuningas oli Eastillä, mutta pakko on näin yrittää jos tilanne niin vaatii.
 5. Anna vastustajille ensimmäinen tikki.
 6. Laista kaksi kertaa. Jos väri oli 3-2, saat 3 tikkiä.
 7. Ota kuningas ja pelaa kakkonen kohti pöytää. Jos West tunnustaa pienellä, määrää pöydästä kymppi. Jos West pelaa toisella kierroksella kuvan - anna hänen pitää se tikki. - Jos hänellä oli QJxx, voit leikata myöhemmin.
 8. Pelaa kolmonen. Jos West pelaa pienen, määrää pöydästä yhdeksikkö. Jos East ottaa tikin 10:llä tai J:lla, leikkaa myöhemmin rouvalla.
- B:
1. Rouva, saat sillä tikin nyt tai et koskaan.
 2. Kolmonen. Saat varmasti kaksi tikkiä tästä väristä.
 3. Sotilas.
 4. Kakkonen. Saat varmasti kaksi tikkiä.
 5. Kolmonen. Sinulla on yhdeksikkö. Toivo, että lähtö oli Q-10:stä tai K-10:stä. Jos sinulla ei olisi ysiä, pelaisit sotilaan toivoen lähdön olevan K-Q:sta (vrt. kohta 3).
 6. Sotilas.
 7. Koska sinulla on nyt yhdeksikkö, joudut arvaamaan. Jos lähtö oli rouvan alta - sotilas, jos taas lähtijällä oli kymppi - pieni pöydästä.
 8. Kuningas. Toivot saavasi sillä tikin ja pystyväsi estämään Eastiä tulemasta kiinni lyömään tätä väriä.
 9. Pieni.
 10. Pieni. Jos East ottaa ässäällä pelaa sotilas, jotta voit leikata Westin rouvan.
 11. Pieni. Voit saada kolmekin tikkiä.

- C:
1. Pelaa kolmonen kädestäsi ja pöydästä yksi, jos West pelaa pienen. Jos East ottaa rouvalla, asia on selvä. Jos East saa tikin kympillä menet pöytään ja pelaat kohti kuningasta toivoen, että ässä on Eastillä. Pelitapa epäonnistuu vain silloin, kun Westillä oli AQx ja hän pelaa ensimmäisellä kierroksella pienen. (Useat Westit ottavat rouvalla!?)
 2. Pelaa kädestäsi kakkonen ja pöydästä sotilas kun West tunnustaa pienellä. Jos East ottaa tikin rouvalla, menet muulla värillä pöytään ja pelaat sieltä kolmosen ja yrität arvata kenellä ässä on. Jos luulet sen olevan Westillä leikkaa ysillä.
 3. Pelaa nelonen toivoen että Westillä on rouva. Jos East ottaa pöydän sotilaan rouvalla on vielä mahdollisuus (- pienen pieni ..), että ässä on tässä vaiheessa singeltonina.
 4. Pelaa yhdeksikkö ja seuraavaksi sotilas, jos leikkaus onnistuu. Pysyt näin pöydässä kiinni.
 5. Pakko pelata pöydästä pieni - väri on muuten blokissa.
 6. Pelaa pieni pöydästä. Jos kuningas oli singelton (todennäköistä), Eastillä on Jxx. - On parempi saada varmasti 6 tikkiä kuin jäädä kahteen tikkiin tästä väristä.
 7. Laista kerran. Älä luota 2-2 jakautumaan.
 8. Pelaa ensin kuningas. Voit leikata Eastiltä sotamiesneljännen.
 9. Pelaa kuningas. Voit leikata kummalta puolelta tahansa kympin, jos väri sattuu istumaan 4-0.
 10. Ota ensin ässä (Voi olla rouvasingelton) ja tulet käteesi muulla värillä leikkaamaan rouvaa.
 11. Kolmonen - ei yhdeksikköä. Joskus voi Westillä olla kuningassingelton, etkä saakaan yhdeksikön pelaamalla 5 tikkiä.
 12. Kolmonen, tarkoituksena leikata pöydän kympillä. jos pelaat ensin yhdeksikön ja Westillä oli kuvasingelton, on Eastillä Q8xx tai K8xx. Kahdeksikko kasvaa silloin tikiksi.

III SAFETY PLAY

Safety play tarkoittaa pelitapaa, jossa käsitellään mahdollisimman turvallisesti tietty väri. Pyritään rajoittamaan tikkimäärää mikä väristä voi mennä.

Jostakin väristä voimme saada ehkä viisi tikkiä - mutta jos yritämme saada kaikki viisi, voi olla että saammekin vain kolme, kun kortit istuvat ikävästi. Jos tarvitsemme ko. väristä neljä tikkiä saadaksemme sitoumuksemme kotiin, on varsinkin joukkuekilpailussa tyhmää yrittää viittä. On oikein pelata niin että mahdollisimman turvallisesti saamme vaaditut neljä tikkiä.

Parikilpailussa tällainen "safety play" ei ole useinkaan oikein - ylitikit ratkaisevat monasti tuloksen. Kuitenkin parikilpailussakin kannattaa varmistaa kotipeli, varsinkin jos sitoumus on sellainen, ettei suuri osa pareista ole siihen päässyt, tai jos esim. sitoumus on kahdennettu - silloin ei tarvita enää ylitikkiä.

Jos pelaat sitoumusta, joka vaatii vastustajien korttien olevan sinulle edullisesti, toivo että ne myös ovat siten ja pelaa sen mukaisesti - vaikka se olisi kuinka epätodennäköistä. Kannattaa olla optimistinen ja yrittää kotipeliä.

Jos pelaat sitoumusta, joka näyttää "seisovan", kannattaa vastaavasti olla pessimistinen ja varautua siihen, että vastustajien kortit istuvat huonosti. - Tämä koskee siis nimenomaan joukkuekilpailua. Voit hävitä yhden IMP:n - mutta voittaa esim. 12 IMP. iä!

Hallitaksemme safety playn meillä tulee olla rutiinia värinkäsittelyissä ja kykyä laskea miten vastustajien kortit voivat olla jakautuneet. Tunnin opiskelu auttaa enemmän kuin kuukauden pelaaminen pelipöydässä.

Tietyistä väriyhdistelmistä on olemassa "standardisoitu" safety play. Joissakin tilanteissa sinun on itse keksittävä se pelipöydässä.

Jotkut värinkäsittelyt saattavat tuntua sinusta aluksi jopa tyhmiltä, mutta tutkiva niitä tarkemmin, niin voit tulla toisiin ajatuksiin.

Yksinkertainen tilanne:

AQ1082			
9653			Jos tarvitset kaikki viisi tikkiä leikkaat rouvalla. Onnistut jos Westillä oli Kx tai, Eastillä sotilassingelton.

- Mutta mitä sitten, jos East ottaakin rouvan kuninkaalla? Jos pelaat seuraavaksi ässän, voi jakautuma olla tällainen:

J74	AQ1082		
	9653	K	Nyt myös Westin sotilas saa tikin. - Jos päätät leikata toisella kierroksella kympillä, voi sekin olla väärin.

74	AQ1082		
	9653	KJ	Nyt East saa molemmilla kuvilla tikin!

- Joskus bridgessäkin tuntuu olevan MURPHYN LAKI voimassa: "Jos jokin voi mennä vikaan, se myös menee." - Jos voit arvata väärin, niin myös arvaat väärin!

Vältäaksesi kiusallisen arvauksen, pelaa ensiksi ässä. Kuten huomaat, ensimmäisessä tapauksessa putoaa singeltonkuningas ja saat kaikki tikit. Toisessa tapauksessa ässälle tulee sotilas ja huolesi ovat ohi.

Jos molemmat tunnustavat pienellä kun otat ässän, tulet käteesi muulla värillä ja pelaat pienen kohti rouvaa. Jos West yleensä tunnustaa, pelaa hän joko kuninkaan tai sotilaan - etkä voi menettää kuin yhden tikin. Jos Westillä ei ole enää tätä väriä, oli Eastillä alunperin KJx ja silloinhan et voinut alkuaankaan mitään - aina menee kaksi tikkiä.

- Pelaamalla ässän sinun ei siis tarvitse arvata toisella kierroksella.

AQ643			
752			Oli vastustajien kortit miten vaan, menetät ainakin yhden tikin.

Jos leikkaat rouvalla ja Eastillä oli kuningassingelton menetät peräti kolme tikkiä.

Varminta on ottaa ensin ässä ja pelata myöhemmin kohti rouvaa.

1098		KJ	Jos ässälle tulee Eastiltä sotilas, on hyvä mahdollisuus, että kortit ovat jakautuneet näin. Menetät vain yhden tikin, kun pelaat seuraavaksi pienen pöydästäkin.
------	--	----	---

Tämän värin käsittelyssä voidaan huomioida myös psykologiset tekijät. Kun pöydässä on AQxxx, on hyvä mahdollisuus pelata ensiksi sieltä pieni. Jos Eastillä on Kx, useimpien puolustajien kantti ei kestä pelata pientä - vaan he ottavat kuninkaalla "kun sillä vielä saa" ja huolesi ovat ohi.

A943 Tietyt safety play't eivät anna koskaan "turhaa" tikkiä. Saat varmasti
KQ1075 tästä väristä kaikki tikit, kun pelaat ensiksi kuvan kädestäsi. Jos kummalla tahansa puolustajista oli Jxxx, näet tilanteen ja voit leikata sotilaan.

K965 Voitko nyt saada varmasti kaikki tikit?
AQ874 - Et, jos Westillä on J10xx. Mutta jos ne ovat Eastillä, et menetä tikkiäkään kun pelaat ensin kuninkaan. – Voit leikata Eastiltä sekä sotilaan että kympin.

AQ95 Jos tarvitset tästä väristä kaikki kuusi tikkiä, miten pelaat?
J87632 - Leikkaus on paras mahdollisuus, koska vastustajilla on yhteensä kolme korttia.

K104 AQ95 Pelaa sotilas. Puuttuvat kortit voivat kaikki olla Westillä.
J87632 - West peittää ja East renottaa; sinun on helppoa leikata kymppi myöhemmin.

Selvää on, että jos Westillä on renonssi kun pelaat sotilaan, määrääät pöydästä pienen ja East saa heti tikkinsä, joka hänelle joka tapauksessa kuuluu.

Tämäntyyppisellä safety play'llä et voi koskaan menettää tikkiä, mutta voit "ansaita" tikin.

J752 Sinulla on "varaa" menettää tästä väristä yksi tikki - mutta ei kahta.
AQ843 Miten pelaat?
-Tavallinen pelitapa on pelata pöydästä pieni ja leikata rouvalla.

J752 Jos West olikin renonssi, menetit näin pelaten kaksi tikkiä.
- AQ845 K1096 - Pelaa pöydästä ensin sotilas, niin et menetä kuin yhden:East peittää kuninkaalla, otat ässän ja pelaat pienen seiskalle. Menet myöhemmin pöytään muulla värillä ja voit leikata Eastin kympin. Sanomattakin on selvää, että jos Eastillä on renonssi, West saa aina kaksi tikkiä.

- On totta, että pelaamalla sotilaan menetit turhaan tikin, jos Eastillä oli kuningassingelton, mutta sillä varmistat ettet menetä turhaan kahta.

K1074 Pelaa 6H. Tämä on valttiväri. Sivusta ei ole menossa tikkiäkään.
A9653 Mitään pelkoa vastustajan varkaustikistäkään ei ole. Jos menetät vain yhden herttatikin, on peli varmasti kotona. - Miten siis pelaat tämän värin?

- Ainoa vaarahan on siinä, että väri istuu 4-0. Se ei haittaa, kun pelaat varman päälle. Oletetaan, että olet pöydässä kiinni. Pelaa sieltä nelonen. Jos East tunnustaa pienellä pelaa yhdeksikkö. Jos West ottaa tikin on väri ollut korkeintaan 3-1 ja saat loput. Jos East ei tunnusta, kun pelaat nelosen pöydästä, otat ässän ja pelaat kohti K-10:ä. - West ei saa kuin yhden tikin QJxx:llä
Jos pelasit ensin esim. kuninkaan pöydästä, menetät kaksi tikkiä jos Eastillä oli renonssi.

- Jos otat ensimmäiseksi ässän, voi vastaavasti Westillä olla renonssi ja taas menetät kaksi tikkiä.

K95 Miten pelaat, jos "saat" menettää tikin, mutta et kahta?
AJ873

Jos pelaat ensin kuninkaan ja tilanne oli seuraava, menetät kaksi tikkiä:

Q1062	K95 AJ873	4	- Pelaa ensin ässä ja pieni kohti pöytää. Jos West tunnustaa pienellä, määrää yhdeksikkö. (- Jos East saa tikin, on väri 3-2, etkä voi menettää enää tikkiä.)
4	K95 AJ873	Q1062	Ässän pelaaminen varmistaa, ettet menetä kuin yhden tikin, oli Q10xx kummalla tahansa. – Ässä ja pieni: Westillä ei enää ole ja otat nyt kuninkaalla. Pelaaat kohti kättäsi, eikä East voi saada tikkiä kuin rouvallaan.
	KJ32 A9654		Nyt on varmaa, ettet menetä kuin yhden tikin, jos pelaat oikein. - Älä ota ässää, sillä menetät kaksi tikkiä, jos West on renonssi. Pelaa ensiksi kuningas! Näet kummalla vastustajista on Q10xx. Jos ne olivat Eastillä: pöydästä pieni kohta A-9:ä. Jos Westillä: ässä ja pieni kohti sotilasta. - Vain rouva voi saada tikin.
	AJ32 10652		Tutki tilanne. Jos tarvitset kolme tikkiä sinulla on kaksi pelitapaa. (Ks. värinkäsittelyt)

Jos kaksi tikkiä riittää kotipeliin (joukkis) on vuorrenvarmaa, ettet menetä kolmea, jos pelaat oikein.

KQ987	AJ32 10654	-	Ota ässä ja pelaa pieni kohti kymppiä ja myöhemmin Southin korteista kohti sotilasta
-	AJ32 10654	KQ987	Jos KQ oli Eastillä, saat varmasti myös kaksi tikkiä kun otat ässän ensiksi ja pelaat pientä kohti kymppiä.
Q	AJ32 10654	K987	Jos pelaat kympin, menetät kolme tikkiä.
K987	AJ32 10654	Q	Jos pelaat pienen sotilaalle, menetät jälleen kolme tikkiä.

Ässän pelaaminen siis "gardeeraa" myös sen, että jommalla kummalla on kuvasingelton. Jos väri oli 3-2, saat luonnollisesti aina kaksi tikkiä, pelasit miten vain.

AJ42 K963	Saat varmasti <u>kolme</u> tikkiä, kun otat ensin ässän ja pelaat pientä kohti yhdeksikköä.
--------------	---

Jos tarvitset kaikki tikit, miten pelaat?

- Useimmat (?) ottavat kuninkaan ensin ja leikkaavat sotilaalla. Kuninkaan pelaaminen ensiksi on väärin! Jos Eastillä oli rouvasingelton, menetät kuitenkin yhden tikin. Mutta jos Westillä oli rouvasingelton, saat kaikki tikit, kun pelaat heti pienen kädestä kohti A-J:a, Eastin kymppi on näet leikattavissa. - Pelaa siis pieni Southin korteista ja leikkaa sotilaalla, jos West tunnustaa pienellä.

1043 AK852	Otat ässän ja Westiltä tulee sotilas. Miten jatkat? Pelaa pieni kohti kymppiä niin et voi menettää kuin yhden tikin.
---------------	--

Jos otat kuninkaan saa East kaksi tikkiä, jos Westin sotilas oli singelton. (saat tietysti kaikki tikit pelaamalla kuninkaan, jos Westillä oli QJ.)

Miten pelaat jos Eastiltä tulee sotilas ensimmäiseen tikkiin? Varmistaaksesi neljä tikkiä sinun pitää pelata aivan samoin.

A10652
K74

Miten pelaat? Ota kuningas ja pelaa pieni kohti A-10:ä. Jos West tunnustaa pienellä, pelaa kymppi. Jos East saa tikin, väri oli 3-2.

Q843
AK95

Miten saat parhaiten 4 tikkiä tästä väristä?
Jos jommalla kummalla on 10- tai J-singelton saat kaikki tikit vaikkei väri olekaan 3-2.

Jos Eastillä on J10xx, voit tietysti leikata ne, mutta et mistään voi tietää että näin on tilanne. Paras pelitapa on siis ottaa ässä: Jos Eastiltä tulee 10 tai J, ota myös kuningas. Jos Eastillä oli singelton, voit leikata Westin sotilaan tai kympin. Vastaavasti, jos West tunnustaa 10:llä tai J:lla kun otat ässän, pelaat seuraavaksi rouvan ja näet tilanteen.

976
AK1032

Jos tämä väri on 3-2, et voi menettää kuin yhden tikin. - Mutta entä jos Eastillä on QJxx? Oikea pelitapa on ottaa ässä. Jos siihen tulee kuva, ei voi mennä kuin yksi tikki.

Oletetaan että ässälle molemmat puolustajat pelaavat pienen. Pelaa seuraavaksi pieni yhdeksikölle. Jos Eastillä oli QJxx, voit leikata häneltä kympin myöhemmin. (Sama asia on mennä heti ässän jälkeen pöytään ja pelata sieltä pientä kypille.)

A53
KJ42

Miten saat parhaiten kolme tikkiä?

Ota kuningas ja pelaa pieni ässälle. Pelaa sitten pöydästä pieni kohti sotilasta. Jos Eastillä oli rouva, olisi leikkauskin onnistunut, mutta näin pelaten saat varmasti kolme tikkiä ellei Westillä ollut Qxxx - ja silloinhan et voi koskaan saada kolmea tikkiä. Jos pelaat ensin ässälle ja leikkaat sotilaalla, et saa kuin kaksi tikkiä jos Westillä oli Qx.

Q7
A53
KJ42

10986 Kortit saattavat olla näin.

(Jos väri oli 3-3 saat aina 3 tikkiä, oli rouva missä tahansa.)

TEHTÄVIÄ 4

1) A65
KQ9432

Yhteyksiä on kumpaankin käteen.
Miten käsittelet tämän värin?

2) K843
AQ95

Pelaat ässän ja East tunnustaa kympillä.
Miten jatkat?

3) J652
KQ843

Yhteyksiä on. Miten pelaat?

4)	AKJ4 862		Miten saat varmimmin 3 tikkiä? Yhteyksiä on.
5)	AQ832 J765		Yhteyksiä on. Miten parhaiten varmistat, että saat 4 tikkiä?
6)	KJ863 A94		Yhteyksiä on. Et saa menettää kuin yhden tikin tästä väristä?
7)	K10742 A53		Neljä tikkiä pitäisi saada?
8)	A1063 J542		Kaksi tikkiä riittää?
9)	AK962 1043		Yhteyksiä on. Mikä on paras tapa saada 4 tikkiä?
10)	AQ642 8753		Yhteyksiä on. Miten pelaat a) saadaksesi varmimmin 4 tikkiä? b) saadaksesi kaikki tikit?
11)	Q62 AK9753		Yhteyksiä on. miten pelaat?
12)	AK5 987643		Yhteyksiä on. Miten pelaat, ettet menettäisi kuin yhden tikin?
13)	AJ93 K8652		Yksi tikki saa mennä?
14)	A1096542 AQ4 86 Q	K8 K763 K42 AJ43	Pelaat 4S/W. North lähtee ruuturouvalla. Varastat kolmannen ruudun. Miten jatkat? - Pelinvientitehtävät ovat joukkuekilpailusta jossa ottelussa on monta jakoa - siis kotipeli on tärkeintä.
15)	K843 K53 K96 AQ7	A75 A7 AJ754 652	Pelaat 3NT/W. North lähtee herttarouvalla. Pelinvientisuunnitelmasi?
16)	A7643 985 AK AQ10	KQ98 1064 J96 K85	Pelaat 4S/W. Vastustajat ottavat 3 herttatikkiä ja lyövät ruutua. Miten pelaat?

17)	K10762 AK5 94 AQ10	A943 Q972 653 K6	4S/W. Lähtö ruutukuningas. Varastat kolmannen ruudun, miten jatkat?
18)	AJ9642 1095 KQ AJ	Q753 KQJ A4 KQ106	6S/W. North lähtee herttaässällä ja lyö herttaa. Pöytä on kiinni, miten jatkat?
19)	AKJ65 A KQ962 109	Q10 9652 A753 1097	5D/W. Vastustaja pelaa kolme kierrosta ristiä. Varastat, miten jatkat?
20)	K72 Q8643 Q9 AJ9	AJ43 A5 AK10863 3	3NT/W. North lähtee ristiviitosella. Eastiltä kuningas ja otat ässällä. Mitä pelaat toiseen ja kolmanteen tikkiin?
21)	AKQ AKQJ862 4 AJ	J5 1094 A8762 843	6H/W. North on avannut 3D ja lähtee ruutukuninkaalla. Miten pelaat?
22)	753 KJ63 A AQ1062	A4 A72 942 KJ753	6C/W. North lähtee ruutu-K:lla. Miten pelaat?
23)	AK A9742 42 A862	73 3 AKJ7653 753	3NT/W. North lähtee patarouvallalla. Otat tikin ja pelaat ruutua. North tunnustaa kahdeksikolla. Mikä pöydästä?
24)	75 AKQ963 742 AJ	K1064 J1074 A6 1072	4H/W. North lähtee pataässällä ja jatkaa patarouvallalla. miten pelaat?
25)	AK83 A74 1062 J105	J652 Q J5 AKQ743	4S/W. Lähtö: herttaviitonen. South pelaa kuninkaan. Pelinvientisi?
26)	AK2 K105 A872 A98	95 A72 QJ1065 654	3NT/W. Lähtö: patanelonen. South pelaa kympin. Otat tikin, miten jatkat?
27)	A109742 A5 KQ42 A	Q863 732 A9 K1062	6S/W. Lähtö: herttakuningas. Pelinvientisi?

- 28) AJ K9
 AQJ63 754 6NT/W. North lähtee ruuturouvalla. Otat tikin pöytään, mutta mitä
 7542 AK6 jatkat?
 K9 AQJ103

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 4

- 1) Ota ensiksi ässä. Näet jos Eastillä on J10xx ja voit leikata. On olemassa sanonta "Ota ensiksi kuva sieltä missä niitä on kaksi". Tämä pätee usein, mutta silloin puuttuu vain yksi tärkeä kortti ja pelinviejällä on kaikki välikortit!
- 2) Jatka rouvalla. Jos Eastin kymppi oli singelton, näet leikata Westin sotilaan.
- 3) Pelaa ensiksi sotilas. Et menetä kuin ässän, jos Eastillä on A1097.
- 4) Ota ässä ja kuningas. Tule käteesi muulla värillä ja pelaa kohti sotilasta.
- 5) Pelaa sotilas! Varmistat, ettet menetä kuin yhden tikin, jos Westillä on K1094.
- 6) Ensiksi kuningas ja sitten pieni kohti A-9:ä. Jos East tunnustaa pienellä pelaat yhdeksikön.
- 7) Ässä ja pientä kympille.
- 8) Ässä ja pientä kohti sotilasta.
- 9) Ässä ja pieni kohti kymppiä. Jos Westillä oli QJxx, et menetä kuin yhden tikin.
- 10) a) Ota ässä ja tule käteesi pelaamaan kohti rouvaa. b) Leikkaa heti rouvalla, Westillä on oltava Kx.
- 11) Pelaa ensiksi rouva. Jos Eastillä oli J10xx, hän ei saa tikkiäkään
- 12) Nyt on tilaisuutesi tehdä todellinen "syvämaski"! - Pelaa kolmonen ja jos West tunnustaa kakkosella määrää viitonen pöydästä! Jos East ottaa tikin ovat loput varmoja. Pelitapa gardeeraa, ettei West saa kuin yhden tikin, vaikka hänellä olisi QJ102.
- 13) Ensiksi ässä. Oli Q10xx kummalla tahansa, et voi menettää kuin yhden tikin.
- 14) Pelaa pieni pata ja määrää pöydästä kahdeksikko, jos North tunnustaa pienellä. Jos Northilla oli QJxx hän ei saa kuin yhden tikin. Jos Southilla oli QJxx - North renottaa ja loppu on helppoa
- 15) Ota herttakuningas ja pelaa ruutua ässälle. Jatka pieni ruutu pöydästä ja pelaa yhdeksikkö, jos South tunnustaa pienellä. Et voi menettää kuin yhden ruututikin. (- Jos South renottaa toisella kierroksella, otat kuninkaan ja pelaat kohti sotilasta.)
- 16) Ota pataässä. North ei saa tikkiä, vaikka hänellä olisi J10xx.
- 17) Pelaa pieni pata kohti pöytää. Jos North tunnustaa pienellä, määrää yhdeksikkö.
- 18) Jatka patarouvalla. Leikkaus on paras mahdollisuus ja jos Southilla oli K108, voit leikata häneltä kympinkin.
- 19) Ruutuässä. Southilla "saa" olla J10xx.
- 20) Mene padalla pöytään ja pelaa ruutua yhdeksikölle. - South ei saa tulla kiinni kääntämään ristiä.

- 21) Pelaa pieni pöydästä. Jos pelaat ässän, South voi varastaa. Kun North jatkaa ruutua, pelaat vieläkin pienen, varastat käteesi, valttaat ja voit heittää ristimeneväsi ruutuässälle.
- 22) Valttaat. Otat herttakuninkaan ja -ässän ja pelaat pienen hertan kohti sotilasta. Saat pelin kotiin, jos hertta oli 3-3 tai rouva Southilla. Pelasit pelin turhaan piediksi leikkaamalla heti herttasotilaalla, jos Northilla oli hertassa Qx.
- 23) Pelaa pöydästä pieni ruutu! Jos South tunnustaa ruutua, ovat loput vahvoja. Jos Southilla on renonssi ruutu, et saa kuutta ruututikkiä jos et pelannut pientä.
- 24) Älä pelaa patakuningasta vielä - South voi varastaa sen. Ota se vasta sitten kun olet valtannut (sakaat sille tietysti ristimeneväsi).
- 25) Hertan varastamisella ei ole mitään kiirettä, sinulla on ristissä tarpeeksi tikkejä, kun vain pystyt valttamaan. Ota pataässä ja pelaa pieni kohti sotilasta. Jos Northilla on padassa Q109x, saat silti kotipelin. Jos otat A-K:n pataa heti, peli ei mene kotiin.
- 26) Ota ruutuässä ja pelaa lisää ruutua. - Jos käytät pöydän ainoan kiinnioton leikataksesi ruutua, tulee peliin pieti jos kummalla tahansa puolustajista on ruudussa K9xx.
- 27) Otat tietysti ässällä. Otat ristiässän, menet ruudulla pöytään, sakaat ristille herttasi ja huolehdi siitä ettei voi mennä kuin yksi patatikki. - Pelaat pöydästä pienen padan. Jos South tunnustaa pienellä, pelaat kympin. Jos South ei tunnusta, otat tietysti ässän ja pelaat pataa kohti rouvaa. Älä siis ota pataässä ensiksi! - Risti- tai ruutuvarkauden pelko on turhaa. Todennäköisempää on se, että kaikki kolme pataa on samassa kädessä ja se sinun pitää "seiftata".
- 28) Pelaa herttaa ässälle! - Northilla voi olla K-singelton' (Menetät vain ylitikin tällä pelitavalla, jos K oli Southilla toisena tai kolmantena.) Herttaässän jälkeen menet tietysti pöytään pelaamaan herttaa kohti rouvaa.

IX YHTEYDET

Kuten aikaisemmin on todettu saamme parhaiten tikkejä kuvillamme, kun pelaamme niitä kohti. Jotta näin voidaan tehdä täytyy olla toiseen käteen kiinniottokortteja, yhteyksiä (ENTRY).

xxx	432	Kxxx	Meillä täytyy olla kaksi kiinniottoa pöytään, jotta voisimme saada kolme tikkiä.
	AQJ		

Kun suunnittelet pelinvientiäsi täytyy sinun siis laskea kuinka monta kertaa sinun on päästävä pöytään - ja millä.

♠ KQ6	Kuvakortit ovat luonnollisesti usein yhteyskortteja. Viereisessä tilanteessa, jos pataässä on Westillä, pääset kaksi kertaa pöytään padalla pelataksesi ruutua kättäsi kohti.
♦ 543	
♠ 543	
♦ KQ6	

Joskus kiinniottot ovat sellaisia, ettei niitä välttämättä heti huomaa.

AKQ3	Sinulla on 4 entryä pöytään, jos väri on vastustajilla 3-2. Pidä huolta, että sinulla on neljännellä kierroksella kädessäsi kakkonen - kolmonen on silloin yhteys kortti pöytään.
J1092	

A642 Pelaa seitsikko ässälle, silloin sinulla on 2 entryä pöytään, jos väri oli vastustajilla 3-2.
KQ73

A532 Vastustajat saavat tästä väristä varmasti yhden tikin vaikka väri olisi "tasan" 3-2. Huomaa säästää kätesi nelonen - sillä pääset pöytään neljännellä kierroksella.
K864

♠ 64 Olet pöydässä kiinni. Sinne ei ole mitään kiinniottoa. Haluaisit tietysti leikata sekä pataa että ruutua. Miten pelaat?
♦ Q109 - Pelaa ruuturuuva. Jos East peittää, pääset ruutukympillä pöytään leikkaamaan myös pataa. Jos East ei peitä, pelaa kädestäsi rouvan alle sotilas ja jatka kympillä
♠ AQ
♦ AJ4

TEHTÄVIÄ 5

- 1) A63 975
AKQJ652 1087 Pelaaat 4H/W. North ottaa kaksi ruututikkiä ja kääntää pataa. Miten voit saada pelin kotiin?
103 Q8
9 A8643
- 2) K104 J53
AKQJ83 4 6HD/W. North kahdensi! Lähtö: risti viitonen, pöydästä kuutonen ja South tunnustaa kahdeksikolla. Jatka!
3 AK8742
A92 KJ6
- 3) AJ9 Q72
QJ96 K54 3NT/W. Lähtö: Patakuutonen ja South tunnustaa kolmosella. Miten jatkat?
A93 Q5
K103 QJ954
- 4) AKQ10962 873
A1043 9752 6S/W. Lähtö: ruuturuuva. Otat seuraava vaksi pataässän - South sakaa ristin.
AK 873 Miten jatkat?
- AKQ
- 5) AQJ8743 K9
AQJ 875
108 7532 4S/W. North lähtee ristiässällä ja jatkaa kuninkaalla. Pelinvientisi?
4 10832
- 6) - J843
AQ10 J74 6D/W. Lähtö: patakuningas. Kuinka monta kiinniottoa sinulla on pöytään?
AKQJ963 1084
AQJ 642
- 7) - 643
AKQJ104 532 6H/W. Lähtö: patakuningas. Kuinka monta kertaa sinun on päästävä pöytään?
AJ82 K754
AQJ 642
- 8) A85 K73
AQ4 1065 3NT/W. North lähtee ristinelosella, South ottaa ässällä.
AQJ6 8532 Pelinvientisuunnitelmasi?
K97 J108

9)	AK102	J543	
	K103	QJ94	
	AK3	-	6S/W. Lähtö: ruutusotilas. Pelinvientisi?
	AK6	J8432	

10)	A76	QJ9	
	AK75	1062	3NT/W. North lähtee patakolmosella, South tunnustaa nelosella.
	AK753	10	Pelinvientisi?
	K	AJ10975	

11)	QJ32	A107	
	A104	863	3NT/W. North lähtee pataviitosella ja South tunnustaa kuutosella.
	A542	107	Pelinvientisi?
	AK	J10952	

12)	Q10	J96	
	AJ7	K105	3NT/W. North lähtee pataviitosella ja South ottaa kuninkaalla.
	AQJ105	632	Pelinvienti suunnitelmasi?
	A65	J1073	

13)	AQ63	54	
	AK6	53	3NT/W. North lähtee ruutunelosella ja South ottaa ässällä.
	KQ32	10985	Pelinvientisi?
	AK	QJ1076	

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 5

- Huonolta näyttää, mutta kannattaa yrittää kotipeliä. Viides risti voi kasvaa varastamalla. Tarvitset pöytään kolme kiinniotta ja hertassa voi olla kolme. Pelaa heti ristiä ässälle ja varasta risti isolla. Pelaa pieni hertta kädestäsi ja jos North tunnustaa pienellä leikkaa seiskalla! (paras mahdollisuus). Jos siis herttayhdeksikkö oli Northilla, on sinulla riittävästi yhteyksiä pöytään ristin kasvattamiseksi
- Ota ensimmäinen tikki ässällä! Ristisotilas on pöydässä mahdollisena kiinniottona. Tarvitset sen, jos ruutu on 4-2. Valtaat ja kasvatat ruudun. Peli on kotona, jos ristirouva on Northilla ja punaiset värit eivät istu huonommin kuin 4-2.
- Ota ensimmäinen tikki ässällä. Patakuningas on Northilla ja pääset padalla pöytään hakemaan ristitikkisi, jos ristiässä laistetaan kaksi kertaa
- Pelaa pieni pata kädestäsi! Vastustaja saa "tarpeettomasti" valttitikin, mutta näin pelaten pääset pöytään valtilla ja voit sakata herttameneväsi pöydän risteille.
- Et saisi menettää herttatikkiä, joten kuninkaan on oltava Southilla. Tarvitset kaksi kiinniotta pöytään. Paras mahdollisuus on toivoa patakymppin olevan Northilla. Pelaa siis pienen padan kädestäsi ja leikkaat yhdeksiköllä!
- Varasta lähtö isolla. Sinulla on kolme entryä pöytään, jos valtti ei ole 3-0. - Ruutuyhdeksikkö, kymppillä yli ja ristileikkaus. Ruutukuutonen, kahdeksikolla yli ja toinen ristileikkaus. Ruutukolmonen, nelosella yli ja voit leikata herttakuningastakin
- Tarvitset kolme entryä pöytään. Jos valtti on 2-2 pääset herttaviitosella pöytään, leikkaat ristiä ja pelaat ruutukahdeksikon kuninkaalle ja leikkaat ruutua. Jos ruutu oli 3-2, on ruutuseitsikko kolmas yhteyskorttisi.
- Pelaa ristikuningas ässän alle. Näin saat ristikuningasta varman kiinnioton pöytään voidaksesi tehdä

tarvittavaleikkaukset.

- 9) Ota pataässä ja pelaa herttaa yhdeksikölle. Jos se saa tikin, leikkaa pataa. Jos se onnistuu valttat ja pelaat herttaa. Pöydän neljännelle hertalle voit sakata ristimeneväsi. Pääset pöytään ruutuvarkaudella. - Huomaa, ettet saa ottaa ruutuvarkautta aikaisemmin, sillä silloin sinulla ei ole lopussa entryä pöytään hakemaan vahvaa herttaa.
- 10) Ota tikki ässäällä. Näin varmistat kiinnioton pöytään. Pelaat ristikuninkaan, otat ässäällä yli ja jatkat ristisotilaalla. Padalla pääset varmasti pöytään hakemaan ristitikkisi.
- 11) Älä ota tikkiä seiskalla vaan ota yli rouvalla. Näin sinulla on kaksi yhteyskorttia pöytään (pata A ja 10). Jos otat seiskalla voi taitava West pelata toisella patakierröksellä kuninkaan! -jia sinulla ei ole mahdollisuuksia ristin kasvattamiseen!
- 12) Pelaa patarouva kuninkaan alle. Näin varmistat että saat patatikkisi pöytään ja voit leikata ruutua varmasti kahdesti.
- 13) Pelaa ruutukuningas ässän alle. Ruutukymppi tulee silloin varmaksi kiinniotoksi pöytään ja pääset nauttimaan ristitikeistä.

X VASTUSTAJIEN YHTEYKSIEN KATKAISEMINEN

Vastustajien yhteyksien katkaisemisesta käytetään sanaa "blokkaminen". Väri on "blokissa" eli ei ole yhteyksiä pelata sitä. Tällainen tilanne tulee useimmiten sangissa, mutta joskus myös valttipelissä.

Sangissa esim. lähtijällä on pitkä väri ja pelinviejä ottaa ässäällä tikin vasta silloin, kun lähtijän partnerilta loppuu ko. väri. Ei haittaa vaikka tämä pelaaja pääseeikin myöhemmin kiinni, koska hänellä ei ole enää sitä väriä missä hänen partnerillaan on vahvoja kortteja.

Milloin sitten pitää "blokata" eli usein nimenomaan laistaa? Ajatellaan asiaa toisinpäin eli milloin ei kannata laistaa:

- 1) Silloin kun lähtijän partnerilla on useampi kortti kyseisessä värissä kuin meillä.
- 2) Silloin kun on selvää ettei lähtijän partneri tule koskaan kiinni.

On turha laistaa, jos leikkaukset on tehtävä kuitenkin niinpäin, että "vaarallinen" vastustaja voi päästä kiinni. Esim.

52		
74		
96543		
AKQ7		
KJ973	Q104	Pelaat 3NT/S.
9853	K1062	West lähtee pataseiskalla ja East pelaa rouvan. On turhaa laistaa,
107	K82	koska jos leikkaukset epäonnistuvat - vain West voi päästä kiinni.
84	1093	Jos ne onnistuvat, saat kaikki tikit!
	A86	
	AQJ	
	AQJ	
	J652	

3) Tilanne voi olla myös sellainen, että sinun on otettava tikki heti siksi, että joku muu väri on vielä vaarallisempi.

Esim.

	J3		
	107		
	A103		
	KQJ963		
K972		Q1064	Pelaat 3NT/S.
Q853		J62	West lähtee pata-2:lla. Pelaat sotilaan ja East rouvan. - Älä laista sillä
8765		KQJ9	jos vastustaja lyökin seuraavaksi ruutua, on piesti selvä.
5		A7	
	A85		
	AK94		
	42		
	10842		

4) Jos ottamalla tikin kotipeli on varma, ei ole syytä ruveta "urheilemaan".

5)

	J2		
	A103		West lähtee viitosella. Pöydästä pieni ja Eastiltä rouva. Ota tikki, sillä silloin sinulla on vielä pito tässä värissä.

	93		
	A1082		Sama juttu: Lähtökortti on viitonen ja East pelaa rouvan. - Ota heti.

Bath coup

	432		
	AJ5		West lähtee kuninkaalla. Laista, niin West ei voi jatkaa tätä väriä antamatta sinulle "ilmaista" tikkiä. - Tällä pelitavalla on oma nimensä = Bath coup.

	109		
	AJ4		West lähtee kuninkaalla. Ei ole mitään järkeä nyt laistaa, sillä ottamalla heti ässällä saat varmasti tästä väristä toisenkin tikin.

432		J32	
	tai	A54	
AJ10			Molemmissa tapauksissa Southin on otettava heti ässällä, jos West lähtee kuninkaalla - varmistaakseen kaksi tikkiä tästä väristä.

	Q95		
	73		
	A64		
	AJ1083		
J83		10642	Pelaat 3NT/S.
QJ1084		K92	West lähtee hertta-Q:lla.
Q1087		J32	Miten pelaat?
6		K54	- Laistat herttaa kaksi kierrosta. Vaikka ristileikkaus epäonnistuu, peli menee kotiin, koska Eastillä ei ole enää herttaa, kun hän pääsee K:lla kiinni.
	AK7		
	A65		
	K95		
	Q972		

Muutetaan edellistä jakoa hiukan: Sinulla on ristiässänsä sijasta - kuningas. Nytkin sinun on laistettava herttaa kaksi kertaa. Toivot, että risti-A on Eastillä ja ettei hänellä ole kuin kolme herttaa. (- Jos hänellä oli neljä, väri oli tasan ja peli kotona.) Peli on aina pieta, jos risti-A on sillä puolustajalla jolla on viiden kortin hertta.

Ässä ei ole ainoa kortti, jolla voi laistaa:

	Q76		
	95		
	A32		
	AJ1074		
1032	J954		Pelaat 3NT/S. Lähtö: hertta-6.
A108632	J7		East pelaa sotilaan. - Laista! Jos ristileikkaus epäonnistuu, peliin tulee
J54	Q1096		pietejä, jos otat ensimmäisen tikin. Kun laistat ensimmäisen hertan, ei
8	K63		Eastillä ole jatkaa herttaa tultuaan ristillä kiinni.
	AK8		
	KQ4		
	K87		
	Q952		

Et häviä tikkiäkään laistamalla, sillä vaikka risti-K olisi Westillä, et voi saada kuin yksitoista tikkiä - mitkä saat laistamalla. Jos sinulla olisi ollut hertassa A32, olisi laistaminen ollut selvää, KQ4 on vain myös yksinkertainen pito jos oikeanpuoleinen vastustaja pääsee kiinni.

	Q95		
	87		
	A76		Nyt puuttuu risti-A. Sama lähtö: hertta-6 ja East pelaa sotilaan. -
	QJ1043		Laistatko?
	AK7		- Sinun on arvattava tai pääteltävä tarjoussarjasta kummalla on risti-A.
	KQ5		Jos risti-A on Eastillä, pitää laistaa, mutta jos se on Westillä,
	K98		laistaminen on selvä itsemurha.
	K872		

Jos pelinviejällä on KJ4 ja East pelaa ensimmäiseen tikkiin rouvan, on tilanne sama kuin silloin kun pelinviejällä on KQ4 tai A32.

Jos kuvakorttisi (K-Q) ovat jakautuneet eri käsiin, ei tilanne muutu sanottavasti:

	Q87		
	Q9		
	A73		
	AJ1062		
1065	J932		3NT/S. Lähtö: hertta-6.
A108632	J7		- Pelinviejän on laistettava ensimmäinen tikki, siis pieni molemmista
J64	Q1085		käsistä. (Huomaa, että jos pelinviejä pelaa pöydästä rouvan
5	K84		ensimmäiseen tikkiin - Eastin on avblokattava sotilas!)
	AK4		
	K54		
	K92		
	Q973		

Laistaminen kaksinkertaisella pidolla

Edellä olemme käsitelleet sangipeliä, jossa meillä on vain yksinkertainen pito vastustajan lähtövärissä. Myös silloin kun meillä on kaksi pitoa, saattaa olla oikein laistaa ensimmäinen tikki.

Miten sitten tietää milloin pitää laistaa?

- Yksinkertaisesti silloin kun vastustaja joudutaan päästämään kaksi kertaa kiinni ennen kuin meillä on kotipelitikit valmiina.

- Muista, että tämä ei päde tietenkään silloin, kun joku muu väri on vaarallinen. - Vastustaja saattaa "vaihtaa väriä" ja kasvattaakin siitä väristä itselleen tikkejä.

	Q74		
	KJ8		
	9872		
	K75		
10		J86532	Pelaat 3NT/S.
9532		Q107	West lähtee risti-6:lla. – Laista ensimmäinen tikki, muuten peliin tulee
K63		A5	pieti. Käy peli läpi ensin siten, että otat heti tikin ja sitten siten, että
J9862		Q10	laistat ensimmäisen tikin. - Tee itsellesi selväksi, <u>miksi</u> pitää laistaa.
	AK9		
	A64		
	QJ104		
	A43		

	AK7		Pelaat 3NT/S.
	AJ4		East on tarjonnut ruutua ja West lähtee ruutu-9:llä. East pelaa rouvan.
	1053		Mitä teet? - On totta, että sinulla on varmasti pito jäljellä, jos otat heti,
	QJ102		mutta...
106542		J8	lähdestäkin voi päätellä, että Eastillä on molemmat ruutukuvat, joten
9853		Q107	sinulla on kaksoispito vaikka laistatkin ensimmäisen tikin.
92		KQ876	Vastustajilla on kaksi tärkeää korttia: ristiässä ja –kuningas. Jos otat
K6		A54	heti ruutuässä, West pääsee ristikuninkaallaan kiinni kääntämään
	Q93		ruutua. East kasvattaa ruutunsa ja hänellä on vielä ristiässä
	K62		kiinniottona. - Kun laistat heti, East ei pääse nauttimaan
	AJ4		ruututikkejään. Pelaa jako kortti kortilta niin näet tilanteen.
	9873		

Laistaminen valttipelissä

Myös valttipelissä laistetaan joskus ensimmäinen tikki vastustajien yhteyksien katkaisemiseksi.

	AJ65		
	AQ92		
	A8		
	743		Vastustaja on vaarattomassa vyöhykkeessä "prässännyt" sinut viiteen
7		43	pataan. West on tarjonnut ristiä ja East ruutua. Lähtö: risti-K.
763		K85	
QJ109		K76542	Koska et ole slammissa, ei hertta leikkauksen "tarvitse" käydä. Laista
KQJ108		95	ensimmäinen risti. Eastillä ei ole kääntää ristiä tultuaan hertalla
	KQ10982		kiinni.
	3		
	J104		
	A62		

(- Jos Westillä oli kuuden kortin risti, sinulle käy tosin huonosti - ellei herttaleikkaus onnistu.)

	1092		
	Q102		
	K5		
	AQ1094		
Q876		KJ43	Pelaat 4H/S.
875		94	West lähtee pata-6:lla. Pelaa kymppi pöydästä ja laista Eastin kunin-
J943		AQ108	gas. - West ei pääse koskaan kiinni kääntämään ruutua.
76		K32	
	A5		
	AKJ63		
	762		
	J85		

TEHTÄVIÄ 6

Olet West ja pelaat 3NT. Vastustajan lähtökortti on mainittu joka tehtävässä. Otatko vai laistatko ensimmäisen tikin?

1)	A62	J8	
	KJ2	54	
	A95	QJ1043	North lähtee hertta-6:lla ja South pelaa rouvan.
	KQJ2	A763	

2)	KQ5	A2	
	AQ8	6543	Lähtö: hertta-J.
	AK62	Q7	South pelaa kuninkaan.
	Q43	J10952	

3)	AKJ	92	
	AQ3	J10752	Lähtö: ruutu-5.
	A72	63	South pelaa kuninkaan.
	Q1054	AKJ9	

4)	A643	975	
	A92	63	Lähtö: pata-2
	A5	KQ4	South pelaa rouvan.
	J962	AQ1073	

5)	765	AQJ2	
	K632	J10	Lähtö: hertta-5.
	KJ9	A1084	Southilta rouva.
	AQ9	K43	

6)	AQ6	K3	
	KJ9	754	Lähtö: hertta-6.
	J983	AQ1064	Southilta rouva.
	AK2	875	

7)	KQ5	J1072	
	A53	K72	
	A109	K84	Lähtö: hertta-Q.
	K1074	QJ6	

8)	Q63 A102 AKJ2 J95	K2 J7 Q1085 AQ1072	North on tarjonnut pataa kahdesti ja lähtee pata-8:lla. Mitä pelaat pöydästä?
9)	A62 J4 J954 AKJ2	107 A102 AQ10632 105	North lähtee hertta-3:lla.
10)	AJ8 A8 K1032 KQ102	72 Q65 QJ54 A943	North on avannut padalla ja lähtee pata-K:lla.
11)	K73 A62 A10954 K2	Q8 K75 QJ32 A863	Lähtö. pata-5. Mitä pelaat pöydästä?
12)	QJ873 A3 AJ7 KJ6	AK62 95 Q10854 74	Pelaat 4S/W. North lähtee hertta-Q:lla. South tunnustaa pienellä.
13)	A5 AKJ972 J93 K8	762 Q108 KQ108 742	Pelaat 4H/W. North on ilmaisukahdentanut 1H avauksesi ja lähtee nyt pata-Q:lla. South pelaa pienen, entä sinä?

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 6

- Ota tikki. Ei ole mitään syytä laistaa. East ei pääse kiinni. Jos risti on 3-2, sinulla on kaksi entryä pöytään (risti-A ja -7) leikkaamaan ruutua. Jos ruutu-K on Northilla, sinulla on vielä herttapito.
- Laista. Jos Southilla on herttaa, ei Northilla voi olla niitä kuin neljä. Vastustajilla on risti-A ja -K, mutta sinulla on vielä hertassa kaksi pitoa ja peli menee kotiin vaikka Northilla olisi molemmat ristikuvat ja viiden kortin hertta.
- Ota heti. On turha laistaa, sillä South ei kuitenkaan pääse kiinni. Herttaleikkaus on tehtävä, vaikka "vaarallinen" vastustaja voikin päästä kiinni.
- Ota heti ässälläsi. Et voi menettää kuin kolme patatikkiä, vaikkei ristileikkaus onnistuisikaan. - Jos laistat, vastustaja saattaa lyödä herttaa!
- Laista. Jos lähtijällä on 5-kortin hertta, voit turvallisesti leikata myöhemmin pataa ja ruutua niin, ettei lähtijä voi päästä kiinni.
- Laista. Jos Northilla on 5-kortin hertta on Southilla niitä vain kaksi ja hän ei voi jatkaa herttaa, vaikka ruutuleikkaus epäonnistuisikin. Jos Southilla on 3-kortin hertta, oli väri 4-3.
- Laista. Peli menee varmasti kotiin, ellei Northilla ollut 5-kortin herttaa ja molempia puuttuvia ässiä.
- Pelaa pieni pöydästä sekä kädestäsi. Southilla on todennäköisesti vain kaksi pataa. Vaikka hänellä olisi risti-K, peli menee kotiin.

- 9) Ota heti ässälläsi. "Menetät" ehkä toisen herttatikkisi, mutta jos South tulee kiinni, hän varmaankin keksii lyödä pataa ja peli on piedissä ellei ruutuleikkaus onnistu. Huomaa että lähtö oli kolmonen, hertta on vastustajilla 4-4.
- 10) Älä laista! Jos Southilla onkin herttakuningas, North voikin jatkaa herttaa ja peli on piesti. - Ei ole pelkoa, että South pääsisi kiinni kääntämään pataa - kai avaajalla nyt ainakin ruutu-A on
- 11) Rouva. Ruutuleikkaus on tehtävä. Jos pata-Q saa tikin ei haittaa vaikka North pääsisikin ruudulla kiinni.
- 12) Laista. South ei silloin pääse hertta-K:llaan kiinni kääntämään ristiä.
- 13) Laista. Samasta syystä kuin edellä.

XI COUNTING

Vastustajan jakautuman (ja kuvakorttien) laskeminen, ns. Counting, on pelinviejän tärkeimpiä tehtäviä. (Sama pätee tietysti myös puolustuspelaajaan: Yritä aina laskea pelinviejän jako!) Tämä ei ole niin vaikeata kuin sinusta tuntuu. Uskallan sanoa, että kysymys on useimmiten laiskuudesta, ei kerta kaikkiaan viitsitä laskea jakautumia, ajatellaan että kai se tästä muutenkin järjestyy ...

Kieltämättä jaon laskeminen on aluksi raskasta, mutta kun siihen tottuu, se ei enää rasita. - Aluksihan bridgenpelaamisen aloittavasta voi tuntua vaikealta laskea esim. kortteja mitä on mennyt. Enemmän pelanneesta se ei ole enää lainkaan vaikeata - siihen on tottunut.

Vastustajan jaon laskeminen voi perustua nähtyyn tosiasiaan. Toinen ei tunnusta jotain väriä. Silloinhan voit pelinviejänä aivan varmuudella laskea kuinka monta korttia hänen partnerillaan sitä väriä oli. Toisaalta voit tarjoussarjan tai lähtökortin perusteella laskea värin pituuksia. Merkinannoistakin saattaa olla apua, jos et luule vastustajan yrittävän johtaa niillä sinua harhaan.

	Q932					
	J76					
	A10 5		Tarjoussarja:			
	K63					
1084	5	S	W	N	E	
AK10932	8	1S	2H	3S	-	
9	Q87432	4S	-	-	-	
Q85	J10942					
	AKJ76					
	Q54					
	KJ6					
	A7					

Pelaat 4S/S. West ottaa kaksi isoa herttaansa. East sakaa ristin. West jatkaa kolmannen hertan ja East varastaa. East kääntää ristiä. Sinun on nyt löydettävä ruuturuuva. Otat ristin käteesi ja pelaat kolme kierrosta pataa. - Tiedät tässä vaiheessa, että Westillä oli 6 herttaa ja 3 pataa. Pelaat ristiä kuninkaalle ja varastat ristin käteesi nähdäksesi onko Westillä enää ristiä. Kun West tunnustaa, voit laskea Westin kortit:

6 herttaa
3 pataa
vähintään 3 ristiä

Tiedät nyt, että Westillä on korkeintaan yksi ruutu. Pelaat ruutua ässälle. Kun West tunnustaa yhdeksiköllä. tiedät hänen koko jakonsa: 3-6-1-3. - Leikkaat siis ruuturouvan Eastiltä. Eihän ollut vaikeaa?

Q1094		East avaa 1H ja päädyt: 6S/S.
65		
A763		West lähtee herttakakkosella, East ottaa ässän ja lyö ruutukuninkaan.
K63		Miten jatkat, näkemättä että risti rouva on Westillä?
-	873	- Varasta ruutu käteesi. Ainoa syy tähän on se, että yrität selvittää
10872	AQJ93	jakautumia. Menet padalla pöytään (West renottaa) ja varastat ruudun,
9853	KJ10	padalla pöytään ja varastat ruudun. Näet että ruutu oli 4-4. - Nyt tiedät
Q8752	4	(!) Eastin jakautuman. Hänellä oli 3 pataa, 4 ruutua, 5 herttaa - West
	AKJ652	lähti kakkosella - Eastillä on näin ollen yksi risti. Sinun ei siis tarvitse
	K4	arvata, kenellä ristirouva on. Valtattuasi otat ristiässän (Eastillä voi
	4	olla rouvasingelton) ja leikkaat Westiltä ristirouvan.
	AJ109	

Seuraava esimerkki on jo hankalampi:

	KQ43					
	J87					
	A65					
	943					
9		82	S	W	N	E
KQ10543		A962	1D	1S	2H	2S
2		KQJ873	3H	4S		
QJ1065		K				
	AJ10765					
	-					
	1094					
	A872					

Tarjoussarja:

Westin olisi pitänyt tarjota vielä 5H, mutta näin jakopelattiin pelipöydässä.

West lähti ruutukakkosella (selvästi singelton) ja pöydästä ässä. South varasti hertan käteensä, meni valtilla pöytään ja varasti hertan. Valtilla pöytään ja pöydän viimeinen hertta varastettiin käteen. Westillä oli singeltonpata - hänellä on siis 11 korttia hertassa ja ristissä. Nämä ovat jakautuneet varmaankin: 6 herttaa ja 5 ristiä, sillä 7-kortin hertalla hän olisi kyllä tarjonnut vielä 5H. Jos Westillä oli 6 ristiä, on Eastillä 5-kortin hertta ja hän olisi kyllä tarjonnut voimakkaammin, hänellä on silloin ristirenossi!

-Eastillä on siis singeltonristi.

Pelinviejä keksi miten välttää kaksi ristimenevää: hän otti ristiässän ja löi Eastin ruudulla kiinni. East saattoi ottaa vielä toisen ruututikin, mutta oli sen jälkeen pakotettu lyömään kaksoisrenonssiin ja pöydän toinen ristimenevä katosi.

XII REVERSE DUMMY

Pelinviejän ei kannata yleensä ottaa varkauksia pitkään valttiinsa - ellei kyseessä ole vuorovarkaustilanne tai sitten vain vastustajien jaon selvittäminen. Poikkeustilanne voi olla muunlainenkin:

A975		4H/S. West lähtee patakuninkaalla.
Q109		Jos valttaat, menetät 3 ruututikkiä ja yhden ristin, ellei risti ollut 3-3.
1083		Yksi mahdollisuus on pelata vain kaksi kertaa valttia ja sitten kolme
Q76		kierrosta ristiä. Jos risti ei ole 3-3, olet kotona jos viimeinen valtti oli
KQJ10	8642	pelaajalla jolla oli myös neljän kortin risti.
62	853	- Tämä mahdollisuus ei nyt onnistu, kuten jaosta näkyy.
Q52	AK97	Onko muuta mahdollisuutta?
J943	108	

3
AKJ74
J64
AK52

- Voit pelata ns. pöydän vahvaksi. Varastat pöydän padat pitkään valttiisi.-Pelitavalla on nimi: REVERSE DUMMY.

Otat siis pataässä ja varastat padan käteesi herttakuvalla, menet herttayhdeksiköllä pöytään ja varastat padan isolla hertalla. Herttakympillä pöytään ja varastat pöydän viimeisen padan. Menet ristirouvalla pöytään ja poistat vastustajan valtin herttarouvalla. Menetät lopuksi vain kolme ruututikkiä.

Jos risti oli tasan (tai West erehtyy sakaamaan yhden ristin) saat ylitikin.

Mistä sitten tietää milloin tällaista pelitapaa voi yrittää?

- Pöydän valttien tulee olla niin suuria, että niillä voidaan valtata. Viisi valttia oli edellisessä jaossa "ulkona". Todennäköisimmin ne ovat 3-2. Q-10-9:llä voi siis valtata.

- Pelinviejällä täytyy olla joku väri lyhyt (Southilla oli patasingelton).

<p>864 AK83 Q107 762</p>	<p>QJ2 7654 K54 KQJ</p>	<p>75 QJ109 J986 854</p>	<p>Pelaat 6S/S. West lähtee A-K:lla herttaa. Varastat ja toteat, että jos valttaat jää sinulle käteesi ruutumenevä. Edellytykset reverse dummylle ovat kuitenkin olemassa. – Pöydässä on isoja valtteja ja kädessäsi singeltonhertta. - Pelaat siis ”pöydän vahvaksi”. Ota pataässä, mene ristillä pöytään ja varastat hertan patakuninkaalla, menet patasotilaalla pöytään ja varastat pöydän viimeisen hertan. Pöytään menet ruutukuninkaalla, valttaat patarouvalla ja pöydän ruutumenevä katoaa ristillesi.</p>
	<p>AK1093 2 A32 A1093</p>		

Miten olisi isoslammi reverse dummyllä!

<p>72 KQJ8 762 9654</p>	<p>AQ6 A952 AJ4 K83</p>	<p>543 10743 Q1098 72</p>	<p>7S/S. West lähtee herttakuninkaalla. Peli on kotona, jos ruutuleikkaus onnistuu = 50% todennäköisyys. Sitä todennäköisempää on kuitenkin se, että pata istuu 3-2. Pelaa siis reverse dummyä. – Varastat toisen hertan käteesi, otat patakuninkaan ja menet padalla pöytään. Näet nyt oliko pata 3-2. Jos ei ollut niin sitten sinun on pakko yrittää kotipeliä ruutuleikkauksella. Nyt kun valtti oli 3-2, varastat hertan käteesi. Ristikunin kaalla menet pöytään, varastat hertan ja ruutuässällä menet pöytään poistamaan vastustajan valtin pataässällä, jolle voit sakata ruutumenevän kädestäsi. - Kätesi on nyt vahva</p>
	<p>KJ1098 6 K53 AQJ10</p>		

XIII FALCE-CARDING (Camouflage)

Tähän mennessä olet toivottavasti oppinut jo tavallisten kombinaatioiden käsittelyn. Joskus tilanne on kuitenkin sellainen, ettei pelkkä tekniikka riitä. Vastustajan on tehtävä virhe, jotta onnistuisimme. Luonnollisesti yritämme aina kaikin tavoin "auttaa" vastustajaa erehtymään.

Psykologisten mahdollisuuksien käyttö ei koske vain pelinviejiä, vaan myös puolustaja voi yrittää harhauttaa pelinviejiä. Puolustaja voi sakata tarpeettomasti ison kortin tai ottaa tikin tarpeettoman suurella kortilla. Puolustajan on kuitenkin oltava varovaisempi tällaisissa "huijauksissa", sillä voi olla että vain hänen partnerinsa menee lankaan. Pelinviejiä vastaavasti voi tehdä mitä haluaa, lepääjänhän ei tarvitse tietää mitä pelinviejällä on.

False-carding tarkoittaa sellaisen kortin pelaamista, mistä vastustaja toivottavasti tekee väärän johtopäätöksen. - Yritetään siis tietyn kortin pelaamisella harhauttaa vastustajaa.

Tämä onnistuu parhaiten - "hyvää" pelaajaa vastaan! Jos keksit "hienoja" temppuja aivan aloittelijaa vastaan, saattaa olla ettei hän edes huomioi mitenkään pelaamaasi korttia - saati sitten päättelee siitä mitään. Eräs kuuluisa pelaaja onkin leikillisesti sanonut: "Minua et voi huijata, sillä olen siihen liian tyhmä!" - Harhauttavia lähtöjä käsiteltiin luvussa Lähtökortti.

Pelinviejällä voi olla useampia kortteja, millä voi ottaa tikin.

Pelaat sangisitoumusta: West lähtee pataviitosella ja East pelaa sotilaan. Sinulla on A-K-Q. Millä otat tikin?

Haluat että West jatkaa tätä väriä tultuaan kiinni. Et halua Westin tietävän sinulla olevan näin hyvät padat. Onko oikein ottaa ässällä? - Ei, ehdottomasti ei. ota tikki kuninkaalla. West tietää, että sinulla on kyllä ässä, mutta West ehkä luulee, että Eastillä on rouva.

Jos vastustaja lähtee rouvalla ja sinulla on pelinviejänä A-K, ei ole harhauttavaa ottaa ässällä. Lähtijän partneri tietää, että sinulla on myös kuningas. Mutta jos otat kuninkaalla, hän ei voi olla varma onko lähtö AQJ:sta vai QJ10:stä.

Katso aina etukäteen millaisia merkinantoja vastustaja käyttää. Voit yrittää tehdä tilanteen lähtijälle epäselväksi, kun et pelaa pelinviejänä pienintä hakuksi.

Q106		Pelaat valttipeliä ja West lähtee tästä sivuväristä ässällä.
J82		- Jos vastustajilla pieni pyytää, älä näytä kakkostasi.

AK975	Q106	43	- Jos iso pyytää voi kakkonen olla oikein. East pelaa nelosen. West ei näe kolmosta ja voi ehkä luulla että nelonen oli Eastin pienin kortti.
	J82		

Kummassakin tapauksessa sotilaan pelaaminen voi olla hyvä jos vaan saat sillä Westin uskomaan, että se oli singelton (?). Jos olet esim. tarjonnut sangia, se on turha toivo.

Jos vastustajilla pariton kortti pyytää, niin silloin kun et halua lähtijän jatkavan väriä, et tietenkään pelaa kädestäsi paritonta hakuksi. Joskus lähtijän partnerilla ei ole parittomia kortteja millä pyytää ja kun sinäkään et sellaista näytä, lähtijä voi tehdä väärän johtopäätöksen.

K95		Tämän värin käsittelyä voidaan pitää "klassisena".
AJ108		- Pelaa sotilas. - West ei peitä, ota kuningas ja leikkaa rouvaa Eastiltä.

Lisämahdollisuus on siis se, että West voi peittää, jos rouva oli hänellä. Näin pelaten voidaan Eastin rouva leikata, vaikka se on neljäntenä. Westiltä rouvaneljäs voidaan leikata vain pelaamalla heti leikkausta ja silloinhan Eastin rouvasingelton saa tikin.

AKJ2		Edellä halusit Westin peittävän, mutta nyt et, sillä sinulla ei ole yhteyksiä pöytään muissa väreissä. - Pelaa yhdeksikkö.
109		- Yleensäkin kun haluat vastustajan peittävän, pelaa sekvenssin isoin kortti – ja päinvastoin.

Q87 J1054 K96 Sinulla on yhteyksiä kumpaankin käteen. Teknisesti ainoa mahdollisuus saada kolme tikkiä on se, että KQ on dubbelton.
A32

Paras mahdollisuus käytännössä on kuitenkin toivoa kuvien olevan jakaantuneena ja että West tekee virheen. - Pelaa pieni Southin korteista kohti pöytää. Jos West ottaa kuvalla, voit leikata Eastin kuvan.

Q53 J72 1096 Edellisen esimerkin tapa onnistuu usein, miksei sitten tämä: - Pelaa pieni kohti sotilasta. Jos West-parka on sama kuin edellä, hän ehkä nyt luulee, että Eastillä on kuningas - eikä otakaan rouvaansa.
AK84 - Puolustaminen ei ole tosiaan aina mitään herkkua!

102 Ellei sotilas ole singelton, et voi saada neljää tikkiä. Yritäpä joskus pelata heti ieni kädestäsi kohti pöydän kymppiä. West ei ehkä ota sotilastaan
AKQ3

97432 Tässä värissä onnistut edellistä useammin. Viereinen väri on valttia. Älä pelaa sitä ensiksi pöydästä. Pelaa aina ensin kädestäsi rouva. Jos Westillä on Kx, hän uskomattoman usein pelaa kuninkaan - partnerinsa singeltonässän alle!
QJ1086

Minäkin tiedän että se on Westiltä älytöntä, mutta niin vain voi käytännössä käydä!: westinhän pitäisi tajuta, että pelinviejiä ei voi olla niin tyhmä, että pelaisi rouvan, jos hänellä on ässäkin (pelinviejiä pelaa ässän tai yrittää leikkausta). Olen aikaisemminkin todennut, että jotkut puolustajat tosiaan luulevat pelinviejien olevan niin neroja, että tietävät kaikki tilanteet, eli tässäkin pelinviejiä kai heidän mielestään yrittää "kidnapata" kuningasta!!

J102 Pelaa patasitoumusta. Sinulla on kädessäsi ruutukuningas singeltonina. Pelaa pöydästä sotilas - East ei ehkä ota ässänsä.
K

A6 Pelaa 3NT/S. West lähtee inhottavasti patakympeillä. - Ota heti ässällä ja yritä välittömästi Yhdeksättä tikkiä pelaamalla pöydästä herttasotilaan ja kädestäsi kuninkaan - jos East ei huomaa ottaa ässänsä.
J62
AQ4
K8543
75
K943
KJ532
A7

Kannattaako tämä sitten? - Peliinhän tulee monta pietiä, jos ässä oli Westillä. Jos olet vaarattomassa, eikä sitoumusta ole kahdennettu, 50 p/pieti on halpaa kotipeliä vastaan. - Jos olet vaarassa, pelaa raharobberia ja sitoumus on jopa kahdennettu - tarkista ensin pankkitilisi!

AQ2 Pelaa 4Hd/S
10864
A842
Q10 Huolimatta "vakuuttavasta" tarjoussarjastanne - East kahdensi. West lähtee ruutuviitosella. Ota ässä ja pelaa pöydästä patakakkonen!
643 K10985 Pataleikkaus ei kuitenkaan käy - mikset antaisi Eastille mahdollisuutta tehdä väärin. - Hänhän voi luulla, että sinulla on singelton ja yrität saada häntä pelaamaan kuninkaan turhaan?!
9 A3
J765 KQ10
87432 KJ9
J7
KQJ752
93
A65

- Vanha kikka tällaisen pataväriin käsittelemiseksi on pelata ässä ja pieni kohti sotilasta. - West pääsee tosin silloin näyttämään patapituutensa, eikä mahdollisuus siten ole (ehkä) niin hyvä?

	104		
	1086		
	J953		
	K963		Pelaat 3NT/S.
Q73		J865	West lähtee ruutunelosella, otat pöydän sotilaalla. – Psykologinen
AQ97		K432	totuus on, ettei puolustus pelaa sellaista väriä, mitä pelinviejä ryhtyy
108742		-	ensiksi käsittelemään. Pelaa pöydästä herttaa sotilaallesi. West
4		QJ872	kääntää ristiä ja kun East tulee seuraavallaristillä kiinni, hän
	AK92		todennäköisesti jatkaa - pataa.
	J5		
	AKQ6		
	A105		

	10872		
	QJ1093		
	3		
	1074		Pelaat 3NT/S.
A65		943	West lähtee ristiviitosella. Eastiltä sotilas. Sinulla ei ole yhtään entryä
K62		875	pöydän herttaväriin.
KJ4		10982	- Huomaatko - mahdollisuuden? Toivot että hertta-K on Westillä. –
K865		J32	Otat ristin ässällä! Pelaat herttaässän ja herttaa. West tulee kiinni ja
	KQJ		uskoo varmasti ristirouvan olevan
	A4		- Pääset ristikympillä pöytään!
	AQ765		
	AQ9		

Seuraava esimerkki kuuluu ns. klassisiin jakoihin:

	8652		
	AKJ54		
	8		
	A108		
Q10		J74	Olet South ja huomaat yhtäkkiä olevasi pelinviejänä 7 padassa!
Q109763		8	- Toivotonkin sitoumus voi joskus mennä kotiin! - West lähtee
107		J95432	ruutukympillä. Ota tikki ja pelaa heti herttaässä ja -kuningas! Kun
943		762	East erehtyy varastamaan nelosella, varastat yhdeksiköllä yli ja toivo-
	AK93		ton sitoumus on kotona!
	2		
	AKQ6		
	KQJ5		

Vastustaja saattaa auttaa sinua joskus väriin arvaamisessa:

	K9		
	AQ43		
	KJ864		
	K8		
87432		J105	Pelaat 6H/S. West lähtee pataa. Sinun on arvattava ruutu jossain
92		76	vaiheessa. – Ota pata käteesi ja pelaa heti ruutua. West ei ole ehtinyt
A103		Q75	ajatella tilannetta. Hän luulee ehkä ruutusi olevan singelton ja ottaa
J65		109432	heti ässänsä. – Jos et olisi heti pelannut ruutua, olisi Westkin
	AQ6		huomannut, että kotipeli riippuu ruudun arvauksestasi ja myöhemmin
	KJ1085		ruutua pelatessasi pelannut pienen.
	92		- Jos West olisi pelannut pienen ruudun toiseen tikkiin, on paras
	AQ7		mahdollisuutesi toivoa ässän olleen Eastillä ja leikata sotilaalla.

False-carding puolustuksessa

Kuten edellä on esitetty, puolustuksessa "huijaamista" on käytettävä varovasti partneri voi erehtyä. On kuitenkin tilanteita, missä siitä ei ole pelkoa.

	AJ976 K	103	South on pelinviejä ja pelaa kuninkaan. - Pelaa kymppi. Pelinviejä voi yrittää topata sinulta Q-10 dubbeltonia, jos partnerillasi oli rouva.
1042	AJ976 K		South pelaa kuninkaan. Olet West ja pelaat pienen. South jatkaa pienellä – Pelaa kymppi! Pelinviejä leikkaa melko varmasti. Hän ei voi mielestään koskaan siinä hävitä, sillä jos Eastillä on rouva, on sillä vielä "jalka".
	AJ102	KQ3	Olet East. South pelaa pienen pöydän kympille. Yleensä ei ole mitään hyötyä ottaa kuninkaalla. - Pelinviejä leikkaa kuitenkin istamiseen. Ota siis rouvalla, ettei partneri vain erehdy luulemaan että rouva on pelinviejällä ja puolusta siksi peliä kotiin.
J75	KQ102 864	A93	Olet East. South pelaa pienen kuninkaalle. Jos ei ole pelkoa Southilla olleen singelton - laista. Jos otat ässän heti, pelinviejä leikkaa varmasti seuraavaksi pöydän kympillä. Hän voi pelata toisella kertaa tätä väriä rouvalle ja partnerin sotilas saa tikin. Kun laistat niin laista miettimättä ja - pelaa yhdeksikkö.
K10	AQ762 J93	854	South pelasi kolmosen, West kuninkaan! South - aivan oikein luuli sen olevan singelton ja leikkasi seuraavaksi yhdeksiköllä. West sai siis "turhaan" tikin.
	Q92	K10	Olet East, pelinviejä pelaa pöydästä pienen. Jos ei ole pelkoa, että partnerilla voi olla vain singelton tässä värissä, voit päästä "loistamaan" pelaamalla kuninkaan.
764	Q92 AJ853	K10	Jos väri oli viereisellä tavalla, saat kympillä tikin. - Pelinviejä leikkaa luullen sinulla olleen singelton.
Älä sitten syytä kirjoittajaa, jos vastaavassa tilanteessa pelaat kuninkaan ja partnerillasi oli A- tai J-singelton tai Jx!			
KQ5	AJ93		Olet West, South pelaa pienen kohti pöytää. - Pelaa pieni.
Q105	AJ93		Olet West, South pelaa pienen kohti pöytää. Mitä teet?
Q105	AJ93 862	K74	- Pelaa rouva! Pelinviejä ottaa ässällä ja pelaa myöhemmin kohti pöytää. - Hän voi olettaa sinulla olleen K-Q:n ja pelaa sotilaan, jolloin saat kympillä tikin. - Jos pelaat ensin pienen, pelinviejä leikkaa heti yhdeksiköllä, eikä menetä kuin yhden tikin.
Q10	KJ87 A92	6543	Tässäkin tapauksessa voit saada kympilläsi tikin. South pelaa pienen - pelaat rouvan ja South melko varmasti erehtyy leikkaamaan yhdeksiköllään.

Q104	KJ2		Olet West, South pelaa pienen kohti pöytää ja sinä nelosen. Pöydän sotilas saa tikin ja seuraavaksi otetaan kuningas. - Pelaa <u>rouva</u> . Pelinviejhän tietää, että rouva oli sinulla.
Q104	KJ2 A975	863	Jos pelaat kympin kuninkaalle, et varmasti saa tikkiä. Mutta pelinviejä voi luulla kympin olevan partnerillasi ja leikata yhdeksiköllä.
J5	AK10743 862	Q9	South pelaa pienen kohti pöytää. Tilanne on sellainen, että et koskaan voi hävitä mitään pelaamalla sotilaan. - Pelinviejä voi luulla sinulla olleen myös rouvan (?) ja leikata sitä myöhemmin. - On kai selvä, että jos sinulla on Jxx, et koskaan saa pelata sotilasta.
Q10864 Q73 K92 Q3	AKJ642 J93 K862 QJ6 1087 AK5 AJ94 A1075 95		3NT/S. West lähti patakuutosella, South otti ässällä ja pelasi ristin. - West tunnusti rouvalla! Pelin viejän oli ”pakko” laistaa, sillä jos Q oli singelton, on Eastillä 10873. - Näin West sai ”kidnapattua” ylimääräisen tikin. Huomaa, ettei rouvan pelaamisessa voi koskaan menettää mitään.

Kun teet jotain "erikoista", niin tee se nopeasti. Miettimisellä voit paljastaa ja pilata koko hyvän "hujun". Seuraavassa sinulla pitää olla myös hieman kylmäverisyyttä.

	AQ10642 J	K3	Olet East. South pelaa sangia. Pöytään ei ole muissa väreissä yhteyskorttia. Oletat (toivot) Southilla olevan vain kaksi ruutua. - Laistat, kun pelinviejä leikkaa sotilaalla!
	AK10963 J	Q72	Sama tilanne. Tässäkin voit yrittää laistamista. - Nolo juttu, jos partnerillasi oli vain singeltonruutu!!
Q109 J76 AQ832 76	852 Q4 974 QJ842 AK6 K1053 KJ5 AK10	J742 A982 106 953	Pelaat 3NT/S. West lähtee ruutukolmosella jos otat sotilaalla tikin. Sinun pitäisi saada hertasta yhdeksäs tikki, mutta jos ässä on Eastillä, peli menee piettiin. Hän ottaa heti ässänsä ja kääntää ruutua. - Pelaa herttakuningas kädestäsi toiseen tikkiin! East voi luulla, että toivot ässän ottavan heti, jolloin rouva olisi yhteyskortti pöydän pitkään ristiväriin. Hän voi siis laistaa tai ottaa ja jatkaa herttaa!

Toinen tapa on ottaa heti A-K ristiä ja sitten pelata herttakuningas - ikään kuin ristikuvat olisivat olleet dubbeltonina ja herttakuninkaan pelaamisella toivotaan vastustajan "erehtyvän" ottamaan ässänsä, jolloin rouva on entry risteille. - Jos vastustajat käyttävät pituusmerkinantoja, tämä ei ehkä onnistu, sillä West pääsee näyttämään ristipituutensa ja tarkkaavainen East voi huomata, että pelinviennissä on nyt kyllä "matoja".

	K9862	S	N
	AQ	1S	2S
	1097	3H	4S
	843		
43		10	West lähtee ristirouvalla ja South ottaa ässällä. Pelinviejä pelaa
AQ32		54	kaksi kierrosta pataa päätyen pöytään. Hän leikkaa
K95		1076432	herttakympillä. West näkee, että hänellä on kaksi herttatikkiä ja
QJ102		K965	ehkä yksi ristitikki. Ruututikkiä ei voi tulla, koska leikkaus
	AQJ75		onnistuu. - Mutta - kun West ottaakin tikin ässällä (!) ja kääntää
	KJ86		ruutua ei South tietenkään riskeeraa ruutuleikkausta. -
	J8		Herttarouvahan on Eastillä ja pöydän ruutu voidaan sakata käden
	A7		vahvalle hertalle. Pelinviejä ottaa siis ruutuässän ja leikkaa herttaa
			West ottaa nyt Southin ällistykseksi herttarouvalla tikin ja peli on
			pieti!

	9		
	AQJ2		
	AK		
	Q96532		
QJ1054		8632	Pelaat 3NT/S.
1073		K984	
863		75	West lähtee patarouvalla. Ruutu on ikävästi blokissa. - Laista lähtö.
A10		KJ8	West ei osaa olla jatkamatta pataa ja voit sakata pöydän ruudut pa-
	AK7		doillesi!
	65		
	QJ10942		
	74		

TEHTÄVIÄ 7

1)	Q876	A	Pelaat 5D/E. South lähtee herttakuninkaalla. North tunnustaa
	43	AJ72	kuutosella. Vastustajien merkinannoissa "iso pyytää".
	J10765	KQ9842	Minkä kortin pelaat?
	A10	97	

2)		QJ95	
		4	
		AJ6	4S/S.
		A10954	Olet West ja lähdet herttakuninkaalla.
	K104		Saat sillä tikin, mitä jatkat?
	KQJ10		
	KQ5		
	K73		

3)	AJ	63	4H/E.
	Q8	K10963	South lähtee patakuninkaalla.
	K8432	QJ6	Otat ässän, mitä jatkat?
	9654	AKQ	

4)	963	AKJ	Pelaat 3NT/E.
	852	QJ	South lähtee pataviitosella. North pelaa kympin.
	J97	AQ1086	Pelinvientisuunnitelmasi?
	KQ104	AJ7	

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 7

- 1) Pelaa herttaseiska. South voi silloin tulkita Northin kuutosen pyynnöksi. Jos hän jatkaa herttaa voit sakata pöydän ristin hertallesi.
- 2) Jatka ruutuviitosella. Pelinviejä pelaa todennäköisesti pienen pöydästä, jos hänellä on yhdeksikkö. Jos partnerillasi on ruutukymppi, saatte kaksi ruututikkiä.
- 3) Jatka patasotilaalla. Vastustaja voi luulla, että yrität patavarkautta pöytään ja hän saattaa lyödä valttia, jolloin sinun ei tarvitse arvata kenellä on valttisotilas.
- 4) Ota tikki ässällä (tai kuninkaalla). Jos ruutuleikkaus ei onnistu, South keksii varmasti herttakäännön jos otat tikin sotilaalla. - Hänhän tietää silloin, että sinulla oli padassa AKJ.

XIV TODENNÄKÖISYYKSISTÄ

Todennäköisyydestä puhuttaessa käytetään termiä "oddsi". "Olisi ollut "oddsi" pelata niin ja niin " Kenenkään ei tarvitse tietää esim. mikä on todennäköisyys, että saat käden jonka jakautuma on 4-7-1-1 (ns. Eau de Cologne), riittää kun tietää että se on harvinaista (0,39 %). Pitää kuitenkin esim. tietää, ovatko vastustajien 6 korttia jakautuneet todennäköisemmin 3-3 vai 4-2, tai pitääkö leikata vai topata, kun vastustajilla on yhteensä Kxx.

Seuraavalla sivulla mielenkiinnon vuoksi taulukko värijakautumista yhdessä kädessä tai yhden värin jakautumisesta neljässä kädessä.

Jakotermi P:llä voidaan laskea tietty jakautuma. Esim. jos kädessä on jako 6-4-2-1, sen esiintymistodennäköisyys on 4,7 %, mutta tällöin värit ovat missä tahansa järjestyksessä. Todennäköisyys, että kädessä on 4S + 6H + 1D + 2C, on 4,7 jaettuna P:llä eli 0,2 %.

Todennäköisyys, että kädessä on Marmic: 4S + 4H + 1D + 4C, on 2,993 % jaettuna 4:llä eli 0,748 %.

Kuten huomataan, viisi eniten esiintyvää jakautumaa käsittää 71 % kaikista käsistä ja tällaisia jakautumia varten on tarjousjärjestelmät suurelta osin kehitetty.

Seuraavassa taulukosta poimintoja todennäköisyyksistä eräille käsityypeille:

1. Ei viiden kortin yläväriä, ei singeltonia tai renonssia, ei kahta dubbeltonia (käsi 1 ja 5 ja puolet kädestä 2): 39,845 %
2. Vähintään yksi ainakin 5-kortin väri: 64,845 %
3. Ainakin 6-kortin väri: 20,579 %
4. Vähintään 7-kortin väri: 3,923 %
5. Vähintään viiden ja neljän kortin väri tai kuuden kortin väri: 49,402 %
6. Kaksi väriä 5-5 tai 6-5: 5,424 % (Kaksi vähintään 5-5: 5,712 %)
7. Marmicit, missä ruutusingelton tai renonssi (4-4-1-4 ja 4-4-0-5): 0,851 %
8. Jako 4-3 + 1D + 5C: 1,077 %

	JAKAUTUMA	TODENNÄKÖISYYS-%	JAKOTERMI P
1.	4-4-3-2	21,551	12
2.	5-3-3-2	15,516	12
3.	5-4-3-1	12,930	24
4.	5-4-2-2	10,579	12
5.	4-3-3-3	10,536	4
6.	6-3-2-2	5,642	12
7.	6-4-2-1	4,702	24
8.	6-3-3-1	3,448	12
9.	5-5-2-1	3,173	12
10.	4-4-4-1	2,993	4
11.	7-3-2-1	1,880	24
12.	6-4-3-0	1,326	24
13.	5-4-4-0	1,243	12
14.	5-5-3-0	0,895	12
15.	6-5-1-1	0,705	12
16.	6-5-2-0	0,651	24
17.	7-2-2-2	0,512	4
18.	7-4-1-1	0,391	12
19.	7-4-2-0	0,361	24
20.	7-3-3-0	0,265	12
21.	8-2-2-1	0,192	12
22.	8-3-1-1	0,117	12
23.	8-3-2~0	0,108	24
24.	7-5-1-0	0,108	24
25.	6-6-1-0	0,072	12
26.	8-4-1-0	0,045	24
27.	9-2-1-1	0,017	12
28.	9-3-1-0	0,010	24
29.	9-2-2-0	0,008	12
30.	7-6-0-0	0,005	12
31.	8-5-0-0	0,003	12
32.	10-2-1-0	0,001	24
33.	9-4-0-0	0,000966	12
34.	10-1-1-1	0,000396	4
35.	10-3-0-0	0,000155	12
36.	11-1-1-0	0,0000249	12
37.	11-2-0-0	0,0000115	12
38.	12-1-0-0	0,000000319	12
39.	13-0-0-0	0,000000000630	4

Keinotekoisissa systeemeissä joudutaan joskus avaamaan ID:lla lyhyellä värillä. 1D avaus saattaa joillakin olla singelton tai jopa renonssi. Kovin yleinen jakautuma ei ole siis esim. Marmic, jossa on ruutusingelton.

Jos sinulla on renonssi tai singelton, miten luulisit värin olevan jakautunut todennäköisemmin muille kolmelle pelaajalle?

Seuraava taulukko tästä aiheesta.

KORTTIESI LUKUMÄÄRÄ	MUIDEN JAKAUTUMA	TODENNÄ- KÖISYYS%
0	6-4-3	25,921
	5-4-4	24,301
	5-5-3	17,496
	6-5-2	12,724
	7-4-2	7,069
1	5-4-3	40,377
	6-4-2	14,682
	6-3-3	10,767
	5-5-2	9,910
	4-4-4	9,346
2	4-4-3	26,170
	5-4-2	25,694
	5-3-3	18,842
	6-3-2	13,703
3	4-3-3	27,598
	5-3-2	27,096
	4-4-2	18,817
	5-4-1	11,290
	6-3-1	6,021
4	4-3-2	45,160
	5-3-1	13,548
	5-2-2	11,084
	3-3-3	11,039
	4-4-1	9,408
5	3-3-2	31,110
	4-3-1	25,925
	4-2-2	21,211
	5-2-1	12,726
6	3-2-2	33,938
	4-2-1	28,282
	3-3-1	20,740
	4-3-0	7,977
	5-1-1	4,242
7	3-2-1	53,332
	2-2-2	14,545
	4-1-1	11,110
	4-2-0	10,256
	3-3-0	7,521
8	2-2-1	41,211
	3-1-1	25,184
	3-2-0	23,247
	4-1-0	9,686
	5-0-0	0,670
9	2-1-1	48,079
	3-1-0	27,121
	2-2-0	22,190
	4-0-0	2,607
10	2-1-0	66,571
	1-1-1	24,039
	3-0-0	9,388
11	1-1-0	68,421
	2-0-0	31,578

Edellinen taulukko on vain mielenkiinnon vuoksi. Minkäänlaiseen ulkoa opettelemiseen ei tietenkään ole mitään syytä.

Seuraavassa taulukossa on jo asioita, jotka on syytä suurin piirtein tietää.

Jos sinulla ja partnerillasi on yhteensä 8 korttia jotain väriä, miten usein väri on jakaantunut 4-1 vastustajille?

KORTTEJA YHTEENSÄ	VASTUSTAJIEN JAKO	TOD.NÄK.-%
7	4-2	48,447
	3-3	35,527
	5-1	14,534
	6-0	1,490
8	3-2	67,826
	4-1	28,260
	5-0	3,913
9	3-1	49,739
	2-2	40,695
	4-0	9,565
10	2-1	78,000
	3-0	22,000
11	1 -1	52,000
	2-0	48,000

Jos vastustajilla on K ja Q, ovat ne eri käsissä 52 kertaa 100:sta ja samassa kädessä 48 kertaa 100:sta. Westillä on siis molemmat 24 %:n todennäköisyydellä (samoin Eastillä).

Mitä hyötyä todennäköisyyksistä käytännössä on?

43	3NT/S. West lähtee pata-Q:lla. Otat toisen padan, entä sitten?
AQ4	
AKQ	- Sinulla on 8 tikkiä. Jos risti on 3-3, saat pelin kotiin pelaamalla sitä.
AKQ32	Toinen vaihtoehto on leikata herttaa. Kumpi on parempi?
A85	- Leikkaus on 50 %.
8762	- Ristin 3-3 jakautuma 36%.
10543	
64	Herttamaski on siis "oddsi".

43	
76543	3NT/S. West lähtee pata-K:lla. Mistä saat yhdeksän tikin?
K5	
5432	Jos risti tai ruutu istuu 3-3 tai herttaleikkaus onnistuu.
A2	
AQ2	Pelaat siis ensin ristiä - ei ollut tasan. Et voi tutkia oliko ruutu 3-3,
AQ432	sillä et enää sen jälkeen voi tehdä herttaleikkausta, mikä on suurempi
AKQ	oddsi.

Muutetaanpa edellistä jakoa hieman:

54	3NT/S.
6543	
K54	Lähtönä jälleen pata-K.
5432	
A32	Nyt voit kokeilla kaikki mahdollisuutesi.
AQ2	
AQ32	- Kokeilet ensin ristit, sitten ruudut (päätyen pöytään) - ja jos
AKQ	kumpikaan ei ollut tasan, on herttaleikkaus vielä jäljellä.

Jos sinulla on yhteensä 8-kortin väri, josta puuttuu rouva, on suurempi oddsi leikata kuin topata. Väri on näet todennäköisemmin jakautunut vastustajille 3-2. Rouva on todennäköisemmin sillä vastustajalla, jolla on kolme korttia. Muutenkin:

- Joku tietty kortti on todennäköisemmin pelaajalla, jolla tätä väriä on enemmän.

AJ102		Voit leikata rouvan kummalta tahansa. Arvauspaikka, ellet voi tarjoussarjasta ja muiden kuvakorttien sijainnista tehdä johtopäätöksiä.
K753		- Kuitenkin, jos saat selville, että esim. Eastillä on tätä väriä enemmän kuin Westillä (pelaamallamuita värejä), leikkaat rouvan Eastiltä.

7		
A842		4S/S. Risti-K lähtö.
732		
A7643		
862	K43	Leikkaatko pataa vai ruutua?
Q6	KJ103	
10864	K95	- Vaikka pataleikkaus onnistuu, se ei hyödytä, koska kuninkaan pitäisi olla toisena.
KQJ8	952	
AQJ1095		- Ruutuleikkaus on siis oddsi.
975		
AQJ		
10		

A106		4H/S.
J85		West lähtee pata-4:lla. Pelaat pöydästä pienen ja saat tikin käteesi. Otat A-K:n herttaa, molemmat tunnustavat, mutta rouva ei putoa. Miten jatkat?
109		
AKJ5		Vaihtoehtosi:
QJ9		a) Leikkaat ristiä - voit sakata kädestäsi kaksi ruutua
AK642		b) Toivot ruutu-A:n olevan Eastillä.
K753		Molemmat mahdollisuudet ovat tietysti yhtä suuria = 50 %, mutta parasta on yrittää molempia. Vaikka ristileikkaus epäonnistuisikin, voi ruutu-A olla vielä oikein.
3		- Siis leikkaa ristiä sotilaalla.

A975		
Q109		4H/S.
1083		
Q76		
KQJ4	10862	West lähtee pata-K:lla.
832	65	
K952	AQ7	- Jos valttaat ja risti ei ollut 3-3, tulee pieti. Hertta on kuitenkin todennäköisemmin 3-2, joten voit pelata "reverse dummyä". Varastat siis pöydän padat käteesi ja valttaat pöydän hertoilla.
84	J1093	
3		
AKJ74		(Katso lukua: REVERSE DUMMY)
J64		
AK52		

75432	-	6D/E.	South lähtee patakuninkaalla.
98532	7		
10	AKQJ987		Valttaatko heti?
Q6	AK432		-Ei! Oikein on ottaa risti-Q ja -A ja varastaa kolmas risti pöytään.

	A975		
	Q109		
	1083		Lähes sama tilanne kuin yllä olevaa aikaisemmassa jaossa. Risti-Q on nyt Southin kädessä. - Valttaatko?
	762		
KQJ10	8642		
632	85		Reverse dummy ei nyt ole hyvä, koska pöytään ei ole tarpeeksi kiinniottoja.
Q5	AK972		
J943	108		
	3		- Oikein on valtata kaksi kertaa ja pelata sitten ristiä. Neljän kortin risti voi olla sillä vastustajalla, jolla oli kolmas valtti. (Jos kolmas ristisi varastetaan - ei kotipelimahdollisuutta ollutkaan.)
	AKJ74		
	J64		
	AKQ5		

	AJ863		
	Q104		
	AK84		6H/S.
	4		
K102	Q9754		West lähtee hertta-A:lla ja jatkaa herttaa.
A5	972		
Q106	J5		- Älä yritä nostaa pataväriä. 4-4:n oddsi on 32,7 %. On parempi toivoa, että ruutu on 3-2 (67,8 %). Otat siis A-K:n ruutua ja AKQ:n ristiä ja sakaat pöydän ruudut. Varastat ruudun vahvaksi ja sakaat pata-A:lle menevän ristin.
J10873	965		
	-		
	KJ863		
	9732		
	AKQ2		

10 korttia värissä

Väri on 78 %:n todennäköisyydellä 2-1. Puuttuva kuningas on tietysti useimmiten kahden kortin värissä.

Kuningasta ei siis kannata yrittää topata, K-singeltonin oddsi on 26 %. Siis esim.

Westillä 13 % (samaten 13 % Eastillä).

K on toisena: 52 %

K on kolmantena: 22 %

Jos sinulla on yhteensä 11 korttia on pikkuisen parempi yrittää topata kuningasta. Väri on 1-1: 52 %, 2-0: 48 %.

9 korttia värissä

Määrätty kortti on singelton: 12 % (6 % esim. Westillä)

Rouva on toisena: 40 % (20 % - 20 %)

Rouva on kolmantena: 38 % (19 % - 19 %)

Jos sekä kuningas että rouva puuttuu:

Kuvasingelton: 24 % (12 %:n tod.näk. kummallakin puolella)

Rouvatoinen: 14 % (7 % - 7 %)

Kuvat ovat jakautuneet: 52 %

8 korttia värissä

Määrätty kortti on singelton: 6 % (3 % esim. Westillä)

” ” ” toisena: 28 % (14 % ” ”)

” ” ” kolmantena: 40 % (20 % ” ”)

” ” ” neljäntenä: 22 % (11 % ” ”)

Jos kaksi kuvaa puuttuu:

Rouvasingelton: 12 % (6 % - 6 %)

Kuvat ovat jakautuneet: 52 % (vakio)

7 korttia värissä,

Määrätyn kortin istuminen singeltonina on lähes olematon mahdollisuus:

K-toinen: 18 % (9 % - 9 %)

K-kolmas: 54 % (27 % - 27 %)

-	954	7D/E. South lähtee pata-K:lla.
A9742	K83	Varastat padan pöytään, tulet käteesi hertalla ja varastat padan. Risti-
A743	KQJ5	10:llä käteen ja viimeinen pata varastetaan pöytään. Mutta millä
AQJ8	K106	ruudulla, seiskalla vai ässällä?

- Jos varastat ässällä, voit tulla valtilla käteen valttaamaan.

- Jos varastat pienellä, sinun on tultava ristillä käteen otettuasi pöydästä ruutu-A:n. Kumpi tapa on turvallisempi? Jos ruutu oli 4-1, et voi varastaa pataa ässällä ja jos risti oli 5-1, saa vastustaja ristivarkauden, jos varastat pienellä.

- Selvää on, että 5-1 jakautuma on epätodennäköisempi (14,5 %) kuin 4-1 (28,20 %) , eli varastat padan pienellä.

AJ1054	Tuttu tilanne. Miten pelaat tämän värin?
7632	- Paras pelitapa on kaksoisleikkaus, kuvat ovat usein jakautuneet.

- Jos sinulla on huonosti yhteyksiä, voit pelata myös ensin ässän. Tämä pelitapa onnistuu, jos kuva oli singeltonina tai väri oli 2-2.

	WEST	EAST		WEST	EAST
1.	K	Q32	9.	K3	Q2
2.	Q	K32	10.	K2	Q3
3.	KQ	32	11.	Q3	K2
4.	K32	Q	12.	02	K3
5.	Q32	K	13.	KQ3	2
6.	3	KQ2	14.	KQ2	3
7.	2	KQ3	15.	KQ32	-
8.	32	KQ	16.	-	KQ32

Yllä kaikki mahdolliset jakautumat.

Kaksoisleikkaus epäonnistuu tapauksessa 8. Ässän pelaaminen epäonnistuu kolmessa tapauksessa: 13, 14 ja 15. Muissa tapauksissa pelitavat ovat samanarvoisia eli onnistuvat tai epäonnistuvat molemmat. Todennäköisyyden mukaan kaksoisleikkaus on siis parempi (1 vastaan 3 epäonnistumiset) .

Kaksoisleikkaus onnistuu: 75 % (12 kertaa 16:sta)

Ässän pelaaminen onnistuu: 62,5 % (10 kertaa 16:sta)

KJ1043	Pelaat Southin korteista kohti pöytää, West tunnustaa pienellä.
7652	- Kuningas vai sotilas?

Jos tarjoussarjasta ei ole mitään johtolankoja, on paras leikata sotilaalla. Jos Westillä oli Ax se on tietysti väärin, mutta jos Westillä oli Qx se oli oikein. Siis samanarvoinen arvaus. Mutta Westillä voi olla myös AQx,

joten sotilas on parempi. Jos West on tarjonnut jotain, hänellä on todennäköisemmin ässä, ja silloin kuningas voi olla parempi pelitapa.

TEHTÄVIÄ 8

1)	98 AK QJ842 AQ105	AKJ4 1052 1063 KJ8	3NT/W. North lähtee hertta-6:lla. Pelinvientisi?
2)	QJ1094 AKQ J1094 Q	AK8 10 A63 A109864	7S/W. Lähtö: ruutu-8.
3)	AK6 AQ1064 - AK1072	Q72 2 KJ1098 Q654	6C/W. Lähtö: pata-9.
4)	1075 AJ104 753 Q76	432 K AK0642 AJ5	3NT/W. Lähtö: pata-K. Puolustus ottaa 4 patatikkiä ja jatkaa hertta-9:llä.
5)	A2 J93 KJ963 A62	863 AQ106 A84 K94	3NT/W. North lähtee pata-7:lla, South pelaa kuninkaan. Otat toisen padan.
6)	73 AK7 Q7 AK10862	AJ105 92 AKJ963 4	6NT/W. Lähtö: hertta-Q.
7)	AK75 A75 KQ A762	103 K4 A10862 J943	3NT/W. North lähtee hertta-3:lla, Southilta 10.
8)	AK KJ92 108 AK984	9643 53 AJ962 Q6	3NT/W. North lähtee hertta-6:lla, Southilta Q
9)	AK1082 A5 632 AQ6	54 1073 AK754 853	3NT/W. North lähtee hertta-2:lla, Southilta K. Mitä väriä ryhdyt kasvattamaan?
10)	A54 A1094 AQ5 K52	1072 Q5 KJ108 A943	3NT/W. Lähtö: pata-6. Otat kolmannen padan. South sakaa ruudun kolmannelle padalle.

11) Q106 K4
AJ109 653 3NT/W. Lähtö: pata-5.
K5 A8642 South ottaa ässällä ja jatkaa kahdeksikolla.
K865 AJ7

12) KJ 107
KQ10943 AJ5 6H/W. Lähtö: ruutu-J.
KQ4 A63
86 AKJ72

13) AJ9865 KQ104
K4 AJ32 7S/W. Lähtö: ruutu-K.
62 A5
AKQ 1096

14) K52 A763
AQ6432 J85 4H/W. Lähtö: pata-Q.
KQ 8542 Otat ässällä, mitä jatkat pöydästä?
AQ 104

15) 3 A975
AKJ74 Q109 4H/W. Lähtö: pata-K.
J64 1083
AKQ5 762

16) 93 AKJ54
KQJ4 A75 7NT/W. Lähtö: hertta-2.
AKJ76 Q10
65 AQ2

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 8

1) 1075
Q8763
A97
96 Anna pata-8 kiertää!
98 AKJ4
AK 1052 Jos Northilla oli 10, olet heti kotona. Jos South ottaa 10:llä, - leikkaa
QJ842 1063 myöhemmin pataa sotilaalla.
AQ105 KJ8
Q632 75 %:n oddsi.
J94
K5
7432

2) 762
J63
872
J753 Pelaa vuorovarkautta
QJ1094 AK8
AKQ 10
J1094 A63 Otat isot hertat ja sakaat pöydästä ruudut. Ristin kasvatus onnistuu
Q A109864 vain, jos se oli 3-3. Hertta tuskin on 7-2.
53
987542
KQ5
K2

- 3) 985
KJ953
5432
9
- AK6 Q72 Valttaat ja pelaat ruutu-K:n pöydästä. Pelitapa onnistuu, jos edes jompikumpi ruutukuva on Southilla.
AQ1064 2
- KJ1098 odds: 75 %.
AK1072 Q654
J1043 - Hertan kasvatus on huonompi mahdollisuus.
87
AQ76
J83
4. Ota hertta-K yli ässällä ja leikkaa ristiä. Ellei ruutu ole 2-2, et pääse muuten käteesi.
5. Ota ruutu-A ja -K. Jos ei ruutu-Q putoa, on sinulla vielä mahdollisuus leikata herttaa.
6. Risti on jakautunut todennäköisemmin 4-2. Tee siis kaksoisleikkaus padassa - se on paras mahdollisuutesi.
- 7) 8
Q9632 Ota herttalähtö käteesi. Pelaat ruutu-K:n ja -Q:n, jonka otat yli ässällä!
J753
K108
- AK75 103 Pelitapa onnistuu, jos:
A75 K4
KQ A10862 - ruutu-9 on toisena
A762 J9411 - ruutu-J on toisena
QJ9642 - ruutu on 3-3
J108
94 Ruutu on useimmiten 4-2, joten on väärin toivoa 3-3 jakautumaa.
Q5
- 8) Ota tikki ja tee kaksoisleikkaus ruudussa. Älä luota ristin olevan 3-3
- 9) Kasvata ruutu laistamalla kerran.
- 10) Toivo hertta-K:n olevan Southilla. Se on parempi mahdollisuus kuin risti 3-3.
- 11) Kaksoisleikkaus hertassa on paras pelitapa.
- 12) Kasvata risti varastamalla.
- 13) Leikkaa hertta- Q - 50 %:n mahdollisuus. Hertta- Q on tuskin kolmantena, joten sen pudottaminen varastamalla on huonompi mahdollisuus.
- 14) Leikkaa ristiä. Hertan täytyisi olla 2-2, jotta herttaleikkaus kannattaisi.
- 15) Valttaa kaksi kertaa ja pelaa ristiä kolme kierrosta. Jos risti ei ollut 3-3, voi viimeinen valtti olla sillä, jolla oli 4-kortin risti.
- 16) Näyttäisi siltä, että pitäisi arvata leikkaako pataa vai ristiä. Oikein on kuitenkin ottaa A-K pataa, sillä rouva voi olla toisena, pieni lisämahdollisuus. - Jos rouva ei putoa, leikataan ristiä.

XV VALTTIKONTROLLI

Pelinviejän on Syytä olla tarkkana, jos "valttimatti" uhkaa.

	KJ8		Pelaat 4S/S.
	J5		
	K852		West-lähtee A-K:lla herttaa. – Älä varasta! Heitä ruutu pois, sehän
4	K1064	6532	menee muutenkin. Jos erehdyt varastamaan, menee sinulta valttikont-
AK10974		Q862	rolli, kun pata on 4-1.
Q96		J104	
A73		82	- Jos valttaat, ei sinulla ole enää valttia ja vastustajilla on vielä risti-A,
	AQ1097		ja he saavat myös herttatikkejä, koska sinulla ei ole valttia.
	3		
	A73		- Vastustajan ei hyödytä jatkaa kolmatta herttaa, koska voit varastaa
	QJ95		sen pöytään.

	43		
	J4		
	AQJ42		
	AJ32		4S/S.
QJ10		72	
AKQ10		752	West lähtee herttaässällä ja jatkaa patarouvalla. Mitä teet?
87		10965	
Q876		K1054	- Jos et nyt laista, tulee pieti!
	AK9865		
	9863		
	K3		
	9		

- Varmasti menossa oleva tikki on usein parasta antaa jo alkuvaiheessa.

	8752		
	A		6S/S.
	AKJ62		West lähtee hertta-K:lla. Pelaat pienen pöydästä ja East tunnustaa
	Q73		rouvalla. - Laista! Westillä on 10xxx padassa – varma valttitikki, jos ja
10643		Q	kun Q on singelton. Jos otat ensimmäisen padan et voi enää saada
KQJ9		87542	paliä kotiin. Et pääse näet nauttimaan pöydän ruututikeistä.
95		873	Kun laistat padan, East lyö ristiä, otat ässän ja varastat hertan pöytään.
K62		J1084	Tulet valtilla käteen ja varastat viimeisen herttasi. Ruuturouvalla
	AKJ9		käteen, - NYT voit poistaa <u>kaikki</u> Westin padat ja vahvoille ruuduille
	109		sakata ristimeneväsi.
	Q104		
	A95		

XVI VASTUSTAJIEN TARJOUSTEN HUOMIOIMINEN

	KJ87					
	AK		W	N	E	S
	KQ42		1C	D	1H	1S
	A64		2C	4S	-	-
AQ		103	-			
J3		Q10976				
A53		J10876	West lähtee risti-Q:lla.			
QJ10952		8				
	96542		- Jos vastustaja ei olisi tarjonnut mitään, South ottaisi ristin käteensä ja pelaisi valttia. Silloin kuitenkin West ottaa pataässän ja jatkaa ristosotilaalla – pöydän ässä ei saa tikkiä.			
	8542					
	9					
	K73					

-Oikea pelitapa on nyt ottaa risti pöydän ässällä ja jatkaa sieltä ruutukuninkaalla. Tällöin East voi varastaa ristin, mutta hän varastaa vain Southin "ristimenevän" (siis pienen ristin). -Ruutuvarkaudella pääset myöhemmin käteesi pelaamaan valttia kohti pöytää.

	A1042		W	N	E	S
	Q63		-	1C	-	1S
	KJ5		-	2S	-	4S
	KQ7		-			
87		K				
AK52		J1094	West lähtee hertta-K:lla ja jatka pienellä ruudulla toivoen, ettei			
A73		109842	Southilla ole rouvaa ja että hän arvaisi väärin.			
6543		1098				
	QJ9653		- Saat kuninkaalla tikin ja tulet ristillä käteesi. Pelat patarouvan ja			
	87		West tunnustaa seiskalla. Leikkaaminen on "oddsi", mutta -			
	Q6		tarjoussarja! West ei avannut. Hänellä on A-K herttaa ja ruutu-A.			
	AJ2		Hänellä ei "voi" olla enää patakuningasta. - Toppaat padan!!			

XVII LOPPUPELITILANTEISTA

Loppupelitekniikan "hienoin" ja vaikein alue on kiristykset. Eliminointi ja inpetaus (= vastustajan kiinnilyöminen "feivörin" saamiseksi) ovat yleisempiä kuin kiristykset. Käytännön peleissäkin tällaista pelitapaa esiintyy verraten usein. Muutama esimerkki eliminoinnista ja kiinni-istutuksesta:

	AK4		6H/S.			
	J1063		West on ollut mukana tarjoussarjassa ristivärillään ja lähtee pata-Q:lla.			
	A94		Näyttäisi siltä, että pelinviejällä on kaksi ristimenevää.			
	J42		– Eliminoinnilla ja kiinni istutuksella tämä voidaan kuitenkin välttää.			
QJ109		86532	Pelinviejä valttaa, sakaa patakuninkaalle ristin ja varastaa padan. Hän			
7		95	eliminoi myös ruudun ottamalla K-A:n ja varastamalla pöydän			
QJ6		108752	kolmannen ruudun. Pata ja ruutu on nyt eliminoitu, pöydässä ja			
KQ1097		3	kädessä on kummassakin renonssi. Pelinviejä pelaa kädestään pienen			
	7		ristin kohti sotilasta. West ottaa rouvalla, mutta hän on inpetissä.			
	AKQ842		Ristikääntö mene "kombinoituun" haarukkaan ja patakääntö			
	K3		"tuplarenonssiin".			
	A865					

754		
A543		Pelaat 6NT/S. West lähtee hertta sotilaalla. - Puuttuva tikki voi tulla pataleikkauksella tai hertasta, jos se istuu 3-3.
AJ7		
KJ5		
K103	J962	- Otat kuitenkin ensin 4 kierrosta ristiä. Westin on pakko sakata jotain, hän sakaa ruudun ja padan. Otat 3 kierrosta ruutua, West sakaa hertan. Otat hertta-Q:n ja -A:n ja lopputilanne on selvä: Westillä on kolmessa viimeisessä kortissa herttakymppi ja kaksi pataa.
J10987	2	
832	10965	
103	8764	
	AQ8	
	KQ6	- Lyöt hänet hertalla kiinni ja hänen on käännettävä pataa haarukkaan - hänellä ei voi olla muuta väriä jäljellä
	KQ4	
	AQ92	

Tällä kertaa, kun pataleikkaus ei olisi onnistunutkaan, huolellinen pelinvientisi palkittiin. - Huomaa Westin mahdollisuus: - Jos hän olisi jo alkuvaiheessa sakannut patakuninkaansa singeltoniksi, pelinviejä ei voi lyödä häntä "turvallisesti" kiinni hertalla, vaan yrittää varmasti pataleikkausta. Patakymppi voi tosin olla joskus liian arvokas kortti sakattavaksi ja muutenkin K:n jättäminen singeltoniksi kysyy hermoja.

Puolustus inpetiä vastaan

	KQ5	4H/S.
	QJ5	West lähtee pata-J:lla. East ottaa A:llä ja jatkaa ruutu-Q:lla. South laistaa, mutta ottaa toisen ruudun, menee hertalla pöytään ja sakaa padalle ruutunsa. Pelinviejän ainoa (pieni) mahdollisuus on eliminointi ja kiinni-istutus.
	762	
	10742	
J10987	A643	
103	98	- Hän varastaa padan käteensä ja menee hertalla pöytään. Varastaa pöydän viimeisen ruudun ja ottaa ristiässän. - Jos West ei ole nyt tarkkana, peli menee kotiin. Hän joutuu risti-K:lla kiinni ja joutuu lyömään pataa tai ruutua tuplarenonssiin. Westin on siis toivottava, että Eastillä on ristissä Q-J ja pelattava K ässän alle. (On aika selvää, että näin on, sillä muutoinhan pelinviejä yrittäisi jonkinlaista ristileikkausta.) – Pelinviejä olisi pelannut paremmin ottamalla ristiässän jo aikaisemmin esim. neljännessä tikissä. Tällöin West ei ehkä huomaa syntyvää lopputilannetta ja kiinni-istutuksen vaaraa.
K985	QJ10	
K3	QJ96	
	2	
	AK7642	
	A43	
	A85	

Valttireduseeraus

Vastustajalla saattaa olla valttikuva niin monentena, ettei sitä voi leikata, pöydässä ei esim. ole riittävästi valtteja. Älä kuitenkaan hellitä, kotipeli voi silti järjestyä.

	-	
	-	
	-	
	32	
-	K4	Olet South ja pelaat patasitoumusta.
-	-	
-	-	
QJ	-	- Jos olet pöydässä kiinni, ei East saa valttikuninkaallaan tikkiä.
	AQ	
	-	
	-	
	-	

-	-	
-	-	
-	-	
	QJ4	
-		K4 Nyt East saa tikin.
8		-
8		6 - Sinulla pitäisi lopputilanteessa olla yhtä pitkä valtti kuin
10		- vastustajalla.
	AQ2	
	-	
	-	
	-	

Grand Coup

	852	
	K4	Pelaat 4H/S. Vastustaja ottaa kolme patatikkiä ja kääntää ruutua.
	AK109	Pelaat herttaa K:lle ja leikkaat herttaa sotilaalla - West renottaa. Eastin
	AQ109	"varma" valttitikki katoaa, jos sinulla on kaksi viimeistä korttia A-J
J1093		AKQ herttaa ja olet pöydässä kiinni. - Sinun pitää lyhentä valttiasi
3		Q986 varastamalla pöydän vahvoja kortteja.
7543		863
8643		752 - Pelaat ruutua K:lle ja varastat ruudun, menet ristillä pöytään ja
	764	varastat ruudun. - Onnistut, sillä pääset vielä ristillä pöytään (Eastillä
	AJ10752	oli tarpeeksi monta ristiä). - Kun pelaat pöydästä ristin, on Eastin
	QJ	hertta-Q "välikädessä".
	KJ	

Samantapaisella pelitavalla voi "mahdotonkin" sitoumus mennä kotiin:

Trumpcoup

	1062	6S/S.
	AKQ32	West lähtee ruutukuninkaalla. Otat valttiässän ja "huono tuurisi"
	J73	paljastuu.
	Q6	
QJ43		- Älä vaivu epätoivoon. Ei peli vielä ole pelattu!
J1094		75
KQ		10986542 - Herttaa ässälle ja ruutuvarkaus käteen, Westiltä rouva. Hertta-K ja
J75		10942 -Q ja kädestä risti. South tietää nyt, että Westillä on herttaa jäljellä,
	AK9875	joten hän varastaa hertan käteensä. - Nyt Southilla on sama
	86	valttipituus kuin Westillä. Hän ottaa kolme korkeaa ristiä ja pelaa
	A	kädestään pienen padan. Westin on pakko ottaa sotilaalla ja hän jou-
	AK83	tuu kääntämään valttia haarukkaan!!

Devils Coup

	K954		
	AQJ9		
	5		
	J963		6S/S. Ruutulähtö.
Q8		J76	
763		K82	Valttitikki näyttäisi olevan menossa, mutta...
J973		10864	
Q1042		875	- Herttaleikkauskaan ei onnistu. Kotipelitoiveita on, vaikkei Q-J pataa olekaan dubbeltonina
	A1032		
	1054		
	AKQ2		
	AK		

	K95		
	A		
	-		
	J		Saat aikaan esim. viereisen lopputilanteen
Q8		J76	
3		2	- Voit vaikka varastaa ruudun pöytään, ottaa herttaässän ja pelata ristin. East on voimaton! Jos hän varastaa pienellä, saat tikin patakympillä. Jos hän varastaa sotilaalla, voit leikata Westin rouvan.
J		4	
Q		-	
	A103		
	5		- Et siis menetä patatikkiä!
	A		
	-		

Smother play

	A65		
	KJ9		
	843		
	6543		Pelaat 4S/S.
K743		2	
864		10753	Vastustaja ottaa kaksi ruututikkiä, varastat kolmannen ruudun. Ristitikki on varmasti menossa, padasta ei siis saa mennä tikkiä.
AK9		QJ765	
872		QJ10	
	QJ1098		- Leikkaat pataa ja se onnistuu, mutta kuningas on neljäntenä!
	AQ2		
	102		
	AK9		

	A		
	-		
	-		
	6		
K7		-	Otat A-K:n ristiä ja kolme vahvaa herttaasi ja lyöt Eastin ristillä kiinni. Lopputilanne on vieressä. East on kiinni. – Lyö hän mitä tahansa niin varastat kymppillä ja Westin pata-K jää tikittä!
-		10	
-		Q	
-		-	
	109		
	-		
	-		
	-		

Deschappelles Coup

74		3NT/S. Lähtö: pata-3.
A6		Tässä ei ole kysymys mistään loppu-
K010872		pelistä vaan aivan alusta.- Jos
932		puolustaja ei heti tee jotakin
QJ63	A852	ratkaisevaa, voi se olla myöhäistä.
10854	K92	East ottaa pataässän, mutta mitä
5	A63	hänen pitää jatkaa. - Padasta ei
1654	Q108	pietiä heti tule ja pöydänruutu-
	K109	väri näyttää pelottavalta.
	QJ73	- Oikea käyntö on hertta-K! Pöydän
	194	ruutuväri on "kuollut" ja peli on
	AK7	pieti.

Seuraavassa puolustaja pääsee myös loistamaan:

	K54	
	K6	
	AJ	
	AKJ875	
J3	10972	3NT/S. (Sitoumus on väärässä kädessä) - Herttalähtö ja East saa kaksi
J98543	AQ	ensimmäistä tikkiä. mitä pitää jatkaa?
Q82	K743	
102	Q43	- Ruutukuningas! Partneri pääsee väkisin rouvalla myöhemmin kiinni
	AQ86	nauttimaan herttatikkejä.
	1072	
	10965	
	96	

XVIII KIRISTYSTEKNIikka

Kiristys (SQUEEZE, "skviisi") on bridgen termeistä kiehtovin. Se tuo mieleen jotain hienoa ja vaikeata, monelle jopa mystistä. Kiristysten hallitseminen on sanottu olevan ns. eksperttien tunnusmerkki.

Älä lue tätä liian nopeasti. Yritä omaksua asia minkä luet, ennen kuin menet eteenpäin. Suuri osa tekstistä on sellaista, mitä ei voi millään heti tajuta - mutta yritä! Lopussa on tehtäviä. Yritä ratkaista ne itse. Niistä ei ole mitään hyötyä, jos vain katsot vastaukset. Jos osaat muutamankin, olet jo melkoinen "skviisiekspertti". Teksti on vaikeinta, mitä olet tai tulet lukemaan ja osa kiristyksistä mitä esitetään ovat niin harvinaisia, ettei niistä käytännön kannalta ole mitään hyötyä! Tämä esitys pyrkii näyttämään kiristysten valtavat mahdollisuudet - siksi ne ovat mukana.

Yhden illan kerhokilpailussa on harvinaista, jos pääset "kiristämään" edes kerran. Mutta - silloin kun tilanne tulee eteesi (ja huomaat sen) ja onnistut kiristyksellä saamaan hyvän merkinnän - tyytyväisyytesi on varmasti suurempi kuin silloin, kun olet saanut "topin" vastustajien hölmöilyn ansiosta - kuten topit monasti saadaan.

Korostan vielä: Jos sinulla on muutakin luettavaa bridgestä, älä tuhlaa aikaasi vaikeimpien kiristysten harjoitteluun sillä se vie aikaa. Ilman kiristystekniikkaa pärjää mainiosti. "Yksinkertaiset" kiristykset ovat kuitenkin mielestäni niin oleellisia, että niiden hallitseminen kuuluu kyllä jokaiselle itseään "bridgen pelaajana" pitävälle. Kiristykseen tutustuminen parantaa muutakin pelitekniikkaa; jos et ole ennen harjoitellut esim. vastustajien käsien kartoittamista niin nyt se on pakko. Tämä ns. counting on aivan perusasia niin pelinvienti - kuin puolustuspelissäkin - aina, ei vain kiristyksissä. Harjoittele vastustajien käsien jakautuman laskemista ja

yrityä paikallistaa kuvakortteja. Jos sen taidon opit - menestyt. Kiristysten välttävään hallitseminen antaa kyllä pelaajalle varmasti lisää itseluottamusta ja -varmuutta ja siitähän on varmasti hyötyä.

Mutta muista - ettei parhainkaan pelinvientiakrobaatti saa sitoumusta kotiin, jos se on täysin väärä. Tarjoaminen on monasti ratkaisevinta. Vielä kerran: Älä lue tätä kuin sanomalehteä. Ota kynä ja paperia esiin, kun tutkit esimerkkejä ja ratkaiset tehtäviä.

MITÄ KIRISTYS TARKOITTAÄ?

Esim. 1. olet pelinviejänä 7NT:ssa. Lähtö: patakuningas.

	AJ		
	AJ4		
	10964		
	J982		
KQ1074		98653	Ei näytä hyvältä. Herttamenevä näyttää väistämättömältä. 7C (tai edes 6NT) olisi ollut parempi. - Mutta katso Westin kortteja! – Nyt 7NT "seisoo". Otat lähdön ässällä ja pelaat ristit ja ruudut. Kun pelaat viimeisen ruudun, mitä West tekee? - Luovuttaa, sillä jos hän sakaa patarouvan, sakaat pöydästä herttasotilaan ja pöytä on vahva. Jos hän sakaa hertan, sakaat padan ja pöydän hertat ovat vahvoja. Olet pelannut sitoumuksen kiristyksellä kotiin!
KQ93		10862	
53		7	
107		654	
	2		
	75		
	AKQJ82		
	AKQ3		

Uhkakortteja olivat patasotilas ja herttasotilas. Tällainen kiristys kuuluu luokkaan SIMPLE SQUEEZE = yksipuolinen, "yksinkertainen" kiristys.

Aina se ei ole näin helppoa. Erilaisilla skviiseillä on omat nimensä ja tekstissä esiintyy termejä, jotka ovat englanninkielisiä. Kaikkien niiden väkisin suomentaminen ei ole mielekäästä. Englanninkielinen termi on usein kuvaavampikin.

Pelaajalla on kolme tärkeää korttia ja hänen on sakattava niistä yksi silloin, kun vain kaksi voi olla jäljellä - siinä kiristuksen perusasia. Kiristys on pelitapa, joka tekee tietyn kortin vahvaksi siksi, että vastapuoli on pakotettu sakaamaan sen värin korkeamman kortin.

Esim. 2. Oletetaan vatustajilla olevan patakuningas ja -rouva ja herttarouva. Voitko saada loput tikit:

A)	AJ	B)	AJ	C)	AJ
	J		J		3
	-		-		-
	-		-		-
	KQ		KQ		KQ
	Q		Q		Q
	-		-		-
	-		-		-
	32		32		3
	-		-		J
	-		-		-
	A		A		A

Kohdassa A) otat ristiässän (kiristyskortti) ja West on kiristyksessä. Kohdassa B) mitään kiristystä ei ole, koska East sakaa pöydän jälkeen. Kohdassa C) kiristys toimii Eastiäkin vastaan, koska uhkakortit ovat jakautuneet.

Sääntö: Jos molemmat uhkakortit ovat samassa kädessä, vain uhkien edessä olevaa pelaajaa voidaan kiristää.

Muut "tavallisen" kiristysten edellytykset seuraavassa luvussa.

I SIMPLE SQUEEZE

Voidaan määritellä 4 ehtoa, jotta kiristys toimisi. Sana BLUE helpottaa muistamista:

- B: Puolustaja BUSY kahdessa värissä (pito kahdessa värissä)
- L: Pelinviejällä on yksi LOSER (menevä)
- U: Ainakin yksi uhka on UPPER kädessä (puolustajan takana)
- E: Uhkakorttiin on ENTRY (kiinniotto, yhteyskortti)

Entrytilanteita on 3 mahdollisuutta:

- E1: Northilla (oletetaan Southilla olevan kiristyskortti) on uhka ja siinä värissä on entry.
- E2: Northilla on WINNER (vahva kortti, korkeampi kuin vastustajilla siinä värissä) ja pieni kortti Southin
- E3: uhkavärissä; jos East on "uhri" Southilla on winner myös omassa uhkavärissään.
Northilla on winner Southin uhkavärissä ja Southilla Northin värissä.

Entrytilanne E1 on yleisin

Esim. 3. Sitoumus: 7NT. Lähtö: patayhdeksikkö.

	65	South ottaa isot ristinsä ja ruu-
	AK4 2	tunsa.
	AJ83	East on viimeisellä ruudulla
	J65	kiristyksessä. Patakymppi nousee
987	KQJ42	tikiksi, ellei East heitä
J7	109653	hertta
1065	9	pitoaan pois.
87432	109	
	A103	
	Q8	
	KQ742	
	AKQ	

Tilanne viimeistä ruutua pelattaessa:

	6	
	AK42	
	-	
	-	
	K	Ruutukakkonen on kiristyskortti.
-yhden	10965	
tekevää	-	Northin uhkakortti on herttanelonen ja hertassa on entry. Southin uhka
	-	kortti on patakymppi.
	103	
	Q8	
	2	
	-	

Sääntö: Anna vastustajille sopiva määrä tikkejä mahdollisimman aikaisin. BLUE-sanan LOSER pitää täsmätä. Kiristyskorttia pelattaessa pelinviejällä on simple squeezeessä YKSI MENEVÄ. "TEMPO" on oikein - "anna skviisitempo".

Esim. 4. Pelaat 6NT, jonka East on kahdentanut. Lähtö: herttakuutonen.

A3	
A8	
AKQJ87	
AK7	
J542	
53	
532	
Q842	

Laske tikkisi: sinulla on 11. Jotta kiristys toimisi, tarkista onko BLUE voimassa. East on BUSY jos hänellä on sekä ristipito että patakuvat. LOSER - ei täsmää, sinulla on 2 menevää. Anna siis ensimmäinen tikki. UPPER- onko sinulla uhkakorttia Eastin takana? – On - neljäs risti. ENTRY – onko sinulla yhteys uhkakorttiin? On - ristirouva. Laistat siis ensimmäisen tikin - tempo on nyt oikein. East jatkaa pata kuninkaalla. Otat sen pöytään ja pelaat ruudut pohjaan. Tilanne on:

	3	
	-	
	7	
	AK7	
-yhden tekevää		Kiristyskortti ruutuseiska pakottaa Eastin luopumaan patarouvasta tai ristipidostaan.
	J	
	-	
	-	
	Q842	

Sääntö: Kun molemmat uhat ovat samassa kädessä ja molemmissa uhkaväreissä on winnereitä ota kaikki winnerit yhdestä väristä, jos mahdollista ennen kiristyskorttia. Jos edellisessä esimerkissä East ei jatka pataa, niin otat siis itse pataässän ennen viimeisen ruudun pelaamista.

Bridgen vaikein osa on kiristykset, mutta vielä vaikeampaa on puolustaa niitä vastaan:

Esim. 5.

	KQ103	
	864	
	Q765	
	74	
762		
J9		
J1093		
AQ103		

Olet Westin korteissa. South pelaa 3NT.

Lähdet rohkeasti ristikolmosella, partneri ottaa kuninkaalla ja palauttaa kuutosen pelinviejältä yhdeksikkö. Otat kympillä. - Mitä jatkat? Tässä vaiheessa lähes kaikki puolustaisivat pelin kotiin ottamalla vahvat ristinsä! Partneri näet joutuu automaattisesti kiristykseen, vaikka jatkatkin ruutusotilaalla.

	KQ103	
	864	
	Q765	
	74	
762	984	
J9	10732	
J1093	K42	
AQ103	K62	
	AJ5	
	AKQ5	
	A8	
	J985	

Kun pelinviejä pelaa 4 kierrosta pataa, partnerin on luovuttava neljännestä hertastaan tai sakattava ruutukuningas. Peliin tulee pieti, jos et ota vahvoja ristejäsi, vaan lyöt jo kolmanteen tikkiin ruutusotilaan. Partneri voi näet silloin sakata neljännelle padalle ruudun.

Vienna coup

Vienna coup on itseasiassa vain kiristuksen valmistelua "avblokkaamista" .

Sääntö: Kun Southilla on kiristyskortti ja yksi uhkakortti, eikä winneriä kummassakaan uhkavärissä ja Northilla on winner molemmissa, ota Northin winner Southin väristä ennen kiristyskortin pelaamista = **VIENNA COUP**.

Esim. 6. Pelaat 7H. Lähtö: ristihakdeksikko.

AK32		
A962		
A9		Sinulla on 12 tikkiä – siis yksi menevä.
AK5		Puuttuva tikki voi tulla joko padasta tai rististä, jos pata ei ole 3-3.
	10976	Lähtökortista (risti-8) voit toivoa ristipidon olevan Eastillä.
	7	Kiristyskortti on viides hertta. - Valtaamme, otamme winnerin
	Q1076	Southin uhkaväristä (risti-K). Southin uhkakorttihan on
	QJ106	ristiyhdeksikkö ja vahvat ruudut. Pelaamme valtit pohjaan. Viimeistä
Q54		herttaa pelattaessa pöydästä voidaan sakata risti, mutta East ei voi
KQJ103		sakata mitään.
K5		
932		

Esim. 7. East on avannut IH:lla ja olet pelinviejänä 4S:ssa. Lähtö: herttarouva. Puolustus ottaa kolme herttatikkiä ja kääntää valttia.

AJ4		
1074		
AKJ		
AQJ9		
KQ9852		Eastin avauksen perusteella risti- ja ruutuleikkaukset epäonnistuvat,
J53		joten pelaat Vienna coupia. Otat ristiässän ja valtit pohjaan.
53		
104		

-

-

AKJ		Tilanne on vieressä.
Q		

2

-

53		- Viimeiselle padalle voit heittää pöydästä ristirouvan. Jos East ei
10		sakaa ristikuningasta, toppaat ruudun!

Entrytilanne E2

Northilla on winner ja pieni Southin uhkavärissä. Jos East on uhri Southilla on myös winner omassa uhkavärissään. (Northilla ei ole entryä omassa uhkavärissään, muutoinhan tilanne olisi E1 mukainen.)

Esim. 8. Pelaat 6H. West on tarjonnut väliin 1S.

1072
J852
AKQ
A53

A
AKQ7643
852
Q6

West lähtee patakuninkaalla. Jos hänellä on pata-Q ja -J ja ristikuningas, sitoumus on ylitikillä kotona. Valttaat, otat korkeat ruudut ja pelaat valtit pohjaan.

10

-

-

A5

Q

-

-

KJ

-

3

-

Q6

Jos patakymppi ei kasva, sakaat sen ja pelaat ristiä ässälle pudottaen kuninkaan.

Entrytilanne E3

Northilla winner Southin uhkavärissä ja Southilla winner Northin uhkavärissä = **CRISS-CROSS SQUEEZE**.

Esim. 9.

-

-

J87

A

-

2

-

653

KQ

-

J9

-

J

-

A

72

Kiristyskortti on patasotilas. Jos West sakaa ruudun, otetaan ruutuässä ja pöytä on vahva. Jos West sakaa ristin, pelataan ristiä ässälle ja käsi on vahva.

- Kiristys toimii samoin myös Eastiä vastaan.

Esim. 10. Pelaat 7H. Lähtö: patakymppi.

K73

J853

7642

A2

854

107

J1083

KJ104

AQJ

AKQ92

AKQ

Q6

Kiristyskortti on viides hertta jolle voit sakata pöydästä ristin. East on voimaton.

- Huomaa että (tässä jaossa) joudut arvaamaan pelaatko ruutua 3-3 vai kiristystä.

- Pelipöydässä vastustajien sakaukset helpottavat monasti.

Uhkakortin siirtäminen

Esim. 11. Pelaat 4H. East on avannut 1C. Lähtö: risti-9.

Q107			10
QJ7			-
AK86	East ottaa kolme ristitikkiä ja kääntää ruutua, West peittää J:n Q:lla.		A8
765	- Ilmeisesti patakuningas on Eastillä ja ruutupito W:llä - ei siis kiristystä ellei saada molempia pitoja siirretyksi Westille.	J	-
		-	
		109	
		-	
A4	Toivomme että hänellä on patasotilas ja pelaamme pöydästä patarouvan. East peittää ja pelaamme valtit pohjaan. West joutuu pata-ruutukiristykseen.		4
AK10932			9
J4			4
J83			-

II DOUBLE SQUEEZE

Kaksipuoliset kiristykset ovat jo vaikeita ja niiden esittämiseksi on määriteltävä muutamia käsitteitä, joille annetaan kirjaintunnus.

Väri R = sisältää uhan oikealla puolella olevaa puolustajaa vastaan

Väri L = sisältää uhan vasemmalla puolella olevaa puolustajaa vastaan

Väri B = uhkaväri jossa molemmilla puolustajilla on pito

Väri F = vapaa väri (R ja L ovat "semivapaita" värejä)

Double squeezeessä on siis jossain värissä uhka kumpaakin puolustajaa vastaan ja kahdessa muussa uhkavärissä kummallakin puolustajalla on yksinään pito.

Double squeezeessä puolustaja joutuu yksipuoliseen kiristykseen sen jälkeen kun hänen partnerinsa on joutunut luopumaan B-pidostaan.

Esim. 1.

	-		
	5		
	K8		Uhat:
-	A5	-	
6		98	R: hertta-7
QJ		9	L: ruutu-8
QJ		K9	B: risti-5
	J		
	J7		Ota ruutu-K ja hertta-J.
	7		
	8		

Tilanne:

-	-	
-	-	
8		
A5		Pelaat pata-J:n (kiristyskortti).
-	-	
-	9	Westin on säilytettävä ruutu-Q eli sakattava risti. Pöydästä sakataan ruutu. - East on nyt hertta-risti simple squeezeessä.
Q	-	
QJ	K9	
	J	(Type R double sq)
	7	
-	-	
8		

Esim. 2.

-	-	
6		Uhat:
87		
Q5		R: risti-5
-	-	L: ruutu-8
J87	Q95	B: hertta-3
Q9	-	
-	J9	Otat pata-J:n, Eastin on luovuttava herttapidostaan säilyttääkseen ristipitonsa. Kun pelaat ristiä rouvalle, West on ruutu-herttakiristyksessä.
	J	
	AK3	(Type B double sq)
-	-	
4		

Edellytyksiä double sq:iin

1. Kaikissa D. sq:ssä B-uhalla on oltava oma entry (kiinniotto) .
2. Kaikissa D. sq:ssä, jos B-winnerit (korkeat kortit) ovat samassa kädessä B-uhan kanssa, lopullisen kiristyskortin on oltava toisessa kädessä (esim. 2: risti-Q).

Double squeezejä on kahdenlaisia:

R: R-uhka on yksin vastapäätä L- ja B-uhkaa, yleisin (esim. 1)

B: B-uhka on yksin vastapäätä L- ja R-uhkaa (esim. 2)

TYPE R DOUBLE SQUEEZE

SÄÄNTÖ: L-winnerit (winner = vahva kortti, jota korkeampaa ei ole vastustajilla ko. värissä) otetaan aikaisin. Viimeiset F- ja R-winnerit pelataan kädestä, jossa on yksipuolinen uhka esimerkissä 1 otettiin ruutu-K aikaisin)

Esim. 3.

AK109852	QJ74	South	West	North	East
A	Q10965	3C	3S	4C	5C
10	A762	-	5H	-	6D
7632	-	-	7S	-	-

Uhat: B: ruutu-7, L: hertta-Q, R: risti-7

7S/W. Lähtö: pata-4.

Pelinvienti on lähes automaattinen. Varastat ristin Pöytään, otat hertta-A:n (L-winner) , varastat ristin pöytään, varastat hertan käteen jne. Kiristystilanne on lopussa selvä:

	-		
	K		
	KQ		
	-		
A		-	
-		Q	
10		A7	
7		-	
	-		
	-		
	J10		
	K		

Northilla vain voi olla herttapito ja Southilla ristipito. Kumpikaan ei voi pitää kahta ruutua. Pelaat viimeisen padan. Northin on luovuttava ruudusta tai hertta-Q kasvaa. South on ruutu-ristikiristyksessä

Esim. 4.

AQ64	K2	Pelaat 5D/W. North on tarjonnut ristiä väliin. Hän lähtee
5	A1074	ristikuninkaalla ja jatkaa rouvalla ja kahdeksikolla. South sakaa
AKQ742	983	rouvalle hertan ja varastaa kahdeksikon ruutu-6:lla. Varastat seiskalla
94	7653	yli. Otat ruutu-A:n ja huomaat mitä North yritti. South renottaa eli

Northilla oli alunperin ruudussa J105. Hän yritti kasvattaa itselleen valttitikkiä. Et voi varastaa pataa pöytään, koska Northilla on varmasti lyhyt pata ja hän voi päästä varastamaan ruutu-J:lla. Sinun on siis valtattava. Otat samantien loputkin valtit ja pelaat Type R double squeezeä. Uhkakortteina ovat: L: risti-7, R: pata-6, B: hertta-10. North joutuu pitämään ristin ja South padan kumpikaan ei voi siis lopussa pitää herttaa. Ensin valtit (F) ja sitten padat (R).

Esim. 5.

KQ	A6532	Pelaat 7NT/W. Lähtö: pata-J. Otat myös toisen patakuvasi ja South
AKQ3	10742	sakaa ruudun. Nyt voit oikeastaan levittää, sillä sitoumus on varmasti
QJ	A2	kotona. - Miksi?
AKQJ8	107	

STOP! Mieti ensin itse! - Sinullahan on kynä ja paperia? Jos hertta ei ole vinossa, sinulla on pikatikit. Katsot kenellä mahdollisesti on herttapito, otat kaksi isoa herttaa - jos se on Northilla toimii pata-hertta simple sq. Ota ristiit ja sakaa pata, hertta ja ruutu. Mene ruudulla pöytään ja North on pataherttakiristyksessä. Jos herttapito on Southilla, ota viimeinenkin iso hertta. R: hertta-3, L: pata-6, B: ruutu-2. Menet ristikympillä pöytään, otat pata-A:n (L-winner), sakaat ruudun ja pelaat ristiit pohjaan. Jos North ei luovu pata- eikä South herttapidostaan, nousee ruutukakkonen tikiksi.

TYPE B DOUBLE SQUEEZE

Type B2 double squeeze

B-uhka on yksin, toisessa kädessä L- ja R-uhat. B-uhalla on kaksi winneriä. (Type B1 double sq:ssä B-uhalla on vain yksi winner.)

SÄÄNTÖ: Jokaisessa Type B2 d. sq:ssä:

- Jos kädessä, jossa on kaksi uhkaa, ei ole B-winneriä, lopullisen kiristyskortin on oltava vastapäätä B-uhkaa.
- Jos kädessä, jossa on kaksi uhkaa, on B-winner, vapaat ja semivapaat winnerit voidaan ottaa missä tahansa järjestyksessä.

Esim. 6.

-	-	
94		
A9		
A4		Type B2 double sq:
-	-	
QJ	-	R. ruutu-9, L: hertta-9, B: risti-9
10	KQ	
876	J1052	Pata-J kiristää Eastiä. Jos ristit olisivat olleet Westillä, ruutu-A kiristää häntä hertassa ja ristissä
J		
-		
3		
KQ93		

Esim. 7.

Q9	AK64	
A72	KQ95	
AK6 5	74	Pelaat 6NT/W. North lähtee ristikympillä. South ottaa ässän ja jatkaa ristiä. Otat ristit (pöydästä joutaa ruutu) ja korkeat ylävärikortit.
KQJ5	764	B-uhka on ruutu-6.

Esim. 8.

74	J1053	
AKQ96	1054	
A8	KQ54	
AKJ4	52	Pelaat 4H/W. North lähtee AK:lla pataa ja jatkaa patakakkosella, jonka South varastaa herttakahdeksikolla. Varastat yli ja otat hertta-AK:n. Northilla on alun perin Jxx hertassa. Kysymyshän ylitikistä. Voit yrittää varastaa kolmannen ristin pöytään. Northilla ei kuitenkaan ole kuin viisi alavärrikorttia, joten hän voi päästä varastamaan hertta-J:llä. Parempi on siis valtata. Ristileikkaus on mahdollista, mutta varmempi on pelata kiristystä. Type B2 double sq. toimii, kun Southilla on ruutupito.

Uhat: L: pata-J, R: ruutu-5, B: risti-J. Otat hertat ja ruudut. Kummallakaan puolustajalla ei voi olla lopussa kolmea ristiä.

Type B1 double squeeze

SÄÄNTÖ: Jokaisessa B1 double sq:ssä:

- Jos kädessä jossa on kaksi uhkaa on B-winneri, viimeisen R-winnerin täytyy edeltää viimeistä F-winneriä.
- Jos kädessä jossa on kaksi uhkaa ei ole B-winneriä, tämän käden täytyy sisältää L-winner, jota vastapäätä on pieni kortti ja viimeiset winnerit täytyy ottaa järjestyksessä RFL. Tällä harvinaisimmalla double squeezellä on oma nimensä = RFL squeeze. RFL sq:ssä L-uhalla täytyy olla entry omassa värissään. L-winner on lopullinen kiristyskortti.

Type B1 d. sq:ssä tapauksessa a) L-winneriä voidaan tavallisesti käyttää lopullisena kiristyskorttina, b)-tapauksessa (RFL) L-winneriä täytyy käyttää.

- Ota R-winnerit aikaisin (R pitää edeltää F:ää).
- Viimeisen F-winnerin on oltava samassa kädessä kuin B-uhka.

Esim. 9 a)

8		
AJ		B: ruutu-7, R: hertta-J, L: risti-8
K4		
A8		
-	-	- Kädessä, jossa on kaksi uhkaa (R ja L) on B-winneri (ruutu-K) = Type B1 double sq, tapaus a) "R-winnerin täytyy edeltää viimeistä F-winneriä – ota R-winnerit aikaisin." Siis: rist-A (L), hertta-A (R), pata-J (F) ja viimeinen F eli pata-9 on lopullinen kiristyskortti.
98	KQ	
Q93	J82	
J9	76	
	J9	
	7	- Kiristys toimii myös järjestyksessä RFL eli L-winneri on lopullinen kiristyskortti. Siis: hertta-A, pata-J, pata-9 ja risti-A.
	A75	
	5	

9 b)

8		
AJ		B: ruutu-7, R: hertta-J, L: risti-8
4		
A8		
-	-	- Jako on siis muutoin sama, mutta ruutu-K on jo pelattu, eli kädessä jossa on kaksi uhkaa ei ole B-winneriä. Kiristys on siis Type B1 double sq: tapaus b):n mukainen eli RFL-squeeze. Nyt L-winnerin on pakko olla lopullinen kiristyskortti.
98	KQ	
Q9	J8	
J9	76	
	J9	
	7	Järjestyksen tulee olla: hertta-A (R), padat (F) ja risti-A (L).
	A7	
	5	

Esim. 10.

104	AKQJ	Pelaat 3NT/W. North lähtee ruutuvitosella. South ottaa
KJ10	A42	A-K:n ja jatkaa ruutukympillä. Otat isot ristit ja huomaat
Q943	62	Sothilla olleen rist-J:n neljäntenä. Kiristyskorttisi on tietysti
AKQ4	9532	pata-J.

"Viimeisen F-winnerin (padan) on oltava samasta kädessä kuin B-uhka". Uhat ovat: R: risti-4, L: ruutu-9, B: hertta-4. Kädessä, jossa on kaksi uhkaa (S) on B-winneri: Type B1 d. sq. a)

- Pelinvienti: Isot ristit (L), padat (F). Joten sinun ei tarvitse arvata herttarouvan paikkaa, vaan saat ylitikin herttanelosella, ellei North luovu ruutu- tai South ristipidostaan.

Esim. 11.

A4	Q105	Pelaat 6NT/W. Lähtö: ristikolmonen.
Q76	AK85	Sinulla on vain 11 tikkiä, joten laistat lähdön saadaksesi
AKQJ7	104	kiristystempon. South jatkaa ristirouvan jälkeen ristiä. Otat
K82	A654	K:lla. Kädessäsi ei voi olla muuta uhkaa kuin pata - siis B: pata-4!

Pelaat kolme isoa herttaa nähdäksesi kenellä mahdollisesti on pito. - Southilla on neljä herttaa. Siis R: hertta-8. Lähdön perusteella L: risti-6. Kädessä jossa on kaksi uhkaa (N) ei ole B-winneriä, mutta se sisältää L-winnerin (risti-A), johon on entry. Siis Type B1 double squeeze b) eli RFL toimii. Otat winnerit järjestyksessä RFL eli: hertat (jo otettu) , ruudut ja risti-A (L) = lopullinen kiristyskortti.

Neljän kortin lopputilanne:

	xx		Ruutuseiskalle North joutuu luopumaan
	-		padasta. Pöydästä risti. Kun pelataan ristiä
	-		ässälle Southin on luovuttava joko pata- tai
	J9		hertta pidostaan.
A4		Q	
-		8	
7		-	
8		A6	
	xxx		
	j		
	-		
	-		

TEHTÄVIÄ 9

(Ota kynä ja paperia esiin!)

- | | | | |
|-------|------------------------------|------------------------------|--|
| 1) | Q54
KQJ102
KQ
532 | AK32
A965
A9
AK9 | Pelaat 7H/W.
North lähtee risti-Q:lla.
Mikä on kotipelimahdollisuutesi? |
| ----- | | | |
| 2) | AQJ109
Q
AK62
Q83 | K72
96
Q753
AK76 | Pelaat 6S/W.
North lähtee A-K:lla herttaa.
Varastat ja valttaat, valtti oli 3-2. Pelaat kaksi korkeaa ruutua ja huomaat Northilla olleen ruudussa J10xx. Miten jatkat? |
| ----- | | | |
| 3) | J97
K4
1064
AKJ92 | AK3
A1062
J5
Q843 | Pelaat 5C/W. North ottaa A-K:n ruutua ja jatkaa hertta-9:llä. Valtti on jakaantunut 1-3.
Pelinvientisuunnitelmasi? |
| ----- | | | |
| 4) | KQJ1074
432
742
8 | A93
Q7
AQ653
QJ4 | Pelaat 4S/W. North lähtee risti-K:lla (K:lla AKxx:sta) ja jatkaa hertta J:llä.
South ottaa A-K:n herttaa ja jatkaa risti-10:llä.
Millä edellytyksillä saat pelin kotiin? |
| ----- | | | |
| 5) | AJ1097
A10
Q1098
32 | KQ
KQJ8
A
AK9764 | Pelaat 7NT/W. North lähtee risti Q:lla ja South sakaa padan.
Miten saat pelin kotiin - millä edellytyksellä? |
| ----- | | | |
| 6) | K85
AJ
AJ4
AKQ74 | AQ1094
106
53
J1053 | Pelaat 7NT/W. North lähtee ruutu-9:llä ja South pelaa Q:n. Edellyttäen että saat padasta 5 tikkiä, mikä on kotipeliehto? |
| ----- | | | |
| 7) | AKQJ1085
A105
-
Q73 | 932
K6
Q8642
A62 | Pelaat
6S/W. North on avannut yhdellä ruudulla ja lähtee ruutukuninkaalla (K:lla AKxx:sta). Suunnittele pelinvientisi! |
| 8) | KQJ1086 | A95 | South on avannut 1C:llä ja päädyt 4S:aan. |

J5 AQ32 North lähtee ruutu-J:llä. South ottaa AKQ:n ja jatkaa risti Q:lla.
 653 842 Miten pelaat?
 52 AK10

9) A1074 Olet puolustajana Eastin korteissa. South pelaa 4H.
 AJ10
 AQ5 W N E S
 762 D D - 2H
 9853 3C 3H - 4H
 9842
 642 Partnerisi ottaa A-K:n ristiä ja jatkaa risti-Q:lla. Mitä aiot sakata?
 93 Partnerisi jatkaa pata-K:lla. Puolustussuunnitelmasi? - Pelinviejä pelaa heti 6 kierrosta herttaa otettuaan pataässän.

10) K5 AQJ64 Pelaat 7NT/W. Lähtö: risti-K. Sitoumus on varma – ellei pata ole 5-1
 AKQ52 984 ja myös hertta vinossa. miten saat pelin kotiin edellyttäen, että Northilla
 KQJ7 A105 on risti-Q? - Pelaat A-K:n herttaa. Jos Northilla oli herttapito, toimii
 A5 J6 risti-hertta simple sq. Nyt kuitenkin Southilla on neljä herttaa. - Saat
 pelin kotiin, oli patapito kummalla tahansa - miten?

11) AK6 8743 Pelaat 6NT/W. Lähtö: pata-2.
 84 AK72 Miten pelaat:
 AKQ8 974 a) Northilla on 4 pataa ja 4 ruutua tai
 AKQJ 104 b) Southilla on 2 pataa ja 4 ruutua.

12) J5 AKQ102 Sitoumus 6NT/W. Lähtö: pata-9. Otat sotilaalla ja pelaat ruutu-KQ:n,
 K982 Q jolloin South sakaa ristin. Pelaat hertta-Q:n, jonka South ottaa ässällä ja
 A10853 KQ4 jatkaa hertta-J:lla. – Northilla on ruutupito ja Southilla herttapito.
 A6 KJ107 Sinun ei tarvitse arvata risti-Q:n paikkaa, kun pelaat kiristystä, miten?

13) AJ752 KQ8 Pelaat 7NT/W. Lähtö: ruutu-J. Otat 3 isoa ristiä ja huomaat Southilla
 AJ10 6 olleen 4 ristiä. Pelaat K-Q:n pataa ja molemmat tunnustavat. - Miten saat
 74 AKQ62 kotipelin, vaikka Northilla onkin ruudussa J1098?
 532 AKQ4

14) K876 A10 Sitoumus 7H/W. South on tarjonnut 3D.
 KQ8743 A102 Lähtö: ruutu-9. Pelaat pöydästä pienen ja varastat hertta-3:lla. Otat
 - A653 hertta-K:n ja South renottaa. Et voi siis varastaa pataa pöytään. Northil-
 KQ5 A986 la varmaankin vain voi ja saa olla ristipito. Miten kiristys toimii?

15) K76 AQ53 Pelaat 7NT/W. Lähtö: ruutu-10. South sakaa (!) patakakkosen. Voit
 AK5 763 vaatia kotipeliä, sillä sitoumus on varmasti kotona. Miksi?
 A53 KQJ64
 AKQ4 5

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 9

- 1) Jos pata ei ole 3-3 ainoa mahdollisuutesi on, että neljän kortin pata on Northilla ja hänellä ristissä myös J-10. Valttaat, otat risti-K:n ja pelaat valtit pohjaan. - Jos risti-9 ei ole kasvanut vahvaksi, sakaat sen. Patojen on pakko olla vahvoja, jos Northilla oli alunperin niitä neljä.
- 2) Jos risti ei ole tasan, neljän kortin ristin on oltava Northilla. Otat kolmannen ruudun ja pelaat viimeisen valtin (pöydästä heität ruudun.) Northin on luovuttava joko ruutu- tai ristipidostaan. Huomaa, että et voi "katsoa" aikaisemmin olisiko risti tasan, sillä silloin sinulla ei ole yhteyskorttia pöytään.

- 3) Otat herttakäännön K:lla, varastat ruudun pöytään ja otat - pata-AK:n (VIENNA COUP). Kun pelaat valtit pohjaan South on pata-herttakiristyksessä, jos hänellä oli pata-Q. Herttakuvathan hänellä Northin jatkon perusteella ovat.
- 4) Northilla on oltava ruutu-K vähintään kolmantena (Southilla ei ole siis ruutupitoa). Tällöin ruutu-6 on uhkakortti häntä vastaan. Toinen uhkahan on risti-Q. West varastaa risti-10:n, varastaa hertan pöytään ja pelaa valtit pohjaan. Viimeistä pataa pelattaessa Northin on säilytettävä risti-A ja sakattava ruutu. Pöytä sakaa ristin ja pelinviejä saa lopussa kolme ruututikkiä leikkaamalla rouvalla.
- 5) Northilla on oltava ruutu-K. Jotta kiristys toimisi on otettava pöydän ruutu-A (VIENNA COUP). Otat hertat ja padat. Viimeistä pataa pelattaessa North ei voi säilyttää sekä risti- että ruutupitoaan.
- 6) Sinun on pelattava ensiksi viisi ristiäsi (ja sakaat pöydästä hertan tai ruudun). Tämän jälkeen pelaat padat. Jos Southilla oli KQ sekä hertassa että ruudussa hän on viimeisellä padalla kiristyksessä.
- 7) Sinun on laistettava 1. tikki (ja sakattava risti) ! muutoin ei synny mitään kiristystä, vaikka Northilla onkin myös risti-K. Tempo ei näet ole oikea. Kiristystilanteessahan ei saa olla kuin yksi menevä. North jatkaa valtilla. varastat hertan pöytään ja pelaat padat pohjaan

Tilanne on:

-		
-		
A		
KJ		Viimeistä pataa pelattaessa Northin on luovuttava toisesta ristikseen. Sakaat ruutu-Q:n ja pelaat ristiä ässäle pudottaen kuninkaan.
5	-	
-	-	
-	Q	
Q7	A6	

- 8) Tilanne on tyypillinen Vienna Coup. Otat hertta-A:n ja pelaat valtit pohjaan. South ei voi säilyttää sekä hertta-K:ta että ristipitoaan. Jos et ota herttaässää ajoissa, ei synny kiristystä, koska South sakaa pöydän jälkeen
- 9)
- | | | | |
|--------|--------|------|---|
| | A1074 | | |
| | AJ10 | | |
| | AQ5 | | |
| | 762 | | |
| KQJ | | 9853 | Partnerilla on oltava vähintään KQ tai KJ pataa, muutoin peli on aina kotona. Pelinviejällä on 9 tikkiä ruutuleikkauksella. |
| - | | 9842 | |
| KJ1073 | | 642 | |
| AKQ84 | | 93 | - Partnerisi joutuu säilyttämään patapitonsa, joten hän ei voi pitää ruutua, mutta - sinä voit! Älä sakaa yhtään ruutua, peliin tulee piet! |
| | 62 | | |
| | KQ7653 | | |
| | 98 | | |
| | J105 | | |
- 10) Pelaa Type R doutle sq: Uhkakortit R: hertta-5, L: risti-J ja B: pata-6. Otat siis Padan yhteiseksi uhkaväriksi ethän tiedä kummalla mahdollinen pito on. Otat herttarouvan ja ruudut. Jos Northilla on 5 pataa, hän on risti-patakiristyksessä. Vastaavasti jos Southilla on patapito, hän on hertta-patakiristyksessä. Pöydästä hän sakataan viimeiselle ruudulle risti, ellei North luovu ristikuninkaasta.
- 11) Sinulla on 11 tikkiä, joten saadaksesi oikean tempon sinun on annettava vastustajille yksi tikki ennen kuin kiristys toimii. Parasta on antaa se heti. Otat seuraavan padan ja pelaat neljä ristiäsi. Tällöin voit ehkä päätellä kummalla puolustajista mahdollinen ruutupito on. Otat vahvan patasi ja näet, että North on lähtenyt "rehellisesti" neljän kortin padasta. Jos hänellä lisäksi on ruutupito epätodennäköistä, jos

hänellä oli monta ristiä - hän joutuu pataruutu simple sq:n uhriksi, kun otat isot hertat pöydästä.

b) Oletetaan että ruutupito on Southilla. Tällöin Type R double sq toimii: B: hertta-7, R: ruutu-8 ja L: pata-8

	J		
	J95		
	105		
	-		
-		8	
84		AK7	Otetuasi isot ristiit ja padat on South jo joutunut luopumaan hertta
AKQ8		97	pidostaan säilyttääkseen ruutunsa - otat isot ruudut – ruuturuova
-		-	kiristää Northia yläväreissä.
	-		
	Q10		
	J762		
	-		

- 12) Type B double sq toimii: L: hertta-9, R: ruutu-10 ja B: risti-J. Katsot siis tilannetta "Eastin kannalta", sillä siellä on vapaa väri - pata ja B-uhka. Lopullinen kiristyskortti on pata. Kädessä jossa on 2 uhkaa on B-winner = risti-A. "R edeltää F:ää", joten otat R-winnerin eli ruutu-A:n ja pelaat padat pohjaan. Southin on säilytettävä hertta ja Northin ruutu - kummallakaan ei voi olla lopussa kolmea ristiä.
- 13) Uhkakortit: L: ruutu-6, R: risti-4 ja B: hertta-J. Kädessä jossa on 2 uhkaa ei ole B-winneriä, mutta siellä on L-winner jota vastapäätä on pieni kortti. Kiristys on siis Type B double sq B) = RFL sq. Winnerit otetaan järjestyksessä RFL eli ristiit (pelattu) F = padat ja L = ruudut. Viiden kortin lopputilanne:

	-		
	Q7		
	1098		
	-		
7		-	Viimeistä pataa pelattaessa Northin täytyy säilyttää kolmen kortin
AJ10		6	ruutu - hänelle jää siis vain yksi hertta. Pöytä sakaa L-uhan eli
7		KQ6	ruutukuutosen. Ruutua kuninkaalle ja ruuturuova (viimeinen
-		4	L-winner) kiristää Southia hertassa ja ristissä.
	-		
	K98		
	5		
	J		

- 14) Type B1 double sq: R: ruutu-6, L: risti-9 ja B: pata-8. Pelinvienti: herttaa kympille, hertta-A, risti-K, herttaQ, risti-A, ruutu-A (R-winner), risti-Q (L) ja viimeinen hertta (F). Northin on säilytettävä risti ja Southin ruutu - pata on siis vahva.
- 15) Pelaa korkeat padat. Jos Northilla on patapito, hän on pata-ruutukiristyksessä, kun vain otat vahvat muista väreistä. - Jos Southilla on patapito: R: pata-5, L: ruutu-6 ja B: risti-4 (tai hertta-5). Kädessä jossa on 2 uhkaa ei ole B-winneriä, joten lopullisen kiristyskortin on oltava vastapäätä B-uhkaa. Otat hertta-A-K:n ja isot ruudut. - Ristiit ovat lopussa vahvoja. Olisit voinut valita B-uhaksi myös herttaviitosen, jolloin otat ensin korkeat ristiit herttojen asemesta.

XIX MITEN PARANNAT TULOXSIASI

Amerikan Bridgeliiton, ACBL:n kuukausibulletiinissa olleessa artikkelissa neuvotaan miten bridgenpelaaja voi parantaa kilpailumenestystään pelkästään suhtautumalla oikein partneriinsa ja vastustajiin.

1. Älä näytä korttejasi vastustajille. Artikkelissa väitetään neljänneksen pelaajista menettävän pisteitä tästä syystä.

2. Koeta tarjota ja pelata samalla tempolla. On esim. puolustajalle selvää, että pelinviejä on vaikeuksissa, jos hän jää miettimään kovin kauaksi aikaa. Jostain on yleensä tikki silloin puolustukselle tulossa. - Pitkä miettiminen ei ole muluten eettistäkään.

3. Älä pelkää vastustajiasi. Yritä pelata aivan normaalisti, vaikka vastassa olisi miten "kova" pelaaja. Artikkelissa neuvotaan myös välttämään liikaa "tuttavallisuutta" ns. "expertejä" vastaan pelattaessa. Tarkoittaneeko tämä sitten esim. sitä, että jos ruvetaan juttelemaan niitä näitä, rutinoidumpi pelaaja pystyy samalla kuitenkin keskittymään peliin paremmin kuin vastustaja.

4. Ole kunnollinen partneri. Tämä on kaikkein tärkeintä. Partnerin käsittely niin, että hän pystyy pelaamaan parhaan kykynsä mukaan, saattaa olla bridgenpelaajan paras taito. - On paljon loistavia pelaajia, mutta bridge ei ole yksinpeli. Onko sellainen tunnetusti erinomainen pelaaja, joka saa partnerinsa pelaamaan huonosti, - edes "hyvä" pelaaja?

- Pelaajan ei tulisi koskaan huomauttaa partnerinsa tekemästä virheestä. Partneri pelaa entistä huonommin miettiessään saamiaan moitteita.

5. Älä käytä kaikkia mahdollisia konventioita. Jokainen konventio vie tilaa normaalista tarjoamisesta. Ja miten usein sitten saatetaan monimutkaiset sopimukset unohtaa? - Hyvin usein! Menestyksen salaisuus ei ole monimutkaiset tarjoussystemit, vaan paremman harkinta- ja keskittymiskyvyn kehittäminen samalla kun pyrit parantamaan puolustusja pelinvientiteknikkaasi.

- Toivottavasti tästä kirjasesta on sinulle siinä suhteessa apua!