

# LÄHTÖKORTTI

-MILLÄ VÄRILLÄ  
-MILLÄ KORTILLA

## SANGIPELIÄ VASTAAN

-PARTNERIN VÄRISTÄ  
-PISIMMÄSTÄ VÄRISTÄ

TARKOITUKSENA KASVATTAO OMAN PUOLEN PITKÄN  
VÄRIN PIENIÄ KORTTEJA VAHVOIKSI  
(-TOP OF NOTHING)

PARTNERIN VÄRISTÄ LÄHDETTÄESSÄ LÄHDE KAHDESTA  
KORTISTA KORKEAMMALLA JA KOLMESTA TAI NELJÄSTÄ  
PIENIMMÄLLÄ

VASTUSTAJAT PELAAVAT KOLMEA SANGIA JA PARTNERI  
ON TARJONNUT HERTTAA

#1	#2	#3	#4
♠ 973	♠ K86	♠ QJ74	♠ A87
♥ 96	♥ Q94	♥ K6	♥ 10864
♦ Q9753	♦ J853	♦ J863	♦ K8
♣ Q76	♣ J75	♣ 1097	♣ 10964
<u>♥9</u>	<u>♥4</u>	<u>♥K</u>	<u>♥4</u>

OMASTA PITKÄSTÄ VÄRISTÄ LÄHDETTÄÄN SARJAN  
KORKEIMMALLA, JOS SELLAINEN VÄRISSÄ ON, MUUTEN  
VÄRIN NELJÄNNEKSI SUURIMMALLA KORTILLA

SANGIPELIÄ VASTAAN LÄHDETTÄESSÄ SARJASSA PITÄÄ  
OLLA VÄHINTÄÄN KOLME KORTTIA

VASTUSTAJAT PELAAVAT KOLMEA SANGIA PARTNERIN  
KOKO AJAN PASSATTUA

<b>#5</b>	<b>#6</b>	<b>#7</b>	<b>#8</b>
♠ 93	♠ 86	♠ Q10874	♠ KQ764
♥ 986	♥ Q10964	♥ A86	♥ 1086
♦ QJ973	♦ J83	♦ 863	♦ 8
♣ A76	♣ K75	♣ 107	♣ 10964

♦Q

♥10

♠7

♠6

<b>#9</b>		<b>#10</b>	
♠ J973	1NT-3NT	♠ A1085	1NT-3NT
♥ 986		♥ Q1085	
♦ Q973		♦ J7	
♣ A6		♣ 1085	

♠3

♥5

<b>#11</b>		<b>#12</b>	
♠ J10	1NT-3NT	♠ 865	1NT-3NT
♥ 96		♥ Q105	
♦ Q9743		♦ A732	
♣ 7632		♣ J85	

♠J

♠8

#13

LÄNSI	L	P	I	E
♠ 86		1♠	2♦	2NT
♥ QJ1063	P	3NT	P	P
♦ 97	P			
♣ 7632				

♦9

#14

LÄNSI	L	P	I	E
♠ QJ1064	P	P	1♦	1NT
♥ K96	P	3NT	P	P
♦ 43	P			
♣ 732				

♠Q

#15

♠ 98	2NT-6NT
♥ K9765	
♦ Q43	
♣ Q32	

#16

♠ A865	2NT-6NT
♥ J85	
♦ 732	
♣ 853	

♠9

♦7 TAI ♣8

## VALTTIPELIÄ VASTAAN

**-PARTNERIN VÄRISTÄ**

**-SINGELTON (EI KUITENKAAN VALTTISINGELTON)**

**-SARJA (VÄH. KAKSI PERÄKKÄISTÄ KORKEATA KORTTIA)**

**(-PITKÄSTÄ VÄRISTÄ)**

**(-DUBBELTON)**

**VASTUSTAJAT TARJOAVAT 1♥-4♥**

#17	#18	#19	#20
♠ 3	♠ K86	♠ 10974	♠ A8732
♥ J96	♥ Q94	♥ 6	♥ Q64
♦ Q753	♦ QJ83	♦ KQJ	♦ KJ8
♣ KJ976	♣ J75	♣ J10987	♣ 104

♠3

♦Q

♦K

♣10

**VASTUSTAJAT TARJOAVAT 1♥-4♥**

#21	#22	#23	#24
♠ KQ97	♠ 6	♠ 4	♠ A32
♥ QJ9	♥ A94	♥ AQ76	♥ Q64
♦ 3	♦ QJ1083	♦ KQ864	♦ 975
♣ K10876	♣ AJ75	♣ J109	♣ K854

♠K

♦Q

♦K

♦9

# PASSIIVINEN LÄHTÖ

-PUOLUSTUKSELLA EI OLE KIIRE TIKKIEN VOITTAMISESSA  
-TARKOITUKSENA VÄLTÄÄ ANTA A PELINVIEJÄLLE  
TIKKIÄ, MITÄ HÄN ITSE VÄRIÄ KÄSITTELEMÄLLÄ TULISI  
SAAMAAN

♥ A109

♥ Q64

♥ Q432  ♥ J65

♥ J95  ♥ K873

♥ K87

♥ A102

**VALTTIPELIÄ VASTAAN EI KANNATA LÄHTEÄ "ÄSSÄN  
ALTA", JOS SINULLA ON JOSSAIN VÄRISSÄ ÄSSÄ, ÄLÄ  
LÄHDE TÄLLAISESTA VÄRISTÄ PIENELLÄ KORTILLA**

**ÄLÄ LÄHDE ÄSSÄLLÄ, JOS SINULLA EI OLE VÄRISSÄ MYÖS  
KUNINGASTA  
ÄSSIEN "TEHTÄVÄ" ON ESTÄÄ VASTUSTAJAA SAAMASTA  
TIKKIÄ ALEMMILLA KUVAKORTEILLA**

## #9

Lepääjä ei kysynyt ylävärejä, joten hänellä tuskin on neljän kortin herttaa tai pataa, ja näinollen ainakin toisessa alavärissä vähintään neljä korttia. Vaikka ruutuväri on vahvin värisi, on pieni pata silti oikea lähtökortti.

## #10

Patalähtö ei ole oikein, ethän lähde "kasvattamaan" ässäsi vahvaksi. Pataässä on pikemminkin kiinniottokorttina mahdollisesti kasvaneille hertoille.

## #11

Ruutulähtö ei ole oikein. Vaikka partnerillasi olisi jokin ruutukuva, ja onnistuisitte kasvattamaan värin, ei sinulla myöhemmin ole mitään yhteyskorttia nauttimaan vahvoja ruututikkejäsi. Patalähdöllä haet partnerin pitkää väriä.

## #12

Pikkuruutulähtö ei ole paras valinta kahdestakin eri syystä. Ensiksikin lepääjän kiinnostamattomuus yläväreihin (vrt.#9). Toiseksi ruutuväristä kasvaa todennäköisesti vain yksi lisätikki puolellesse - jos sitäkään (vrt.#10). Yläväreistä pata on suositeltavampi valinta, herttalähtö saattaa antaa pelinviejälle "favöörin", sellaisen tikin, jota hän väriä itse pelaamalla ei olisi saanut.

## #13#14

Milloin lähteä partnerin tarjoamasta ja milloin omasta pitkästä väristä? Jos partneri on tarjonnut väriä väliin, pitää sinulla olla todella hyvät perusteet (esim. semisolidi oma väri) lähteä omasta väristäsi. Välitarjouksen yhtenä ideana on nimenomaan auttaa partneria lähtökortin valinnassa. Jos partneri on avannut yhden tason väritarjouksella, ei tilanne ole enää niin ehdoton. Avaus yksi väriä kertoo vain tietyn minimipistevoiman, eikä välttämättä lupaa enempää kuin neljä pientä korttia avausvärissä.

Kuitenkin, sinulla pitää edelleenkin olla todella hyvä väri (vrt #14), jos päätät olla lähtemättä partnerin avausväristä.

## #15#16

Sangislammia vastaan kannattaa yleensä valita passiivinen lähtö. Jos lähdet aggressiivisesti kuvan alta (esim. ♥6 #15) tai ässällä (esim. ♠A #16), saatat antaa pelinviejälle ylimääräisen - ehkä juuri kahdennentoista - tikin.

## #21#22#23

Esimerkkejä, milloin singeltonlähtö ei ole oikein.

#21: Lähtijällä on aito valttitikki. Hänen ei kannata varastaa sellaisella valtilla, millä hän saisi muutenkin tikin

#22: Lähtijä tietää, ettei saa partneriaan kiinni missään vaiheessa.

#23: Lähtijällä on pitkä (väh. neljän kortin) valtti. Hän lähtee pisimmästä maastaan ja yrittää lyhentää pelinviejän valttia pakottamalla tämä varastamaan. Pelinviejästä saattaa tulla "valttimatti".

## #24

Esimerkki passiivisesta lähdöstä. Lähtijä yrittää olla antamatta sellaista tikkiä pelinviejälle, jota hän itse väriä pelaamalla ei saisi.

# PELINVIENTI SANGIPELISSÄ

**-ENSIMMÄISEKSI LASKE VARMAT PIKATIKIT (TIKIT, JOTKA VOIT OTTAA PÄÄSTÄMÄTTÄ VASTUSTAJAA KIINNI)  
-JOS PIKATIKIT EIVÄT RIITÄ LUPAAMAASI MÄÄRÄÄN KASVATA PUUTTUVAT LISÄTIKIT ENNEN VARMOJEN PIKATIKKIEN OTTAMISTA**

**-YHTEYDET OVAT TÄRKEÄT - PELINVIEJÄN TULEE YRITTÄÄ SÄILYTTÄÄ YHTEYDET KÄTENSÄ JA LEPÄÄJÄN KORTTIEN VÄLILLÄ, TOISAALTA PELINVIEJÄ YRITTÄÄ KATKAISTA YHTEYDET KAHDEN PUOLUSTUSPELAAJAN KÄSIEN VÄLILLÄ**

**#1      ♠ 97  
3NT     ♥ QJ9  
          ♦ K73  
          ♣ KJ1098**

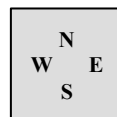
**♠ K**



**♠ A83  
♥ AK7  
♦ A864  
♣ Q76**

**#2      ♠ 97  
3NT     ♥ QJ9  
          ♦ K73  
          ♣ KJ1098**

**♠ K**



**♠ AJ3  
♥ AK7  
♦ A864  
♣ Q76**

#3  
3NT

♠ 107  
♥ QJ9  
♦ K73  
♣ KJ1098

♠K



♠ AJ3  
♥ AK7  
♦ QJ64  
♣ Q76

#4  
3NT

♠ 97  
♥ J9  
♦ K753  
♣ KJ1098

♠K

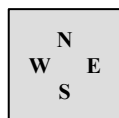


♠ A843  
♥ A7  
♦ AQ64  
♣ Q76

#5  
3NT

♠ K8  
♥ AKQ87  
♦ KJ73  
♣ K8

♠Q



♠ A3  
♥ 65  
♦ Q864  
♣ QJ1096

#6  
3NT

♠ A7  
♥ AJ102  
♦ Q1065  
♣ J108

♠Q



♠ K3  
♥ 973  
♦ AKJ  
♣ Q9765

#7  
3NT

♠ KQ64  
♥ K65  
♦ 7543  
♣ A4

♥9



♠ AJ7  
♥ Q7  
♦ A864  
♣ KJ106

#8  
3NT

♠ 97  
♥ 1094  
♦ 753  
♣ AK832

♠Q



♠ AK8  
♥ A87  
♦ AK64  
♣ 763

## #1

Kuusi pikatikkiä, ja rististä on helppo kasvattaa neljä lisätikkiä. Ongelma on pataväri - puolustus saattaa ehtiä ensin kasvattamaan itselleen viisi tikkiä ja pietin. Laista kaksi ensimmäistä tikkiä. Ottamalla ässän vasta kolmannella kierroksella olet katkaissut vastustajien yhteydet, jos ristiässä on samassa kädessä kolmen kortin padan kanssa. Jos pata on vastustajilla 4-4 ei laisto auta mitään, muttei haittaakaan, puolustus saa kolme patatikkiä ja ristiässän. Ja jos ristiässä on samassa kädessä kuin viisi pataa, ei sinulla ole mitään kotipelimahdollisuuksia.

## #2

Tässä jaossa laistamalla lähdon varmistat kotipelin. Jos länsi jatkaa pataa, saat tikin ja pelaat ristiä. Vastapuoli voittaa ässällä tikin, mutta sinulla on vielä patapito jäljellä. Puolustusta ei myöskään auta värin vaihto toiseen tikkiin. Voit taas kasvattaa ristivärisi huolettomasti. Jos virheellisesti otat ensimmäisen tikin ässällä, saattaa itä päästä ristiässällä kiinni kääntämään pataa. Tämäntapaista laistoa kutsutaan nimellä "Bath coup".

## #3

Nyt laisto on väärin. Patakymppin ansiosta varmistat kaksi patatikkiä ottamalla heti ässän. Kolmen herttatikin ja neljän kasvatettavan ristitikin lisäksi saat näin kotipelin. Jos laistat länsi saattaa keksiä ruutukäännön partnerinsa ässälle, ja kun tämä jatkaa pataa, kasvaa puolustukselle pietitikki pataväristä.

## #4

Ota ensimmäinen tikki ässällä. Jos laistat, kääntää länsi toiseen tikkiin herttaa ja pieti on varma. Laisto on vain silloin oikein kun lähtijällä on padassa KQJ10x, ristiässä idällä, eikä lähtijä osaa kääntää toiseen tikkiin herttaa. Jos idällä on padassa Jx tai 10x, katkeaa puolustuksen yhteydet, kun otat ässän ensimmäisellä kierroksella. Toisessa tikissä toinen vastustaja on kiinni ristiässällä, mutta he eivät pysty ottamaan neljää patatikkiä. Jos länsi ottaa partnerinsa kymppin tai sotamiehen yli rouvalaan, kasvaa pelinviejän kahdeksikko toiseksi pidoksi värissä.

## #5

Viisi pikatikkiä. Lisää voit saada hertasta, jos väri istuu tasan vastustajilla. Myös ruudusta voi kasvattaa kaksi tai kolme lisätikkiä ajamalla vastustajien ässä alas. Risti on kuitenkin paras värisi, antamalla vastustajien ässälle tikin kasvatat siitä neljä lisätikkiä. Voitetaanko lähtö käteen vai pöytään? Oikein on ottaa ensimmäinen tikki pöydän kuninkaalla. Jos virheellisesti otat lähdon käteen ässällä, katkaiset yhteytesi käden kasvaneille risteille - puolustus ottaa ristiässän vasta toisella kierroksella ja kääntävät pataa. Toiseen tikkiin pelaat pöydästä ristikuninkaan. Jos kasvatettava väri on niin vahva, ettei siitä puutu yhtään korkeata korttia tai siitä puuttuu vain ässä, pelaa ensin korkeat kortit siitä kädestä, missä on vähemmän kortteja. Rististä puuttuu vain ässä, ja pöydän korteissa on vähemmän ristejä kuin kädessäsi - siis ristiässä ensin.

## #6

Kaksi pataa, herttaässä ja neljä ruutua - seitsemän pikatikkiä. Rististä voit kasvattaa helposti kolme lisätikkiä antamalla tikit vastapuolen ässälle ja kuninkaalle. Puolustus on sinua kuitenkin askeleen edellä. Ensimmäisen tikin voitat patakuvallasi, toisen tikin puolustus voittaa ristikuvalla, kolmannen saat toisella patakuvalla, ja neljänteen tikkiin kun puolustus pääsee ristikuvalla kiinni, voivat he ottaa pietin kasvaneilla padoillaan. Hertassa on mahdollisuus kahteen lisätikkiin väri istuessa suotuisasti.

Voita lähtö käteen ja pelaa pieni hertta pöytää kohti. Jos länsi tunnustaa pienellä, maskaa sotamiehellä (tai kympillä). Itä voittaa todennäköisesti tikin ja jatkaa pataa pöydän ässälle. Uusi herttamaski tuo tarvittavat kaksi tikkiä lisää, jos lännellä on hertassa molemmat kuvat, tai toinen kuva toisena tai kolmantena (esim. Q4 tai K65). Ethän pelaa kädestä herttaysiä - länsi peittää kuvadubbeltonista kasvattaen partnerin kahdeksikon vahvaksi.

## #7

Idän hertta-avauksen jälkeen etelä on pelinviejänä kolmessa sangissa. Pelaa pöydästä lähtöön pieni - "toinen käsi matalaa" pitää hyvin usein paikkaansa myös pelinviejän kohdalla. Itä pelaa kymppin ja voitot ensimmäisen tikin rouvalla. Sinulla on neljä patatikkiä, yksi ruutu, kaksi ristitikkiä sekä yksi saatu herttatikki. Ainoa väri mistä puuttuvan yhdeksännen voi kasvattaa on risti. Normaali tapa käsitellä aktueelli ristiväri on pelata ensin ässä ja sen jälkeen jatkaa pöydästä pieni leikaten käden kympillä (tai sotamiehellä). Pelinviejän sangipelissä

**#8**

Ota ensimmäinen tikki ässällä ja pelaa seuraavaksi pieni risti molemmista käsistä. Seitsemän pikatikin lisäksi pelinviejän tarvitsee kasvattaa kaksi lisätikkiä. Jos risti on jakautunut vastustajilla tasan 3-2, voidaan väri kasvattaa helposti pelaamalla ristiässä, -kuningas ja lisää ristiä. Ongelma on yhteyksien puuttuminen pöytään. Ongelman ratkaisu on antaa ensimmäinen ristitikki vastustajille. *Tärkeätä on voittaa tikkejä mahdollisimman paljon eikä suinkaan mahdollisimman nopeasti.* Älä laista lähtöä. Puolustus saattaa vaihtaa herttaan saaden näin yhden padan, yhden ristin sekä kolme herttatikkiä.

# PELINVIENTI VALTTIPELISSÄ

**-PELINVIEJÄN TULEE POISTAA HETI KIINNI PÄÄSTESSÄÄN VASTAPUOLEN VALTIT, ELLEI OLE SELVÄÄ SYYTÄ PELATA JOTAIN MUUTA MAATA**

**-VALTTISITOUUMUKSESSA ON TÄRKEÄÄ LASKEA TULOSSA OLEVIENTIKKIEN LISÄKSI MYÖS "MENEVIÄ"**

**-YLEISIMPIÄ SYITÄ, MILLOIN EI KANNATA HETI POISTAA VASTUSTAJIEN VALTTEJA:**

- 1. PELINVIEJÄ VARASTAA PÖYDÄN LYHYEEN VALTTIIN MENEVIÄ**
- 2. PELINVIEJÄLLÄ ON KIIRE SAKATA MENEVIÄ JONKIN TOISEN MAAN VAHVOILLE KORTEILLE**
- 3. PELINVIEJÄ TARVITSEE VALTTIKORTTEJA YHTEYSKORTEIKSI**
- 4. VUOROVARKAUSPELI ("KORSKUPPI")**

#1  
3♥  
♠ 97  
♥ QJ9  
♦ K732  
♣ A863

♣Q



♠ J83  
♥ AK1073  
♦ Q8  
♣ K75

#2  
5♣  
♠ 7532  
♥ 9  
♦ Q876  
♣ KJ53

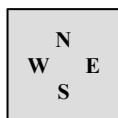
♦10



♠ 96  
♥ A87  
♦ AK3  
♣ AQ1096

#3  
4♥  
♠ 1076  
♥ QJ8  
♦ 73  
♣ KQ974

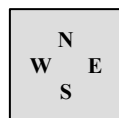
♠K



♠ J43  
♥ AK753  
♦ A64  
♣ A2

#4  
4♠  
♠ Q97  
♥ A86  
♦ KJ4  
♣ 7543

♥J



♠ J105432  
♥ K32  
♦ Q6  
♣ AK

#5  
4♥  
♠ AQJ10  
♥ KQ97  
♦ 987  
♣ A7

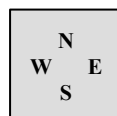
♣K



♠ 3  
♥ AJ1082  
♦ K43  
♣ 9764

#6  
4♥  
♠ 7  
♥ AJ1082  
♦ 843  
♣ 9875

♣K



♠ AQJ10  
♥ KQ97  
♦ K97  
♣ A5

#7  
6♠  
♠ AJ10753  
♥ -  
♦ 1083  
♣ A954

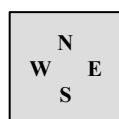
♥Q



♠ KQ92  
♥ K965  
♦ AQ6  
♣ K6

#8  
4♠  
♠ KQ92  
♥ KQJ10  
♦ 753  
♣ K8

♦Q



♠ J108743  
♥ 7  
♦ A64  
♣ AJ3

## #1

Viisi herttatikkiä ja kaksi ristitikkiä. Ruudusta on helppo kasvattaa kahdeksas tikki. Meneviä laskemalla päästään samaan. Padassa kolme sekä molemmissa alaväreissä yksi molemmissa. Yhdeksäs tikki saadaan varastamalla yksi patamenevä pöytään. Älä pelaa kierrostakaan valttia, vaan pelaa heti toiseen tikkiin pataa. Vastustajat voivat yrittää valttikäntöä, voitat sen ja pelaat toisen patakierroksen. Huomaa, että yksikin valttikierron on liikaa. Tämän jälkeen puolustajat pystyvät poistamaan pöydän valtit. Paras lähtö puolustuksen kannalta olisi valttilähtö. Pelinviejä voi yrittää toiseen tikkiin pataa, mutta puolustus kääntää inhottavasti lisää valttia. Nyt pelinviejän pitää luottaa ristin 3-3 tasaistuntoon. Mutta hän ei saa vielä ottaa kolmatta valttikierrosta. Sen sijaan hän pelaa ristiässän, -kuninkaan ja pienen ristin. Jos risti istui vastustajilla tasan, he eivät voi estää pelinviejiä saamasta yhdeksättä tikkiä.

## #2

Viisi valttitikkiä, kolme ruutua ja herttaässä. Vaikka sinulla on yhteensä yhdeksän valttia, et saa ensiksi ottaa vastustajien valtteja alas. Puolustajien risti voi istua 3-1 tai pahimmillaan jopa 4-0. Tarvitset kaksi herttavarkautta pöytään. Oikea pelijärjestys on ottaa ensimmäinen ruutu käteen, herttaässä ja kolmanteen tikkiin herttaa, joka varastetaan pöytään kuvakortilla. Seuraavaksi pieni risti pöydästä käteen isolle valtille. Taas varastetaan hertta pöytään isolla ja sen jälkeen pelataan riittävän monta valttikierrosta. Voit saada ylitikin, jos vastustajien ruutu istuu tasan 3-3 (tai joku sakaa pitkästä ruudusta).

Yksikin kierros valttia on liikaa, pelinviejällä ei ole suoria yhteyskortteja käteen. Jos toisella puolustajilla on singelton ruutu, he saavat kahden patatikin lisäksi myös yhden varkaustikin.

## #3

Länsi ottaa patakuninkaan ja -rouvan ja jatkaa väriä partnerinsa ässälle. Tämä kääntää neljänteen tikkiin ruutua.

Pelinviejällä on yhdeksän tikkiä - viisi valttia, ruutuässä ja kolme ristiä. Kymmenes tikki näyttäisi tulevan helposti varastamalla käden menevä ruutu pöydän lyhyeen valttiin. Mutta tällöinhän pelinviejällä olisi neljä menevää tikkiä.

Ristivärissä on myös mahdollisuuksia. Puolustajilla on yhteensä kuusi ristiä, ja jos nämä ovat jakautuneet tasan 3-3, kasvaa pöytään helposti kaksi ristihakua. Ja vaikka risti olisi jakautunut 4-2, pystyt kasvattamaan värin varastamalla vahvaksi. Mutta mitä tapahtuu, kun poistat ensin vastustajien valtit ja sen jälkeen aloitat ristin kasvatuksen ottamalla ensin ristiässän ja sitten jatkaen kuninkaalla ja rouvalla? Jos väri oli 3-3, ei ongelmia. Ja jos väri oli 4-2 varastat neljännen ristin käteen ja näin viides ristihakku kasvaa pöytään. Mutta ristivarkauden jälkeen olet kädessä kiinni, eikä pöytään ole yhteyskortteja hakemaan vahvaa ristiä.

Pelinviejän pitää jättää valttiyhteys pöytään ja ottaa ensin vain kaksi valttikierrosta (esim. ässällä ja sotamiehellä). Valtti oli jakautunut 3-2, joten toiselle puolustajista jäi vielä yksi valtti. Tämän jälkeen pelinviejä jatkaa ristiässällä, sitten ristiä kuninkaalle ja ristivarkaus kuninkaalla käteen. Nyt pelinviejä pääsee pöytään valttirouvalla (poistaen samalla puolustuksen viimeisen valtin) hakemaan vahvan ristirouvan ja kasvaneen ristihakun.

Jos risti oli jakautunut 5-1, saattaa toinen puolustajista saada varkaustikin ja peliin tulee yksi ylimääräinen pieti. Mutta pelinviejä voi lohduttaa sillä, ettei hänellä tällä ristin jakautumalla ollut mitään kotipelimahdollisuuksia.

## #4

Tikkejä laskemalla päästään helposti kymmeneen. Kaksi pikatikkiä hertassa sekä ristissä. Valtista voidaan kasvattaa neljä tikkiä ja ruudusta kaksi. Valttisitoumuksessa kannattaa laskea myös menevät. Tässä jaossa niitä on neljä - kaksi padassa, yksi hertassa ja yksi ruudussa. Toisin sanoen on vaarana, että puolustajat ehtivät saamaan neljä tikkiä ennen kuin olemme ehtineet kasvattaa kymmentä.

Ongelman ratkaisu on sakata herttamenevä kasvaneelle ruutukuvulle (annettuamme vastustajien ruutuässälle tikin).

Pelinviejällä ei ole tässä jaossa aikaa ensiksi poistaa vastustajien valtteja. Herttamenevän sakaamisella ruudulle on kiire. Toiseen tikkiin pelataan ruuturuuva, ja jos puolustajat laistavat tämän, jatkat lisää ruutua. Toinen puolustaja voittaa ässällään ja jatkaa herttaa. Muistithan voittaa ensimmäisen tikin huolellisesti käteen kuninkaalla! Jos olit huolellinen, pääset nyt pöytään kiinni herttaässällä, ja sakaat seuraavaksi menevän hertan kasvaneelle ruudulle. Ja vasta nyt on aika alkaa poistaa vastustajien valtteja.

#### #5

Viisi valttitikkiä sekä kaksi ässää antavat seitsemän suoraa tikkiä. Padasta saadaan kasvatettua kaksi tikkiä lisää ja kaksi ristiä voidaan varastaa pöydän lyhyempään valttiin. Vaarana on taas liian monet menevät tikit. Yksi risti on varmasti menossa. Jos pata kasvatetaan, on kuninkaalle annettava tikki. Ja jos ruutuässä on lännellä, voi väristä mennä kolme tikkiä.

Tässä jaossa itä on vaarallinen vastustaja, jos hän pääsee kiinni kääntämään ruutukuvan, voidaan väristä menettää kolme tikkiä. Onneksi pata voidaan kasvattaa siten, ettei itä pääse kiinni, oli kuningas kummalla puolustajalla tahansa. Pelataan ensin pataässä pöydästä ja sen jälkeen annetaan patakuvan kiertää lännelle, pelinviejä sakaa kädestään ruutua. Puhutaan valttia vastaan maskaamisesta. Jos patakuningas on lännellä, hän saa sillä tikin, muttei pysty kääntämään ruutua "läpi". Ja jos patakuningas on idällä, pelinviejä varastaa sen tikin, mihin hän kuninkaansa pelaa. Pelinviejällä on nyt varaa ottaa vastapuolen valtit alas. Oletetaan niitten olevan jakautunut 3-1, ensin pelinviejä pelaa kolme valttikierrosta ja sen jälkeen pataa yllä esitetyllä tavalla.

Joko pelinvientisuunnitelma on valmis? Ensimmäinen tikki ristiässä, kolme valttikierrosta, pataässä ja lisää pataa pöydästä sakaten ruutua kädestä. Mutta nyt länsi puolustaakin hyvin ja kääntää pienen ristin, itä pääsee kiinni sotamiehellä kääntääkseen seuraavaksi ruutua läpi, ja puolustus saa neljä tikkiä. Millä pelinviejä voi estää tämän hienon puolustuspuolustuspelin?

Antamalla lännen voittaa ensimmäinen tikki ristikuninkaallaan. Näin katkeaa puolustuksen yhteydet tässä värisssä.

#### #6

Samantyyppinen tehtävä kuin edellinen jako. Itä on edelleenkin vaarallinen vastustaja. Mutta onnekseen pelinviejällä on taas tapa kasvattaa pata niin, ettei itä pääse kiinni. Valtinpoiston jälkeen hän ottaa tavallisen maskin padassa pelaamalla pöydästä pienen padan rouvalle. Jos maski epäonnistuu, on länsi pelinviejän kannalta turvallisesti kiinni. Ja jos maski onnistuu, voi pelinviejä sakata yhden ruutumenevän pataässälle.

Ja muistithan taas laistaa ensimmäisen tikin.

#### #7

Pienellä pistevoimalla tarjottu hyvä slammi. Kuusi valttitikkiä, ruutuässä, kaksi ristitikkiä sekä kaksi ristikuppia lyhyempään valttiin tekevät kaikkiaan yksitoista tikkiä. Meneviä laskemalla pääset samaan lopputulokseen, vain ruutuvärisssä on kaksi mahdollista menevää. Ruutumaskilla voisit saada kahdennentoista tikin - 50% mahdollisuus. Voitko parantaa mahdollisuutesi lähemmäs 100%:in?

Herttaässä on varmasti idällä lähtökortin perusteella. Joten jos et varasta ensimmäistä tikkiä, luot yhden menevän lisää. Mutta toisaalta herttakuningas tällöin kasvaa yhdeksi lisätikiksi. Puhutaan "menevä menevälle" taktiikasta. Sakaa lähtöön pöydästä menevä ruutu, itä voittaa tikin ässällä ja jatkaa parhaiten ruutua. Et ota maskia, vaan pelaat ässän ja otat kaksi valttikierrosta, sekä tämän jälkeen sakaat toisenkin ruutumenevän herttakuninkaalle.

#### #8

Tikkejä on kyllä paljon - padasta voit kasvattaa viisi tikkiä ja hertasta kolme. Ja alaväreissä on valmiina kolme pikatikkiä. Kaikkiaan yksitoista, mutta pelinviejän tehtävä on kaukana helposta. Inhottavan ruutulähdön jälkeen pelinviejällä on neljä menevää: kaksi ruutua sekä yläväriässä.

Hertalle kyllä päästäisiin sakaamaan kaikki ruutumenevät, mutta puolustus on askeleen edellä "puhkaistuaan" jo ruutuvärin. Jos pelinviejä alkaa poistamaan valttia (tai kasvattamaan herttaansa), ottaa puolustus pietin kahdella ruututikillä ja kahdella ässällä.

Pelinviejän on pakko riskeerata ristimaski, ja tämä on tehtävä heti. Ensimmäinen tikki ruutuässällä, toiseen tikkiin ristiä kuninkaalle, kolmanteen tikkiin ristiä sotamiehelle. Jos maski onnistuu, päästään neljänteen tikkiin sakaamaan ruutumenevä ristiässälle. Ja jos leikkaus ei onnistu, peliin tulee yhden pietin sijasta kaksi, mutta olet ainakin yrittänyt kotipeliä.

# PELINVIEJÄN VÄRINKÄSITTELYJÄ

PELINVIEJÄLLE ON EDULLISTA, ETTÄ PUOLUSTAJA, JOLLA ON KORKEA KORTTI, JOUTUU PELAAMAAN ENNEN PELINVIEJÄÄ

#1 ♦ A42



♦ Q53

#2 ♦ K3



♦ 42

#3 ♦ AQ



♦ 32

LEIKKAUS, MASKI

#4 ♦ AQ102



♦ J93

#5 ♦ AJ10



♦ 432

#6 ♦ K42



♦ Q103

#7 ♦ AQ10



♦ 432

#8 ♦ KJ10



♦ 432

#9 ♦ KJ10



♦ A32

#10 ♦ Q109



♦ 432

#11 ♦ AK98



♦ J102

#12 ♦ AK32



♦ J54

## VASTUSTAJA LÄHTEE NELOSELLA

#13 ♦ Q2

♦ 4 

♦ A53

#14 ♦ Q2

♦ 4 

♦ J53

#15 ♦ Q2

♦ 4 

♦ A103

#16 ♦ J2

♦ 4 

♦ A93

#17 ♦ J2

♦ 4 

♦ A103

#18 ♦ Q2

♦ 4 

♦ 1053

#19 ♦ J2

♦ 4 

♦ AK3

#20 ♦ AQ3

♦ 4 

♦ 1052

**#1**

Saat väristä kaksi tikkiä vain silloin kun kuningas on idällä, ja hän joutuu pelaamaan ennen sinua. Pelaa ensin ässä pöydästä, ja sitten kohti käden rouvaa. Pelaamalla ensin rouvan kädestä et saa väristä kuin yhden tikin, oli kuningas kummalla puolustajalla tahansa.

**#2**

Pelaa kädestä pieni kohti pöydän kuningasta. Saat väristä tikin, jos ässä on lännellä. Länsi joutuu tekemään päätöksensä ennen kuin pöydästä pelataan.

**#3**

Taas pieni pöytää kohti. Jos kuningas on lännellä, saat väristä kaksi tikkiä maskaamalla.

**#4**

Aloita pelaamalla kädestäsi yhdeksikkö. Jos länsi pelaa pienen, annat ysin "kiertää". Jos maski onnistuu, voit jatkaa seuraavaksi kädestä sotamiehellä, määräten pöydästä tähän tikkiin kympin. Näin pelaten olet kolmannessa tikissä edelleen kädessä kiinni leikkaamassa vielä kerran.

**#5**

Kaksoismaski, tuplamaski. Pelaa ensin pieni kortti kädestä. Jos länsi pelaa pienen, maskaat pöydän kympillä. Myöhemmin tulet jollain muulla maalla käteen uudestaan kiinni. Pelaat uudestaan pienen kortin ja maskaat toisen kerran värissä. Saat kaksi tikkiä, jos lännellä on edes toinen puuttuva ruutukuva.

**#6**

Voit saada väristä kaksi tikkiä, jos sotamies on idällä. Jos olet kädessäsi kiinni, pelaa ensin pieni kortti pöydän kuninkaalle. Jos saat kuninkaalla tikin, jatka pöydästä pieni käden kympille. Ja jos itä otti kuninkaan ässällä, mene myöhemmin pöytään kiinni jollain toisella värillä pelaamaan pienen ruudun käden kympille. Jos olet alunperin pöydässä kiinni, pelaa pöydästä pieni kortti käden kympille.

**#7**

Kaksoismaski. Pelaa ensin pieni kympille. Jos itä voittaa sotamiehellä, pelaa myöhemmin kädestä pieni rouvalle. Saat kolme tikkiä, jos lännellä on molemmat puuttuvat kuvat. Jos idällä on kuningas-sotamies, saat tikin vain ässällä. Ja jos kuvat on jakaantuneet, saat kaksi tikkiä.

**#8**

Pelaa kädestä pieni pöydän kympille (tai sotamiehelle). Jos saat tikin, tai jos itä voittaa ässällä, tule uudestaan käteen kiinni maskaamaan rouvaa toisen kerran. Saat väristä kaksi tikkiä, jos rouva on lännellä.

**#9**

Nyt joudut arvaamaan rouvan sijainnin. Jos arvelet rouvan olevan lännellä, ota ensin ruutuässä ja pelaa sitten pieni pöydän sotamiehelle. Ja jos mielestäsi rouva on idällä, pelaa ensin pöydän kuningas, ja anna seuraavaksi pöydän sotamiehen (tai kympin) "juosta". Maski "kahteen suuntaan".

**#10**

Paras mahdollisuus yhden tikin voittamiseen on löytää sotamies länneltä. Pelaa kaksi kertaa kädestä kohti pöytää. Jos länsi pelaa pienen, maskaa yhdeksiköllä (tai kympillä).

**#11**

Pelaa kädestä ruutusotamies ja anna sen kiertää, jos länsi ei peitä rouvalla. Jos saat tikin, anna seuraavaksi ruutukympin juosta. Saat neljä ruututikkiä, jos rouva on lännellä.

**#12**

Nyt sinulla ei ole maskia. Jos pelaat kädestäsi sotamiehen, peittää länsi, jos hänellä on rouva. Pelaamalla ässän ja kuninkaan saat kolme ruututikkiä, jos toisella puolustajista on rouva toisena. Paras on kuitenkin pelata pöydästä pieni ruutu kohti käden sotamiestä. Jos idällä on rouva, saat väristä kolme tikkiä. Tässä esimerkissä tilanteet voivat muuttua sen mukaan, pelataanko valtti- vai sangisitoumusta.

**#13**

Pelaa pöydästä rouva. Saat sillä tikin "nyt tai ei koskaan". Jos määrää pöydästä pienen, ei itä kuitenkaan pelaa kuningasta, vaikka se hänellä olisikin. Esim. K10x-kombinaatiosta hän pelaisi kympin.

#### **#14**

Nyt on oikein pelata pöydästä ensimmäiseen tikkiin pieni kortti. Rouvaa ei kannata tuhjata, koska itä kuitenkin pelaa kolmas käsi korkeaa. Pelaamalla pienen pöydästä varmistat väristä yhden tikin. Jos pelaat lähtöön virheellisesti rouvan, voittaa itä kuvalla tikin ja jatkaa väriä. Näin sotamiehesi joutuu "välikäteen".

#### **#15**

Pelaamalla pienen pöydästä varmistat kaksi tikkiä väristä. Jos itä pelaa kuninkaan, ota ässällä, ja toisen tikin saat myöhemmin rouvalla. Jos itä pelaa yhdeksikön tai pienemmän kortin, saat kympillä ensimmäisen tikin ja toisen tikin myöhemmin ässälläsi. Ja jos itä pelaa sotamiehen, ota ässällä tikki. Myöhemmin puolustus saa kuninkaalla tikin, mutta nyt käden kymppi on kasvanut vahvaksi. Jos pelaat lähtöön virheellisesti rouvan, itä saattaa peittää kuninkaalla, ja nyt saat väristä vain yhden tikin, jos sotamies on lännellä.

#### **#16**

Ainoa mahdollisuus saada kaksi tikkiä väristä on pelata pöydästä sotamies. Jos länsi on lähtenyt kuningas-rouvan "alta", saat sotamiehellä ensimmäisen tikin. Jos pelaat lähtöön pöydästä pienen, et saa väristä kuin yhden tikin.

#### **#17**

Äskeiseen esimerkkiin verrattuna käden kortit ovat hieman parantuneet. Nyt on oikein pelata pöydästä pieni, näin varmistat väristä kaksi tikkiä. Jos itä pelaa kuvakortin, ota tikki ässällä, ja myöhemmin kätesi kymppi varmistaa väristä vielä toisen tikin. Ja jos itä ei pelaa ensimmäiseen tikkiin kuvakorttia, saat ensimmäisen tikin käden kympillä.

#### **#18**

Yritä tikkiä rouvalla. Saat sillä tikin, jos länsi on lähtenyt ässä-kuninkaan alta. Pelaamalla pienen pöydästä et voi saada yhtään tikkiä väristä.

#### **#19**

Pelaa sotamies pöydästä. Saat kolme tikkiä, jos lähtijällä on rouva. On turha kuvitella, että itä pelaisi rouvan, jos määrää pöydästä lähtöön pienen. Hän pelaa tällöin ensimmäiseen tikkiin yhdeksikön tai kympin ja jää odottamaan rouvan kanssa, että pääsisi sillä "tappamaan" pöydän sotamiehen.

#### **#20**

Määrää pöydästä pieni. Tämä on ainoa mahdollisuus kolmeen tikkiin ja paras mahdollisuus kahteen tikkiin väristä. Jos lähtijällä on molemmat puuttuvat kuvat, saat ensimmäisen tikin kympillä ja kaksi seuraavaa maskaamalla. Jos lähtijällä on sotamies, ja idällä kuningas, saa itä ensimmäisen tikin kuninkaallaan, mutta saat kaksi seuraavaa tikkiä ässällä ja rouvalla.



#### **#13 - #20**



Yleensä kannattaa pelata pöydästä lähtöön pieni kortti, koska puolustaja kolmantena kätenä kuitenkin pelaa korkean kortin. "Nyt tai ei koskaan tilanteissa" (#13, #16, #18, #19) pitää pöydän kuvalla kuitenkin yrittää tikkiä.

## **PUOLUSTAJA KOLMANTENA KÄTENÄ**



**JOS PÖYDÄSSÄ EI OLE KORKEATA KORTTIA, JONKA HALUAISIT PEITTÄÄ, PELAA KOLMANTENA KÄTENÄ KORKEIN KORTTISI.**


**JOS PÖYDÄSSÄ ON KORKEA KORTTI, KANNATTA A KOLMANNEN KÄDEN "VAHTIA" TÄTÄ KORTTIA.**

#1      ♦ K63      #2      ♦ 654  
♦ 10865            ♦ AJ42      ♦ K1073            ♦ QJ2  
♦ Q9      ♦ A98



#3      ♦ K63      #4      ♦ 654  
♦ Q865            ♦ AJ42      ♦ K1073            ♦ Q92  
♦ 109      ♦ AJ8

**LÄHDE AINA SEKVENS SIN KORKEIMMALLA KORTILLA. KOLMANTENA KÄTENÄ PELAA AINA SEKVENS SIN MATALIN KORTTI.**


#5      ♦ Q62      #6      ♦ Q62  
♦ J9654            ♦ K103      ♦ A9654            ♦ K103  
♦ A8      ♦ J8

#7      ♦ Q109  
♦ J654            ♦ K82  
♦ A73

# ABLOKEERAUS KOLMANNESSA KÄDESSÄ

#8      ♦ AK5  
♦ 108762            ♦ QJ4  
♦ 93  
#9      ♦ 432  
♦ J10975            ♦ Q6  
♦ AK8

#10      ♦ 432  
♦ QJ1086            ♦ K5  
♦ A97  
#11      ♦ 9743  
♦ QJ1086            ♦ K6  
♦ A2

#12      ♠ A104  
♥ A  
♦ 9543  
♣ AJ1043  
♠ Q753            ♠ J86  
♥ Q9763      ♥ KJ5  
♦ J2      ♦ Q1076  
♣ 92      ♣ K85  
♠ K92  
♥ 10842  
♦ AK8  
♣ Q76

**PALAUTA AINA PARTNERIN LÄHTÖVÄRIÄ, ELLEI PÖYDÄN  
JA OMAT KORTTISI NÄHTYÄSI SELVÄSTI KANNATA  
PALAUTTAA JOTAIN MUUTA VÄRIÄ.**

**KAHDESTA JÄLJELLÄ OLEVASTA KORTISTA PALAUTA  
KORKEAMPI, KOLMESTA TAI USEAMMASTA  
KOLMANNEKSI KORKEIN (ALKUPERÄISEN MÄÄRÄN  
NELJÄNNEKSI KORKEIN). KUITENKIN AINA SARJAN  
KORKEIN.**

#13      ♠ A10643  
          ♥ 6  
          ♦ K76  
          ♣ A532

♠ 85

♥ K10742

♦ 952

♣ QJ6



♠ QJ9

♥ AJ9

♦ AQ43

♣ K84

♠ K72

♥ Q853

♦ J108

♣ 1097

#14      ♠ A10643  
          ♥ 6  
          ♦ K76  
          ♣ A532

♠ 85

♥ K10742

♦ 952

♣ QJ6



♠ QJ9

♥ AJ93

♦ QJ4

♣ K84

♠ K72

♥ Q85

♦ A1083

♣ 1097

#15      ♠ KJ10  
          ♥ QJ3  
          ♦ 10943  
          ♣ J94

♠ Q642

♥ 10762

♦ A6

♣ 752



♠ 875

♥ AK5

♦ KQJ8

♣ K63

♠ A93

♥ 984

♦ 752

♣ AQ108

#16      ♠ AQ6  
          ♥ AK106  
          ♦ Q103  
          ♣ K106

♠ J974

♥ 8742

♦ A95

♣ 92



♠ 1083

♥ QJ9

♦ KJ64

♣ J53

♠ K52

♥ 53

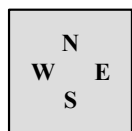
♦ 872

♣ AQ874

#17

♠ 104  
♥ Q102  
♦ A95  
♣ AJ863

♠ J9732  
♥ 954  
♦ 863  
♣ 54



♠ K65  
♥ AK7  
♦ KQ10  
♣ Q972

♠ AQ8  
♥ J863  
♦ J742  
♣ K10

#18

♠ KJ5  
♥ Q85  
♦ 752  
♣ AJ43

♠ Q82  
♥ J1074  
♦ K104  
♣ 952



♠ 976  
♥ AK6  
♦ AQJ9  
♣ Q108

♠ A1043  
♥ 932  
♦ 863  
♣ K76

#19

♦ 6

♦ KJ754



♦ A1093

♦ Q82

**Kaikissa esimerkeissä #1-#19 olet itä, etelä on pelinviejä.  
Opettajana peitä kalvolla ensin lännen ja etelän kortit.  
Kun ongelma on ratkaistu, paljasta koko käsi.**

**#1#3**

Länsi lähtee viitosella, pöydästä kolmonen. Pelaa sotamies. Jos pelinviejällä on rouva, saa hän sillä tikin. Myöhemmin partneri palauttaa kympin ja kuningas ei saa tikkiä. Ässän "tehtävä" on vahtia pöydän kuningasta.

**#2**

Länsi lähtee kolmosella, pöydästä nelonen. Pelaa sotamies, kolmantena kätenä arvoltaan peräkkäisten korttien matalin kortti. Jos pelinviejä voittaa ässällä tikin, tietää länsi rouvan olevan partnerilla.

**#4**

Länsi lähtee kolmosella, pöydästä nelonen. Pelaa rouva, kolmas käsi korkea. Jos pelinviejä voittaa tikin ässällä, tietää länsi sotamiehen olevan pelinviejällä, koska itä ei pelaa rouvaa QJ-kombinaatiosta. Jos länsi voittaa myöhemmin tikin jotain muuta maata pelattaessa, hän ei jatka ruutua, koska tällöin pelinviejä saisi sotamiehellä tikin. On parempi, että itä pääsee kiinni jossain vaiheessa kääntämään ruutua.

**#5#6**

Länsi lähtee viitosella, pöydästä kakkonen. Pelaa kymppi. Jos pelinviejällä on ässä, saa hän vain yhden ruututikin. Ja jos pelinviejällä on sotamies, ei pelaamalla kortilla ole merkitystä, pelinviejä saa joka tapauksessa yhden tikin.

**#7**

Länsi lähtee nelosella, pöydästä yhdeksän. Pelaa pieni. Jos pelaat kuninkaan, saa pelinviejä väristä kolme tikkiä. Kun pelaat pienen, on ruutuväri tämän jälkeen "frozen suit". Kumpi tahansa puoli joutuu väriä pelaamaan, antaa hän samalla vastapuolelle ylimääräisen tikin väriässä.

**#8**

Länsi lähtee kuutosella, pöydästä ässä. Ablokeeraa kuvakortti. Myöhemmin väriä pelattaessa pelaa taas kuva. Näin säilytät yhteydet partnerisi kanssa.

**#9#10**

Länsi lähtee sarjan korkeimmalla. Ablokeeraa kuvakorttisi. Pelaamalla pienen katkaiset yhteytenne.

**#11**

Länsi lähtee rouvalla. Nyt sinulla ei ole varaa ablokeerata, pelaa ruutukuuton. Muuten pöydän yhdeksikkö kasvaa vahvaksi.

**#12**

Länsi lähtee herttakuutosella. Tunnusta sotamiehellä. Pelinviejä tulee toiseen tikkiin käteen kiinni padalla tai ruudulla ja maskaa ristiä epäonnistuen. Jos sinulla on molemmat herttakuvat jäljellä, ette pysty ottamaan neljää herttatikkiä.

**#13#14**

Länsi lähtee herttanelosella, kuutonen, rouva ja ässä. Toiseen tikkiin patamaski ja itä on kiinni patakuninkaallaan. Itä palauttaa partnerinsa lähtöväriä herttaa, #13 herttakolmosella ja #14 herttakahdeksikolla. Kun itä palauttaa kolmosen, tietää länsi pelinviejällä olevan vain kaksi herttaa jäljellä, ja hän voi ottaa kympin lisäksi myös kuninkaansa. Ja nyt idän pitää osata ablokeerata kahdeksikko! Mutta jos itä palauttuikin kahdeksikon, pelinviejältä yhdeksän ja länneltä kymppi, niin nyt länsi tietää pelinviejällä olevan vielä kaksi herttaa jäljellä. Hän vaihtaa väriä ja myöhemmin itä pääsee ruutuässällä kiinni kääntämään herttaa pelinviejän "läpi".

**#15**

Länsi lähtee patakakkosella, kymppi, ässä ja viitonen. Nyt itä palautta partnerinsa lähtöväriä, koska padassa ei ole mitään tulevaisuutta. Ristiväri sen sijaan on lupaava ja oikea kääntö on ristirouva. Jos

pelinviejä ottaa tikin kuninkaalla, pääsee länsi myöhemmin ruutuässäällä kiinni ja ristikääntö tuo pietin.

#### **#16**

Länsi lähtee patanelosella, kuutonen, kuningas ja kolmonen. Taaskaan pataväriin palauttamisessa ei ole mieltä, ristiväri on paljon lupaavampi pietin saamisen kannalta. Ristiseiska toiseen tikkiin, ja myöhemmin kun länsi pääseen ruutuässäällä kiinni kääntää hän ristiä, kaksi pietiä.

#### **#17**

Etelä on avannut yhdellä sangilla ja pohjoinen korotti kolmeen sangiin. Länsi lähtee patakolmosella ja idän pitää pelata rouva ensimmäiseen tikkiin. Jos hän ottaa ässän ja jatkaa rouvalla, pelinviejä laistaa ja puolustuksen yhteydet ovat poikki. Mutta kun itä pelaa rouvan tikkiin yksi, ei pelinviejällä ole varaa laistaa, lännellä saattaa olla lähtöväriä esim AJ732, ja peliin tulee näin suora pieti.

#### **#18**

Länsi lähtee herttanelosella, viitonen, yhdeksän ja ässä. Pelinviejä maskaa ristiä ja itä on kiinni. Miksi pelinviejä ei voittanut ensimmäistä tikkiä kympillä tai sotamiehellä? Koska lännellä on varmaankin nämä kaksi korttia. Voiko lännellä olla KJ10x(x)? Ei, koska länsi ei tällöin lähde nelosella. Joten näin päätellen voidaan etelällä laskea olevan herttäässä ja -kuningas. Joten pieti pitää hakea muualta kuin herttaväristä. Ja pata antaa ainoan mahdollisuuden. Käännä pieni pata ja toivo, että länsi pelaa rouvan. Pelinviejä saa tikin kuninkaalla ja maskaa jossain vaiheessa ruutua. Ja nyt patakääntö tuo viisi tikkiä puolustukselle.

#### **#19**








Länsi lähtee viitosella, kuutonen, ässä ja kakkonen. Normaalisti kolmesta jäljelläolevasta kortista käännetään pienin, mutta nyt kolmosen kääntäminen blokeeraa väriin. Jos palauttajalla on sarja, kääntää hän tämän sarjan korkeimman kortin, tässä esimerkissä kympin. Näin puolustus saa viisi ruututikkiä (sangipelissä).

# PUOLUSTAJA TOISENA KÄTENÄ

**PUOLUSTAJAN PITÄÄ TOISENA KÄTENÄ PELATA PIENIN KORTTINSA.**

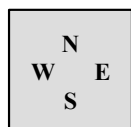
**PELINVIEJÄN PELAAMA KORKEA KORTTI KANNATTA KUITENKIN PEITÄÄ KORKEAMMALLA KORTILLA.**

**ÄSSIEN "TEHTÄVÄ" ON TAPPAA PELINVIEJÄN KUVAKORTTEJA, EI HÄNEN HAKKUJAAN!**

#1	◆ Q642		#2	◆ K642	
◆ AJ3		◆ 1085	◆ AJ3		◆ 1085
	◆ K97			◆ Q97	
#3	◆ KJ94		#4	◆ A1032	
◆ A1032		◆ 76	◆ J4		◆ Q75
	◆ Q85			◆ K986	
#5	◆ AK10		#6	◆ A102	
◆ QJ6		◆ 843	◆ QJ6		◆ 843
	◆ 9752			◆ K975	
#7	◆ A753				
◆ QJ6					

#8  
♠ K6  
♥ 8432  
♦ QJ97  
♣ K106

♠ QJ1085  
♥ K105  
♦ 43  
♣ Q97



♠ A42  
♥ QJ76  
♦ AK8  
♣ A53

♠ 973  
♥ A9  
♦ 10652  
♣ J842

**JOS PARTNERISI ON LÄHTENYT  
PITKÄSTÄ VÄRISTÄ SANGISSA,  
PYRI PÄÄSEMÄÄN KIINNI NIIN  
AIKAISIN KUIN MAHDOLLISTA  
AUTTAAKSEESI PARTNERIN  
VÄRIN KASVATTAMISESSA,  
KUN HÄNELLÄ ON VIELÄ  
KIINNIOTTOKORTTI JÄLJELLÄ.**

#9  
♠ Q63  
♥ K63  
♦ J1094  
♣ K72

♠ AJ985  
♥ AQ2  
♦ 75  
♣ Q63



♠ K104  
♥ J1097  
♦ 863  
♣ 1095

♠ 72  
♥ 854  
♦ AKQ2  
♣ AJ84

#10  
♠ Q32  
♠ AJ1085  
♠ K64



♠ 97

#11  
♠ 432  
♠ AJ1085  
♠ 97  
♠ KQ6



#12      ♦ A43

♦ KJ10



#13      ♦ A43

♦ K92



#14      ♦ AQ73

♦ K109



♦ 862

♦ J54

#15      ♦ AQ73

♦ K62



♦ 1098

♦ J54

## PEITÄ VASTA SEKVENSSIN VIIMEINEN KORTTI

#16      ♦ QJ8

♦ 1043



♦ K72

♦ A965

#17      ♦ QJ107

♦ 982



♦ K543

♦ A6

#18      ♦ J102

♦ K93



♦ Q75

♦ A864

#19      ♦ AJ3

♦ K74



♦ Q96

♦ 10852

#20      ♦ QJ42

♦ 1097



♦ K3

♦ A865

#21      ♦ J64

♦ 2



♦ Q73

♦ AK10985

#22

♠ 75

♥ 104

♦ AQ96542

♣ 83

♠ KJ1093

♥ Q76

♦ K1087

♣ 10



♠ 642

♥ K953

♦ -

♣ KQ7654

♠ AQ8

♥ AJ82

♦ J3

♣ AJ92

**Kaikissa esimerkeissä #1-#22 olet länsi, etelä on pelinviejä (ellei toisin ole mainittu).  
Opettajana peitä ensin kalvolla idän ja etelän kortit.  
Kun ongelma on ratkaistu, paljasta koko käsi.**

**#1**

Pelinviejä pelaa kädestään seiskan. Pelaa kolmonen! Älä pelaa sotamiestä "pakottaaksesi" pelinviejä käyttämään pöydän rouvan. Tällöin pelinviejä pelaa seuraavaksi ruutua käden yhdeksikölle. Myöskään ässää et saa pelata.

**#2**

Pelinviejä pelaa kädestään seiskan. Pelaa kolmonen! Pelin päämäärä ei ole voittaa tikkejä mahdollisimman nopeasti, vaan mahdollisimman paljon.

**#3**

Pelinviejä pelaa kädestään viitosen. Pelaa pieni. Jos hän jatkaa ruutua rouvalle, ota ässä. Nyt pelinviejä saa kolme ruututikkiä vain arvaamalla oikein.

**#4**

Pelinviejä pelaa kädestään kuutosen. Älä pelaa sotamiestä. Tällöin pelinviejä ei menetä yhtään ruututikkiä.

**#5**

Pelinviejä pelaa kädestään kakkosen. Tunnusta pienellä. Jos pelinviejä on päättänyt maskata, et voi mitään.

**#6**

Pelinviejä pelaa kädestään viitosen. Nyt pelaa kuvakortti. Näin varmistat yhden tikin väristä.

**#7**

Pelinviejä pelaa kakkosen. Pelaa kuutonen. Ei pelinviejä maskaa seiskalla. Ja vaikka maskaisikin, on partnerimme vielä pelaamassa tähän tikkiin.

**#8**

Olet itä. Kolmea sangia vastaan länsi lähtee patarouvalle pöydän kuninkaalle. Toiseen tikkiin pelinviejä pelaa pöydästä herttakakkosen. Ota heti ässä ja jatka pataa. Jos pelaat pienen, partneri joutuu käyttämään kiinniottokorttinsa liian aikaisin.

**#9**

Lähdet etelän korteista herttasotamiehellä idän pelaamaa kolmea sangia vastaan. Herttarouvan pohjoinen ottaa kuninkaalla, toisen tikin voitot herttayhdeksiköllä ja kolmannen tikin otta pelinviejä herttaässällä. Seuraavaksi pelinviejä menee käteen ruudulla ja pelaa patakakkosen. Jos pelaat "normaalin" nelosen, pelinviejä pelaa pöydästä yhdeksikön ja partneri saa tikin rouvallaan. Myöhemmin hän maskaa pataa sotamiehellä ja saa kaikkiaan neljä patatikkiä. Partneri olisi voinut pelastaa tilannetta laistamalla patarouvan, näin pelinviejä saa vain kaksi patatikkiä. Mutta jos pelaat ensimmäiseen patakerrokseen kuninkaan, pelinviejä ei saa todennäköisesti yhtään patatikkiä. Hän antaa luultavasti patakuninkaallesi tikin ja yrittää myöhemmin maskia sotamiehellä.

**#10**

Jos edellisen kolmesangisen pataväri olisi tämänkaltainen on taas oikein pelata kuningas ensimmäiseen patakerrokseen.

**#11**

Jos sinulla on molemmat kuvat, tunnusta ensimmäiseen kierrokseen pienellä. Pelinviejä saa kaksi tikkiä, ensin kympillä ja sitten ässällä. Jos pelaat virheellisesti ensin kuvan, laistaa pelinviejä ja ottaa myöhemmin neljä patatikkiä.

**#12#13**

Pelinviejä pelaa kädestään rouvan. Peitä kuninkaalla. #12 on selkeä, kätesi sotamies ja kymppi kasvaa peittämällä vahvaksi. #13 toivot partnerillasi olevan sotamiehen tai kymppin.

**#14#15**

Pelinviejä pelaa kädestään sotamiehen. Peitä kuninkaalla. Kasvatat kympin joko omaan tai partnerin käteen.

**#16**

Olet itä. Pelinviejä pelaa pöydästä rouvan. Älä peitä kuninkaalla. Muuten pelinviejä saa kolme tikkiä maskaamalla partnerin kympin. Peitä vasta sekvenssin viimeinen kortti.

**#17**

Olet itä. Pelinviejä pelaa pöydästä rouvan. Älä peitä kuninkaalla. Et voi kasvattaa alempia kuva- tai välikortteja omaan tai partnerisi käteen.

**#18**

Olet itä. Pelinviejä pelaa pöydästä sotamiehen. Älä peitä rouvalla. Jos virheellisesti heti peität, saatte partnerisi kanssa vain yhden ruututikin. Peitä vasta sekvenssin viimeinen kortti.

**#19**

Etelä pelaa kädestään kympin. Peitä kuninkaalla. Nyt partnerisi saa kaksi ruututikkiä.

**#20**

Olet itä. Pelinviejä pelaa pöydästä rouvan. Peitä kuninkaalla. Sinulla on vain kaksi ruutua. Jos et nyt peitä kuvaa kuvalla joudut seuraavalla kierroksella peittämään kakkosen kuninkaalla.

**#21**

Olet itä. Etelä on tarjonnut ruutua kaksi kertaa ja pelaa pöydästä sotamiehen. Tunnusta sujuvasti pienellä. Pelinviejä saattaa yrittää pudottaa rouva dubbeltonia. Hän pelasi vain "ansaksi" sotamiehen pöydästä.

**#22**

Etelä avaa yhdellä sangilla ja päättyy pelinviejäksi kolmeen sangiin. Lähdet patasotamiehellä ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin rouvalla. Tikkiin kaksi hän jatkaa ruutusotamiehellä. Älä peitä kuninkaalla! Jos peität, pelinviejä laistaa ja myöhemmin maskaa ruutua yhdeksiköllä. Näin hän saa kuusi ruututikkiä. Jos et peitä sotamiestä, saa pelinviejä vain kolme ruututikkiä.

#1  
♠ J652  
♥ Q  
♦ J5  
♣ AKQ743

♠ Q1094

	N	
W		E
	S	

♠ 7

♠ AK83  
♥ A74  
♦ 1062  
♣ J105

#2  
♠ Q863  
♥ 732  
♦ A9  
♣ K1062

♠ KJ5

	N	
W		E
	S	

♠ KJ5

♠ A109742  
♥ A5  
♦ KQ42  
♣ A

#3  
♠ J5  
♥ 1094  
♦ A8762  
♣ 843

	N	
W		E
	S	

♠ AKQ  
♥ AKQJ862  
♦ 4  
♣ AJ

#4

♠ 73  
♥ 3  
♦ AKJ7653  
♣ 753



♠ AK  
♥ A9742  
♦ 42  
♣ A862

#5

♠ J8  
♥ 54  
♦ QJ1043  
♣ A763



♠ A62  
♥ KJ2  
♦ A95  
♣ KQJ2

#6

♠ 107  
♥ A102  
♦ AQ10632  
♣ 105



♠ A62  
♥ J4  
♦ J954  
♣ AKJ2

♥ A102



♥ J4

**NORMAALISTI SANGITARJOUKSEEN RIITTÄÄ TASAINEN  
KÄSI, TARJOAMATTOMISSA VÄREISSÄ EI TARVITSE OLLA  
SANGIPITOA**

**PITOA YKSITTÄISESSÄ VÄRISSÄ PITÄÄ KYSYÄ, JOS**

**1. VASTAPUOLI ON TARJONNUT JOTAIN VÄRIÄ**

**-VASTAPUOLEN VÄRIN TARJOAMINEN**

**2. OMA PUOLI ON TARJONNUT KOLMEA VÄRIÄ**

**- NELJÄNNEN VÄRIN TARJOAMINEN**

♠ KQ73	#1	1♦	#2	1♠	2♣
♥ 864		1♠	2♣	2NT	
♦ Q95		2♥			
♣ AQ2					
	#3	1NT	3NT	#4	1♠ 2♣ (2♥)
					PASS
	#5	1♠	(2♥)	3♣	
		3♥			
♠ K86	#6	1♦	(1♥)	1♠	#7
♥ 8		2♣		2♥	1♦ (1♠) 2♥
♦ AQ952		2♠			3♣ 3♠
♣ A872					3NT
♠ 86	#8	1♦	(1♥)	1♠	#9
♥ 8		2♣		2♥	1♠
♦ AQ952		3♣			2♦ 2♥
♣ AK872					3NT
	#10		1♥	(1♠)	
		2♦	2♥		
		3♣			

**MERKINANNOT**

**SCHNEIDER: PIENI PYYTÄÄ, ISO KIELTÄÄ  
-SAKATESSA TAI PARTNERIN ALOITTAESSA  
KORKEALLA KORTILLA**

**MALMÖ: PIENI-ISO PARILLINEN MÄÄRÄ KORTTEJA  
-PELINVIEJÄN LÄHTIESSÄ TIKKIIN**

**LAVINTHAL: KORKEA KORTTI PYYTÄÄ PALAUTUSTA  
YLEMMÄSSÄ VAPAANA OLEVASSA VÄRISSÄ, PIENI  
KORTTI ALEMMASSA**

#1	♠ KJ9	2♠/S
	♥ 1063	
	♦ J1098	
	♣ KJ2	
♠ 86		♠ 543
♥ AK87		♥ Q92
♦ 7654		♦ K32
♣ 765		♣ AQ108
	♠ AQ1072	
	♥ J54	
	♦ AQ	
	♣ 943	



#4            ♠ QJ            5♦/S  
                 ♥ AQ6  
                 ♦ K109832  
                 ♣ Q2

♠ A10	♠ K85432
♥ KJ1098754	♥ -
♦ 5	♦ 76
♣ 96	♣ K8543

♠ 976  
♥ 32  
♦ AQJ4  
♣ AJ107

#5            ♠ KQ1076            ♠ J32

#6            ♠ 98            3NT/S  
                 ♥ 1065  
                 ♦ AKJ98  
                 ♣ 764

♠ KQ1076	♠ 432
♥ 72	♥ QJ983
♦ 1072	♦ Q53
♣ KJ9	♣ 108

♠ AJ5  
♥ AK4  
♦ 64  
♣ AQ532



#9

♠ J64

4♠/S

♥ KQJ

♦ 42

♣ 86432

♠ 8

♠ Q109

♥ 108532

♥ A97

♦ QJ1087

♦ 9653

♣ K10

♣ QJ9

♠ AK7532

♥ 64

♦ AK

♣ A75

# SAKAAMINEN

**JOS PÖYDÄSSÄ NÄKYY (TAI TIEDÄT PELINVIEJÄLLÄ OLEVAN) NELJÄ KORTTIA VÄRISSÄ, PIDÄ ITSE MYÖS NELJÄ KORTTIA. ÄLÄ SAKAA SOTAMIEHELTÄ TAI KYMPILTÄ (JOSKUS JOPA YHDEKSIKÖLTÄ) "JALCAA" POIS.**

#1            ♠ 964            3NT/S

♥ AQ76

♦ AQJ8

♣ 64

♠ KQJ1083

♠ 72

♥ J9

♥ 10832

♦ 54

♦ 1097

♣ A52

♣ J1087

♠ A5

♥ K54

♦ K632

♣ KQ93

**JOS SINULLA ON VALINTATILANNE; SAKATAKO PIENI PYYTÄVÄ KORTTI VÄRISTÄ JOTA HALUAT PARTNERIN JATKAVAN, VAI ISO KIELTÄVÄ KORTTI VÄRISTÄ JOTA ET HALUA PARTNERIN JATKAVAN, YLEENSÄ OIKEIN ON ANTAA NEGATIIVINEN MERKINANTO (ERITYISESTI SANGIPELISSÄ).**

**#2            ♠ 1064            3NT/S**  
**♥ Q73**  
**♦ J10964**  
**♣ 73**

**♠ K73                            ♠ AQ82**  
**♥ 109                            ♥ 86542**  
**♦ A72                            ♦ 83**  
**♣ J8652                        ♣ 104**

**♠ J95**  
**♥ AKJ**  
**♦ KQ5**  
**♣ AKQ9**

**KUVAKORTIN SAKAAMINEN KERTOO SEKVENSSIN (AKQJ, KQJ10, QJ109, J1098)**

**#3            ♠ K8                    7NT/S**  
**♥ A7**  
**♦ KJ10754**  
**♣ 862**

**♠ J109                            ♠ 765432**  
**♥ 108654                        ♥ J**  
**♦ 864                            ♦ 3**  
**♣ K3                              ♣ QJ1094**

**♠ AQ**  
**♥ KQ932**  
**♦ AQ2**  
**♣ A75**

**KUN SAKAAT PARTNERIN LÄHTÖVÄRIÄ, SAKAA SAMA KORTTI, JONKA OLISIT PALAUTTANUT KIINNIOLLESSASI. JOS SINULLA ON VAIN YKSI KORTTI PARTNERIN LÄHTÖVÄRIÄ, ÄLÄ SAKAA TÄTÄ KORTTIA.**

#4	♦ 84	#5	♦ 84
♦ A10752	♦ Q963	♦ A10752	♦ Q96
♦ KJ		♦ KJ3	

#3	♠ Q83	2NT/S
	♥ KQ84	
	♦ K92	
	♣ 863	

♠ 76	♠ AKJ102
♥ A9753	♥ -
♦ 643	♦ 10875
♣ QJ10	♣ 9742

♠ 954  
♥ J1062  
♦ AQJ  
♣ AK5

#3	♠ 1054	4♥/S
	♥ K9	
	♦ J	
	♣ KJ86432	

♠ 8	♠ AKQ962
♥ J105	♥ 3
♦ 10986542	♦ 73
♣ AQ	♣ 10975

♠ J73  
♥ AQ87642  
♦ AKQ  
♣ -

## **PISTEIDEN LASKENTA**

**-PARIKILPAILULASKENTA**

**-JOUKKUEKILPAILULASKENTA (IMP-LASKENTA)**

### **PARIKILPAILULASKENTA**

**HARRASTELIJATASOLLA YLIVOIMAISESTI SUOSITUMPAA.**

**JAON TODELLISET VASTUSTAJAT EIVÄT OLE PÖYDÄSSÄ ISTUVA TOINEN PARI, VAAN KAIKKI MUUT PARIT, JOTKA PELAAVAT JAKOA SAMASSA ILMANSUUNNASSA.**

**EI OLE MERKITSEVÄÄ, KUINKA PALJON ENEMMÄN PISTEITÄ SAAT KUIN MUUT PARIT.**

**MERKITSEVÄÄ ON, KUINKA MONEN PARIN TULOS ON HUONOMPI TAI PAREMPI KUIN OMA TULOS.**

**JOKAISESTA TULOKSESTA, JONKA "LYÖT", SAAT KAKSI PISTETTÄ. JOKAINEN YHTÄ HYVÄ TULOS ANTAA YHDEN PISTEEN.**

<b>NS</b>	<b>EW</b>	<b>SITOUMUS</b>	<b>PEL</b>	<b>TUL</b>	<b>NS</b>	<b>EW</b>	<b>PIST</b>
1	11	3NT	N	10	630		14 2
9	18	4♠	N	10	620		11 5
8	16	4♠	S	10	620		11 5
7	14	3NT	N	8		100	4 12
6	12	2♥*	W	6	300		8 8
5	19	2NT	S	8	120		6 10
4	17	6♠*	N	8		1100	0 16
3	15	2♥	W	8		110	2 14
2	13	4♠	S	11	650		16 0

**JAON "TOPPI" ON PÖYTÄMÄÄRÄ (OIKEAMMIN TULOSMÄÄRÄ) - 1 X 2. ESIMERKISSÄ (9 -1) X 2 = 16**

#1            ♠ J3                    3NT/S

♥ 974

♦ AKQ53

♣ 852

♠ 108654

♥ 8632

♦ 8

♣ KJ4

♠ Q97

♥ QJ10

♦ J1096

♣ Q107

♠ AK2

♥ AK5

♦ 742

♣ A963

#2            ♠ J3                    3NT/S

♥ 974

♦ AKQ53

♣ 852

♠ 108654

♥ 863

♦ 82

♣ KJ4

♠ Q97

♥ QJ10

♦ J1096

♣ Q107

♠ AK2

♥ AK52

♦ 74

♣ A963

#3

♠ A54

1NT/S

♥ KJ43

♦ 864

♣ 753

♠ Q10862

♠ J97

♥ 976

♥ A1085

♦ AQ2

♦ K95

♣ A2

♣ 864

♠ K3

♥ Q2

♦ J1073

♣ KQJ109

# KÄDEN ARVOSTUS

**MILTON WORK POINT COUNT (4-3-2-1)**

**HELPPO, MUTTA VAIN KARKEA TAPA ARVOIDA  
KÄDEN TIKKIPELIVOIMAA**

**MITÄ TASAISEMPI KÄSI, SITÄ TARKEMMAN  
KUVAN PISTEIDEN LASKU ANTAA KÄDEN  
TIKKIPELIVOIMASTA**

**26 - 33 - 37**

♠ AQ32

♥ AQJ

♦ A432

♣ KQ

♠ KJ94

♥ K103

♦ 8765

♣ AJ

♠ AQ3

♥ AQJ2

♦ A432

♣ KQ

♠ KJ94

♥ K103

♦ 8765

♣ AJ

♠ AQ

♥ AQJ2

♦ A432

♣ KQ3

♠ KJ94

♥ K103

♦ 8765

♣ AJ

♠ AQ

♥ AQJ2

♦ A43

♣ KQ32

♠ KJ94

♥ K103

♦ 8765

♣ AJ

## **-VÄLIKORTIT**

### **1NT - 2NT**

♠ AQ2	♠ AQ2
♥ KJ3	♥ KJ9
♦ KJ42	♦ KJ108
♣ Q63	♣ Q108

## **-HYVÄT KONTROLLIT**

### **1♥ - 3♥**

♠ QJ6	♠ K62
♥ QJ864	♥ K8642
♦ KJ2	♦ A102
♣ K2	♣ K2

## **-YHTEENSOPIVUUS PARTNERIN KANSSA**

**MITÄ PITEMPI YHTEINEN VALTTIVÄRI, SITÄ ENEMMÄN TIKKEJÄ TULET SAAMAAN**

**VAIKKA PITKÄ YHTEINEN VÄRI EI OLISI VALTTI, ESIM. SANGIPELISSÄ SAAT KASVATETTUA PITKÄN VÄRIN MONEKSI TIKIKSI**

## **-SUOJATTOMAT KUVAKORTIT**

♠ Q2	♠ 92
♥ A9752	♥ AQ975
♦ K	♦ 4
♣ J9764	♣ KJ976

# **-ON PAREMPI, ETTÄ KUVAKORTIT OVAT PITKISSÄ VÄREISSÄ KUIN LYHYISSÄ VÄREISSÄ**

♠ AK432	♠ Q87
♥ AK432	♥ Q87
♦ 32	♦ Q87
♣ 2	♣ Q876

♠ AK432	♠ Q87
♥ A5432	♥ Q87
♦ K2	♦ Q87
♣ 2	♣ Q876

♠ AK432	♠ Q87
♥ 65432	♥ Q87
♦ K2	♦ Q87
♣ A	♣ Q876

♠ K5432	♠ Q87
♥ 65432	♥ Q87
♦ AK	♦ Q87
♣ A	♣ Q876

#1	♠ AKQ	W	N	E	S
	♥ 105		1D	P	1NT
	♦ AKQJ3	P	3NT	P	P
	♣ Q98	P			

♠ 10985	♠ J62
♥ A874	♥ QJ93
♦ 642	♦ 87
♣ 63	♣ AJ107

♠ 743  
♥ K62  
♦ 1095  
♣ K542

#2	♠ J104	W	N	E	S
	♥ KQ103				1NT
	♦ 875	P	2C	P	2D
	♣ A83	P	3NT	P	P
		P			

♠ K8763	♠ 95
♥ 972	♥ 864
♦ K104	♦ A62
♣ J9	♣ Q7542

♠ AQ2  
♥ AJ5  
♦ QJ93  
♣ K106

#3	♠ AKQJ8		W	N	E	S
	♥ 763					1D
	♦ Q109		P	1S	P	1NT
	♣ 93		P	3NT	P	P
♠ 74		♠ 10965	P			
♥ KQ5		♥ A1094				
♦ AJ3		♦ 64				
♣ J8752		♣ 1064				
	♠ 32					
	♥ J82					
	♦ K8752					
	♣ AKQ					

#4	♠ AK1092		W	N	E	S
	♥ 64					1H
	♦ J53		P	1S	P	1NT
	♣ 1062		P	P	P	
♠ Q6		♠ J843				
♥ QJ102		♥ 97				
♦ Q94		♦ A1072				
♣ KQJ9		♣ 743				
	♠ 75					
	♥ AK853					
	♦ K86					
	♣ A85					

#5	♠ 75	W	N	E	S
	♥ Q10642				1H
	♦ A98	1S	2H	P	4H
	♣ 532	P	P	P	

♠ KQJ93	♠ 1064
♥ 8	♥ 73
♦ J76	♦ Q10532
♣ AJ104	♣ Q87

♠ A82  
♥ AKJ95  
♦ K4  
♣ K96

#5	♠ -	
	♥ Q10	
	♦ -	
	♣ 532	
♠ 9		♠ -
♥ -		♥ -
♦ -		♦ Q10
♣ AJ104		♣ Q87

♠ -  
♥ J9  
♦  
♣ K96

# VASTAAJAN ENSIMMÄINEN TARJOUS

- AVAAJAN VÄRIN KOROTTAMINEN
- SANGITARJOUS
- OMAN VÄRIN TARJOAMINEN

KUN VASTAAJA KOROTTA A VAAJAN VÄRIÄ TAI TEKEE SANGITARJOUKSEN, HÄN RAJOITTA KÄTENSÄ PISTEVOIMAN (6-9, 10-12, 13-16)

KUN VASTAAJA TARJOAA OMAA VÄRIÄÄN, ON TÄMÄ RAJOITTAMATON TARJOUS JA KIERROSVAAATIMUS

VASTAAJA ENSISIJAISESTI PYRKII TARJOAMAAN YLÄVÄRIÄ YHDEN TASOLLA

♠ KJ93  
♥ 83  
♦ J76  
♣ A854

♠ KQ83  
♥ A7  
♦ Q105  
♣ K642

♠ K2  
♥ Q10842  
♦ J76  
♣ J104

♠ AKQ75  
♥ 73  
♦ Q102  
♣ Q87

♠ Q83  
♥ Q108  
♦ AKJ2  
♣ Q83

♠ A8  
♥ KQ75  
♦ J975  
♣ J74

# **AVAAJAN TOINEN TARJOUS**

## **-KOROTUKSEN JÄLKEEN**

**ONKO TÄYSPELI VAI EI  
PASS, VIHJE TAI TÄYSPELI**

## **-SANGITARJOUKSEN JÄLKEEN**

**TASAINEN KÄSI (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2):  
PASS TAI SANGITARJOUS**

**KAKSIVÄRIKÄSI (5+ 4+): TOINEN VÄRI**

**PITKÄ AVAUSVÄRI (6+): AVAUSVÄRI  
UUDELLEEN**

## **-VASTAAJAN OMAN VÄRIN JÄLKEEN**

**TUKI VASTAAJAN VÄRIIN (4+): KOROTUS**

**TASAINEN KÄSI (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2):  
SANGITARJOUS**

**KAKSIVÄRIKÄSI (5+ 4+): TOINEN VÄRI**

**PITKÄ AVAUSVÄRI (6+): AVAUSVÄRI  
UUDELLEEN**

♠ K2  
♥ AQ975  
♦ K862  
♣ K3

♠ A72  
♥ KQ75  
♦ J975  
♣ A7

♠ A2  
♥ K3  
♦ AQ863  
♣ K643

♠ 65  
♥ A75  
♦ AK863  
♣ QJ2

♠ KQ764  
♥ AQ974  
♦ 43  
♣ 2

♠ -  
♥ AQ87  
♦ AQ10543  
♣ K76

♠ 3  
♥ AQJ7  
♦ AJ76  
♣ J1075

♠ A97  
♥ Q865  
♦ AQ987  
♣ 3

♠ Q86532  
♥ A7  
♦ AK93  
♣ 3

♠ AK8652  
♥ A7  
♦ Q983  
♣ 3

# TWO-WAY STAYMAN

1NT - 2♣ : YLÄVÄRIKYSELY, 9-10 P, TÄYSPELIVIHJE

1NT - 2♦ : YLÄVÄRIKYSELY, 11+ P, TÄYSPELIVAATIMUS

1NT - 2♣

2♦ : EI NELJÄN KORTIN YLÄVÄREJÄ

2♥ : NELJÄN KORTIN ♥, VOI OLLA NELJÄN KORTIN ♠

2♠ : NELJÄN KORTIN ♠, EI NELJÄN KORTIN ♥

**KAIKKI VASTAAJAN TARJOUKSET OVAT TÄMÄN JÄLKEEN INVIITTEJÄ, AVAAJA SAA PASSATA.**

**JOS VASTAAJA HALUAA TEHDÄ PYSÄYTYSTARJOUKSEN ALAVÄRISSÄ, JOUTUU HÄN TEKEMÄÄN TÄMÄN SUORAAN KOLMEN TASOLLA.**

♠ AQ83	♠ 1072
♥ A72	♥ 84
♦ K8	♦ QJ10762
♣ K973	♣ 62

1NT	3♦
PASS	

♠ AQ83	♠ 102
♥ A72	♥ KJ103
♦ K8	♦ 73
♣ K973	♣ AJ1082

1NT	2♣
2♠	3♣
3NT	PASS

**JOS VASTAAJA KYSYY YLÄVÄREJÄ KAHDELLA RISTILLÄ,  
ON HÄNELLÄ INVIITTIVOIMA, 9-10 P.  
POIKKEUS: LYHYELLÄ RISTILLÄ JA HUONOLLA KÄDELLÄ  
VASTAAJA VOI TARJOTA KAKSI RISTIÄ JA PASSATA  
KAIKKIIN VASTAUKSIIN.**

♠ AQ8	♠ 10763
♥ A7	♥ J862
♦ KQ82	♦ J1076
♣ 9743	♣ 6

1NT	2♣
2♦	PASS

♠ AQ8	♠ K1072
♥ A7	♥ K852
♦ KQ82	♦ J10
♣ 9743	♣ Q105

1NT	2♣
2♦	2NT
PASS	

♠ AQ82	♠ 107
♥ AJ7	♥ KQ1062
♦ 76	♦ A52
♣ AJ106	♣ 542

1NT	2♣
2♠	3♥
4♥	PASS

**1NT - 2♦**

**2♥ : NELJÄN KORTIN ♥, VOI OLLA NELJÄN KORTIN ♠**

**2♠ : NELJÄN KORTIN ♠, EI NELJÄN KORTIN ♥**

**2NT : EI NELJÄN KORTIN YLÄVÄREJÄ**

**3♣ : VIIDEN KORTIN RISTI**

**3♦ : VIIDEN KORTIN RUUTU**

**KAHDEN RUUDUN KYSELY ON TPV. KUMPIKAAN PELAAJA  
EI SAA PASSATA ALLE TÄYSPELITASON.**

**SUORAT KOROTUKSET TÄYSPELIIN OVAT HEIKOMPIA  
TARJOUKSIA KUIN KOROTUKSET TAI TARJOUKSET ALLE  
TÄYSPELITASON (PRINCIPLE OF FAST ARRIVAL).**

**♠ AQ82**

**♥ AJ7**

**♦ 76**

**♣ AJ106**

**♠ K1043**

**♥ Q1084**

**♦ A52**

**♣ Q3**

**1NT**

**2♠**

**2♦**

**4♠**

**♠ AQ82**

**♥ AJ7**

**♦ 76**

**♣ AJ106**

**♠ K1043**

**♥ Q1084**

**♦ AK2**

**♣ K3**

**1NT**

**2♠**

**4♣**

**4♥**

**5♣**

**PASS**

**2♦**

**3♠**

**4♦**

**4NT**

**6♠**

♠ AQ82  
♥ AJ7  
♦ 76  
♣ AJ106

♠ K104  
♥ Q1084  
♦ A842  
♣ Q3

1NT  
2♠  
PASS

2♦  
3NT

♠ AQ82  
♥ AJ7  
♦ 76  
♣ AJ106

♠ K10  
♥ Q1084  
♦ AK2  
♣ KQ93

1NT  
2♠  
3♣  
4♥  
5♣  
PASS

2♦  
2NT  
4♣  
4NT  
6♣

**1NT - 2♦**

**2♥/♠ - 2NT : PYYTÄÄ AVAAJAA KERTOMAAN LISÄÄ  
JAKAUTUMASTAAN. VASTAAJA ON SLAMMIKIINNOSTUNUT.  
POIKKEUS:**

♠ AQ82  
♥ AJ72  
♦ 76  
♣ AJ106

♠ K1073  
♥ Q108  
♦ A2  
♣ Q932

1NT  
2♥  
3♠  
PASS

2♦  
2NT  
4♠

**VASTAAJA ALOITTAÄ KAIKKI TPV-KÄDET KÄHDEN  
RUUDUN KÄUTTA.**

♠ AQ82  
♥ AJ7  
♦ 763  
♣ AJ10

♠ K107  
♥ Q10862  
♦ A2  
♣ Q93

1NT  
2♠  
4♥

2♦  
3♥  
PASS

♠ A82  
♥ A873  
♦ Q63  
♣ AJ2

♠ KQ1073  
♥ K2  
♦ A32  
♣ 1093

1NT  
2♥  
4♠

2♦  
2♠  
PASS

1NT - 2♦

2NT - 3♣ : KYSYY LISÄÄ, SLAMMIKIINNOSTUNUT

3♦ : 3-3-4-3

3♥ : 2-3-4-4

3♠ : 3-2-4-4

3NT : 3-3-3-4

# KONTROLLITARJOUKSET (CUE-TARJOUKSET)

**KUN PARI TARJOAA SLAMMIN, PITÄÄ**

**1. ÄSSIÄ OLLA RIITTÄVÄ MÄÄRÄ**

**2. JOKAISISSA VÄRISSÄ PITÄÄ OLLA KONTROLLI, ELI  
MISTÄÄN VÄRISTÄ EI SAA MENNÄ KAHTA SUORAA TIKKIÄ**

**AITO KONTROLLI: ÄSSÄ TAI KUNINGAS**

**EPÄAITO KONTROLLI (VARKAUSKONTROLLI): SINGELTON  
TAI RENONSSI**

**ENSIMMÄISEN ASTEEN KONTROLLI: ÄSSÄ TAI RENONSSI**

**TOISEN ASTEEN KONTROLLI: KUNINGAS TAI SINGELTON**

**KUN PARI ON SOPINUT YHTEISEN VALTIN, TARJOUS  
KOLMEN PADAN TAI KORKEAMMALLA TASOLLA ON  
KONTROLLITARJOUS  
TARPEETON HYPPY UUDESSA VÄRISSÄ ON  
KONTROLLITARJOUS**

AVAAJA	VASTAAJA	AVAAJA	VASTAAJA
1♥	1♠	1♠	4♠
2♠	4♦	5♣	

AVAAJA	VASTAAJA	AVAAJA	VASTAAJA
1♠	2♣	1♦	1♥
2♠	4♦	3♠	

**SLAMMIVIHJETTÄ EI TEHDÄ KYSYMÄLLÄ ENSIN ÄSSIÄ JA SITTEN TARJOAMALLA VIISI VALTIVÄRIÄ, ESIM**

**AVAAJA VASTAAJA**

1♠	4♠
4NT	5♦
5♠	

**VASTAAJA EI SAA KOROTTA A SLAMMIIN, AVAAJA EI TEHNYT SLAMMIVIHJETTÄ**

**SLAMMIVIHJE VOIDAAN TEHDÄ TARJOAMALLA KONTROLLITARJOUS JA SEN JÄLKEEN PALAAMALLA TAKAISIN VALTTIVÄRIIN**

**AVAAJA VASTAAJA**

1♥	1♠
2♠	4♦
4♥	4♠

**AVAAJA VASTAAJA**

1♦	1♥
3♠	4♦
4♥	

♠ A9643

♥ K64

♦ Q7

♣ 754

**AVAAJA VASTAAJA**

1♦	1♠
----	----

3♠	4♠
----	----

♠ A9643

♥ K64

♦ Q7

♣ A54

**AVAAJA VASTAAJA**

1♦	1♠
----	----

3♠	4♣
----	----

**KONTROLLITARJOUKSIA PELATTAESSA ON VAARANA, ETTÄ PARI JOUTUU SLAMMIIN ILMAN KAHTA ÄSSÄÄ, VAIKKA JOKA VÄRISSÄ OLISI KONTROLLI TÄMÄN VUOKSI KANNATTAA PELATA NELJÄÄ SANGIN ÄSSÄKYSELYÄ MYÖS KONTROLLITARJOUSSARJASSA**

♠ KQ108  
♥ 87  
♦ AKJ86  
♣ K10

♠ A9643  
♥ K64  
♦ Q7  
♣ A74

1♦  
3♠  
4♦  
4♠  
5♠

1♠  
4♣  
4♥  
4NT  
6♠

**KUN PELAAJA OHITTAÄ KONTROLLISARJASSA JONKUN VÄRIN, KIELTÄÄ HÄN KONTROLLIN KYSEISESSÄ VÄRISSÄ JOS HÄNEN PARTNERI JATKAA JOLLAIN UUDELLA CUE-TARJOUKSELLE, LUPAA HÄN MYÖS KONTROLLIN SIINÄ VÄRISSÄ, MINKÄ PARTNERI OHITTI**

**AVAAJA VASTAAJA**

1♠                      3♠  
4♦                      4♥

**AVAAJA VASTAAJA**

1♦                      1♠  
3♠                      4♣  
                            4♥

**KUN TEHDÄÄN KONTROLLITARJOUS PARTNERIN TARJOAMASSA VÄRISSÄ, PITÄÄ KONTROLLIN OLLA AITO**

**AVAAJA VASTAAJA**

1♦                      1♠  
3♠                      4♦ : RUUTUÄSSÄ TAI -KUNINGAS

**JOS VASTUSTAJA KAHDENTAA KONTROLLITARJOUKSEN, LUPAA VASTAKAHDENNUS ENSIMMÄISEN ASTEEN KONTROLLIN (ÄSSÄ TAI RENONSSI) PASS, PALUU VALTTIVÄRIIN TAI UUSI KONTROLLITARJOUS KIELTÄÄ ENSIMMÄISEN ASTEEN KONTROLLIN**

♠ KQ108  
♥ AQJ  
♦ 876  
♣ K102

♠ AJ964  
♥ K3  
♦ QJ2  
♣ AQJ

1NT

2♦

2♠

4♣

4♥

4♠

PASS

♠ AKQ108  
♥ 4  
♦ AK543  
♣ Q2

♠ J964  
♥ A63  
♦ Q6  
♣ K743

1♠

3♠

4♦

4♥

4NT

5♦

6♠

PASS

**PASSIIVINEN KONTROLLITARJOUS (EI OHITA SOVITTUA VALTTIVÄRIÄ) EI LUPAA LISÄVOIMAA  
AKTIIVINEN KONTROLLITARJOUS (OHITTAÄ SOVITUN VALTTIVÄRIN) ON VAHVA SLAMMIVIHJE**

**AVAAJA VASTAAJA**

1♠

3♠

4♦

4♥

**AVAAJA VASTAAJA**

1♦

1♥

3♥

4♣

4♦

4♠

## MULTI 2D

- 7-11 P, VÄH. KUUDEN KORTIN HERTTA
- 7-11 P, VÄH. KUUDEN KORTIN PATA
- 21-22 AP, TASAINEN JAKAUTUMA

♠ KQ10872	♠ 64
♥ 4	♥ AKJ863
♦ K54	♦ Q6
♣ J82	♣ 743

♠ AQ10	♠ 64
♥ AQ42	♥ K9
♦ AK54	♦ KQJ1086
♣ Q2	♣ 743

VASTAAJAN YLÄVÄRITARJOUS ON AINA "HAKEVA", AVAAJA PASSAA TAI KORJAA OMAAN PITKÄÄN YLÄVÄRIINSÄ. VAHVALLA SANGIKÄDELLÄ AVAAJA TARJOAA ALIMMAN SANGITARJOUKSEN.

♠ 87	♠ 5
♥ 94	♥ KJ87
♦ KQ87	♦ AK86
♣ Q8654	♣ Q975

♠ Q87	♠ KJ865
♥ K86	♥ 3
♦ K10975	♦ A976
♣ 54	♣ Q104

**VASTAAJAN VAHVA TARJOUS ON KYSELY 2NT.**

**2♦ - 2NT**

**3♣ HEIKKO KAKKONEN HERTASSA, MAKSIMI**

**3♦ HEIKKO KAKKONEN PADASSA, MAKSIMI**

**3H HEIKKO KAKKONEN HERTASSA, MINIMI**

**3S HEIKKO KAKKONEN PADASSA, MINIMI**

**3NT 21-22 AP, TASAINEN**

**2NT:N JÄLKEEN TÄYSPELIVAATIMUS ON VOIMASSA**

♠ 32	♠ AKQ64
♥ AJ10863	♥ KQ64
♦ KJ	♦ Q8
♣ 964	♣ AK

2♦	2NT
3♣	3♥
4♦	4NT
5♦	6♥
PASS	

**VASTAAJAN NELJÄ RISTIÄ PYYTÄÄ VASTAAJAA  
TARJOAMAAN VÄRINSÄ "ALAPUOLELTA" ("KUSTAVI")**

♠ 32	♠ AQ64
♥ AQJ987	♥ K642
♦ 42	♦ K7
♣ 964	♣ AQ3

2♦	4♣
4♦	4♥

♠ AKJ765

♥ 86

♦ 42

♣ 964

♠ 76

♥ K87

♦ K743

♣ Q986

2♦

(PASS)

2♥

(2♠)

**KUN AVAAJA KAHDENTAA TAI VASTAKAHDENTAA, HÄN  
LUPAA VAHVAN SANGIKÄDEN.**

## NEGATIIVINEN KAHDENNUS (SPUTNIK)

### KAHDENNUS PARTNERIN AVAUKSEN JA VASTUSTAJAN VÄLITARJOUKSEN JÄLKEEN

ESIM.	W	N	E	S
	1♦	1♠	DBL	

SPUTNIK KAHDENNUSTA VOIDAAN PELATA MILLÄ TAHANSA TASOLLA, MUTTA NORMAALIKÄYTÄNTÖ ON PELATA KAHDENNUSTA NEGATIIVISENA KAHTEN PATAAN ASTI

SPUTNIK KAHDENNUS LUPAA TARJOAMATTOMIA VÄREJÄ, ERITYISESTI NELJÄ KORTTIA TARJOAMATTOMASSA YLÄVÄRISSÄ.

♠ AQ87	♠ 87	♠ 874
♥ 87	♥ KJ863	♥ 54
♦ 432	♦ J98	♦ KJ65
♣ Q964	♣ K72	♣ AQJ7

1♦ - 1♥ - ?	1♣ - 1♠ - ?	1♠ - 2♥ - ?
1♣ - 1♥ - ?	1♣ - 2♠ - ?	1♥ - 2♠ - ?
1♣ - 1♦ - ?	1♣ - 1♦ - ?	1♥ - 2♦ - ?
1♦ - 1♠ - ?	1♠ - 2♥ - ?	1♥ - 1♠ - ?

PARTNERIN ALAVÄRIAVAUKSEN JA VASTUSTAJAN HERTTAVÄLITARJOUKSEN JÄLKEEN KAHDENNUS LUPAA TASAN NELJÄ KORTTIA PATAA JA YKSI PATA VÄHINTÄÄN VIISI KORTTIA

♠ KQ74	1♦ - 1♥ - DBL	♠ KQ1082	1♣ - 1♥ - 1♠
♥ Q3	1♣ - 1♥ - DBL	♥ Q3	1♦ - 1♥ - 1♠
♦ 9762	1♣ - 1♦ - 1♠	♦ 976	1♣ - 1♦ - 1♠
♣ Q96		♣ Q96	

**TOISELLA VUOROLLAAN AVAAJA**

**-TARJOAA TARJOAMATONTA NELJÄN KORTIN YLÄVÄRIÄ**

**-TARJOAA TARJOAMATONTA NELJÄN KORTIN ALAVÄRIÄ**

**-TARJOAA SANGIA (PITO VASTAPUOLEN VÄRISSÄ)**

**-TARJOAA UUDESTAAN (5)6+ KORTIN AVAUSVÄRIN**

**-TARJOAA VASTAPUOLEN VÄRIÄ (VAATIMUS)**

♠ AQ87

♥ KJ85

♦ A2

♣ 964

♠ 8

♥ KJ863

♦ AQJ98

♣ A2

♠ A7

♥ AKQ8

♦ KQJ3

♣ 875

1♥ - 2♣ - DBL - P

1♥ - 1♠ - DBL - P

1♥ - 2♠ - DBL - P

1♥ - 1NT - DBL - P

1♥ - 2♣ - DBL - P

1♥ - 2♦ - DBL - P

1♥ - 2♠ - DBL - P

1♦ - 1♥ - DBL - P

1♦ - 1♠ - DBL - P

1♦ - 2♣ - DBL - P

**NEGATIIVISTEN KAHDENNUSTEN KÄYTTÖ ESTÄÄ**

**VASTAAJAA RANKAISUKAHDENTAMASTA. OIKEIN ON**

**PASSATA JA ODOTTAA PARTNERIN ILMAISUKAHDENNUSTA**

♠ AKJ76

♥ 6

♦ KJ83

♣ 964

♠ 52

♥ KQ1087

♦ Q72

♣ J107

1♠ (2♥)

PASS

♠ A973

♥ KQ864

♦ K86

♣ 9

♠ K62

♥ 102

♦ J93

♣ AQ1083

1♥ (2♣)

PASS

# ROMAN KEY CARD BLACKWOOD (RKCB)

VALTTIKUNINGAS LASKETAAN VIIDENNEKSI ÄSSÄKSI  
YHTEINEN VALTTI PITÄÄ OLLA SOVITTUNA, MUUTEN  
VIIMEKSI TARJOTTU VÄRI VALTTINA

VASTAUKSET NELJÄÄN SANGIIN (RKCB)

5♣: 0 TAI 3 ÄSSÄÄ

5♦: 1 TAI 4 ÄSSÄÄ

5♥: 2 ÄSSÄÄ, EI VALTTIROUVAA

5♠: 2 ÄSSÄÄ, VALTTIROUVA

♠ AKJ762

♥ K6

♦ Q6

♣ A62

♠ Q53

♥ AQ872

♦ K72

♣ K7

1♠

3♠

5♣

2♥

4NT

6♠

5♣:N JA 5♦:N VASTAUKSEN JÄLKEEN VOIDAAN KYSYÄ  
VALTTIROUVAA TARJOAMALLA SEURAAVAA VAPAATA  
VÄRIÄ

1♠

2♥

3♠

4NT

5♣

5♦ = S♠?

1♥

3♥

5♦

2♦

4NT

5♠ = ♥Q?

EI VALTTIROUVAA: ALIN MAHDOLLINEN TARJOUS  
VALTTIROUVA, EI SIVUKUNINKAITA: KUUSI VALTTIVÄRIÄ  
VALTTIROUVA, SIVUKUNINGAS: KUUSI KUNINGASVÄRIÄ  
VALTTIROUVA, KAKSI SIVUKUNINGASTA: 5NT

1♥            2♦  
 3♥            4NT  
 5♣            5♦ = S♥?  
**5♥: EI VALTTIROUVAA**  
**5♠: VALTTIROUVA, ♠K**  
**5NT: VALTTIROUVA, KAKSI SIVUKUNINGASTA**  
**6♣: VALTTIROUVA, ♣K**  
**6♦: VALTTIROUVA, ♦K**  
**6♥: VALTTIROUVA, EI SIVUKUNINKAITA**

♠ A9762	♠ 8
♥ KQ6	♥ AJ1072
♦ K9	♦ AQJ42
♣ A83	♣ K2

1♠	2♥
4♥	4NT
5♣	5♦
6♦	7♥

**NELJÄN SANGIN JÄLKEEN EI 5NT OLE KUNINGASKYSELY,  
 VAAN YLEINEN ISOSLAMMI-INVIITTI (LUVATEN SAMALLA  
 KAIKKI VIISI ÄSSÄÄ SEKÄ VALTTIROUVAN)  
 KUUSI VALTTIVÄRIÄ ON NEGATIIVINEN TARJOUS, MUUT  
 KUVAA LISÄARVOJA**

♠ AKJ762	♠ Q53
♥ K6	♥ AQJ72
♦ J6	♦ A72
♣ A62	♣ K7

1♠	2♥
3♠	4NT
5♣	5NT
6H	7NT

