

Korttisi: ♠ 109
♥ AK73
♦ AJ4
♣ AK85

Olet länsi, kaikki vaarassa, avausvuorossa jakajana. *Mitä tarjoat?*

Yksi risti. Normaalikäytäntö on avata kahdesta neljän kortin väristä aina alemmalla. Jakautuma sopisi sangiavaukseen, mutta voimaa on liikaa 1NT:n ja liian vähän 2NT:n avaukseen. Partneri tarjoaa yksi pata ja vasta-puoli passaa. *Mitä tarjoat?*

Kaksi sangia. Lupaat näin 18-20 ap:n tasaisen käden. Kaksi herttaa lupaisi neljän kortin hertan lisäksi viisi korttia ristiä. Partneri tarjoaa kolme ruutua. *Entä nyt?*

Kolme sangia. Partneri kertoi tarjouksellaan viiden kortin padan ja haki ehkä pata-täyspeliä. Valitset mieluummin sangitäys-pelin. Pohjoinen lähtee ruutuviitosella.

♠ 109	♠ KQJ82
♥ AK73	♥ J6
♦ AJ4	♦ Q1063
♣ AK85	♣ 73

Montako pikatikkiä lasket saavasi?

Kuusi. Kaksi herttaa, kaksi ristiä ja (lähden jälkeen) kaksi ruutua. Padasta voit helposti kasvattaa neljä lisätikkiä. Jatkat patakymppillä toiseen tikkiin ja vastapuoli ottaa ässällä tikin. Pääset kaikilla käännoillä kiinni ja pelaat kädestä patayhdeksikön sekä otat kaikki kas-vaneet patatikkisi. Saat vähintään kymmenen tikkiä. Vastustajat eivät välttämättä ole näin ystävällisiä. *Mitä he voivat tehdä pilatak-seen tämän suunnitelman?*

Laistaa patakymppin. Jos vastapuoli ottaa ässän vasta toisella patakierroksella, ei sinulla ole yhteyksiä pöytään hakemaan kasvaneita patoja. Joudut tyytymään vain yhteen patatikkiin. Voit kuitenkin varmistaa yhteyden pöytään. *Millä tavalla?*

Voittamalla ensimmäisen tikin ruutu-ässällä. Nyt vastustajat eivät voi estää sinua pääsemästä pöytään ruudulla. Kasvatettuasi padan pelaa ruutusotamies ja ota yli rouvalla.

Koko jako: ♠ 65
♥ 1082
♦ K875
♣ Q1062

♠ 109	♠ KQJ82
♥ AK73	♥ J6
♦ AJ4	♦ Q1063
♣ AK85	♣ 73

♠ A743
♥ Q954
♦ 92
♣ J94

Korttisi: ♠ AQ753
♥ J63
♦ KQ
♣ AKQ

Pelataan joukkuekilpailua, olet etelä, kaikki vaarassa, itä jakajana passaa ja on sinun vuorosi. *Millä avaat?*

Yksi pata. Huolimatta 21 arvopisteestä on käsi todella kaukana kahden ristin avaukses-ta. Ethän vain haluaisi olla täyspelissä, jos partnerilla on lähes nollakäsi. Avauksen kaksi sangia voisi kyllä hyväksyä. Viisi korttia pataa ja olematon herttapito puhuu kuitenkin tätä avautsa vastaan. Partneri korottaa kahteen pataan vastapuolen passatessa. *Mitä tarjoat seuraavaksi?*

Neljä pataa. Kolme sangia ei ole mahdoton vaihtoehto. Joskus patapelissä saattaa olla neljä menevää ja sangipelissä kuitenkin yhdeksän tikkiä. Parikilpailussa sangipelin ylimääräinen 10 pistettä saattaa houkuttaa, mutta joukkuekilpailussa patatäyspeli on kuitenkin kolmea sangia turvallisempi. Slammikin voi olla korteissa, jos partnerilla on ihanteelliset kortit: ♠Kxxx ♥x ♦Axxx ♣xxxx. Mutta valitettavasti standardisysteemissä ei ole keinoja tällaisten slammien löytymiseen. Länsi aloittaa herttakuninkaalla.

♠ J642
♥ 852
♦ AJ72
♣ 54

♠ AQ753
♥ J63
♦ KQ
♣ AKQ

Olipa epämiellyttävä lähtökortti! Näyttää siltä, että puolustus aikoo ottaa kolme tikkiä kannelta. Alaväriähdöllä olisit päässyt helposti eroon pöydän yhdestä herttamene-västä käden kolmannelle ristille. Pahat aavis-tuksesi toteutuvat kun länsi jatkaa toiseen tikkiin herttarouvalle ja itä voittaa kolmannen tikin herttaässällä. Seuraavaksi itä jatkaa ristiä ja pääset vihdoinkin kiinni. Olet menettänyt kolme tikkiä ja loput tikit pitäisi siis saada. Alaväreissä ei ole ongelmia, mutta valtissa olet vaarassa menettää tikin kunin-kaalle. *Onko oikein maskata rouvalle vai topata ässä?*

Maskata rouvalle. Valttiässän pelaaminen on oikein vain silloin kun toisella puolusta-jalla on kuningas singeltonina - hyvin pieni mahdollisuus. Vaikka pelinviejällä olisi kymmenen korttia valttia on maski silti todennäköisyyksien mukainen. Vasta yhdel-lätoista toppaaminen on järkevä mahdolli-suus. Maskaamista varten pitäisi vain päästä pöytään kiinni. Kaksi vaihtoehtoa löytyy helposti. Joko varastat kolmannen ristin pöy-tään tai otat käden ruutukuvan yli pöydän ässä. *Kummalla värillä aiot päästä pöytään kiinni, ristillä vai ruudulla?*

Ruudulla. Jos pelaat kolme kierrosta ristiä, joku kaunis päivä itä varastaa pöydän ylitse ja pieti on tosiasia. Vinojakautuma 6-2 ristissä ei ole kovin todennäköinen, mutta silti aivan mahdollinen. Pelaat siis ruutukuvan ja otat tämän yli pöydän ässä. Ja seuraavaksi kiinnitetään huomio pataväriin. *Jatkatko pöydästä patasotamiehellä vai pienen padalla?*

Pienellä padalla. Jos idällä on patakuningas toisena, ei ole väliä minkä padan pöydäs-tä pelaat. Maski onnistuu etkä menetä valttia tikkiäkään. Jos taas idällä on valttikuningas kolmantena, et saa peliä koskaan kotiin. Jos pelaat ensin patasotamiehen, itä peittää ja saa vielä tikin jollain padan välikortilla. Ja jos pelaat ensin pataa rouvalle, maski kyllä ensin onnistuu, mutta joudut väkisin menettämään vielä yhden valttitikin. Mutta silloin kun idällä on patakuningas singelton, on merkitystä millä padalla aloitat pöydästä. Jos aloitat sotamiehellä, itä pelaa kuninkaansa ja lännen kymppi kasvaa vähitellen vahvaksi. Oikein onkin siis jatkaa pöydästä ensin pienellä padalla. Huolellisuus palkitaan silloin, kun idällä on kuningas singelton.

Seuraavaksi joudut puolustustehtävän eteen.

♠ J10963
 ♥ Q8
 ♦ AKJ
 ♣ QJ10

 ♠ K84
 ♥ J1092
 ♦ Q1086
 ♣ K5

Länsi		Pohjoinen		Itä		Etelä
				1 ♠		
pass		4 ♠		pass		pass
pass						

Aloitat herrtasotamiehellä, pöydästä rouva, partnerilta kolmonen ja pelinviejältä viitonen. Toiseen tikkiin pelinviejä pelaa patasotamiehen, viitonen, kakkonen ja voitit tikin kuninkaalla. Vastustajat pelaavat normaalistandardia, jossa neljän kortin väreistä avataan alemmalla. *Mikä on pelinviejän jakautuma?*

4-3-3-3. Koska partneri tunnusti ensimmäiseen valttikierrrokseen, on pelinviejällä tasan neljän kortin pata. Jos hänellä olisi myös joku toinen neljän kortin väri, olisi hän avannut tällä värillä. Tämän vuoksi voidaan olettaa, että hänellä on kolme korttia muissa kolmessa värissä. Entä mitä tiedät hertta-väristä? *Mikä on pelinviejän herttaväri?*

AK5. Partneri pelasi pienen, kun pöydästä pelattiin ensimmäiseen tikkiin rouva. Jos partnerilla olisi ollut ässä tai kuningas, olisi hän pelannut tämän kortin. Jos "kolmas käsi" ei pysty ylittämään pöydästä pelattua korttia, näyttää tämä tavallisesti pituutta. Kolmonen kertoo parillisen määrän, minkä jo tiesimme kyllä muutenkin, koska pelinviejälle olemme sijoittaneet kolme korttia herttaa. Ruutukuvat ovat kaikki näkyvissä. Mutta entä risti? *Onko ristiässä partnerilla vai pelinviejällä?*

Partnerilla. Jos pelinviejällä olisi ristiässä, hänellä olisi jakautuma 4-3-3-3 sekä 17 ap:tä. Tällaisella kädellä hän ei olisi avannut yhdellä padalla vaan yhdellä sangilla. Voidaan siis olettaa ristiässän olevan partnerilla. *Mikä on oikea käänkö kun olet valttikuninkaalla kiinni?*

Ristikuningas. Saat kuninkaalla tikin, jatkat pienellä ristillä ja partneri antaa sinulle ristivarkauden.

Koko jako:

♠ J10963	
♥ Q8	
♦ AKJ	
♣ QJ10	
♠ K84	♠ 5
♥ J1092	♥ 7643
♦ Q1086	♦ 972
♣ K5	♣ A9732
	♠ AQ72
	♥ AK5
	♦ 543
	♣ 864

Pelinviejän pelilinja oli turhan paljastava. Jos hän voittaisi ensimmäisen tikin käteen kuninkaalla ja menisi pöytään ruutuässällä ottamaan patamaskin, olisi idän paljon vaike-ampi keksiä ristikuningaskääntöä. Partnerilla saattaa olla ristiässän sijasta herttaässä.

Pelinviejä ei saisi hätäillä ensimmäisessä tikissä. Ennen yhdenkään kortin määräämistä pöydästä tulee tehdä pelinvientisuunnitelma. Pelinviejän pitää kysyä itseltään, onko sitoumuksessa mitään vaaroja.

Patapelissä on kaksi ristimenevää sekä yksi mahdollinen valttimenevä. Jos patamaski onnistuu, saa pelinviejä helposti ylitikin. Mutta jos pata-kuningas on lännellä, on puolustuksella ehkä mahdollisuus varkauteen. Puolustuksen hertta 7-1 tai ruutu 6-1 ei ole kovinkaan toden-näköistä. Mutta ristiväri istuu hyvin usein 5-2, ja pelinviejän on tehtävä kaikkensa, ettei länsi keksi ristikäntöä valttimaskin epäonnistussa. Ja paras tapa houkutellessa herttakäntö on peittää vahvuus värissä ja ottaa ensimmäinen tikki herttakuninkaalla käteen.

Jako on hyvä esimerkki korttien "lukemi-sesta". Johtopäätöksiä voidaan tehdä myös siitä, mitä vastustaja ei ole tehnyt. Kuten nyt, miksi etelä ei ole avannut yhdellä sangilla tai miksi hän ei avannut pataa alemmalla värillä? Näin puolustaja voi päätellä sekä pelinviejän jakautuman että arvopistevoiman.

Lopuksi lähtökorttitehtävä. Olet länsi, etelä avaa yhdellä sangilla ja pohjoinen korottaa kolmeen sangiin. Millä on paras lähtö korteilla ♠ J10 ♥ 9765432 ♦ J10 ♣ 86?

Patasotamies. Sangipeliä vastaan lähtijä normaalisti aloittaa pisimmällä maallaan. Tarkoituksena on kasvattaa tämä pitkä maa. Kun pelinviejän pidot aloitusmaassa ovat loppuneet, voi puolustus kiinni päästessään ottaa pietit pitkän lähtövärin kasvaneilla hakuilla. Mutta esimerkkikäydellä ei kannata aloittaa hertalla. Vaikka hertan saisikin kasvatettua, ei sinulla ole minkäänlaista yhteys-korttia hakemaan vahvoja herttoja. Ainoa tilanne, milloin herttalähtö on oikein, on silloin kun partnerilla on väriä AK8, pelinviejällä kaksi korttia ja pöydässä singeli. On kuitenkin paljon parempi pietimahdollisuus löytää partnerin pitkä kasvatuskelpoinen väri. Ja koska pohjoinen ei käyttänyt yläväri-kyselyä, on pata parempi valinta kuin kumpi-kaan alaväri.

Korttisi: ♠ Q83
♥ A82
♦ K2
♣ A10982

Pelataan joukkuekilpailua. Olet etelä, kaikki vaarassa, itä jakajana passaa, avaat yksi risti, partneri tarjoaa yhden ruudun ja vastustajat passaavat. *Mitä tarjoat?*

Yksi sangi. Kerrot näin tasaisen minimi-avauskäden. Jakautumaa 5-3-3-2 pidetään tasaisena, kun avaaja on tekemässä toista tarjoustaan. Partneri tarjoaa kolme sangia ja länsi aloittaa patakolmosella.

♠ AJ2
♥ 973
♦ AQJ5
♣ QJ4

♠ Q84
♥ A82
♦ K2
♣ A10982

Partnerilla on todella hyvät kortit. *Monta-ko pikatikkiä voit laskea saavasi?*

Seitsemän. Ruudusta saat neljä tikkiä sekä kolmen muun värin ässät. *Mistä väreistä voit saada lisätikkejä?*

Padasta ja rististä. Jos lännellä on pata-kuningas, saat ensimmäisen tikin rouvalla (jos pelaat pienen pöydästä). Myöhemmin voit maskata pataa uudelleen ja saat väristä kolme tikkiä. Jos taas idällä on kuningas, antaa pataväri vain kaksi tikkiä sinulle. Risti-värissä on myös maskitilanne. Kun aloitat pöydän ristikuvalla, saat väristä viisi tikkiä, jos kuningas on idällä. Jos taas maski epä-onnistuu ja länsi voittaa tikin

kuninkaalla, saat vain neljä ristitikkiä. Parhaassa tapauksessa saat siis kaikki kolmetoista tikkiä - kolme pataa, yhden hertan, neljä ruutua ja viisi ristiä. *Minkä kortin pelaat pöydästä tikkiin yksi?*

Ässä. Ethän vain ahneesti yrittänyt yli-tikkejä ja pelannut pientä ensimmäiseen tikkiin. *Jos kuningas on idällä ja hän voittaa ensimmäisen tikin tällä kortilla, mitä luulet hänen jatkavan toiseen tikkiin?*

Herttaa. Itä näkee patakolmosesta, että partnerilla on neljän kortin pataväri. Sen lisäksi itä näkee pöydässä patasotamiehen ja ässän. Padassa ei siis ole mitään tulevai-suutta ja itä varmasti kääntää herttaa. Ja jos lännellä on neljän kortin hertta sekä ristiku-ningas, olet saanut sangitäyspeliisi pietin.

Koko jako: ♠ AJ2
♥ 973
♦ AQJ5
♣ QJ4

♠ 10963	♠ K75
♥ K654	♥ QJ10
♦ 1084	♦ 9763
♣ K3	♣ 765

♠ Q84
♥ A82
♦ K2
♣ A10982

Ota lähtö pataässällä ja maskaa ristiä. Maski epäonnistuu, mutta vaikka länsi keksisi herttakäännön, saat kymmenen tikkiä. Seitsemän pikatikin lisäksi olet kasvattanut kolme lisätikkiä ristiväristä. Mutta oletetaanpa, että kysymyksessä on parikilpailu. *Onko oikein varmistaa kotipeli ottamalla ensimmäinen tikki ässäällä?*

Ei. Parikilpailussa jokainen ylitikki on tärkeä. Terveitä riskejä kannattaa ottaa. Jos saat yhdeksän tikkiä kun kaikki muut ottavat kaksitoista, saat nolla pistettä. Merkintä omassa sarakkeessa ei tällöin paljoa lohduta.

Korttisi ♠ KQ7
♥ A10
♦ AQ53
♣ QJ108

Olet etelä, kaikki vaarassa. *Mikä on avaus-tarjouksesi?*

Yksi risti. Jakautuma on tasainen, mutta voimaa on liikaa yhteen sangiin ja liian vähän kahden sangin avaukseen. Kahdesta neljän kortin väristä on oikein avata näistä alemmalla. Partneri tarjoaa yhden hertan ja vastapuoli passaa. *Mikä on toinen tarjouksesi?*

Kaksi sangia. Kerrot näin tasaisen jakautuman ja 18-20 arvopistettä. Vaikka yhteinen voimanne riittää melko varmasti täyspeliin, älä silti hyppää suoraan kolmeen sangiin. Avaajan hyppy kolmeen sangiin, kun vastaa-ja on tarjonnut omaa väriä yhden tasolla, ei perustu tasaiseen käteen ja voimaan. Tarjous on "chansaus" pitkällä hyvällä avausvärillä sekä pidoilla tarjoamattomissa väreissä. Esim. käsi ♠ Q10x ♥ x ♦ AJ ♣ AKQxxx on tyypilinen, millä hypätään kolmeen sangiin partnerin herttavastauksen jälkeen. Huomaa kuitenkin, että vastaajan 2-yli-1 vastauksen jälkeen avaajan hyppy kolmeen sangiin kertoo 18-20 ap:n tasaisen käden. Nyt partneri korottaa kolmeen sangiin, kaikki passaavat tähän ja länsi aloittaa pataviitosella.

♠ 62
♥ KJ75
♦ QJ2
♣ A972

♠ KQ7
♥ A10
♦ AK53
♣ QJ108

Kuusi ristiä olisi melko hyvä sitoumus, käytännössä kotipeli on ristimaskista kiinni. Nyt kuitenkin tehtävänäsi on yrittää saada yhdeksän tikkiä sangipelissä. *Montako pika-tikkiä sinulla on?*

Seitsemän. Kaksi herttaa, neljä ruutua ja ristiässä. Paljon riippuu idän ensimmäisestä kortista. Jos hän tunnustaa tikkiin yksi pata-ässällä, saat yksitoista tai kaksitoista tikkiä ristikuninkaan sijainnista riippuen. Mutta valitettavasti itä pelaa ensimmäiseen tikkiin sotamiehen ja nyt sinulla on vasta kahdeksan tikkiä koossa. *Onko oikein laistaa ensin-mäinen tikki?*

Ei. Jos pöydässä olisi kolme patahakkua, kannattaisi laistaa ensimmäinen patakierros. Itä jatkaa pataa ja nyt vasta pelaamme kuva-kortin. Jos lähtijällä on viiden kortin pata, on puolustuksen yhteydet lähtövärissä katken-neet. Myöhemmin voit kaikessa rauhassa ottaa ristimaskin. Jos maski epäonnistuu ja itä kääntää vielä pataa, on pataväri jakautunut 4-3 ja puolustuksen on tyytyminen neljään tikkiin. Nyt kun pöydässä on vain kaksi hakkua pataa, on laisto oikein vain jos lähtijällä on kuuden kortin pata. Otat siis ensimmäisen tikin patakuvalla. Nyt jos ristimaski onnistuu, voit ottaa helposti yksitoista ensimmäistä tikkiä ja ehkä lopussa yrittää kahdettatoista herttamaskilla. Vaikka ristimaski epäonnistuisikin, saat väristä kasvatettua silti kaksi lisätikkiä, ja sinulla olisi kasassa kymmenen tikkiä. *Onko siis oikein laittaa ristirouva "kiertämään" tikissä kaksi?*

Ei. Vaikka sinulla olisikin kymmenen tikkiä, ehtii puolustus ottamaan sitä ennen viisi tikkiä, jos ristimaski epäonnistuu ja lähtijällä on pataa A10xxx. Sangipeli yleensäkin on kilpajuoksua pelinviejän ja puolustuksen välillä. Kumpikin puoli yrittää kasvattaa lisä-tikkejä parhaasta tai pisimmästä väristään. Tässä jaossa puolustus näyttää olevan askeleen edellä. Vaikka voitkin helposti kasvattaa kotipelistä puuttuvia lisätikkejä ristiväristä, ottaa puolustus sitä ennen pietin ristikuninkaalla ja neljällä patatikillä. On harmillista mennä pietiin kolmessa sangissa kun parilla on yhteensä 30 arvopistettä! Voit kuitenkin varmistaa kotipelin. *Mitkä pelaat tikkeihin kaksi ja kolme?*

Ruutua rouvalle ja herttaa kymppille. Jos herttamaski kympillä onnistuu, on tämä yhdeksäs tikkisi. Yksi pata, kolme herttaa, neljä ruutua ja yksi risti. Ja vaikka lännellä olisi herttarouva, ei sinulla ole ongelmia. Hän voittaa tikin, mutta sinulla on nyt yhdeksän tikkiä eikä länsi voi keksiä mitään vahingollis-ta kääntöä. *Voisitko yhtä hyvin ottaa pöydän molemmat ruutukuvat ennen herttamaskia?*

Et. Jos otat molemmat ruutukuvat ja sen jälkeen maskaat herttaa kympillä, länsi saattaa voittaa rouvalla tikin ja kääntää ristiä. Entä nyt? Jos pelaat ässän, et pääse enää koskaan pöytään ottamaan vahvaa hertta-sotamiestä. Ja jos taas maskaat, voi itä päästä ristikuninkaalla kiinni ja tuloksena voi olla pahimmassa tapauksessa kolmekin pietiä (lännellä A10xxxx pataa ja herttarouva sekä idällä Jx pataa ja ristikuningas). Voit siis tarvita toista pöydän ruutukuvaa yhteyskortiksi.

Koko jako ♠ 62
♥ KJ75
♦ QJ2
♣ A972

♠ A10853 ♠ J94
♥ 8642 ♥ Q93
♦ 94 ♦ 10876
♣ 43 ♣ K65

♠ KQ7
♥ A10
♦ AK53
♣ QJ108

Tällä kertaa huolellinen pelinvientisi palkitaan ylitikillä, kun herttakymppi saa tikin ja myöhemmin idän herttarouva putoaa ja herttasotamies on kymmenes tikki.

Sangipelissä toinen puolustajista on hyvin usein "vaarallinen vastustaja". Tällöin pelinviejän kannattaa kasvattaa värejään niin, ettei tämä vastustaja pääse vahingossakaan kiinni.

Seuraavaksi puolustustehtävän eteen.

Tarjoussarja:

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
		1NT(1)	
pass	2♣	pass	2♦
pass	3NT	pass	pass
pass			
(1) 15-17ap.			

♠ 8642
♥ A4
♦ KJ10853
♣ 5

♠ 75
♥ K952
♦ AQ2
♣ 10984

Partnerisi länsi lähtee patarouvalle ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin ässällä. Seuraavaksi pelinviejä jatkaa ruutuyhdeksi-köllä, partnerilta nelonen ja pöydästä pieni. *Minkä ruudun pelaat tähän tikkiin?*

Kakkosen. Jos pelinviejällä on vain kaksi ruutua, saa hän tämän tikin, mutta voitat seuraavan ruudun rouvalle. Pelinviejä pääsee pöytään kiinni patakuninkaalla, mutta hänellä ei ole enää yhteyksiä sekä kasvattaa ruutu-väri että hakea kasvaneet tikit. Etelän jatkaes-sa ruutua partneri sakaa herttakuutosen (pelinviejällä oli siis kolme ruutuhakkua) pöydästä sotamies ja sinun on otettava tikki rouvalle. Nyt luonnollisen näköinen puolus-tussuunnitelma olisi jatkaa pataa pelinviejän kuninkaalle, tämä pelaa ruutua ässällesi ja nyt voit ristikäännöllä yrittää saada partnerin kiinni ottamaan vahvat patansa. Tai olisiko-han oikein kääntää heti ristikymppi toivoen partnerille jotain hyvää tässä värissä? *Mikä on oikea kääntö neljanteen tikkiin?*

Herttakuningas. Partnerin värin kasvatta-misella ei tässä jaossa ole kiire. Ensisijainen tehtäväsi on pöydän "tappaminen". Pelin-viejä aikoo seuraavaksi kasvattaa ruutu-värinsä. Ja myöhemmin hän pääsee nautti-maan ruututikeistään menemällä hertta-ässällä pöytään. Mutta vain jos herttaässä on pöydässä! Kun pelinviejä voittaa hertta-kääntösi pöydän ässällä, voi hän kasvattaa seuraavaksi ruutuvärinsä. Pääset kiinni ruutuässällä ja käännät pataa. Pelinviejä saa tikin, muttei koskaan enää pääse pöytään ottamaan kasvaneita ruutujaan. Jos pelin-viejällä on herttaa esim. QJx, saa hän yhden ylimääräisen herttatikin, mutta se on pieni

hinta verrattuna kolmeen ruututikkiin. Tällä näyttävän näköisellä kuninkaan uhraamisella on hieno nimi, Merrimac Coup. Patakääntö olisi riittänyt pietiin, jos partnerilla on risti-ässä (puolustus saa kaksi pataa, kaksi ruutua ja yhden ristikin). Ristikääntö toisi myös helpon pietin, jos partnerilla olisi värissä KJxx. Mutta herttakuningaskääntö varmistaa pietin kaikkia pelinviejän käsiä vastaan (olettaen, että hänellä on 15-17ap eikä neljän kortin ylävärejä). Ja jos pelinvieji epätoivoisesti laistaa herttakuninkaan, jatkat tietenkin väriä ja peliin tulee kaksi pietiä.

Koko jako: ♠ 8642
♥ A4
♦ KJ10853
♣ 5

♠ QJ109	♠ 75
♥ 10876	♥ K952
♦ 4	♦ AQ2
♣ QJ62	♣ 10984

♠ AK3
♥ QJ3
♦ 976
♣ AK73

Korttisi: ♠ AQ102
♥ 10864
♦ A6
♣ K84

Olet etelä, kaikki vaarassa, itä jakajana passaa ja on sinun vuorosi. *Mitä tarjoat?*

Yksi hertta. Kun kädessä on kaksi neljän kortin väriä, on oikein avata näistä alemmalla, riippumatta värien laadusta. Näin tässäkin tapauksessa. Jos avaat ylläolevalla kädellä virheellisesti yhdellä padalla ja partnerisi tarjoaa esim. yksi sangi, joudut passaamaan toisella kierroksella. Pata-avauksen jälkeen kaksi herttaa toisella kierroksella lupaisi 5-4 jakautuman. Ja kun passaat yhteen sangiin, on mahdollista, että olette kadottaneet yhteisen kahdeksan tai jopa yhdeksän kortin herttavaltin. Hertta-avauksen jälkeen kumpi-kaan yläväriä ei voi "jäädä pakkaan". Partnerisi tarjoaa kaksi ruutua. *Mikä on toinen tarjouksesi?*

Kaksi sangia. Kerrot näin tasaisen minimi-avauskäden. Huomaa, että avaajan kaksi sangia on 18-20 ap tasainen vain silloin, kun vastaaja tarjosi omaa väriä yhden tasolla. Partnerisi korottaa kolmeen sangiin ja avaus-tarjouksestasi huolimatta länsi aloittaa hertta-kuninkaalla.

♠ J64
♥ A7
♦ K9753
♣ A93

♠ AQ102
♥ 10864
♦ A6
♣ K84

Kotipeli vaikuttaa vielä aika kaukaiselta. *Montako pikatikkiä voit laskea saavasi?*

Kuusi. Neljä ässää ja kaksi kuningasta. Siis kolmen tikin verran puuttuu kotipelistä. *Mistä väreistä voit kasvattaa lisätikkejä?*

Padasta ja ruudusta. *Montako tikkiä voit saada ruudusta kasvamaan parhaassa tapauksessa (kahden pikatikkisi lisäksi)?*

Kaksi. Jos vastapuolen ruutuväri on jakautunut onnekaasti 3-3, saat kaksi pöydän ruutuhakkua kasvamaan, kun pelaat ensin väriä kolme kierrosta. Mutta vaikka onni olisikin myötä, ei kaksi ruututikkiä riitä sinulle kotipeliä varten. Siispä suuntaamme huomi-omme pataväriin. *Mikä on maksimimäärä tikkejä, mitä voit pataväristä saada?*

Neljä. Jos idällä on kuningas korkeintaan kolmantena. Jos idällä on kuningas neljänte-nä, et saa väristä kuin kolme tikkiä vaikka maski onnistuu. Kun jossain vaiheessa pelaat pöydästä sotamiehen, peittää itä kuninkaalla ja pelinviejän on tyytyminen kolmeen tikkiin. Puolustuksen yhdeksikkö tai kahdeksikko kasvaa vahvaksi. Palataanpa takaisin ensimmäiseen tikkiin. *Pelaatko pöydästä ässän vai seiskan?*

Ässä. Jos kädessäsi olisi vain neljä pientä hakkua, kannattaisi lähtö laistaa aikomuksena katkaista puolustuksen yhteydet lähtöväris-sä. Mutta nyt sinulla on kymppi neljäntenä ja jos patamaski epäonnistuu, länsi pääsee kiinni. Jos hän ottaa loputkin herrtakuvansa, kasvaa kätesi kymppi yhdeksänneksi tikiksi. Jos pelaat lähtöön virheellisesti pienen, jatkaa länsi pienellä hertalla ja ottaa helpon pietin päästessään kiinni mahdollisessa pata-kuninkaallaan. Otat siis lähdön ässällä pöytään. *Minkä kortin pelaat pöydästä toiseen tikkiin?*

Pienen padan. Älä pelaa sotamiestä. Jos patakuningas on idällä kolmantena, ei ole mer-kitystä minkä padan pelaat pöydästä toiseen tikkiin. Yhteykskortteja takaisin pöytään sinul-la on riittävästi. Mutta jos idällä on kuningas toisena, peittää hän sotamiehen kuninkaalla ja lännen välikortit kasvavat vähitellen vahvaksi. Pataneloseen itä tunnustaa kolmosella ja käden rouva voittaa tikin. Uutta patamaskia varten menet pöytään uudestaan kiinni, esim. ristiässällä. *Mitä seuraavaksi?*

Pieni pata. Kun itä tunnustaa tähän tikkiin kuninkaalla on huolellinen pelinvientisi pal-kittu.

Koko jako:

♠ J64

♥ A7

♦ K9753

♣ A93

♠ 9875

♥ KQJ93

♦ 102

♣ 65

♠ K3

♥ 52

♦ QJ84

♣ QJ1072

♠ AQ102

♥ 10864

♦ A6

♣ K84

Kuten huomaat, kaksi kertaa pieni pata pöydästä on oleellista neljän patatikin saami-seksi. Jos pöydässä olisi yksi ainoa yhteys-kortti, olisi tällöin oikein aloittaa patasota-miehellä. Tällöin päästään uudistamaan maski, jos idällä sattuisi olemaan kuningas kolmantena. Vastaavanlainen tilanne on kun pelinviejällä on AK10x ja pöydässä Jxx sekä yhteyksiä on riittävästi. Rouva pitää maskata, mutta älä aloita sotamiehellä. Saat väristä neljä tikkiä, jos maski onnistuu ja rouva on toisena tai kolmantena. Oikein on pelata kaksi kertaa pöydästä pieni ja kädestä ensin kymppi ja sitten korkea kuva.

Seuraavaksi joudut puolustustehtävän eteen.

♠ 72
 ♥ AQ75
 ♦ J6
 ♣ KJ1083
 ♠ KQJ64
 ♥ 93
 ♦ A108
 ♣ A74

Tarjoussarja on ollut seuraava:

Länsi		Pohjoinen	Itä	Etelä
1 ♠		3 ♥	3 ♠	1 ♥
pass		pass	pass	4 ♥

Aloitat kahdella korkealla patakuvalla, mutta pelinviejä varastaa toisen kierroksen. Seuraavaksi pelinviejä pelaa herttaässän ja kuninkaan (partneri tunnustaa kuutosella ja kympillä) sekä jatkaa ristikolmosen, viitonon, rouva ja voitat tikin ässälläsi. Näet helposti kolme puolustustikkiä; patakuningas, ruutu- ja ristiässä. *Mistä pietittävä neljäs tikki voi tulla?*

Ruudusta. Missään muussa värissä ei ole enää toivoa. Mutta ruutuväri voi tuottaa puolustukselle kaksi tikkiä. Partnerilla voi olla kuningas, jolloin ruutuässä ja lisää väriä sinetöi pelinviejän kohtalon nopeasti. Mutta peliin voi tulla pieti, vaikka pelinviejäällä olisi ruutukuningas, mutta ei rouvaa. Tällöin ruutuässäkäntö on ehdottoman väärin, sen sijasta pitäisi ristiässä jälkeen kääntää lisää ristiä. Nyt pelinviejä joutuu itse käsittelemään ruutuväriin. Hän yrittää jossain vaiheessa pelata pöydästä pienen ruudun käden kuninkaalle, mutta nyt saatte tikit sekä ruutuässällä että partnerin rouvalla. Valitetta-vasti partneri ei ole missään vaiheessa päässyt antamaan mitään merkinantoa. Mutta pöydässä on uhkaavan näköinen vahvaksi kasvanut ristiväri. Pelinviejähen voi päästä sakaamaan ristimenevänsä pöydän vahvalle ruudulle. *Onko ruutuässä oikea käntö tässä vaiheessa?*

Ei. Lasketaanpa pelinviejän jakautumaa. Hän varasti toisen patakierroksen, joten hänellä oli alunperin singeltonpata. Kaikki viittaa myös siihen, että hänellä oli viiden kortin hertta. Koska hänellä on kuusi korttia ylävärejä, jää hänen käteensä seitsemän korttia alaväreihin. *Kun pelinviejä sakaat kä-destään ruutuja pöydän risteille, montako ruutua hänen käteensä lopulta jää?*

Kaksi. Jos hänellä on esim. neljä ristiä ja kolme ruutua, saa hän sakattua vain yhden ruudun kädestään. Ja jos hänellä on kolmen kortin risti, pääsee hän eroon kahdesta ruudusta, mutta silti hänelle jää kaksi korttia ruutua. Siten ruutukäännöllä ei ole minkään-laista kiirettä saatua tikin ristiässällä. Sinun pitää kääntää "passiivisesti" lisää ristiä ja antaa pelinviejän itse käsitellä ruutuväri.

Koko jako:

♠ 72	
♥ KJ75	
♦ J6	
♣ KJ1083	
♠ KQJ64	♠ A10985
♥ 93	♥ 106
♦ A108	♦ Q952
♣ A74	♣ 65
♠ 3	
♥ AQ842	
♦ K743	

♣ Q92

Pelinviestä joutuu lopussa menettämään kaksi ruututikkiä. Jos joku "eksperttilukija" Bridge Movieä sattuu lukemaan, on hän varmaan huomannut parannuksen pelinviestin linjaan. Hertta-ässän jälkeen pelataan pieni risti pöydän ku-ninkaalle, palataan hertalla käteen ja jatketaan ristillä kohti pöytää. Nyt jos länsi sijoittaa pelinviestille kortit ♠3♥AQ842♦KQ43♣965, pelaa hän pienen ja joutuu seuraavaksi kiinni-istutetuksi ristiässällä.

Korttisi: ♠ AJ10
♥ 109652
♦ K73
♣ AQ

Olet etelä ja avausvuorossa, kaikki vaaras-sa. *Mitä tarjoat ensimmäisellä vuorollasi?*

Yksi hertta. Käsi on hyvin lähellä yhden sangin avausta, ja voisin hyväksyäkin sangin-avauksen 14 ap:n kädellä, jossa on pari kymppiä ja hyvä viiden kortin alaväri. Mutta nyt kuvakorttisi sijaitsevat lyhyissä väreissä, eikä käsi ole yhtään sen parempi kuin arvo-pisteet antavat edellyttää. Partneri tarjoaa kaksi ristiä ja molemmat vastustajat passaa-vat koko ajan. *Mitä tarjoat seuraavaksi?*

Kaksi sangia. Kerrot näin tasaisen minimi-käden. Kun avaja on tekemässä toista tarjousta, lasketaan jakautuma 5-3-3-2 tasai-seksi, myös silloin kun viiden kortin väri on yläväri. Huonolla viiden kortin värillä kaksi herttaa on todella huono toinen tarjous, avausvärin uudelleen tarjoaminen lupaa normaalisti vähintään kuusi korttia. Jos välttämättä haluat päästä heti kertomaan viiden kortin herttavärisi tässä vaiheessa, on kaksi ruutua mahdollinen tarjous. Kerrot kyllä näin 5-4 jakautuman punaisissa väreissä, mutta yhden ruutukortin puuttuminen ei varmaan-kaan tule tuottamaan mitään hankaluuksia. Partneri korottaa kaksi sangia kolmeen ja länsi lähtee patakolmosella.

♠ Q6
♥ KJ3
♦ A1042
♣ K752

♠ AJ10
♥ 109652
♦ K73
♣ AQ

Partneri olisi kolmen sangin sijasta voinut tarjota kolme herttaa. Tarjous olisi täyspeli-vaatimus osoittaen kolmen kortin herttatuen. Neljä herttaa on tällä kertaa sangitäyspeliä parempi sitoumus. Herttapelissä olet vaaras-sa menettää vain yhden pata- ja kaksi hertta-tikkiä. Nyt kuitenkin yrität saada yhdeksän tikkiä sangipelissä. *Montako pikatikkiä voit laskea saavasi patalähdön jälkeen?*

Seitsemän. Kaksi pataa, kaksi ruutua sekä kolme ristiä. Pelaat lähtöön rouvan pöydästä ja harmiksesi sitä ei peitä, joten voit sijoittaa patakuninkaan lännen käteen. Koska pika-tikkejä ei ole riittävästi, pitää sinun ensin kasvattaa puuttuvia tikkejä muualta. Hertta-väri on lupaavan näköinen. *Mikä on normaali värinkäsittely hertassa?*

Kädestä pieni pöydän sotamiehelle. Tai vaihtoehtoisesti anna herttakymppin kiertää. (Kymppin pelaaminen on hieman huonompi pelitapa, sillä jos lännellä on rouva singelton, kasvaa idän kahdeksikko pikku hiljaa tikiksi). Herttaässälle joudut aina antamaan tikin, mutta jos herttarouva on lännellä, joutuu puolustus maskin jälkeen tyytymään yhteen tikkiin väristä. Näyttäisikin luontevalta tulla toisessa tikissä

käteen ristiässällä ja jatkaa herttaa pöydän sotamiehelle. Kaikki on oikein hyvin, jos herttarouva on lännellä. Saat tällöin hertasta varmasti kaksi ja todennäköisesti neljä tikkiä. Mutta jos herttamaski häviää idän rouvalle ja tämä jatkaa pataa, voi sinun käydä huonosti. Lännen pataväri kasvaa ja hänellä on vielä herttaässä kiinniottokorttina jäljellä. Tämä on jako, jota pelkäät:

	♠ Q6	
	♥ KJ3	
	♦ A1042	
	♣ K752	
♠ K9732		♠ 854
♥ A4		♥ Q87
♦ J9		♦ Q865
♣ J843		♣ 1096
	♠ AJ10	
	♥ 109652	
	♦ K73	
	♣ AQ	

Jos kortit istuvat ylläolevan kaavion mukaisesti, saat sitoumuksen kotiin tulella ristillä käteen ja pelaamalla herttaa kuninkaal-le. *Onko tämä parempi pelitapa kuin maski?*

Ei. Jos herttarouva sattuisi kuitenkin ole-maan lännellä, herttaa kuninkaal-le johtaa pie-tiin kahden ylitikin sijasta. Näyttää siis siltä, että olet arvaamassa herttakuvien sijaintia. Jos molemmat kuvat on lännellä et voi arvata väärin, ja jos taas idällä on hertassa AQ, voit vain toivoa pataväriin istuvan 4-4. Kuvien ollessa jakautuneet joudut 50% arvauksen eteen.

On olemassa kuitenkin yksi pelitapa, millä voit välttää arvauksen herttaväriin. Tämän ratkaisun keksiminen vaatii hyvää mielikuvi-tusta ja siinä oletetaan (tietenkin), ettei itä näe kaikkia kortteja. *Mikä pelilinja antaa parhaat mahdollisuudet kotipeliin?*

Toiseen tikkiin pieni hertta pöydästä. Asetupa nyt idän kortteihin. Jos näet vain pöydän kortit, osaisitko pelata rouvan tähän tikkiin? Pelinviejähän näyttäisi pelaavan väriä käteensä ässälle ja maskaavan ehkä seuraa-vaksi sotamiehellä. Tällöin saisimme rouvalla tikin ja voisimme palauttaa partnerin lähtö-väriä pataa. Itä siis tunnustaa äärimmäisen todennäköisesti pienellä ja länsi voittaa tikin ässällä, mutta patakääntö häneltä on vaara-ton. *Jos herttarouva on kuitenkin lännellä, tuoko tämä pelitapa peliin pietin?*

Ei. Menetät kylläkin yhden ylitikin, kun puolustus saa yhden herttatikin sijasta kaksi. Mutta jos länsi saa herttarouvalle tikin, ei hän pysty kuitenkaan uhkaamaan kotipeliä. Paras mitä hän voi tehdä on kääntää toista alaväriä, mutta nyt voit rauhassa kasvattaa herttavärisi. Jos itä kuitenkin osaisi pelata herttarouvan toisessa tikissä, voit onnitella häntä loistavasta puolustuksesta (ja pitää korttejasi enemmän pystyasennossa vast-edes).

Korttisi: ♠ AQ
♥ A864
♦ KQ42
♣ A53

Olet etelä, kaikki vaarassa, itä jakajana passaa ja on sinun vuorosi. *Mitä tarjoat?*

Yksi ruutu. Jakautuma on tasainen, mutta arvopisteitä on liikaa yhden sangin avaukseen ja vastaavasti liian vähän kahteen sangiin. Ja 4-4 väreistä avataan nykyään dardin mukaan aina alemmalla. Vasemman-puoleinen vastustajasi tarjoaa väliin yhden hertan ja partneri tarjoaa kaksi ruutua. *Mitä tarjoat seuraavaksi?*

Kolme sangia. Partneri lupasi ruututuen ja n.6-9 pisteen käden. Näin ollen yhteisen voimanne pitäisi riittää tarjottavaan täys-peliin. Viisi ruutua saattaa joku kerta olla oikea loppusitoumus, mutta

huomattavasti useammin on helpompaa saada yhdeksän tikkiä sangipelissä kuin yksitoista ruutupelissä. Vain yksinkertainen herttapito saattaa tuntua liian heikolta sangitarjousta varten. Mutta pito on kuitenkin ässä, ja laistamalla pari kier-rosta voit onnistua katkaisemaan vastapuolen yhteydet värissä.

Länsi aloittaa herttakuninkaalla.

♠ 973
♥ 752
♦ A1065
♣ KQ4

♠ AQ
♥ A864
♦ KQ42
♣ A53

Sitoumus vaikuttaa varsin hyvältä. *Monta-ko pikatikkiä voit laskea saavasi?*

Kahdeksan. Yläväriässien lisäksi saat var-masti kolme tikkiä molemmissa alaväreissä. Siis yhtä tikkiä puuttuu. *Mistä voit saada puuttuvan yhdeksännen tikin?*

Patarouvalle tai neljännellä ruudulla. Jos patakuningas on idällä, tuo patamaski koti-pelin. Ja ruudussa on hyvät mahdollisuudet saada neljä tikkiä. Olemme kuitenkin ensimmäisessä tikissä. Lähtö oli siis herttakuningas ja itä tunnustaa pienellä. *Laistatko lähdön vai otatko ensimmäisen tikin ässällä?*

Laista. Lännellä on välitarjouksen perusteella viiden kortin hertta ja idällä näin ollen singelton. Laisto siis vaikuttaa turhalta, mutta et häviäkään mitään antamalla lännen pitää tikin herttakuninkaalla. Toiseen tikkiin länsi jatkaa herttarouvalle ja länsi sakaa ristiseis-kan. Enää ei kannata laistaa, puolustuksen yhteydet herttavärissä ovat katkenneet. Otat siis tikin herttaässällä. *Yritätkö seuraavaksi patamaskia vai pelaatko ensin ruutua?*

Pelaa ruutua. Älä laita kaikkia munia yhteen koriin. Sinulla on kaksi kotipelimahdollisuutta. Yritä ensin saada yhdeksän tikkiä ruudusta, ja jos tämä ei onnistu, on patamaski vielä jäljellä. Jos maskaat ensin padan ja kuningas on lännellä, tulee peliin pieti, vaikka ruutu olisi koko ajan istunut suosiollisesti. Puhutaan mahdollisuuksien kombinoinnista. Hyvä, kiinnitetään huomio ruutuväriin. *Missä järjestyksessä pelaat ruutukuvasi?*

Ensin kuningas ja rouva. Jos ruutuväri on jakautunut vastustajilla 3-2, ei sinulla ole minkäänlaisia ongelmia. Varaudu siis pahem-paan. Jos idällä on ruudussa sotamies neljän-tenä, et voi millään saada neljää tikkiä väristä. Mutta jos lännellä on neljän kortin ruutu, voit maskata hänen sotamiehensä. Tämän vuoksi ota ensin käden ruutukuvat, ja jos itä ei tunnusta toisella kierroksella, lännen sotamies neljäntenä paljastuu ja saat tikin ruutukympil-lä. Tällä kertaa ruutujakautuma on kuitenkin epäedullinen. Toiselle ruutukierrokselle länsi ei tunnusta ja näin et saa väristä kolmea tikkiä enempää. Nyt kun ruudussa ei ollut onnea mukana, pitää padasta saada kaksi tikkiä. *Kumman puolustajan kädessä patakuningas todennäköisimmin on?*

Lännen. Muista tarjoussarja. Länsi teki välitarjouksen vaaravyöhykkeessä. Hän on näyttänyt hertassa KQJ:n, mutta tämän lisäksi hänellä on oltava myös patakuningas, jotta välitarjous vaaravyöhykkeessä olisi perusteltu.

Koko jako: ♠ 973
 ♥ 752
 ♦ A1065
 ♣ KQ4

♠ K854	♠ J1062
♥ KQJ109	♥ 3
♦ 7	♦ J983
♣ J96	♣ 10872

♠ AQ
 ♥ A864
 ♦ KQ42
 ♣ A53

Patamaski siis ei onnistu. Kun näet kaikki neljä kättä, keksitkö kotipelilinjan?

Ratkaisu ongelmaan on eliminointi ja kiinni-istutus. Ensin eliminoit lännen kaikki mahdolliset "ulostulokortit" (exit cards). Tämä tapahtuu pelaamalla kolme kierrosta ruutua ja ristiä. Länsi tunnustaa risteille ja sakaa ruuduille kaksi pataa. Seuraavaksi kiinni-istutat lännen pelaamalla herttaa. Länsi voi ottaa kaikki herttatikkinsä, mutta joutuu lopuksi kääntämään pataa pelinviejän haaruk-kaan.

Vielä puolustustehtävä. Jos olisit länsi ja aktuellin käden sijasta sinulla olisi ♠K85 ♥KQJ109 ♦7 ♣J964, mitkä olisivat kaksi sakaustasi pelinviejän pelatessa ruutua?

Kaksi patahakkua. Ja mielellään huoletto-man näköisenä sakaten. Kun pelinviejä nyt yrittää kiinni-istutusta, saat neljän herttatikin lisäksi yhden ristitikin. Ja jos pelinviejä osaa pudottaa singeltonkuninkaasi, voit onnitella häntä hyvästä arvauksesta.

Korttisi: ♠ 9732
 ♥ A6
 ♦ 863
 ♣ KJ92

Olet itä, kaikki vaarattomassa, partnerisi on jakajana. Kolmen passin jälkeen etelä avaa yhdellä sangilla (15-17 ap) ja pohjoinen korottaa kolmeen sangiin. Partneri aloittaa herttayhdeksiköllä.

♠ K85
 ♥ -
 ♦ AQJ972
 ♣ 10853

♠ 9732
 ♥ A6
 ♦ 863
 ♣ KJ92

Pohjoisen tarjousratkaisu oli melko häti-köity. Jos etelällä on hertassa vain hakkuja, on sangitäyspeli pieti, kun mahdollisesti jopa slammi ruutu valttina on korteissa. Pelaat ensimmäiseen tikkiin herttaässän ja pelinviejä tunnustaa kuninkaalla. *Mitä pelinviejällä on hertassa?*

KQJ10. Ethän vain kuvitellut, että pelin-viejällä olisi kuningas singeltonina. Hänhän avasi sangilla, ja muista myös partnerin pass avausvuorolla. Todennäköisesti partnerilla on seitsemän kortin hertta, yhdeksikkö korkeimpana korttina, ja hän ei kurinalaisena pelaajana avannut kolmen hertan estoavauk-sella. *Mitä väriä jatkat toiseen tikkiin?*

Ristiä. Pelinviejän kömpelö hämäysyritys herttakuninkaalla kertoo, ettei palautus partnerin lähtövärisä ole viisasta. Jos käännät herttaa, pelinviejä saa kuusi ruutu-tikkiä, kolme herttatikkiä sekä jonkun mustan tikin. Toisaalta pöydän patakuningas kertoo, ettei patakääntö voi tuoda pietiä. Näin ollen huomio kannattaa kiinnittää ristiväriin. *Montako arvopistettä partnerilla voi kor-keintaan olla?*

Seitsemän. Näet kädessäsi ja pöydässä yhteensä 18 ap:tä ja pelinviejä on luvannut vähintään 15 ap:tä. Jos partnerilla on ristissä AQx ja pelinviejällä vain kaksi hakkua, tuo ristikääntö puolustukselle helpot viisi tikkiä. Mutta jotta puolustuksella olisi mahdollisuus pietiin, ei partnerilla tarvitse olla molempia ristikuvia. Riittää kun hänellä on ässä ja pari hakkua. *Mikä on oikea kääntö toiseen tikkiin?*

Ristikuningas. Ristisotamies olisi silloin oikein, jos sitoumus olisi esimerkiksi neljä ruutua ja pöydässä (tai kädessäsi) olisi yksi risti vähemmän. Tällöin sotamieskääntö tuo puolustukselle kolme tikkiä värisä, jos partnerilla on ristiässä kolmantena. Mutta nyt sinun pitää partnerisi kanssa saada neljä ristitikkiä, jotta tähän sitoumukseen tulisi pieti.

Koko jako	♠ K85	
	♥ -	
	♦ AQJ972	
	♣ 10853	
♠ J106		♠ 9732
♥ 9875432		♥ A6
♦ -		♦ 863
♣ A74		♣ KJ92
	♠ AQ4	
	♥ KQJ10	
	♦ K1054	
	♣ Q6	

Saatuasi tikin ristikuninkaalla jatkat pienellä ristillä partnerin ässälle, ja seuraa-vaksi pöydän kymppi maskataan sinun J9-haarukallasi. Ylläkerrottu pelijärjestys on ainoa tapa saada ristiväristä neljä tikkiä. Jos et keksinyt ristikuningaskääntöä toiseen tikkiin, voit lohdutautua olevasi hyvässä seurassa. Pelipöydässä arvioisin vain joka kymmenennen pelaajan löytävän oikean puolustuslinjan.

Korttisi:

♠ 752
♥ K10982
♦ A103
♣ A2

Olet etelä, kaikki vaarassa, itä jakajana passaa ja on sinun vuorosi. *Mitä tarjoat?*

Yksi hertta. Vaikkakin peruskurssikirjan mukaan saa avata vain vähintään 13 pisteen kädellä. Hyvät kontrollit (ässistä ja kuninkais-ta puhutaan kontrollikortteina) sekä päävärin hertan hyvät välikortit (10,9,8) tekevät kädestä kuitenkin selkeästi avauskäden arvoisen. Partneri tarjoaa kaksi ristiä molem-pien vastustajien passatessa. *Mitä tarjoat seuraavaksi?*

Kaksi sangia. Näin kerrot tasaisen minimi-avauskäden. Jos tarjoat kaksi herttaa, lupaisit normaalisti kuuden kortin avausvärin. Vain poikkeustapauksessa viiden kortin avaus-värin voi tarjota uudestaan. Patapidon puuttumisesta ei sinun tarvitse olla huolis-sasi. Silloin kun oma puoli on tarjonnut yhtä tai kahta väriä, sangitarjoukseen periaat-teessa riittää tasainen jakautuma. Jos taas vain yksi väri on tarjoamaton, pitää sangi-tarjoajalla olla pito tässä puuttuvassa väris-sä. Kahteen sangiin partnerisi jatkaa kolmella hertalla. *Mikä on seuraava tarjouksesi?*

Neljä herttaa. Tarjoussarjassa 1 yläväri - 2 alaväriä - 2 sangia, on vastaajan 3 avaus-väriä vaatimus. Tarjoushan lupaa tietenkin kolmen kortin tuen, koska vastaaja ei korottanut suoraan. Eikä ole mitään mieltä

tehdä inviittiä, jos avaja minimikädellä ja neljän kortin avausvärillä joutuu joko passaamaan valiten 4-3 valtin kolmen tasolla tai tarjoamaan sangitäyspelin, joka toden-näköisimmin on pietipeli. Ja koska partnerin tarjous on siis vaatimus, korotat täyspeliin vaikka avauskätesi on aivan minimiluokkaa.

Kaikki passaavat ja länsi aloittaa pata-rouvalla.

♠ K86
♥ AQJ
♦ J5
♣ KQ753

♠ 752
♥ K10982
♦ A103
♣ A2

Partnerin käsi odotusten mukainen. Kolme korttia herttaa ja yli avauskäden voima. Kun pelataan valttipeliä, lasketaanpa ensin menevät. *Montako tikkiä pelinviejänä olet vaarassa menettää tässä jaossa?*

Neljä. Puolustus uhkaa ottaa kolme patatikkiä sekä yhden ruututikin. *Pelaatko lähtöön kuninkaan vai kuutosen pöydästä?*

Kuutosen. Pataässä on varmasti idällä. Jos lännellä olisi padassa AQJ, hän takuulla lähtisi jollain muulla maalla. Näin ollen ainoa toivo saada patakuninkaalla tikki on ässä-singelton tai -dubbelton idällä. Länsi jatkaa toiseen tikkiin patasotamiehellä, pelaat edelleen pienen pöydästä ja kolmannen tikin itä voittaa pataässällään. Neljänteen tikkiin itä jatkaa pienellä ruudulla. Olet siis menet-tänyt jo kolme tikkiä eli sinun pitäisi saada loput, joten voitat ruutukäännön ässällä käteesi. Jos lasket tulevia tikkejäsi, huomaat saavasi helposti yhdeksän tikkiä - viisi herttaa, yhden ruudun ja kolme ristiä. Kymmenennen tikin saat, kun ennen valtin-poistoa varastat yhden ruudun pöytään saaden näin kuusi tikkiä valttikorteillasi. Tässä suunnitelmassa on yksi huono puoli, joudut antamaan puolustukselle neljä tikkiä ennen kuin itse ehdit saamaan kymmentä. Unohda siis ruutuvarkaus ja kiinnitä huomio-si ristiväriin. Sinullahan on kolme suoraa tikkiä värisä ja hyvät mahdollisuudet kasvattaa lisätikkejä, jos puolustuksen ristiväri on jakautunut suotuisasti. Mutta ensin on syytä aloittaa vastustajien valttien poistaminen. Pelaat herttäässän ja -rouvan kummankin puolustajan tunnustaessa hakuilla ja näin toiselle puolustajalle jäi yksi valttihakku. *Poistetaanko tämä viimeinen-kin vastapuolen valtti seuraavaksi?*

Ei. Jos nyt pelaat kolmannen valtti-kierroksen, ei pöytään jää ristin ulkopuolelle yhtään yhteyskorttia ja joudut luottamaan siihen, että vastapuolen risti on jakautunut 3-3. Oikein onkin jättää yksi valtti pöytään (ja myös puolustajille) ja siirtyä seuraavaksi ristin peluuseen. Kun vastapuolen valtti on 3-2, voit varmistaa kotipelin, vaikka heidän ristinsä olisikin 4-2 vinossa. Pelaa ristiässä ja -kuningas ja varasta seuraavaksi pieni risti käteen. Valttisi ovat niin korkeat, ettei sinun tarvitse pelätä ylikuppia. Seuraavaksi mene hertalla pöytään, poistaen samalla puolus-tuksen viimeisen valtin, ja pelaa ristirouva. Tämän jälkeen saat kymmenennen tikin kasvaneella viidennellä ristillä.

Koko jako: ♠ K86
♥ AQJ
♦ J5
♣ KQ753

♠ QJ10	♠ A943
♥ 65	♥ 743
♦ Q982	♦ K764
♣ J1064	♣ 98

♠ 752
♥ K10982

- ♦ A103
- ♣ A2

Yleisohje pelinviejälle valttipelissä on: "poista ensin vastapuolen valtti". Tämä jako on yksi poikkeus tähän sääntöön. Valtin-poistoa joudutaan lykkäämään joskus silloin kun pelinviejä tarvitsee valttikortteja yhteys-korteiksi.

Myös silloin, kun pöydässä on lyhyen valttiväriin lisäksi lyhyt sivuväri, kannattaa ennen vastustajien valttien poistamista pyrkiä ottamaan varkaustikki pöydän lyhyeen valttiväriin. Samoin jos pelinviejällä on vähän valtteja, esim 4 pöydässä ja 4 kädessä, ei valtteja ole ehkä varaa poistaa, etenkin jos vastapuolen valtti "istuu" epätasaisesti.

- Korttisi ♠ 85
- ♥ A85
- ♦ A8765
- ♣ KQ2

Olet etelä, kaikki vaarassa, avaat jakajana yhdellä ruudulla ja partnerisi tarjoaa yhden hertan vastapuolen passatessa. *Mikä on toinen tarjouksesi?*

Kaksi herttaa. Sinulla on itse asiassa neljä eri tarjousvaihtoehtoa, joista mikään ei ole hyvä! Jakautuman puolesta oikea vastaus olisi yksi sangi, mutta kaksi hakkua pataa puhuu tarjousta vastaan. Jos jaossa sangia pelataan, pitää pelinvienti olla ehdottomasti partnerin kädessä. Ruudun uudelleen tarjoaminen ei ole viisasta huonolla viiden kortin värillä - kaksi ruutua lupaa normaalisti vähintään kuuden kortin, hätätapauksessa hyvän viiden kortin värin. Mielenkiintoinen vaihto-ehdo on tarjota kaksi ristiä. Kovinkaan usein et joudu kärsimään siitä että lupaat neljä risti-korttia. Ainoastaan silloin, kun partneri passaa esim. korteilla ♠ Qxxx ♥ Kxxxx ♦ x ♣ Jxx, saat todella huonon merkinnän. Normaali-standardissa avaajan uusi väri kahden tasolla ei ole vaatimus. Näin ollen korotus kolmen kortin värillä on "pienin paha". Jos partneri hyppää suoraan neljään herttaan, olemme hyvin mahdollisesti oikeassa loppusitoumuksessa. Vain jos hänellä on keskin-kertainen herttaväri ja "tiivis" pataväri (esim. KQ108), olisi meidän pitänyt päästä kolmeen sangiin.

Nyt partneri tarjoaa kuitenkin neljä ruutua. *Onko partnerin ruututarjous vaatimus vai inviitti? Ja mikä on seuraava tarjouksesi?*

Vaatimus. Neljä herttaa. Partnerin hyppy neljään ruutuun on slammi-inviitti ruutu valttina. Jos hän olisi halunnut tehdä täys-pelivihjeen, olisi hän tyytynyt kolmeen ruutuun. Neljä alaväriä on lähes aina vaatimus-tarjous. Vain kilpailevissa sarjoissa ja silloin kun on tutkittu pitoja kolmea sangia varten (ja jostain väristä pito on puuttunut), saa neljään alaväriin passata.

Vaikka sinulla on arvopistevoimaltaan minimiluokkainen avauskäsi, voit hyvällä omallatunnolla tehdä kontrollitarjouksen neljä herttaa. Jos partneri tekee slammi-inviitin ja sinulla on kaksi ässää, ei sinulla ole mitään hävettävää. Partneri jatkaa neljällä sangilla, kerrot kaksi ässääsi viidellä hertalla ja partneri päättää tarjoussarjan kuudella ruudulla. Länsi aloittaa ristikympillä

- ♠ AJ
- ♥ KJ32
- ♦ KQ92
- ♣ AJ5

- ♠ 85
- ♥ A85
- ♦ A8765
- ♣ KQ2

Sitoumus näyttää kohtuulliselta. Sinulla on molemmissa yläväreissä yksi mahdollinen menevä. Ristivärisissä sinulla on harmittavasti "päällekkäisarvoja", vaikka sinulla on neljä suurinta ristiä, voit ottaa

väristä vain kolme tikkiä. Voitat lähdön käden kuvalla ja on valtinpoiston aika. *Pelaatko ensimmäiseen valttierrokseen ässän vai kuninkaan?*

Ässän. Jos vastapuolen valtti on jakautunut 2-2 tai 3-1, ei sinulla ole ongelmia valtin kanssa. Joten varaudu 4-0 istuntoon. Jos idällä on neljä valttia, et voi välttyä yhden valttitikin menetykseltä. Mutta jos lännellä on ruutua J1043, saat tämän kombinaation maskattua "ulos", mutta se edellyttää valtti-käsittelyn aloittamista ässällä. Jos itä ei tun-nusta ensimmäiseen kierrokseen, pääset kah-desti maskaamaan lännen valttiyhdistelmän.

Tällä kertaa valtti istuu onnksi tasan 3-1, lännellä on kymppi singelton. Kiinnität seu-raavaksi huomiosi herttaväriin. *Miten käsit-telet herttaväriin?*

Pelaa ja kuningas, ässä ja lisää herttaa. Jos pelaisit seitsemää ruutua, olisi ainoa kotipelitoiveesi, että lännellä olisi rouva kolmantena hertassa. Näin selvittäisit hertta-väriin menevittä maskaamalla, ja lisäksi pöydän viimeiselle hertalle pääsisit sakaamaa käden patamenevän. Mutta nyt pelaat kuutta ruutua ja tehtävänäsi on varmistaa kotipeli. Jos hertta on jakautunut 3-3, pääset aina sakaamaan käden patamenevän pöydän neljännelle hertalle. Jos idällä on neljä tai viisi herttaa rouvan kanssa, peliin tulee pieti. Jos taas lännellä on neljä tai viisi herttaa, voit varmistaa kolme herttatikkiä ottamalla ensin korkeat herttakuvat ja jatkamalla sitten väriä kohti pöydän sotamiestä. Länsi saa rouvalla tikin, mutta myöhemmin pääset sakaamaan käden patahakun pöydän herttasotamiehelle. "Seiftaamalla" herttaväriin voit menettää yli-tikin, jos lännellä on rouva kolmantena. Mutta jos idällä on herttarouva toisena, palkitaan tarkkaavaisuus ruhtinaallisesti.

Koko jako	♠ AJ	
	♥ KJ32	
	♦ KQ92	
	♣ AJ5	
♠ Q973		♠ K10642
♥ 10964		♥ Q7
♦ 10		♦ J43
♣ 10983		♣ 764
	♠ 85	
	♥ A85	
	♦ A8765	
	♣ KQ2	