

JAKO 1	♠ AK9					
N/-	♥ K64					
	♦ KQ52					
	♣ J97					
♠ 8532	♠ 764	N	E	S	W	
♥ 1073	♥ QJ952	1NT	P	3NT	P	
♦ AJ8	♦ 104	P	P			
♣ K63	♣ Q108					
	♠ QJ10					
	♥ A8					
	♦ 9763					
	♣ A542					

Pohjoinen avaa yhdellä sangilla kertoen näin 15-17 arvopistettä ja tasaisen jakautuman. Avaus yksi risti ei olisi suoranainen virhe, mutta sangiavaus on parempi, koska näin pohjoinen kertoo partnerilleen kätensä luonteen yhdellä tarjouksella. Etelä näkee parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin ja tarjoaa suoraan sen, minkä tietää olevan parin oikea loppusitoumus: kolme sangia. Vastaajan ei kannata hakea yhteistä valttiväriä, koska partnerikin on luvannut tasaisen käden.

Itä lähtee pisimmällä värillään, hertalla. Herttaväriässä on epäaito sarja - QJ9 - ja oikea lähtökortti on näinollen rouva. Pelinviejä voi laskea kuusi pikatikkiä: kolme pataa, kaksi herttaa ja ristiässän. Pelinviejän ja lepääjän kortit eivät sovi parhaalla tavalla yhteen, pataväriin kuusi korkeinta korttia antavat vain kolme tikkiä. Ruutuväristä pelinviejä voi kasvattaa kotipelistä puuttuvia lisätikkejä. Ruutuväriä käsitellessä tulee muistaa ohje: pelaa kuvia ja kuvakombinaatioita kohden. Ensimmäisen tikin pelinviejä voittaa siis pöydän ässällä ja pelaa toiseen tikkiin lepääjän korteista pienen ruudun. Länsi puolustaa parhaiten pelaamalla tähän pienen ruudun, "toinen käsi matalaa". Jos länsi ottaisi heti ässällään tikin, kasvaisi pelinviejän ruutuväri samantien vahvaksi. Kun pelinviejä voittaa toisen tikin ruutukuvalla, pitää hänen yrittää päästä uudelleen pöytään kiinni pelatakseen sieltä ruutua kohti jäljellä olevaa kuvakorttiaan. Parhaiten pöytään pääsy onnistuu pelaamalla kolmanteen tikkiin patayksi ja näin neljänteen tikkiin päästään pelaamaan ruutua pöydästä. Kun ruutuväri istuu 3-2 ja pelinviejän kannalta onnekaasti vielä ruutuässä lännen kädessä, kasvaa tästä väristä oikein pelaamalla kotipelistä puuttuneet kolme lisätikkiä.

JAKO 2	♠ A104					
E/N-S	♥ 2					
	♦ 10975					
	♣ J9632					
♠ Q97	♠ KJ8	N	E	S	W	
♥ KJ65	♥ AQ987		1♥	P	4♥	
♦ J86	♦ 43	P	P	P		
♣ AK7	♣ Q108					
	♠ 6532					
	♥ 1043					
	♦ AKQ2					
	♣ 54					

Idällä on 13p - juuri riittävästi yhden tason väriavaukseen - ja hän avaa pisimmällä värillään, yhdellä hertalla.

Lännellä on 14p, joten hän tietää parilla olevan riittävästi voimaa täyspelin tarjoamiseen. Vaikka lännellä on mahdollisimman tasainen jakautuma, 4-3-3-3, ei hän saa tarjota täyspeliä sangissa. Partneri on luvannut avauksellaan vähintään neljän kortin herttaväriin, näinollen länsi tietää parilla olevan yhteensä kahdeksan kortin tai pidemmän ylävärivaltin.

Etelä aloittaa isoilla ruutukuvillaan ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Seuraavaksi pelinviejän tulee poistaa pohjois-etelän valtit, ja koska vastapuolen valtti on jakautunut 3-1, otetaan kolme seuraavaa tikkiä isoilla valteilla.

Valtinpoiston jälkeen pelinviejä kasvattaa pataväriinsä antamalla vastapuolen ässälle tikin.

JAKO 3	♠ AKJ75					
S/E-W	♥ J5					
	♦ 752					
	♣ Q95					
♠ 94	♠ 10632	N	E	S	W	
♥ 862	♥ 10943			1NT	P	
♦ KQJ93	♦ 104	3♠	P	3NT	P	
♣ K102	♣ A73	P	P			
	♠ Q8					
	♥ AKQ7					
	♦ A86					
	♣ J864					

Etelällä on sopiva käsi yhden sangin avaukseen. Pohjoisella on kädessään 11p, joten hän näkee, että parin tulee olla täyspelissä. Pohjoinen ei kuitenkaan tiedä vielä, mikä on parin oikea täyspeli. Jos avajalla on vain kaksi korttia pataa, ei parilla ole riittävän pitkää yhteistä valttiväriä, ja oikea täyspeli on kolme sangia. Jos taas partnerilla on kolme tai neljä korttia padassa, oikea loppusitoumus on neljä pataa. Tarjoamalla kolme pataa vastaaja pyytää avajaa katsomaan patavärisä pituutta ja tekemään ratkaisun oikeasta täyspelistä tämän mukaan.

Länsi lähtee ruutukuninkaalla, pisimmästä maastaan ja siitä sarjan korkeimmalla kortilla. Etelä voi laskea yhdeksän varmaa pikatikkiä: neljä padassa, neljä hertassa ja yksi ruudussa. Jos pataväri vastustajilla on jakautunut 3-3 tai 4-2, kasvaa tästä väristä pöydän viides hakku kymmenenneksi tikiksi. Jos sangipelissä pelinviejän pikatikit riittävät siihen, mitä hän on luvannut ottaa, voi hän unohtaa värien kasvattamiset ja poimia pikatikkinsä.

Ottaessaan yläväritikkejään pelinviejän tulee noudattaa sääntöä: "pelaa kuvakorttisi ensin siitä kädestä, missä sinulla on vähemmän kortteja kyseisessä värisssä". Siis herttaväri käsitellään siten, että ensin pelinviejä ottaa tikin pöydän sotamiehellä, ja sen jälkeen kolme tikkiä käden korkeilla kuvilla.

Vastaavasti padan peluun pelinviejä aloittaa käden rouvalla, jonka jälkeen voidaan ottaa tikit pöydän korkeilla padoilla. Jos pelinviejä pelaa ylävärikuvansa jossain muussa järjestyksessä, katkaisee hän yhteytensä lepääjän korttien ja oman kätensä välillä. Kokeile itse!

JAKO 4	♠ A9				
W/ALL	♥ QJ72				
	♦ A1063				
	♣ 984				
♠ QJ8642	♠ 75	N	E	S	W
♥ 864	♥ AK9				P
♦ 74	♦ K852	P	1NT	P	2♠
♣ 32	♣ AK65	P	P	P	
	♠ K103				
	♥ 1053				
	♦ QJ9				
	♣ QJ107				

Heikolla kädellään länsi passaa avausvuorollaan. Pohjoisella on parempi käsi - ei kuitenkaan avauskäden verran - ja hänkin passaa ensimmäisellä vuorollaan. Itä avaa kolmantena kätenä yhdellä sangilla. Eli nyt tässä jaossa itä on avaja ja länsi vastaaja. Länsi näkee partnerinsa sangiavauksen jälkeen, ettei parin yhteinen voima ole lähelläkään täyspeliin vaadittavaa 26 pistettä. Tällaisessa tapauksessa parin kannattaa jäädä pelaamaan mahdollisimman alhaisen tason loppusitoumusta. Länsi ei kuitenkaan passaa partnerinsa sangiavaukseen. Hänellä on kädessään kuuden kortin pata, ja koska partneri on avauksellaan luvannut tasaisen jakautuman, on parilla yhteinen vähintään kahdeksan kortin valttiväri. Kaksi pataa on pysäytystarjous, vastaaja kertoo partnerilleen, että parilla on yhteinen valttiväri, muttei voimaa täyspelin tarjoamiseen.

Pohjoinen lähtee herttarouvalla - valttipeliä vastaan lähettäessä sarjalähtöön riittää kaksi peräkkäistä korkeata korttia. Aina kiinni päästessään pelinviejä pelaa valttia kädestä kohti pöydän kuvia, kunnes vastustajien valtit on poistettu. Myöhemmin hän pelaa ruutua kädestä kohti kuningasta.

JAKO 5	♠ A9					
N/N-S	♥ Q1086					
	♦ AK8					
	♣ KJ107					
♠ J52	♠ Q10864	N	E	S	W	
♥ K52	♥ A4	1NT	P	2NT	P	
♦ 543	♦ 1092	3NT	P	P	P	
♣ 8654	♣ A93					
	♠ K73					
	♥ J973					
	♦ QJ76					
	♣ Q2					

Pohjoisen sangiavuoksen jälkeen etelä näkee täyspelin olevan lähellä. Jos partnerilla on minimipisteet, ei parilla ole vaadittavaa 26 pistettä, mutta maksimipartneria vastaan sangitäyspeli pitää tarjota. Kaksi sangia on vihjetarjous, pyytäen avaajaa korottamaan täyspeliin maksimipisteillä tai passaamaan minimillä. Pohjoisella on 17 arvopisteen lisäksi vielä pari kymppiä, joten ratkaisu ei ole vaikea.

Itä lähtee pisimmästä maastaan, ja koska värissä ei ole sarjaa, sen neljänneksi suurimmalla kortilla. Pelinviejä voi laskea kuusi varmaa pikatikkiä, kaksi padasta ja neljä ruudusta. Ja koska pikatikkejä ei ole saatavilla niin paljon kuin vaadittaisiin kotipeliin, ei niitä saa heti ottaa pois, vaan pitää ensin kasvattaa puuttuvia tikkejä vahvaksi. Pelinviejällä on kaksi mahdollista kasvatusväriä: hertta ja risti. Herttäväri on näistä kahdesta kylläkin pitempi, mutta tämän värin kasvatus ei kahdestakaan syystä tule onnistumaan. Ensinnäkin herttäväristä voidaan kasvattaa vain kaksi lisätikkiä, ja kotipelistä puuttui pikatikkien lisäksi vielä kolme. Toisaalta puolustus ehtii kasvattamaan itselleen pietitikit pataväristä, ennen kuin pelinviejä saa herttansa nousemaan. Siispä pelinviejä pelaa heti toiseen tikkiin pöydästä ristirouvan - kuvat ensin siitä kädestä, missä on vähemmän kortteja pelattavassa värissä. Jos istuit läntenä, ja pelinviejä pelasi pöydästä ensimmäiseen tikkiin pienen kortin, muistithan pelata "kolmas korkea" - sotamiehen.

JAKO 6	♠ 742				
E/E-W	♥ Q1062				
	♦ A1043				
	♣ KJ				
♠ AJ8	♠ KQ10953	N	E	S	W
♥ K7	♥ A98		P	P	1NT
♦ K652	♦ 87	P	4♠	P	P
♣ A963	♣ 107	P			
	♠ 6				
	♥ J543				
	♦ QJ9				
	♣ Q8542				

Idällä on hieno pataväri, muttei jakopisteineenkään riittävästi yhden tason avaukseen. Hänellä olisi kyllä sopiva käsi avata "heikolla kakkosella", mutta tämä avaus opitaan vasta yhdeksännellä oppitunnilla. Lännellä on voima ja jakautuma sopiva yhden sangin avaukseen. Toisella vuorollaan itä voi tarjota suoraan sen, minkä tietää olevan parin oikea loppusitoumus - neljä pataa. Partnerin avauksen perusteella itä näkee voiman riittävän täyspeliin, ja hän voi laskea myös parilla olevan vähintään kahdeksan kortin pituisen patavaltin.

Etelän paras lähtökortti on ruuturouva. Pelinviejän ei kannata pelata kuningasta pöydästä, ässä on lähtökortin perusteella kuitenkin pohjoisen kädessä. Puolustus jatkaa ruudun pelaamista, ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Yleensä pelinviejä valttisitoumuksessa poistaa ensimmäiseksi vastustajien valtit. Tämä jako on kuitenkin poikkeus säännöstä. Jos vastustajien valtit "istuvat vinossa" (3-1 tai 4-0), niin poistamalla nämä loppuvat valttikortit myös lepääjän kädestä. Oikea pelijärjestys on pelata neljänteen tikkiin herttakuningas, seuraavaksi herttaa ässälle, sitten herttavarkaus pöytäan (varmuuden vuoksi isolla padalla), ja vasta nyt valttien poistoon.

JAKO 7	♠ 10632					
S/ALL	♥ 87					
	♦ AKQ7					
	♣ QJ7					
	♠ 9	♠ AJ4	N	E	S	W
	♥ QJ952	♥ 1043			1♠	P
	♦ J652	♦ 1043	4♠	P	P	P
	♣ K95	♣ A842				
	♠ KQ875					
	♥ AK6					
	♦ 98					
	♣ 1063					

Etelällä on jakopisteineen 13, juuri riittävästi avaukseen yksi pata. Pohjoisella on neljän kortin tuki, joten hän korottaa avausväriä voimansa edellyttämälle tasolle, neljään pataan.

Itä aloittaa herttarouvalle, sarjan korkeimmalla, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin käteensä. Ensimmäiseksi pelinviejän tulee poistaa vastapuolen valtit. Pataväri kuuluu käsitellä siten, että pelataan pöydästä pieni kohti käden kuvakortteja. Aloituksen jälkeen ollaan kuitenkin etelän kädessä kiinni, ja ensimmäisen patatikin pitäisi lähteä pöydästä kohti kättä. Toiseen tikkiin pelataankin ruutua, pöydästä jokin kuva, ja näin ollaan kolmannen tikin alkaessa oikeassa kädessä kiinni. Kun tikkiin kolme pelinviejä määrää pöydästä pienen padan, puolustaa itä parhaiten tunnustamalla nelosella - "toinen käsi matalaa". Pelinviejä voittaa toisella patakuvallaan tikin, mutta joutuu seuraavaksi menemään uudestaan pöytään kiinni ruutukuvalla. Ja kun pöydästä pelataan toisen kerran pataa, joutuu itä tyytymään yhteen patatikkiin - valttiässällään. Yhden valttitikin lisäksi puolustajat voittavat vielä kaksi tikkiä korkeilla ristikuvillaan. Noudata pelinviejänä valttipelissä ohjetta: "ensin valtit pois vastustajilta". Mutta jos olet väärässä kädessä kiinni, kuten ylläolevassa jaossa, pelataan ensin jotain toista maata, jotta oikea käsi pääsisi kiinni.

JAKO 8	♠ KJ943					
W/-	♥ 1073					
	♦ 42					
	♣ 1085					
	♠ Q102	♠ 86	N	E	S	W
	♥ AK2	♥ QJ9				1NT
	♦ AK87	♦ QJ93	P	3NT	P	P
	♣ J73	♣ AKQ2	P			
	♠ A75					
	♥ 8654					
	♦ 1065					
	♣ 964					

Länsi avaa tasaisella 17ap:n kädellään yhdellä sangilla. Idällä on 15ap:tä ja myöskin tasainen jakautuma. Joten hän siis näkee parin yhteisen voiman riittävän reilusti tarjottavaan täyspeliin, eikä hän tasaisella kädellään edes yritä hakea yhteistä valttia, vaan tarjoaa suoraan sangitäyspelin.

Pohjoinen lähtee pisimmällä maallaan, padalla. Koska padan korkeimmat kortit eivät ole arvoltaan peräkkäisiä - värin huipussa ei ole sarjaa - lähdetään tämän värin neljänneksi suurimmalla kortilla, nelosella. Pelinviejä pystyy laskemaan yksitoista varmaa pikatikkiä: kolme hertassa ja neljä kummassakin alavärissä. Joten pelinviejän kiinni päästessään ei tarvitse kasvattaa mitään väriä, hän vain ottaa vahvat pikatikkinsä. Pelinviejän ongelma on vain se, että hän pääsee kiinni liian myöhään, vasta sen jälkeen kun puolustus on ottanut pietin patatikeillään. Etelä pelaa ensimmäiseen tikkiin ässänsä - "komas käsi korkeaa" - ja palauttaa toiseen tikkiin partnerin lähtöväriä. Pohjoisella on "KJ-haarukka" pelinviejän rouvan takana, ja puolustus ottaa viisi ensimmäistä tikkiä. Jako osoittaa sen, että täyspelin tarjoamiseen vaadittava yhteinen pistemäärä 26 ei ole mikään tae sille, että tarjottu täyspeli menisi aina kotiin. Pelinviejän tikkimäärä riippuu paljolti myös mm. vastustajien korttien jakautumasta

JAKO 1	♠ AQJ864					
N/-	♥ K3					
	♦ K76					
	♣ 95					
	♠ K109	♠ 2	N	E	S	W
	♥ J1072	♥ A654	1♠	P	3NT	P
	♦ 954	♦ QJ103	4♠	P		
	♣ 1082	♣ QJ64				
	♠ 753					
	♥ Q98					
	♦ A82					
	♣ AK73					

Pohjoisen pata-avauksen jälkeen etelällä on kaksi tarjousvaihtoehtoa. Kaksi ristiä kertoisi väh. 10p ja neljän kortin ristiväriin. Tähän pohjoinen jatkaisi kahdella padalla kertoen 13-16p ja kuusi korttia avausvärissä. Etelän kolme sangia on siinä mielessä parempi tarjous, että näin hän kuvaa kätensä kerralla - 13-16p ja tasainen jakautuma. Pohjoinen ei passaa sangitäyspeliin, partnerin sangitarjouksen jälkeen hän tietää parilla olevan yhteisen valttiväriin, ja näin hän tarjoaa täyspelin pata valttina.

Idän paras aloituskortti on ruuturouva, sarjan korkein. Herttaässä ei ole hyvä lähtö, saat kyllä heti ensimmäisen tikin, mutta kasvatat samalla vahvaksi pelinviejän kuninkaan ja rouvan. Pelinviejä voi valita, kumpaan käteen hän ottaa ruutulähdön. Toiseen tikkiin pelinviejä aloittaa vastapuolen valttien poistamisen, ja oikein on pelata pataa kädestä kohti pöydän AQJ-haarukkaa. Joten aloitus voitetaan käteen ruutuässäällä, ja jatketaan seuraavaksi pataa pöydän rouvalle. Kolmanteen tikkiin pelataan ristiä ässälle, jotta päästään käteen kiinni ottamaan uusi patamaski.

Puolustus joutuu tyytymään kahteen tikkiin, herttaässä ja kasvanut ruutu.

JAKO 2	♠ 4					
E/N-S	♥ KQJ53					
	♦ 108					
	♣ 96432					
	♠ 108652	♠ KQ73	N	E	S	W
	♥ A2	♥ 87		1♦	P	1♠
	♦ KQ32	♦ AJ64	P	2♠	P	4♠
	♣ AQ	♣ KJ7	P	P	P	
	♠ AJ9					
	♥ 10964					
	♦ 975					
	♣ 1085					

Itä avaa neljän kortin väreistään alemmalla, yhdellä ruudulla. Jakautuma on kyllä tasainen, mutta voimaa ei riittävästi sangiavaukseen. Lännellä on neljän kortin tuki partnerin avausväriin, mutta hän ei ensimmäisellä vuorollaan korota ruutua, vaan mieluummin tarjoaa ylävärinsä yhden tasolla. Vaikka länsi tietääkin partnerin avauksen jälkeen parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, hän voi rauhassa tarjota yhden padan, tämä on kierrosvaatimus, eikä avaja saa passata toisella vuorollaan. Itä kertoo neljän kortin tukensa korottamalla kahteen pataan, luvaten samalla minimivoiman: 13-16p. Nyt länsi voi päättää tarjoussarjan tarjoamalla patatäyspelin.

Pohjoisella ei ole lähtökortti-ongelmaa, ja herttakuningasaloituksen pelinviejä voittaa käteensä ässällä. Tämä jako on poikkeus sääntöön: "ensin valtit pois vastustajilta". Jos pelinviejä pelaa heti toiseen tikkiin pataa, saa puolustus yhden herttatikin. Oikein on pelata ensin ristiässä, kolmanteen tikkiin ristirouva, joka otetaan yli pöydän kuninkaalla, ja seuraavaksi ristosotamies, jolle kädestä sakataan herttakakkonen. Vieläkään ei ole aika aloittaa valttamista, koska nyt olemme pöydässä kiinni, ja pataa pitäisi pelata kuvia kohden. Siispä viidenteen tikkiin pelataan pöydästä herttaa, joka varastetaan käteen, ja vasta nyt päästään poistamaan puolustuksen valtteja. Koska valtti istuu vinossa 3-1, ja ässä etelän kädessä, saa puolustus kaksi valttitikkiä.

JAKO 3	♠ AJ109				
S/E-W	♥ QJ9				
	♦ K86				
	♣ A96				
♠ 43	♠ KQ62	N	E	S	W
♥ 10632	♥ 85			1♥	P
♦ A105	♦ 9432	1♠	P	1NT	P
♣ Q1075	♣ J43	3NT	P	P	P
	♠ 875				
	♥ AK74				
	♦ QJ7				
	♣ K82				

Avaustarjous kertoo 13-21p ja väh. neljä herttaa, ja vastaaja lupaa väh. 6p ja neljä korttia pataa. Vastaajan ei kannata hypätä suoraan kolmeen sangiin, vaikka hänellä on 15ap:tä ja tasainen jakautuma. Jos vastaaja pystyy näyttämään neljän kortin ylävärin yhden tasolla, hän tekee sen mieluummin kuin tarjoaa sangia. Toisella vuorollaan avaaja kertoo tasanisen minimikäntensä yhdellä sangilla, ja nyt vastaaja tietää mikä on parin oikea loppusitoumus.

Lähtijällä on kaksi neljän kortin pituista maata, hänen tulee valita ristilähtö, koska pelinviejä avasi hertalla. Koska lännen ristivärisissä ei ole sarjaa, lähtee hän värin neljänneksi suurimmalla kortilla, viitosella. Pelinviejä voi laskea seitsemän pikatikkiä: pataässä, neljä herttaa ja kaksi ristiä. Kaksi puuttuvaa tikkiä voidaan kasvattaa joko padasta tai ruudusta. Padassa pelinviejä voisi ottaa kaksoismaskin, pelaamalla pataa aina pöytää kohti, hän saisi väristä kolme tikkiä, jos vain lännellä olisi edes yksi patakuva. Vain silloin kun idällä on molemmat patakuvat, tuplamaski ei onnistu, ja väristä kasvaa vain yksi lisätikki. Pelinviejän ei kannata kuitenkaan testata onneaan, koska ruudusta hän saa varmasti kasvatettua kaksi lisätikkiä. Herttavärin pelinviejä käsittelee siten, että ensin ottaa tikit pöydän rouvalla ja sotamiehellä, jonka jälkeen hän saa tikit myös käden korkeilla korteilla.

JAKO 4	♠ QJ104				
W/ALL	♥ 103				
	♦ J92				
	♣ KQ102				
♠ 8	♠ AK963	N	E	S	W
♥ KJ864	♥ A75				1♥
♦ AK76	♦ Q8	P	1♠	P	2♦
♣ J87	♣ 963	P	4♥	P	P
	♠ 752	P			
	♥ Q92				
	♦ 10543				
	♣ A54				

Kun länsi avaa yhdellä hertalla, ja toisella vuorollaan tarjoaa ruutua kahden tasolla, lupaa hän näin väh. viiden kortin hertan ja väh. neljän kortin ruudun. Itä näkee heti partnerinsa avauksen jälkeen yhteisen voiman riittävän täyspeliin, hän tekee ensin vaatimustarjouksen yksi pata, ja lännen luvattua viisi herttaa löytyy yhteinen valttivärikin.

Pohjoisella on kaksi mahdollista lähtökorttia: ristikuningas ja patarouva. Risti on parempi vaihtoehto, koska itähän tarjosi pataa ensimmäisellä vuorollaan. Puolustus saa kolme ensimmäistä tikkiä ristikuvillaan, ja neljänteen tikkiin pohjoisen paras käyntö on patarouva. Pelinviejä ei saisi menettää enää tikkiäkään, ja hän aloittaa poistamaan vastapuolen valtteja. Oikea tapa käsitellä herttaväri on ottaa ensin herttaässä (pohjoisella saattaisi olla herttarouva singelton), ja sen jälkeen herttaa sotamiehelle. Kun vastustajilla on viisi korttia, on maskaaminen todennäköisempi tapa välttää valttimenevä. Jos vastustajilla olisi vain neljä korttia, on "toppaaminen" (pelataan ässä ja kuningas toivoen rouvan putoavan toisena) yhtä hyvä vaihtoehto. Huomaa, että pelinviejän ei tarvitse ennen valtinpoistoa yrittää varastaa ruutua pöytään, hän voi sakata menevän ruutunsa pöydän isolle padalle.

JAKO 5	♠ Q9					
N/N-S	♥ AQJ8					
	♦ KJ8					
	♣ Q762					
♠ 10862	♠ 54	N	E	S	W	
♥ K62	♥ 9543	1NT	P	3♠	P	
♦ A2	♦ 109654	3NT	P	P	P	
♣ 9854	♣ AK					
	♠ AKJ73					
	♥ 107					
	♦ Q73					
	♣ J103					

Pohjoisen sangiavauksen jälkeen etelä huolehtii siitä, että pari pääsee täyspelitasolle asti. Kolme pataa on vaatimustarjous, vastaaja pyytää avaajaa valitsemaan oikean täyspelin. Kahden kortin padalla pohjoinen valitsee kolme sangia. Jos avaajalla olisi ollut kolmen tai neljän kortin pata, olisi hän tarjonnut täyspelin pata valttina.

Valttipeliä vastaan itä lähtisi ristiässällä, mutta sangia vastaan paras lähtö on ruutuviitonon. Sangipelissä sarjalähtöön vaaditaan kolme korkeata korttia. Länsi voittaa ensimmäisen tikin ässällä ja jatkaa toiseen tikkiin partnerin lähtöväriä. Pelinviejällä on neljä pikatikkiä padassa, herttaässä ja kaksi kasvanutta ruututikkiä. Jos vastapuolen pata on jakautunut 3-3 tai 4-2, kasvaa pöydän viides hakku värissä vahvaksi. Myös hertassa voidaan maskaamalla kasvattaa lisätikkejä. Oikea padan käsittely on ottaa tikki ensin käden rouvalla ja jatkaa sen jälkeen pöydän korkeilla padoilla. Kun pelinviejä maskaa herttaa pelaamalla kympin pöydästä, pitää lännen peittää kymppi kuninkaallaan. Peittäminen saattaa näyttää mielettömältä - kuningashan jää ässän alle, ja pelinviejä saa myös kaksi seuraavaa herttatikkiä rouvalla ja sotamiehellä. Mutta jos länsi ei uhraa kuningastaan ja jättää kympin peittämättä, saa pelinviejä ensimmäisen herttatikin kympillä, toisen sotamiehellä, kolmannen ässällä ja vielä neljännekin rouvalla. Pelinviejän pelaaman korkean kortin peittämisen tarkoituksena on kasvattaa partnerin tai omaan käteen alempia kortteja vahvaksi (ylläolevassa jaossa idän herttayhdeksän).

JAKO 6	♠ 64					
E/E-W	♥ 6543					
	♦ Q954					
	♣ AJ8					
♠ A852	♠ QJ107	N	E	S	W	
♥ K8	♥ A9		P	P	1♦	
♦ AKJ3	♦ 862	P	1♠	P	3♠	
♣ K74	♣ Q1062	P	4♠	P	P	
	♠ K93	P				
	♥ QJ1072					
	♦ 107					
	♣ 953					

Idällä ja etelällä ei kummallakaan ole avauskäden voimaa, ja länsi avaa 4-4 väreistään alemmalla. Idän yksi pata lupaa 6+p ja 4+pataa. Toisella vuorollaan länsi näyttää korottamalla neljän kortin valttitukensa, hyppy kolmeen pataan osoittaa 17-19p. Itä laskee yhteen kädessään näkyvät ja partnerinsa lupaamat pisteet, ja voi näin tarjota neljä pataa.

Etelän luonnollinen lähtökortti on herttarouva. Pelinviejän pitää päättää, kumpaan käteen hän aloituksen voittaa. Heti toisessa tikissä hän aloittaa poistamaan vastustajien valtteja. Oikea pelitapa valttivärissä on aloittaa kädestä rouvalla ja pelata pöydästä pieni, ellei etelä peitä rouvaa kuninkaalla. Tämän vuoksi ensimmäinen tikki kannattaa voittaa käteen ässällä. Jos patarouva voitti toisen tikin, ottaa pelinviejä uuden patamaskin pelaamalla seuraavaan tikkiin patasotamiehen. Ristivärissä puolustus saa aina ässällään tikin, mutta sotamies voidaan maskata. Pelaa ensin ristiä kuninkaalle ja myöhemmin pöydästä ristiä kymville. Selviät näin yhdellä ristimenevällä, kun sotamies on pohjoisella. Ruutumaski ei onnistu, joten pelinviejä saa yksitoista tikkiä.

JAKO 7	♠ K104					
S/ALL	♥ 1075					
	♦ 765					
	♣ AK76					
	♠ Q8	♠ J532	N	E	S	W
	♥ AQ863	♥ K92			P	1♥
	♦ KJ82	♦ Q103	P	1♠	P	2♦
	♣ 93	♣ J42	P	2♥	P	P
	♠ A976		P			
	♥ J4					
	♦ A94					
	♣ Q1085					

Etelällä ei ole aivan avauskäden voimaa ja hän jakajana passaa. Kun länsi avaa yhdellä hertalla, ei itä vastaajana saa passata huonolla kädellään - partnerillahan saattaa olla yli kahdenkymmenen pisteen käsi. Kun avaaja tarjoaa toisella vuorollaan ruutuvärinsä kahden tasolla, lupaa hän samalla väh. 5-4 jakautuman punaisissa väreissä. Itä tekee toisella vuorollaan preferenssitarjouksen kaksi herttaa. Vastaaaja tekee preffin heikolla alle 10p kädellä silloin kun avaaja on tarjonnut kahta väriä.

Puolustus aloittaa isoilla risteillään ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Kolme isoa herttaa riittää vastustajien valtinpoistoon, jonka jälkeen pelinviejä kasvattaa ruutuvärinsä. Kun väri on niin vahva, että siitä puuttuu vain ässä, pelaa pelinviejä ensin korkeat kortit siitä kädestä, missä on vähemmän kortteja kyseisessä värissä. Siis tässä jaossa ensin ruutukymppi ja -rouva. Kaksi herttaa menee tasan kotiin, pelinviejä saa viisi tikkiä hertasta ja kolme ruudusta.

JAKO 8	♠ K863					
W/-	♥ KQ107					
	♦ AJ75					
	♣ 3					
	♠ Q10	♠ J94	N	E	S	W
	♥ 652	♥ 43				P
	♦ 862	♦ KQ1094	1♦	P	1♥	P
	♣ QJ1062	♣ K94	2♥	P	4♥	P
	♠ A752		P	P		
	♥ AJ98					
	♦ 3					
	♣ A875					

Pohjoisella on kolme neljän kortin väriä ja hän avaa niistä alimmalla, yhdellä ruudulla. Jakautumasta 4-4-4-1 käytetään nimitystä marmic. Kun etelä tarjoaa herttaa, korottaa avaaja toisella vuorollaan herttaa kahden tasolle kertoen näin 13-16p ja neljän kortin valttituen. Etelä tekee toisella vuorollaan sen, minkä tietää olevan parin oikea loppusitoumus - neljä herttaa.

Lännen oikea lähtökortti on ristirouva, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin ässällään. Tässä jaossa pelinviejä ei saa ensin poistaa vastustajien valtteja, eniten tikkejä saadaan vuorovarkauksilla, "korskuppaamalla". Vuorokuppipelissä pelinviejä ensin ottaa vahvat sivutikkinsä, ylläolevassa jaossa alaväriässä sekä pataässän ja -kuninkaan. Tämän jälkeen hän varastaa ristit pöytään ja ruudut käteen. Puolustajat saavat sitten tapella kahdesta viimeisestä tikistä.

Jos pelinviejä ei ota ensin patakuviaan, pääsee länsi sakaamaan neljännelle ruutukierrokselle toisen patansa.

Tällä kertaa pelinviejän valttiväri oli niin vahva, ettei hänen tarvinnut pelätä puolustuksen ylikuppia missään vaiheessa.

JAKO 1	♠ KQ873					
N/-	♥ A8					
	♦ KJ8					
	♣ 863					
	♠ AJ4	♠ 9	N	E	S	W
	♥ 6532	♥ QJ109	1♠	P	4♠	P
	♦ A107	♦ 9654	P	P		
	♣ 1072	♣ Q954				
	♠ 10652					
	♥ K74					
	♦ Q32					
	♣ AKJ					

Lähtö: ♥Q

Pelinviejä: Ensimmäinen tikki herttakuninkaalla. Toiseen tikkiin valttia kohti käden kuvia. Jos länsi pelaa pienen (oikein), pöytään ristiässäällä pelaamaan uudestaan valttia. Myöhemmin ruutuväri kasvatetaan ja ristirouva maskataan.

Puolustus saa vain kaksi ässää.

JAKO 2	♠ K964					
E/N-S	♥ QJ62					
	♦ 74					
	♣ A95					
	♠ 853	♠ AQJ10	N	E	S	W
	♥ 1074	♥ AK5		1NT	P	3NT
	♦ AKQ3	♦ J1065	P	P	P	
	♣ J76	♣ Q4				
	♠ 72					
	♥ 983					
	♦ 982					
	♣ K10832					

Lähtö: ♣3

Pelinviejä: Ensimmäiseen tikkiin pöydästä pieni. Pataa maskataan kolme kertaa. Kaikkia ruututikkejä ei saa ottaa pois, ruutukuvat ovat yhteyskortteja pöytään patamaskien ottamista varten.

Neljä patatikkiä, kaksi herttaa, neljä ruutua ja yksi risti, kaikkiaan yksitoista tikkiä.

JAKO 3	♠ A9					
S/E-W	♥ K2					
	♦ A86					
	♣ KQ9532					
	♠ J52	♠ K1043	N	E	S	W
	♥ J83	♥ Q1054			P	P
	♦ QJ102	♦ 954	1♣	P	1♥	P
	♣ A107	♣ J4	3♣	P	3NT	P
	♠ Q876		P	P		
	♥ A976					
	♦ K73					
	♣ 86					

Lähtö: ♦Q

Pelinviejä: Ensimmäinen tikki ruutukuninkaalla. Toiseen tikkiin ristiä, länsi pelaa pienen, kolmanteen tikkiin herttaa ässälle, ja neljänteen tikkiin ristiä kohti pöydän jäljellä olevaa kuvaa. Pataässä, kaksi herttaa, kaksi ruutua ja viisi ristitikkiä.

JAKO 4	♠ 107					
W/ALL	♥ J954					
	♦ Q10					
	♣ QJ1072					
	♠ AQJ8	♠ 9652	N	E	S	W
	♥ 863	♥ AKQ2				1♦
	♦ AK87	♦ 963	P	1♥	P	1♠
	♣ 63	♣ A8	P	4♠	P	P
	♠ K43		P			
	♥ 107					
	♦ J542					
	♣ K954					

Lähtö: ♣Q

Pelinviejä: Ensimmäinen tikki ristiässällä. Toiseen tikkiin patamaski, herttakuvalla pöytään kiinni ja uusi patamaski. Pataässä poistaa etelän viimeisen valtinn. Pohjoinen ei saa sakata yhtään herttaa, muuten pöydän herttakakkonen kasvaa vahvaksi. Puolustus saa yhden tikin rististä ja yhden ruudusta.

JAKO 5	♠ AQ9					
N/N-S	♥ AK32					
	♦ K3					
	♣ 10864					
	♠ K104	♠ J6532	N	E	S	W
	♥ J95	♥ Q106	1NT	P	3NT	P
	♦ 96	♦ 1054	P	P		
	♣ AJ752	♣ Q9				
	♠ 87					
	♥ 874					
	♦ AQJ872					
	♣ K3					

Lähtö: ♠3

Pelinviejä: Lännen kuninkaan otat yli ässällä, toiseen tikkiin kädestä ruutukuningas ja pöydästä pieni, kolmanteen tikkiin ruutukolmonen ja pöydästä iso ruutu. Nyt ollaan pöydässä kiinni ja voidaan ottaa loputkin vahvat ruudut.

Kymmenen tikkiä: kaksi pataa, kaksi herttaa ja kuusi ruutua.

JAKO 6	♠ 106					
E/E-W	♥ 94					
	♦ A5432					
	♣ AQ94					
	♠ Q84	♠ AK753	N	E	S	W
	♥ A63	♥ KQJ7		1♠	P	1NT
	♦ J107	♦ 86	P	2♥	P	2♠
	♣ 10862	♣ 75	P	P	P	
	♠ J92					
	♥ 10852					
	♦ KQ9					
	♣ KJ3					

Lähtö: ♦K

Pelinviejä: Poista heti kiinni päästessäsi vastapuolen valtut kolmella kierroksella. Pelinviejä saa viisi patatikkiä ja neljä herttatikkiä.

JAKO 7	♠ K72					
S/ALL	♥ 82					
	♦ A872					
	♣ AK63					
	♠ 85	♠ Q104	N	E	S	W
	♥ QJ965	♥ A1074			1♠	P
	♦ 105	♦ Q93	2♣	P	2♦	P
	♣ Q952	♣ J107	4♠	P	P	P
	♠ AJ963					
	♥ K3					
	♦ KJ64					
	♣ 84					

Lähtö: ♥Q

Pelinviejä: Itä voittaa ensimmäisen tikin ässällä ja palauttaa toiseen tikkiin herttaa. Ensin pelinviejä poistaa valtit. Patakolmonen kuninkaalle ja patakakkonen sotamiehelle. Maski onnistuu ja pataässälle saadaan idän viimeinen valtti.

Myös ruudussa maskataan rouvaa samalla tavalla. Kortit istuvat pelinviejän kannalta hyvin, ja puolustus joutuu tyytymään yhteen tikkiin, herttaässään.

JAKO 8	♠ K9					
W/-	♥ 10972					
	♦ KJ3					
	♣ Q865					
	♠ AJ1074	♠ 632	N	E	S	W
	♥ KQ8	♥ AJ6				P
	♦ 76	♦ AQ85	P	1NT	P	3♠
	♣ 1074	♣ A92	P	4♠	P	P
	♠ Q85		P			
	♥ 543					
	♦ 10942					
	♣ KJ3					

Lähtö: ♥10

Pelinviejä: Voita lähtö pöytään sotamiehellä tai ässällä. Padassa otetaan kaksoismaski. Toiseen tikkiin pataa sotamiehelle tai kypille, jonka pohjoinen voittaa kuninkaallaan. Myöhemmin uudestaan pöytään kiinni ja uusi patamaski. Ruutu maskataan pelaamalla kädestä pieni ja pöydästä rouva. Pelinviejä saa kymmenen tikkiä: neljä pataa, kolme herttaa, kaksi ruutua ja ristiässän.

JAKO 1	♠ K105					
N/-	♥ 1097					
	♦ A3					
	♣ 108764					
	♠ 76	♠ A32	N	E	S	W
	♥ AQ82	♥ KJ6	P	1NT	P	2♣
	♦ J1076	♦ KQ85	P	2♦	P	3NT
	♣ KQ3	♣ A92	P	P	P	
	♠ QJ984					
	♥ 543					
	♦ 942					
	♣ J5					

Partnerin sangiavuoksen jälkeen länsi näkee parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin. Länsi ei kuitenkaan tarjoa tasaisella kädellään suoraan kolmea sangia, vaan tekee ylävärirykyselyn kaksi ristiä. Parillahan saattaa olla yhteinen kahdeksan kortin herttavaltti. Avaaja kieltää neljän kortin ylävärit, ja näin länsi päättää tarjoussarjan sangitäyspeliin.

Etelä aloittaa patarouvalle, epäaidon sekvenssin korkeimmalla kortilla. Pelinviejällä on kahdeksan pikatikkiä: yksi pata, neljä herttaa ja kolme ristiä. Ruudusta voidaan kasvattaa helposti kolme lisää antamalla vastustajien voittaa tikki ruutuässällä. Pelinviejä on kuitenkin vaarassa menettää viisi tikkiä, ennen kuin hän ehtii ottamaan kasvaneita kotipelistä puutuneita tikkejä. Ongelman ratkaisu on antaa puolustuksen voittaa kaksi ensimmäistä tikkiä ja voittaa vasta kolmas patakierros ässällä. Nyt kun pelinviejä kasvattaa ruutuvärinsä, pohjoinen voittaa ässällä tikin, mutta hänellä ei ole enää pataa, millä saisi partnerinsa kiinni. Pelinviejä katkaisi puolustuksen yhteydet laistamalla kaksi ensimmäistä patakierrosta ja saa näin kotipelin yhdellä ylitikillä.

JAKO 2	♠ KQ53					
E/N-S	♥ A92					
	♦ 98					
	♣ KQ52					
	♠ AJ10	♠ 96	N	E	S	W
	♥ 104	♥ J863		P	1♥	P
	♦ A10765	♦ QJ3	1♠	P	2♠	P
	♣ 974	♣ 10863	4♠	P	P	P
	♠ 8742					
	♥ KQ75					
	♦ K42					
	♣ AJ					

Etelä avaa neljän kortin väreistään alemmalla, yhdellä hertalla. Pohjoinen näkee heti parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, muttei hyppää tasaisella kädellään suoraan kolmeen sangiin. Yksi pata - vastaajan oman värin tarjoaminen avaukseen yksi väriä - on kierrosvaatimus, avaaja ei saa siis passata toisella vuorollaan. Kun etelä kertoo neljän kortin patatukensa, on pohjoisen helppo tehdä parin oikea loppusitoumus, täyspeli padassa.

Idän oikea aloituskortti on ruuturouva, valttipeliä vastaan lähdetessä sarjalähtöön riittää kaksi arvoltaan peräkkäistä korkeaa korttia. Puolustus voittaa kaksi ensimmäistä ruutukierrosta ja pelinviejä varastaa kolmannen ruudun. Pelinviejä poistaa ensimmäiseksi puolustuksen valtit. Valttiväri tulee käsitellä siten, että pelataan pöydästä pataa kohti käden kuvakortteja. Joten neljänteen tikkiin pelinviejä pelaa pöydän kiinni joko ristillä tai hertalla. Kun pöydästä pelataan pataa, puolustaa länsi parhaiten pelaamalla kympin (tai sotamiehen) - toinen käsi matalaa. Voitettuaan patakuvalla tikin menee pelinviejä uudestaan pöytään, hertalla tai ristillä, pelaamaan uudestaan pataa kohti käden jäljellä olevaa kuvakorttia. Pelinviejä saa sitoumuksensa kotiin käsittelemällä patavärin oikein, puolustus joutuu tyytymään kahden ruututikin lisäksi vain yhteen valttitikkiin.

JAKO 3	♠ KQ1053					
S/E-W	♥ A874					
	♦ 74					
	♣ A5					
	♠ A4	♠ 762	N	E	S	W
	♥ KQ63	♥ J92			P	P
	♦ J86	♦ KQ103	1♠	P	1NT	P
	♣ 10963	♣ QJ8	2♥	P	2♠	P
	♠ J98		P	P		
	♥ 105					
	♦ A952					
	♣ K742					

Etelä tarjoaa ensimmäisellä kierroksella yhden sangin, luvaten näin 6-9p ja kieltäen patatuen. Kaksi ristiä (tai kaksi ruutua) ei olisi oikea vastaustarjous, koska "kaksi yli yhden" vastaus lupaa väh. 10p. Tarjoamalla kaksi herttaa pohjoinen kertoo 5-4 jakautuman yläväreissä. Etelän kaksi pataa on valintatarjous, preferenssi, hän valitsee partnerin väreistä paremmin valtiksi sopivan. Pohjoinen joutuu passaamaan kahteen pataan, partnerin luvattua ensimmäisellä tarjouksellaan alle 10p, jää parin yhteinen voima kauaksi täyspeliin vaadittavasta.

Idän ruutukuningaslähdön pelinviejä voittaa pöydän ässällä. Valttipelissä on harvinaisempaa, että kannattaisi laistaa lähtö katkaistaakseen puolustuksen yhteydet (vrt. jako 1). Tämä jako on poikkeus säännölle: "poista ensimmäiseksi vastustajien valtit". Jos pelinviejä poistaa puolustuksen valtit, loppuvat padat myös pöydästä. Pelinviejän kannattaa yrittää varastaa kätensä pieniä herttoja pöydän valteilla. Joten ruutuässän jälkeen toiseen tikkiin kannattaa pelata herttaässä ja lisää herttaa. Itä-länsi puolustaa parhaiten ottamalla herttatikin jälkeen pataässän ja kääntämällä lisää pataa, näin pöytä saa vain yhden herttavarkauden. Neljä patatikkiä, herttaässä, ruutuässä, kaksi ristitikkiä sekä yksi herttavarkaus pöytään tuovat pelinviejälle kaikkiaan yhdeksän tikkiä. Jos pelinviejä pystyy ottamaan varkaustikkejä pöydän lyhyempään valttiin, lisää se yleensä hänen tikkimääräänsä. Mutta käden pitempään valttiin varastaminen ei tuota lisätikkejä, nämä valttikortit ovat tikkikortteja muutenkin, ja tavallisesti pelinviejä ensimmäiseksi poistaakin puolustuksen valtit.

JAKO 4	♠ 1076					
W/ALL	♥ K9752					
	♦ 10					
	♣ J764					
	♠ AK2	♠ J84	N	E	S	W
	♥ A104	♥ J3				1NT
	♦ 942	♦ AK8753	P	3NT	P	P
	♣ A1032	♣ Q8	P			
	♠ Q953					
	♥ Q86					
	♦ QJ6					
	♣ K95					

Idällä on kuuden kortin ruutuväri, joten hän tietää parilla olevan yhteensä vähintään kahdeksan kortin valttiväriin. Hän kuitenkin tarjoaa mieluummin sangitäyspelin, eikä edes harkitse viiden ruudun vaihtoehtoa.

Pohjoinen lähtee herttaviitosella, pisimmän maansa neljänneksi suurimmalla kortilla ja etelä pelaa rouvan - "kolmas käsi korkeaa". Jaossa n:o 1 pelinviejä laistoi kaksi ensimmäistä patakierrosta katkaisten näin puolustuksen yhteydet. Mutta nyt ottamalla ensimmäisen tikin ässällä hän varmistaa toisen tikin värissä, käden kymppi on tärkeä kortti. Pöydän ruutuväri pitää kasvattaa, mutta ollaanpa varovaisia yhteyksien kanssa! Jos pelinviejä ottaa toiseen tikkiin ruutuässän, sitten ruutukuninkaan ja pelaa vielä kolmannen ruutukierroksen, on pöytään nyt kasvanut kolme vahvaa ruututikkiä. Mutta millä kortilla päästään myöhemmin pöytään hakemaan vahvat ruututikit? Ei millään. Oikein on antaa puolustuksen voittaa heti ensimmäinen ruutukierros, ja myöhemmin kun pelinviejä pelaa ruutuässän ja -kuninkaan, on hän pöydässä kiinni ottamassa loputkin vahvat ruutunsa. Kymmenen tikkiä.

JAKO 5	♠ 103					
N/N-S	♥ J8765					
	♦ A96					
	♣ 1087					
	♠ 76	♠ KQ9852	N	E	S	W
	♥ A93	♥ 42	P	2♠	P	4♠
	♦ KQJ5	♦ 1042	P	P	P	
	♣ AK42	♣ Q5				
	♠ AJ4					
	♥ KQ10					
	♦ 873					
	♣ J963					

Idällä on juuri riittävästi "heikkoon kakkoseen", huonoissa vyöhykkeissä passaaminen olisi korrektimpaa. Lännän kaksi patakorttia riittää korotukseen. Seitsemällätoista pisteellä kannattaa hypätä suoraan täyspeliin, partnerin avaus lupaa 6-10 arvopistettä, joten jakopisteinen avaajalla on käytännössä tavallisesti vähintään 8p.

Etelän herttakuningasaloituksen pelinviejä voittaa ässällä. Pelinviejä ei saa aloittaa heti valtinpoistoa, jos hän pelaa toiseen tikkiin herttaa, on hän vaarassa menettää neljä tikkiä - kaksi pataa, hertan ja ruutuässän. Käden herttamenevä päästään sakaamaan risteille. Toiseen tikkiin pelinviejä pelaa kädestään pienen ristin pöydän rouvalle, kolmanteen tikkiin lisää ristiä käden kuninkaalle, ja seuraavaksi sakataan pöydän herttamenevä ristiässälle. Vasta nyt on aika aloittaa valttien poistaminen. Kun pataässä on etelällä, menettää pelinviejä ruutuässän lisäksi kaksi patatikkiä, tuloksena tasan kotipeli.

JAKO 6	♠ 1043					
E/E-W	♥ KQ87					
	♦ 87					
	♣ KJ76					
	♠ Q98	♠ AKJ76	N	E	S	W
	♥ 53	♥ 102		1♠	2♥	P
	♦ Q965	♦ A1043	3♥	P	4♥	P
	♣ 10832	♣ 95	P	P		
	♠ 52					
	♥ AJ964					
	♦ KJ2					
	♣ AQ4					

Etelän välitarjous lupaa 12-16p, joten pohjoinen näkee täyspelin olevan mahdollinen. Hän tekee vihjetarjouksen kolme herttaa, jonka etelä nostaa maksimillaan täyspeliin.

Länsi aloittaa luonnollisesti partnerinsa värillä, ja pelinviejä varastaa kolmannen patakierroksen. Seuraavaksi valtinpoisto, joka ei tuota ongelmia, kaksi kierrosta riittää värin istuessa vastustajilla tasan 2-2. Valttisitoumuksessa pelinviejän kannattaa useimmiten miettiä tulevien tikkien sijasta meneviä. Tässä sitoumuksessa pelinviejällä on kaksi patamenevää (jotka puolustajat lähdössä jo ottivat), sekä kaksi mahdollista ruutumenevää. Kun pelinviejä pelaa ruutua pöydästä kohti käden kuvakortteja on hän arvauspaikan edessä. Sotilaan pelaaminen on oikein silloin kun idällä on rouva, ja kuningas on oikein jos idällä on ässä. Jos kummatkin kuvat ovat idällä, ei pelinviejä voi pelata väärin. Ja jos ruutuässä ja -rouva ovat molemmat lännellä, ei pelinviejä voi välttää kahta ruutumenevää. Joten näyttäisi siltä kuin pelinviejällä olisi "fifty-fifty" arvaus, kumman ruutukuvan hän kädestään pelaa. Tarjoussarja kuitenkin kertoo, että kuninkaan pelaaminen on oikein. Itä on avannut, joten hänellä todennäköisemmin ruudusta ässä kuin rouva. Huomaa vielä, että pelinviejä säästyy arvaukselta, jos itä hätäisesti ottaa heti ruutuässänsä ("toinen käsi matalaa!").

JAKO 7	♠ 9764				
S/ALL	♥ 98				
	♦ 64				
	♣ 108742				
♠ KQ52	♠ AJ8	N	E	S	W
♥ A103	♥ 762			1♥	1NT
♦ K1085	♦ AJ92	P	3NT	P	P
♣ KQ	♣ J53	P			
	♠ 103				
	♥ KQJ54				
	♦ Q73				
	♣ A96				

Länsi voisi ensimmäisellä tarjousvuorollaan myös ilmaisukahdentaa, mutta sangivälitarjous on parempi. Yksi sangi kertoo voiman kolmen pisteen tarkkuudella, 15-17ap:tä, tasaisen jakautuman sekä pidon vastustajan avausvärissä, hertassa. Idällä on helppo lopettaa tarjoussarja sangitäyspeliin.

Pohjoinen aloittaa kuuliaisesti partnerinsa väristä - herttayhdeksiköllä. Pelinviejä laistaa kaksi ensimmäistä herttakierrosta ja voittaa vasta kolmannen kierroksen ässällään. Pelinviejällä on seitsemän pikatikkiä: neljä pataa, herttaässä ja kaksi ruutua. Rististä voidaan helposti kasvattaa kaksi lisätikkiä antamalla vastapuolen ässälle tikki.

Ristinkasvatuksen ongelma on se, että etelä ehtii ottamaan viisi tikkiä (neljä herttaa ja ristiässä) ennen kuin pelinviejä saa omaa yhdeksäänsä. Ruutuvärissä on myös mahdollisuus kahteen lisätikkiin. Pelinviejällä on "maski kahteen suuntaan", arvaamalla rouvan sijainnin hän pystyy ottamaan kaikki neljä ruututikkiä. Jos hän uskoo rouvan olevan pohjoisella, ottaa hän ensin ruutukuninkaan ja sen jälkeen pelaa pienen ruudun pöydän sotamiehelle. Ja jos hän sijoittaa ruuturouvan etelälle, on oikein ottaa ruutuässä, ja pelata seuraavaksi pieni ruutu käden kymppille. Puhdas arvaus? Ei, etelä on avannut, ja ilman ruuturouvaa hänellä olisi vain 10ap:tä. Joten "kaivamalla" ruuturouva etelältä saa pelinviejä yhdeksän tikkiä ja kotipelin.

JAKO 8	♠ 96				
W/-	♥ AJ107				
	♦ K93				
	♣ AK62				
♠ Q5	♠ K42	N	E	S	W
♥ 963	♥ 542				P
♦ QJ105	♦ A762	1NT	P	4♠	P
♣ Q1094	♣ J85	P	P		
	♠ AJ10873				
	♥ KQ8				
	♦ 84				
	♣ 73				

Partnerin sangiavauksen jälkeen etelä näkee parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, ja kun yhteinen kahdeksan kortin valttivärikin on varma, on hänen helppo tehdä suoraan oikea loppusitoumus.

Länsi aloittaa ruuturouvalla, ja pöydän ruutukuningas jää ässän alle. Pelinviejä varastaa kolmannen ruutukierroksen ja alkaa poistamaan vastustajien valtteja. Patavärissä pelinviejän pitää ottaa kaksoismaski. Neljänteen tikkiin pöytä pelataan kiinni, joko ristillä tai hertalla, ja sieltä pelataan pataa käden kymppille. Länsi voittaa patarouvalla tikin ja kääntää vaikkapa ristiä (yhden tekevää). Pöydästä pelataan seuraavaksi uudelleen pataa, tällä kertaa käden sotamiehelle, joka voittaa tikin. Tämän jälkeen pataässällä voidaankin pudottaa puolustuksen viimeinen valtti, kuningas. Tuplamaski epäonnistuu vain silloin, kun lännellä on molemmat patakuvat.

Pelinviejä menettää vain kolme tikkiä, kaksi ruutua ja yhden hertan, tuloksena tasan kotipeli.

JAKO 9	♠ AQJ864				
N/E-W	♥ K3				
	♦ K76				
	♣ 95				
	♠ K109	♠ 2	N	E	S
	♥ J1072	♥ A654	1♠	P	3NT
	♦ 954	♦ QJ103	4♠	P	P
	♣ 1082	♣ QJ64			
	♠ 753				
	♥ Q98				
	♦ A82				
	♣ AK73				

Pohjoisen pata-avauksen jälkeen etelällä on kaksi tarjousvaihtoehtoa. Kaksi ristiä kertoisi väh. 10p ja neljän kortin ristiväriin. Tähän pohjoinen jatkaisi kahdella padalla kertoen 13-16p ja kuusi korttia avausväriin. Etelän kolme sangia on siinä mielessä parempi tarjous, että näin hän kuvaa kätensä kerralla - 13-16p ja tasainen jakautuma. Pohjoinen ei passaa sangitäyspeliin, partnerin sangitarjouksen jälkeen hän tietää parilla olevan yhteisen valttiväriin, ja näin hän tarjoaa täyspelin pata valttina.

Idän paras aloituskortti on ruuturouva, sarjan korkein. Herttaässä ei ole hyvä lähtö, saat kyllä heti ensimmäisen tikin, mutta kasvatat samalla vahvaksi pelinviejän kuninkaan ja rouvan. Pelinviejä voi valita, kumpaan käteen hän ottaa ruutulähdön. Toiseen tikkiin pelinviejä aloittaa vastapuolen valttien poistamisen, ja oikein on pelata pataa kädestä kohti pöydän AQJ-haarukkaa. Joten aloitus voitetaan käteen ruutuässäällä, ja jatketaan seuraavaksi pataa pöydän rouvalle. Kolmanteen tikkiin pelataan ristiä ässälle, jotta päästään käteen kiinni ottamaan uusi patamaski.

Puolustus joutuu tyytymään kahteen tikkiin, herttaässä ja kasvanut ruutu.

JAKO 10	♠ 4				
E/ALL	♥ KQJ53				
	♦ 108				
	♣ 96432				
	♠ 108652	♠ KQ73	N	E	S
	♥ A2	♥ 87		1♦	P
	♦ KQ32	♦ AJ64	P	2♠	P
	♣ AQ	♣ KJ7	P	P	P
	♠ AJ9				
	♥ 10964				
	♦ 975				
	♣ 1085				

Itä avaa neljän kortin väreistään alemmalla, yhdellä ruudulla. Jakautuma on kyllä tasainen, mutta voimaa ei riittävästi sangiavaukseen. Lännellä on neljän kortin tuki partnerin avausväriin, mutta hän ei ensimmäisellä vuorollaan korota ruutua, vaan mieluummin tarjoaa ylävärinsä yhden tasolla. Vaikka länsi tietääkin partnerin avauksen jälkeen parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, hän voi rauhassa tarjota yhden padan, tämä on kierrosvaatimus, eikä avaja saa passata toisella vuorollaan. Itä kertoo neljän kortin tukensa korottamalla kahteen pataan, luvaten samalla minimivoiman: 13-16p. Nyt länsi voi päättää tarjoussarjan tarjoamalla patatäyspelin.

Pohjoisella ei ole lähtökortti-ongelmaa, ja herttakuningasaloituksen pelinviejä voittaa käteensä ässällä. Tämä jako on poikkeus sääntöön: "ensin valtit pois vastustajilta". Jos pelinviejä pelaa heti toiseen tikkiin pataa, saa puolustus yhden herttatikin. Oikein on pelata ensin ristiässä, kolmanteen tikkiin ristirouva, joka otetaan yli pöydän kuninkaalla, ja seuraavaksi ristosotamies, jolle kädestä sakataan herttakakkonen. Vieläkään ei ole aika aloittaa valttiaamista, koska nyt olemme pöydässä kiinni, ja pataa pitäisi pelata kuvien kohden. Siispä viidenteen tikkiin pelataan pöydästä herttaa, joka varastetaan käteen, ja vasta nyt päästään poistamaan puolustuksen valtteja. Koska valtti istuu vinossa 3-1, ja ässä etelän kädessä, saa puolustus kaksi valttitikkiä.

JAKO 11	♠ AJ109					
S/-	♥ QJ9					
	♦ K86					
	♣ A96					
♠ 43	♠ KQ62	N	E	S	W	
♥ 10632	♥ 85			1♥	P	
♦ A105	♦ 9432	1♠	P	1NT	P	
♣ Q1075	♣ J43	3NT	P	P	P	
	♠ 875					
	♥ AK74					
	♦ QJ7					
	♣ K82					

Avaustarjous kertoo 13-21p ja väh. neljä herttaa, ja vastaaja lupaa väh. 6p ja neljä korttia pataa. Vastaajan ei kannata hypätä suoraan kolmeen sangiin, vaikka hänellä on 15ap:tä ja tasainen jakautuma. Jos vastaaja pystyy näyttämään neljän kortin ylävärin yhden tasolla, hän tekee sen mieluummin kuin tarjoaa sangia. Toisella vuorollaan avaaja kertoo tasaisen minimikärensä yhdellä sangilla, ja nyt vastaaja tietää mikä on parin oikea loppusitoumus.

Lähtijällä on kaksi neljän kortin pituista maata, hänen tulee valita ristilähtö, koska pelinviejä avasi hertalla. Koska lännen ristivärisissä ei ole sarjaa, lähtee hän värin neljänneksi suurimmalla kortilla, viitosella. Pelinviejä voi laskea seitsemän pikatikkiä: pataässä, neljä herttaa ja kaksi ristiä. Kaksi puuttuvaa tikkiä voidaan kasvattaa joko padasta tai ruudusta. Padassa pelinviejä voisi ottaa kaksoismaskin, pelaamalla pataa aina pöytää kohti, hän saisi väristä kolme tikkiä, jos vain lännellä olisi edes yksi patakuva. Vain silloin kun idällä on molemmat patakuvat, tuplamaski ei onnistu, ja väristä kasvaa vain yksi lisätikki. Pelinviejän ei kannata kuitenkaan testata onneaan, koska ruudusta hän saa varmasti kasvatettua kaksi lisätikkiä. Herttavärin pelinviejä käsittelee siten, että ensin ottaa tikit pöydän rouvalla ja sotamiehellä, jonka jälkeen hän saa tikit myös käden korkeilla korteilla.

JAKO 12	♠ QJ104					
W/N-S	♥ 103					
	♦ J92					
	♣ KQ102					
♠ 8	♠ AK963	N	E	S	W	
♥ KJ864	♥ A75				1♥	
♦ AK76	♦ Q8	P	1♠	P	2♦	
♣ J87	♣ 963	P	4♥	P	P	
	♠ 752	P				
	♥ Q92					
	♦ 10543					
	♣ A54					

Kun länsi avaa yhdellä hertalla, ja toisella vuorollaan tarjoaa ruutua kahden tasolla, lupaa hän näin väh. viiden kortin hertan ja väh. neljän kortin ruudun. Itä näkee heti partnerinsa avauksen jälkeen yhteisen voiman riittävän täyspeliin, hän tekee ensin vaatimustarjouksen yksi pata, ja lännen luvattua viisi herttaa löytyy yhteinen valttivärikin.

Pohjoisella on kaksi mahdollista lähtökorttia: ristikuningas ja patarouva. Risti on parempi vaihtoehto, koska itähän tarjosi pataa ensimmäisellä vuorollaan. Puolustus saa kolme ensimmäistä tikkiä ristikuvillaan, ja neljänteen tikkiin pohjoisen paras käyntö on patarouva. Pelinviejä ei saisi menettää enää tikkiäkään, ja hän aloittaa poistamaan vastapuolen valtteja. Oikea tapa käsitellä herttaväri on ottaa ensin herttaässä (pohjoisella saattaisi olla herttarouva singelton), ja sen jälkeen herttaa sotamiehelle. Kun vastustajilla on viisi korttia, on maskaaminen todennäköisempi tapa välttää valttimenevä. Jos vastustajilla olisi vain neljä korttia, on "toppaaminen" (pelataan ässä ja kuningas toivoen rouvan putoavan toisena) yhtä hyvä vaihtoehto. Huomaa, että pelinviejän ei tarvitse ennen valtinpoistoa yrittää varastaa ruutua pöytään, hän voi sakata menevän ruutunsa pöydän isolle padalle.

JAKO 13	♠ Q9					
N/ALL	♥ AQJ8					
	♦ KJ8					
	♣ Q762					
♠ 10862	♠ 54	N	E	S	W	
♥ K62	♥ 9543	1NT	P	3♠	P	
♦ A2	♦ 109654	3NT	P	P	P	
♣ 9854	♣ AK					
	♠ AKJ73					
	♥ 107					
	♦ Q73					
	♣ J103					

Pohjoisen sangiavauksen jälkeen etelä huolehtii siitä, että pari pääsee täyspelitasolle asti. Kolme pataa on vaatimustarjous, vastaaja pyytää avaajaa valitsemaan oikean täyspelin. Kahden kortin padalla pohjoinen valitsee kolme sangia. Jos avaajalla olisi ollut kolmen tai neljän kortin pata, olisi hän tarjonnut täyspelin pata valttina.

Valttipeliä vastaan itä lähtisi ristiässällä, mutta sangia vastaan paras lähtö on ruutuviitonon. Sangipelissä sarjalähtöön vaaditaan kolme korkeata korttia. Länsi voittaa ensimmäisen tikin ässällä ja jatkaa toiseen tikkiin partnerin lähtöväriä. Pelinviejällä on neljä pikatikkiä padassa, herttaässä ja kaksi kasvanutta ruututikkiä. Jos vastapuolen pata on jakautunut 3-3 tai 4-2, kasvaa pöydän viides hakku värissä vahvaksi. Myös hertassa voidaan maskaamalla kasvattaa lisätikkejä. Oikea padan käsittely on ottaa tikki ensin käden rouvalla ja jatkaa sen jälkeen pöydän korkeilla padoilla. Kun pelinviejä maskaa herttaa pelaamalla kympin pöydästä, pitää lännen peittää kymppi kuninkaallaan. Peittäminen saattaa näyttää mielettömältä - kuningashan jää ässän alle, ja pelinviejä saa myös kaksi seuraavaa herttatikkiä rouvalla ja sotamiehellä. Mutta jos länsi ei uhraa kuningastaan ja jättää kympin peittämättä, saa pelinviejä ensimmäisen herttatikin kympillä, toisen sotamiehellä, kolmannen ässällä ja vielä neljännekin rouvalla. Pelinviejän pelaaman korkean kortin peittämisen tarkoituksena on kasvattaa partnerin tai omaan käteen alempia kortteja vahvaksi (ylläolevassa jaossa idän herttayhdeksän).

JAKO 14	♠ 64					
E/-	♥ 6543					
	♦ Q954					
	♣ AJ8					
♠ A852	♠ QJ107	N	E	S	W	
♥ K8	♥ A9		P	P	1♦	
♦ AKJ3	♦ 862	P	1♠	P	3♠	
♣ K74	♣ Q1062	P	4♠	P	P	
	♠ K93	P				
	♥ QJ1072					
	♦ 107					
	♣ 953					

Idällä ja etelällä ei kummallakaan ole avauskäden voimaa, ja länsi avaa 4-4 väreistään alemmalla. Idän yksi pata lupaa 6+p ja 4+pataa. Toisella vuorollaan länsi näyttää korottamalla neljän kortin valttitukensa, hyppy kolmeen pataan osoittaa 17-19p. Itä laskee yhteen kädessään näkyvät ja partnerinsa lupaamat pisteet, ja voi näin tarjota neljä pataa.

Etelän luonnollinen lähtökortti on herttarouva. Pelinviejän pitää päättää, kumpaan käteen hän aloituksen voittaa. Heti toisessa tikissä hän aloittaa poistamaan vastustajien valtteja. Oikea pelitapa valttivärissä on aloittaa kädestä rouvalla ja pelata pöydästä pieni, ellei etelä peitä rouvaa kuninkaalla. Tämän vuoksi ensimmäinen tikki kannattaa voittaa käteen ässällä. Jos patarouva voitti toisen tikin, ottaa pelinviejä uuden patamaskin pelaamalla seuraavaan tikkiin patasotamiehen. Ristivärissä puolustus saa aina ässällään tikin, mutta sotamies voidaan maskata. Pelaa ensin ristiä kuninkaalle ja myöhemmin pöydästä ristiä kymville. Selviät näin yhdellä ristimenevällä, kun sotamies on pohjoisella. Ruutumaski ei onnistu, joten pelinviejä saa yksitoista tikkiä.

JAKO 15	♠ K104				
S/N-S	♥ 1075				
	♦ 765				
	♣ AK76				
♠ Q8	♠ J532	N	E	S	W
♥ AQ863	♥ K92			P	1♥
♦ KJ82	♦ Q103	P	1♠	P	2♦
♣ 93	♣ J42	P	2♥	P	P
	♠ A976	P			
	♥ J4				
	♦ A94				
	♣ Q1085				

Etelällä ei ole aivan avauskäden voimaa ja hän jakajana passaa. Kun länsi avaa yhdellä hertalla, ei itä vastaajana saa passata huonolla kädellään - partnerillahan saattaa olla yli kahdenkymmenen pisteen käsi. Kun avaaja tarjoaa toisella vuorollaan ruutuvärinsä kahden tasolla, lupaa hän samalla väh. 5-4 jakautuman punaisissa väreissä. Itä tekee toisella vuorollaan preferenssitarjouksen kaksi herttaa. Vastaaaja tekee preffin heikolla alle 10p kädellä silloin kun avaaja on tarjonnut kahta väriä.

Puolustus aloittaa isoilla risteillään ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Kolme isoa herttaa riittää vastustajien valtinpoistoon, jonka jälkeen pelinviejä kasvattaa ruutuvärinsä. Kun väri on niin vahva, että siitä puuttuu vain ässä, pelaa pelinviejä ensin korkeat kortit siitä kädestä, missä on vähemmän kortteja kyseisessä värissä. Siis tässä jaossa ensin ruutukymppi ja -rouva. Kaksi herttaa menee tasan kotiin, pelinviejä saa viisi tikkiä hertasta ja kolme ruudusta.

JAKO 16	♠ K863				
W/E-W	♥ KQ107				
	♦ AJ75				
	♣ 3				
♠ Q10	♠ J94	N	E	S	W
♥ 652	♥ 43				P
♦ 862	♦ KQ1094	1♦	P	1♥	P
♣ QJ1062	♣ K94	2♥	P	4♥	P
	♠ A752	P	P		
	♥ AJ98				
	♦ 3				
	♣ A875				

Pohjoisella on kolme neljän kortin väriä ja hän avaa niistä alimmalla, yhdellä ruudulla. Jakautumasta 4-4-4-1 käytetään nimitystä marmic. Kun etelä tarjoaa herttaa, korottaa avaaja toisella vuorollaan herttaa kahden tasolle kertoen näin 13-16p ja neljän kortin valttituen. Etelä tekee toisella vuorollaan sen, minkä tietää olevan parin oikea loppusitoumus - neljä herttaa.

Lännen oikea lähtökortti on ristirouva, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin ässällään. Tässä jaossa pelinviejä ei saa ensin poistaa vastustajien valtteja, eniten tikkejä saadaan vuorovarkauksilla, "korskupaamalla". Vuorokuppipelissä pelinviejä ensin ottaa vahvat sivutikkinsä, ylläolevassa jaossa alaväriässä sekä pataässän ja -kuninkaan. Tämän jälkeen hän varastaa ristit pöytään ja ruudut käteen. Puolustajat saavat sitten tapella kahdesta viimeisestä tikistä.

Jos pelinviejä ei ota ensin patakuviaan, pääsee länsi sakaamaan neljännelle ruutukierrokselle toisen patansa.

Tällä kertaa pelinviejän valttiväri oli niin vahva, ettei hänen tarvinnut pelätä puolustuksen ylikuppia missään vaiheessa.

JAKO 1	♠ K1052				
N /-	♥ A5				
	♦ 653				
	♣ AKQJ				
♠ J86	♠ A94	N	E	S	W
♥ KJ6	♥ 108732	1NT	P	3NT	P
♦ J10	♦ Q82	P	P		
♣ 85432	♣ 106				
	♠ Q73				
	♥ Q94				
	♦ AK974				
	♣ 97				

Pohjoisen avaus yksi risti ei olisi suoranainen virhe, mutta sangiavaus on parempi vaihtoehto, koska näin hän yhdellä tarjouksella kertoo kätensä jakautuman ja voiman. Etelä näkee parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin ja hän tarjoaa suoraan 3NT. Yhteistä ruutuvalttia ei kannata hakea, koska alaväritäyspeli ei kuitenkaan tule kysymykseen.

Itä aloittaa pisimmällä värillään, sen neljänneksi suurimmalla kortilla, kolmosella. Jos herttakakkonen korvattaisiin yhdeksiköllä, olisi oikea aloituskortti herttakymppi. Pelinviejä määrää pöydästä lähtöön pienen kortin, jos herttakuningas on idällä, rouvalla saa myöhemminkin tikin. Huomaa, että jos pöydässä olisi vain kaksi herttaa (esim Q4), olisi oikein yrittää rouvalla tikkiä "nyt tai ei koskaan". Länsi pelaa lähtöön suurimman tarpeellisen kortin, sotamiehen, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin ässällä.

Pohjoisella on vain seitsemän pikatikkiä. Jos puolustuksen ruutuväri on jakautunut tasan, niin pelaamalla kolme kierrosta ruutua pelinviejä saa kasvatettua itselleen kotipelistä puuttuvat kaksi lisätikkiä. Mutta yhteyksien kanssa pitää olla tarkkana; jos pelinviejä ottaa ensin kaksi isointa ruutuaan ja jatkaa kolmannella kierroksella, niin hänelle kyllä kasvaa kaksi vahvaa ruutuhakkua pöytään, mutta ei pääse koskaan "hakemaan" niitä yhteyskortin puuttuessa.

Oikein on ottaa vain yksi ruutukuva ja sitten antaa vastustajille ruututikki, säilyttäen näin yhden ruutukuvan yhteytenä pöytään. Muista, että pelin päämäärä on voittaa tikkejä mahdollisimman paljon, ei mahdollisimman nopeasti.

JAKO 2	♠ J7				
E/N-S	♥ AK63				
	♦ 10843				
	♣ 964				
♠ 1064	♠ AK853	N	E	S	W
♥ Q542	♥ 8		1♠	P	1NT
♦ QJ9	♦ K72	P	2♣	P	2♠
♣ KJ8	♣ AQ52	P	3♠	P	4♠
	♠ Q92	P	P	P	
	♥ J1097				
	♦ A65				
	♣ 1073				

Itä avaa pisimmällä värillään ja partnerin sangivastauksen (6-9p) jälkeen tarjoaa ristin kahden tasolla. Näin hän kertoo jakautumansa: padassa väh. viisi korttia ja ristissä väh. neljä. Huolimatta kahdeksastatoista pisteestään itä ei tee toisella vuorollaan hyppäävää tarjousta, 3♣ lupaisi 20-21p. Länsi tekee toisella vuorollaan valintatarjouksen - *preferenssin* - kaksi pataa. Nyt itä näkee, että parilla on täyspelivoima, jos partnerilla on ylärajalla lupaamaansa 6-9 pisteeseen. Niinpä hän tekee vihjetarjouksen - *inviitin* - kolme pataa. Yleissäntönäkin voidaan todeta, että parin yhteisen värin korottaminen alle täyspelitason on inviittitarjous. Itä tietenkin korottaa täyspeliin yhdeksällä pisteellään.

Etelä lähtee herttasotamiehellä, toiseen tikkiin puolustus jatkaa herttaa, ja pelinviejä varastaa käteensä. Seuraavaksi pelinviejä ottaa kaksi valttikierrosta korkeilla kuvillaan. Puolustuksen valtti on jakaantunut tasan 3-2, joten jommalle kummalle jäi vielä yksi valtti, vahvaksi kasvanut patarouva. Yleensä pelinviejä pyrkii poistamaan puolustuksen kaikki valtit, hän pelaa niin monta valttikierrosta kunnes vastustajien valttikortit loppuvat. Mutta jos puolustukselle jää vahvaksi kasvanut yksi valttikortti, kuten tässä tapauksessa patarouva, niin tällaista valttia ei pelinviejän yleensä kannata poistaa. Päinvastoin puolustuspelaaja, jolla tällainen vahva valtti on, itse pyrkii pelaamaan tämän kortin ensi tilassa.

Seuraavaksi pelinviejän tulee kasvattaa ruudusta kaksi lisätikkiä. Etelä voittaa tikin ässäällä, ottaa seuraavaksi patarouvan ja jatkaa sitten herttaa. Pelinviejä joutuu varastamaan viimeisellä valtillaan, mutta hänellä on jo kymmenen tikkiä; neljä pataa, kaksi ruutua sekä neljä ristitikkiä.

Jos pelinviejä virheellisesti olisi pataässän ja -kuninkaan jälkeen jatkanut vielä kolmannen valttikierroksen, niin hänestä olisi tullut "valttimatti". Ollessaan kiinni patarouvalla etelä jatkaa herttaa, pelinviejä varastaa viimeisellä valtillaan ja kasvattaa ruutunsa. Mutta nyt kun etelä voittaa tikin ruutuässällään, hän voi ottaa myös pietin hertalla, koska pelinviejällä ei ole enää valttia.

JAKO 3	♠ J97				
S/E-W	♥ 863				
	♦ KJ4				
	♣ AK74				
♠ K8	♠ A6	N	E	S	W
♥ J107	♥ Q954			1♠	P
♦ 10853	♦ A972	2♣	P	2♠	P
♣ 10862	♣ QJ9	4♠	P	P	P
	♠ Q105432				
	♥ AK2				
	♦ Q6				
	♣ 53				

Etelällä on aivan minimi avauskäsi, passikaan ei olisi virhe, mutta kuuden kortin pataväri puoltaa mieluummin avausta. Heikolla kakkosella avaaminen ei tule kysymykseen, pataväriin laatu on liian heikko ja arvokorttivoimasta suurin osa on avausvärin ulkopuolella. Pohjoisella on kaksi vastausvaihtoehtoa: 2NT tai 2♣. 2NT on siinä mielessä parempi tarjous, että se kuvaa käden jakautuman ja pistevoiman melko tarkasti. Sangitarjousta vastaan puhuu heikkous herttaväriissä, minkä takia kahden ristien vastaus on ehkä hieman parempi.

Idällä on voimaa avauskäden verran, mutta hänen ei ole järkevää osallistua tarjoussarjaan. Vastustajista toinen on luvannut väh.13 ja toinen väh.10 pistettä, joten ei ole vaikea laskea paljonko partnerille jää voimaa. Tällaisessa tilanteessa ilmaisukahdentaminen johtaa hyvin usein - varsinkin näissä vyöhykkeissä - vastustajien rankaisukahdennuksiin, koska heidän tietävät omistavansa reilusti yli puolet pakan pistevoimasta.

Etelä tarjoaa luonnollisesti uudelleen pataväriinsä, ja pohjoinen on taas valinnan edessä. Rauhallinen inviitti johtaisi tässä osamerkintään etelän varmasti passatessa, mutta kolmen kortin tuella ja 12ap:llä on kyllä parempi tarjota täyspeli suoraan.

Lännen luonnollinen lähtökortti on herttasotamies, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin käteensä isolla hertalla. Sangipelissä pelinviejän kannattaa laskea yleensä tulevat tikkinsä, varmat pikatikit ja kasvatettavat lisätikit. Mutta valttipelissä on tärkeämpää laskea *meneviä*, montako tikkiä vastustajat ovat eri väreistä saamassa. Tässä jaossa pelinviejällä on kaksi valttimenevää (♠A ja ♠K), yksi ruutumenevä (♦A) sekä hertassa yksi menevä. Kun herttaässä ja -kuningas on pelattu, niin itä-länsi voittaa kolmannen kierroksen väriä pelattaessa. Pelinviejän ongelma siis on, että hänellä on neljä menevää, kun hänellä on varaa antaa vain kolme tikkiä puolustajille. Ongelman ratkaisu löytyy ruutu- väristä. Kun pelinviejä pelaa kolme kierrosta ruutua, niin hän pystyy niistä viimeiselle sakaamaan kädestään menevän herttahakun. Ja herttasakauksen kanssa on myös kiire, pelinviejällä ei ole aikaa ryhtyä ensi töikseen poistamaan vastustajien valtteja, vaan hänen tulee kasvattaa ruutuväriä heti toiseen tikkiin. Ollessaan ruutuässäällä kiinni länsi kääntää parhaiten herttaa, mutta pelinviejä on askeleen puolustusta edellä ja ehtii sakaamaan herttahakkunsa kasvaneelle ruudulle. Vasta tämän jälkeen pelinviejä aloittaa valtin pelaamisen.

JAKO 4	♠ AQ986				
W/ALL	♥ QJ98				
	♦ 43				
	♣ J8				
♠ 1053	♠ 42	N	E	S	W
♥ A63	♥ K752				1♦
♦ AKJ106	♦ Q98	1♠	2♦	2♠	3♦
♣ K3	♣ Q976	P	P	P	
	♠ KJ7				
	♥ 104				
	♦ 752				
	♣ A10542				

Jos itä-länsi pelaa 15-17 sangiavausta, länsi jää todennäköisesti pelaamaan yhtä sangia. Puolustuksella on sangipelissä otettavissa kuusi ensimmäistä tikkiä, ja pelinviejä saa helpon kotipelin seitsemällä pikatikillään.

Lännen ruutuavaukseen pohjoisella on korrekti patavälitarjous, tosin aivan minimivoimainen. Idällä on heti vaikea tarjoustilanne. Yksi sangi ei käy ilman patapitoa, 2♣ tai 2♥ lupaisivat väh.10p, eikä passikaan houkuttele kahdeksan pisteen kädellä. Parin pelatessa Sputnik-kahdennusta on idän jakautuma ihanteellinen tähän konventioon. Mutta jos negatiiviset kahdennukset eivät ole käytössä, niin kaksi ruutua on ehkä vähiten harhaanjohtava tarjousvaihtoehto. Etelällä on luonnollinen patakorotus, partnerihan on luvannut vähintään viiden kortin värin. Koska lännellä on lisäarvoja, hänellä on vielä varaa kilpailla kolmella ruudulla, johon kellään ei pitäisi olla mitään lisättävää.

Pohjoinen lähtee herttarouvilla, parin yhteisestä pataväristä lähteminen on vaarallista, pelinviejällä saattaisi olla patakuningas.

Pelinviejällä on viisi ruututikkiä, kaksi herttatikkiä, ja rististä on helppo kasvattaa kahdeksas tikki. Myös meneviä laskemalla voidaan todeta kotipelistä puuttuvan yhden tikin verran: kolme padasta, yksi herttamenevä sekä ristiässä. Jos vastustajien hertta on jakautunut 3-3, niin kolmastoista hertta tuottaisi yhdeksännen tikin. Paljon parempi kotipelimahdollisuus on kuitenkin varastaa kolmas pata pöydän valtilla. Selvästikään pelinviejällä ei ole varaa poistaa vastustajien valtteja, vaan hänen tulee heti aloittaa padan pelaaminen. Uudelleen kiinni päästessään hän jatkaa padan pelaamista, ja näin saa varastettua kolmannen patakierroksen pöydän ruuturouvilla (varmuuden vuoksi, ylikuppia on turha riskeerata). Huomaa, että yksikin ennenaikainen valttikierron pelinviejältä on liikaa, tämän jälkeen puolustus pelaa aina valttia kiinni päästessään estäen näin patakupin pöytään. Itse asiassa, jos pohjoinen löytäisi valttilähdön, ei pelinviejällä olisi mitään kotipelimahdollisuuksia.

JAKO 5	♠ AJ53				
N/N-S	♥ KQ98				
	♦ 5				
	♣ A653				
♠ 874	♠ KQ1092	N	E	S	W
♥ 5	♥ 6432	1♣	P	1♦	P
♦ K9862	♦ Q7	1♥	P	4♥	P
♣ K1092	♣ J7	P	P		
	♠ 6				
	♥ AJ107				
	♦ AJ1043				
	♣ Q84				

Pohjoinen avaa neljän kortin väreistään alimmalla, idällä on hyvä väri mutta liian vähän voimaa välitarjoukseen, ja etelä tarjoaa pisimmän värinsä. Toisella vuorollaan pohjoinen kertoo herttavärinsä ja etelä korottaa täyspeliin.

Nyt kun avaja tarjoaa kahta väriä yhden tasolla, niin hän lupaa vähintään neljä korttia kummassakin värissä. Mutta jos hän olisi avannut ensin värillä yhden tasolla ja toisella vuorollaan tarjonnut uutta väriä kahden tasolla, olisi hän luvannut väh. 5-4 jakautuman näissä väreissä.

Lähtökortin valinta ei ole vaikeaa, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin pataässällään. Tässä jaossa meneviä ei ole paljon - yksi tai kaksi ristiä kuninkaan sijainnista riippuen - mutta tulevia tikkejä laskemalla huomataan pelinviejän tehtävän olevan kaukana helposta. Neljä valttia ja kolme sivuässä tuottavat vain seitsemän tikkiä. Jos ristikuningas on idällä, saadaan rouvaa kohti pelaamalla yksi lisätikki, ja jos ristiväri istuu vastustajilla tasan 3-3, kasvaa myös käden neljäs risti vahvaksi. Näin onnekas ristijakautuma ei kuitenkaan ole kovin todennäköinen.

Pelinviejä saa helpoiten kymmenen tikkiä vuorokuppaamalla. Kolme patavarkautta pöytään, neljä ruutuvarkautta käteen ja neljä ässää riittävät tuomaan jopa ylitikin. Pelinviejän valtit ovat onnekaasti niin korkeita, ettei hänen tarvitse pelätä ylikuppeja missään vaiheessa. Kuten yleensäkin vuorokuppi-pelissä, niin nytkin pitää pelinviejän ottaa vahvat sivutikit ennen varsinaisia vuorovarkauksia, etteivät vastustajat pääse sakaamaan itseään renonssiksi tällaisissa väreissä. Ja tietenkään yhtään valttikierrosta ei saa pelata.

Oikea pelijärjestys on siis: pataässä, ristiässä, ruutuässä, ruutukuppi, patakuppi, ruutukuppi, patakuppi, ruutukuppi ja tämän jälkeen tikki vielä valttiässällä.

Tällä kertaa valttilähtö olisi ollut parempi, pelinviejä olisi joutunut tyytymään kymmeneen tikkiin.

JAKO 6	♠ 952				
E/E-W	♥ J7				
	♦ 1097				
	♣ AJ965				
♠ 86	♠ K43	N	E	S	W
♥ 10986	♥ A5432		P	2♣	P
♦ Q84	♦ J652	3♣	P	3♠	P
♣ 10742	♣ 3	4♠	P	4NT	P
	♠ AQJ107	5♦	P	6♠	P
	♥ KQ	P	P		
	♦ AK3				
	♣ KQ8				

Etelällä ei läheskään täyspelejä omassa kädessään, mutta kuitenkin riittävästi voimaa avatakseen täyspelivaatimuksella 2♣. Pohjoinen kertoo positiivisen kätensä ja viiden kortin värinsä kolmella ristillä. Avaaja voisi nyt tukea partnerinsa väriä, mutta hän päättää tarjota viiden kortin yläväriään.

Kahden ristin avaajan ei koskaan tarvitse kiirehtiä hyppäämään täyspeleihin tai ässäkyselyyn, avustarjous on täyspelivaatimus, eikä pelkoa partnerin ennenaikaisesta passista pitäisi olla. Vastaja korottaa padan täyspeleihin ja etelä on tienhaarassa. Jotta slammi olisi hyvä, pitäisi partnerilla olla kaksi kolmesta puuttuvasta avainkortista (♠K, ♥A, ♣A). Ässien lukumäärä on kyllä helppo tarkistaa neljää sangia käyttäen, mutta jos parilla ei ole käytössä monimutkaisempia kehitelmiä Blackwoodista (RKCB, viisi ässää, tms.), niin valttikuningas selviää vasta kuuden tasolla 5NT:n kyselyn jälkeen. Ja tämä kysely on aivan turha, koska pari on joka tapauksessa jo slammitasolla.

Itä voittaa partnerinsa herttakymppilähdön ässällä ja jatkaa väriä etelän kuninkaalle. Pelinviejän pitäisi saada nyt loput tikit, joten hänen on pakko toivoa valttikuninkaan olevan idällä. Padan maskaaminen ei tässä jaossa ole kuitenkaan aivan ongelmatonta huonojen yhteyksien vuoksi. Pelinviejä on siis toisessa tikissä kädessään kiinni, ja pöytään valttia maskaamaan pääsee vain ristillä.

Kun päästään pöytään kiinni, niin oikea kortti aloittaa patamaski on ♠9. Näin jos itä ei peitä kuninkaallaan, voidaan pöydästä jatkaa lisää pataa, ja valttikuningas jää ilman tikkiä.

Mutta takaisin ristiväriin. Pöytään pääseminen ei ole etelän ainoa ongelma, hänellä on kädessään ruutumenevä, joka pitäisi päästä sakaamaan pöydän vahvoille risteille. Jos pelinviejä pelaa kädestään ristikahdeksikon pöydän sotamiehelle (kahdeksikko ässälle tuhoaa tietenkin kaikki yhteydet), hän pääsee kyllä leikkaamaan pataa, mutta valtinpoiston jälkeen hän joutuu ottamaan kolmannen ristikierroksen pöytään ässällä joutuen luottamaan ristin 3-2 istuntoon.

Huolellinen pelinviejä pelaa siis kolmanteen tikkiin ristikuvan ottaen sen pöytään yli ässällä, jatkaa sieltä pataysin sekä riittävän monta valttikierrosta. Seuraavaksi pelataan kädestä toinen ristikuva ja jos risti oli jakautunut 3-2, päästään ruutusotamiehelle vaivattomasti pöytään. Mutta jos itä ei tunnustakaan toiseen ruutukierrokseen, länneltä löytyy siis kymppi neljäntenä, voidaan tämä ♦10 maskata pöydän ♦J9:llä.

Ja jos idällä on ♦10xxx, pelinviejä joutuu katumaan slammin tarjoamistaan.

JAKO 7	♠ J532				
S/ALL	♥ 643				
	♦ 75				
	♣ K984				
♠ KQ6	♠ A108	N	E	S	W
♥ Q87	♥ KJ109			P	P
♦ J96	♦ AQ102	P	1♦	P	2NT
♣ QJ62	♣ 53	P	3NT	P	P
	♠ 974	P			
	♥ A52				
	♦ K843				
	♣ A107				

Itä avaa viimeisestä kädestä ruudulla, ja lännellä ei voisi olla tyypillisempää kättä kahden sangin tarjoukseen. Toisella tarjousvuorollaan itä ei saa tarjota herttaansa kahdestakaan eri syystä. Ensiksikin, kahden oman värin tarjoaminen lupaa näissä väreissä 5-4 jakautuman (paitsi jos kumpikin väri voidaan tarjota yhden tasolla, jolloin 4-4 riittää). Toiseksi, jos nämä värit tarjotaan ylenevästi, alempi väri ennen ylempää, pitäisi tarjoajalla olla voimaa väh. 17p (puhutaan *reverse*-tarjoamisesta). Ja sitäpaitsi idällä ei ole mitään syytä kertoa herttaväriään, lännen sangitarjoushan kieltää neljän kortin ylävärit. Idällä on kuitenkin automaattinen nosto sangitäyspeliin, pisteet tosin eivät välttämättä riitä kahteenkymmeneenkuuteen, mutta käden hyvät välikortit (10,9,8) nostavat pelivoimaisuutta.

Pohjoisella on kaksi lähtökorttivaihtoehtoa: ♠2 ja ♣4. Tarjoussarja puhuu patalähdön puolesta, pelinviejällä ei voi olla neljän kortin pataa, mutta neljä ristiä hänellä kyllä saattaa olla. Ristilähtö on kuitenkin parempi lähtijän värien laatueron perusteella. Jotta patalähtö olisi onnistunut, pitää partnerilla olla mielellään ainakin kaksi kuvaa värissä, kun taas ristissä partnerille riittää yksikin kuva auttamaan värin kasvatuksessa.

Etelä voittaa ensimmäisen tikin ristiässällään ja jatkaa toiseen tikkiin ristikympin. Kun *palautetaan* partnerin väriä, kahdesta jäljellä olevasta kortista pelataan aina suurempi, ja kolmesta tai useammasta kortista kolmanneksi suurin. Pelinviejä peittää kymppin kuvalla, ja nyt pohjoisen pitää olla tarkkana. Jos hän voittaa tämän toisen tikin kuninkaallaan, hän saa helposti kasvatettua ristikahdeksikon jatkamalla yhdeksiköllään. Ongelmana on vain se, että hän ei koskaan pääse ottamaan tikkiä kasvaneella ristillään, etelän päästessä myöhemmässä vaiheessa kiinni on yhteydet poikki puolustajien väliltä. Ratkaisu ongelmaan on laistaa toinen tikki, antaa pelinviejän voittaa ristikuvallaan. Pelinviejällä on vain neljä pikatikkiä, yhden lisää hän sai rististä, kolme voidaan kasvattaa hertasta ja ruudusta saadaan kaksi tai kolme lisätikkiä kuninkaan sijainnista riippuen. Aktuellissa korttien jakautumassa on yhdentekevää, miten pelinviejä käsittelee ruutuvärin. Kuitenkin yleensä oikea käsittely värissä AQ102 vastaan J96 on aloittaa yhdeksiköllä, ja vastustajan tunnustaessa pienellä laittaa pöydästä kakkonen. Seuraavaksi voidaan jatkaa sotamiehellä, pöydästä kymppi, ja taas ollaan oikeassa kädessä kiinni ottamaan vielä kerran maski. Pelinviejällä ei ole kotipelimahdollisuuksia, puolustajat saavat kolme ristikkiä sekä herttaässän ja ristikuninkaan. Itä voi kuitenkin puolustella partnerilleen täyspelikorotustaan, ruutumaski voisi joskus käydä, eivätkä vastustajat puolusta aina näin hyvin.

JAKO 8	♠ Q86				
W/-	♥ QJ5				
	♦ 9743				
	♣ 853				
♠ 74	♠ A105	N	E	S	W
♥ K842	♥ A10763				P
♦ A82	♦ KQJ5	P	1♥	1♠	2♥
♣ 9742	♣ A	P	4♥	P	P
	♠ KJ932	P			
	♥ 9				
	♦ 106				
	♣ KQJ106				

Jos pohjois-etelällä ei ole konventioissaan käytössä kaksivärinäyttöjä (esim. Michael's cue), kannattaa etelän tehdä välitarjous padassa. Ristiväri on kyllä laadultaan parempi, mutta ylävärin kanssa pari voi kilpailla tarjoussarjassa tasoa alempana. Länsi korottaa avaajan värin kahteen osoittaen 6-9p. Pohjoisella on tosin patatuki, mutta aivan liian vähän voimaa sen näyttämiseen. Itä päättää tarjoussarjan hyppäämällä herttatäyspeliin.

Etelän luonnollisen lähdön, ristikuninkaan, pelinviejä voittaa käteen ässällä. Pelinviejäällä ei ole montaa menevää, padassa yksi ja hertassa korkeintaan kaksi värin jakautumasta riippuen. Pöydän patamenevänkin hän pääsee sakaamaan käden neljännelle ruudulle. Valtinpoisto aloitetaan ottamalla herttaässä ja -kuningas. Kun vastustajien valtti "istui" 3-1, niin toiselle puolustajalle jäi käteensä vahva valtti. Kuten aikaisemmin jaossa n:o 2 todettiin, niin tällaista puolustajan vahvaa valttia ei kannata poistaa, pikemminkin puolustajan pyrkimyksenä on päästä pelaamaan tämä vahva valtti, ja näin poistaa pelinviejäpuolelta kaksi valttikorttia yhteen tikkiin. Kahden valttikierroksen jälkeen pelinviejä pelaa kaikki ruutunsa ja sakaa niistä viimeiselle pöydästä patahakun. Seuraavaksi hän ottaa mustat ässänsä ja jatkaa vuorokupein. Pohjoinen herttarouva jää puolustuksen ainoaksi tikiksi. Itä-lännellä ei ole voimaa lähellekkään tarjottavaa slammia, mutta heillä on erinomainen korttien yhteensopivuus - *fitti* - jokainen kuvakortti "toimii" hyvin, eikä käsissä ole yhtään "hukka-arvoja".

JAKO 9	♠ AKQ96				
N/E-W	♥ K6				
	♦ KJ65				
	♣ J7				
♠ J873	♠ 105	N	E	S	W
♥ 8732	♥ QJ1054	1♠	P	2♣	P
♦ A93	♦ 104	2♦	P	3♦	P
♣ 53	♣ A862	3NT	P	P	P
	♠ 42				
	♥ A9				
	♦ Q872				
	♣ KQ1094				

Pohjoinen avaa padalla, idän ei kannata miettiäkään kahden tason herttavälitarjousta, ja etelä osoittaa vähintään kymmenen pistettä kahdella ristillä. Avaajan ruututarjous vahvistaa 5-4 jakautuman, ja vaikka pohjoisella on paljon enemmän voimaa kuin tavallisessa avauskädessä, alenevasti tarjotut värit eivät lupaa lisävoimaa. Etelän korotus kolmeen ruutuun ei ole vaatimustarjous, se kertoo neljän kortin tuen ja 10-12p. Pohjoinen näkee parin yhteisen pistevoiman ylittävän 26, ja hän valitsee sangitäyspelin mieluummin kuin 5♦. Jos pohjoisella ei olisi ollut herttapittoa, mutta kuitenkin tähtäisi kolmeen sangiin, hän voisi kolmella hertalla - *"neljännellä värillä"* - kysyä partneriltään pitoa tässä värissä. Yleensäkin neljäs väri ja vastustajan värin tarjoaminen osoittavat kättä, jossa ei ole sopivaa tarjousta, ja pyytää partneria lähinnä tarjoamaan sangia pidolla kyseisessä värissä.

Itä lähtee luonnollisesti herttarouvalleen. Ennenkuin pelinviejä määrää kortin pöydästä, hänen tulee tehdä pelinvientisuunnitelma. Kaksi herttaa ja kolme pataa antavat vain viisi pikatikkiä, mutta kasvatuskelpoisia värejä pelinviejällä on useampiakin. Jos pataväri istuu vastustajilla 3-3, kasvaa siitä väristä helposti kaksi lisätikkiä. Ruudusta voidaan kasvattaa kaksi tai kolme tikkiä ajamalla vastustajien ässä alas. Mutta ristiväri on pelinviejän paras väri, vastustajien otettua ässällään kasvaa siitä kotipelistä puuttuvat neljä tikkiä.

Muistanet seuraavan yleissäännön: kun pelinviejän kasvatettava väri on niin vahva, ettei vastustajilla ole yhtään ratkaisevan korkeaa korttia, tai että heillä on vain ässä, pelaa ensin kuvakortit siitä kädestä missä on vähemmän kortteja. Tämän säännön mukaan myös jaossa n:o 3 pelinviejä aloittaa ruudun pelaamisen kädestään rouvalla. Takaisin kolmeen sangiin. Pelinviejän tulee siis käsitellä risti aloittamalla sotamiehellä ja jatkaa seuraavaksi pöydän kuvilla yhteyksien varmistamiseksi. Vielä yksi kysymys. Kumpaan käteen lähtö kannattaa ottaa kiinni ja onko sillä merkitystä? Varmasti on! Jos voitat lähdön pöydän ässällä ja jatkat ristiä sotamiehelle, vastustajat inhottavasti laistavat tämän, ottavat vasta seuraavan ristin ässällään ja jatkavat herttaa. Näin sait kasvatettua ristivärisi, mutta sinulla ei ole yhtään suoraa yhteyskorttia - *entriä* - hakemaan vahvoja ristejäsi, ja puolustajat saavat pietin hertoillaan. Oikein on siis ottaa hertta-aloitus käteen kuninkaalla ja jatkaa ristisotamiehellä. Näin varmistat yhdeksän tikkiä.

Jako on hyvä esimerkki pelinvientisuunnitelman tekemisen tärkeydestä. Liian moni sitoumus pelataan pietiin jo ensimmäisessä tikissä. Virhe, minkä huomaat tehneesi, saattaa olla myöhäistä korjata tikissä kaksi.

JAKO 10     ♠ 107  
 E/ALL       ♥ K85  
               ♦ 107632  
               ♣ K75

♠ K86	♠ Q32	N	E	S	W
♥ A103	♥ QJ9642		1♥	1♠	2NT
♦ 854	♦ A	P	3♥	P	4♥
♣ AJ106	♣ Q92	P	P	P	

♠ AJ954  
 ♥ 7  
 ♦ KQJ9  
 ♣ 843

Etelän pistevoima ja pataväriin laatu niukasti riittävät vaaravyöhykevälitarjoukseen. Jos muutettaisiin yksi etelän padoista ristiksi, olisi käden jakautuma ihanteellinen ilmaisukahdennukseen. Lännellä on useita vastausvaihtoehtoja. Sangitarjous kuvaisi hyvin käden jakautuman, 2NT on "kurinalainen", mutta aggressiivinen 3NT voidaan myös hyväksyä, onhan kädessä 12 pisteen lisäksi pari kymppiä.

Monet pelaajat valitsevat kahden ristin vastauksen, koska ruutupito sangia varten on olematon.

Avaaja tarjoaa uudelleen herttaväriinsä, ja länsi korottaa täyspeliin melkein avauskäden voimallaan.

Etelän ruutukuningaslähdön pelinviejä voittaa ässällään. Sitoumuksessa näyttäisi olevan neljä mahdollista menevää: kaksi pataa, herttakuningas ja ristikuningas.

Pelinviejä aloittaa valttien poistamisen antamalla herttarouvan "juosta" pohjoisen kuninkaalle, ensimmäinen huono uutinen valttimaskin epäonnistuessa.

Pohjoisella on ongelma, kääntääkö partnerin lähtöväriä, ruutua, vai hänen tarjoamaa väriä, pataa. Tässä jaossa ruutukääntö ei ole hyvä. Pelinviejä varastaa, poistaa valtit, kasvattaa ristinsä epäonnistuneella maskilla, mutta pääsee myöhemmin sakaamaan toisen patamenevistään ristille.

Joten pohjoisen pitäisi löytää patakääntö kolmanteen tikkiin, ♠10, kahdesta kortista aina korkeammalla. Jos nyt pelinviejä pelaa kakkosen, luonnollisen näköisen "toinen käsi matalaa", pitää etelän myös pelata pieni ja antaa pöydän kuninkaan voittaa tikki. Pelinviejä poistaa loput puolustajien valtit ja leikkaa ristin, pelaten ensin ysin kädestään (vertaa pelinviejän ruudunkäsittely jaossa seitsemän). Pelinviejällä ei todellakaan ole onnea, myös ristimaski epäonnistuu, ja pohjoinen jatkaa lisää pataa.

Puolustajat ovat saaneet jo kaksi tikkiä ja etelän ♠AJ tuottaa vielä toiset kaksi tikkiä. Korttien jakautuminen oli kyllä pelinviejän kannalta epäsuotuisa, mutta hän olisi silti voinut selviytyä tehtävästään pelaamalla kolmanteen tikkiin kädestään patarouvan.

Etelä voittaa tämän tikin ässällään ja voi kasvattaa patansa vahvaksi pelaamalla seuraavaksi patasotamiehen. Mutta nyt pohjoisen päästessä myöhemmin ristikuninkaalla kiinni ei hänellä ole enää pataa, ja pelinviejä pääsee sakaamaan patamenevänsä ristille.

"Toinen käsi matalaa" on oikein yhdeksän tapausta kymmenestä, mutta tässä jaossa pelinviejän piti pelata tämän säännön vastaisesti katkaistaakseen puolustuksen yhteydet.

JAKO 11	♠ 875				
S/-	♥ AQJ9				
	♦ KQ75				
	♣ A3				
♠ QJ1062	♠ K9	N	E	S	W
♥ 873	♥ K1065			1♣	P
♦ 3	♦ J986	1♦	P	2♦	P
♣ Q1065	♣ 982	2♥	P	2NT	P
	♠ A43	3NT	P	P	P
	♥ 42				
	♦ A1042				
	♣ KJ74				

Etelällä on juuri riittävästi voimaa avaukseen ja avaa 4-4 väreistään alemmalla, yhdellä ristillä. Pohjoinen näkee parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, mutta tarjoaa rauhallisesti oman värinsä yhden tasolla. Yksi ruutu on vaatimustarjous, joten pelkoa täyspelin "makaamisesta" ei ole. Huomaa, että myös vastaaja tarjoaa 4-4 väreistä aina ensin alemman. Toisella vuorollaan etelällä on kaksi tarjousvaihtoehtoa: ruututuen kertova korotus 2♦ tai tasaisen minimikäden kertova 1NT. Sangitarjousta vastaan puhuu huono herttaväri, jos partnerilla olisi hertassa esim. Kx, olisi sangipelin parempi olla partnerin kädessä. Kahden ruudun jälkeen pohjoinen voisi tasaisella kädellään tarjota suoraan todennäköisen oikean täyspelin: 3NT, mutta pataväri voi sangipelissä olla arka, joten parempi on näyttää herttapito 2♥:lla. Etelä kertoo kahdella sangilla, että mikään väri ei "vuoda", ja pohjoinen korottaa täyspeliin.

Länsi lähtee luonnollisesti patarouvalle, ja idän tulee *ablokeerata* ♠K ensimmäiseen tikkiin. Jos itä jättää patakuninkaan singeliksi käteensä, niin puolustuksen yhteydet ovat patavärissä katkenneet. Pelinviejällä on yksi pikatikki padassa, yksi hertassa, kolme ruudussa ja kaksi ristissä. Herttaa maskaamalla saadaan yksi tai kaksi lisää, ruudusta voidaan kasvattaa yksi lisätikki ja ristissäkin on maskimahdollisuus. Mutta jos herttamaski ei onnistu, puolustus voi saada viisi tikkiä - hertan ja neljä pataa - ennenkuin pelinviejä saa otettua yhdeksää tikkiään. Tämän vuoksi pelinviejän tulee laistaa ensimmäinen patatikki, itä jatkaa toiseen tikkiin lisää pataa, pelinviejä laistaa tämänkin (idällä saattaisi olla kolmen kortin pata), ja ottaa vasta kolmannen patakierroksen ässällä. Nyt kun pelinviejä pelaa herttaa rouvalle, itä pääsee kiinni kuninkaallaan, mutta puolustuksen patayhteys on katkaistu. Itä kääntää herttakuninkaan jälkeen parhaiten ristiä, jonka pelinviejä voittaa pöydän ässällä (hän voi yrittää maskia sotamiehellä, jonka länsi luonnollisesti peittää rouvalle). Ruudussa pelinviejällä on kolme pikatikkiä, ja värin jakautuessa puolustuksella 3-2, voidaan siitä helposti kasvattaa neljäs lisätikki. Entäpä jos vastapuolen ruutu istuukin 4-1? Jos lännellä on J9xx, ei pelinviejällä ole mitään mahdollisuutta saada väristä neljää tikkiä. Mutta jos idällä onkin neljän kortin ruutu, voi etelä saada kaikki tikit ruudusta leikkaamalla idän sotamiehen A10:llä. Oikein on siis aloittaa ottamalla ♦K ja ♦Q. Jos ruutu oli 3-2, ei ongelmia, mutta nyt lännen sakatessa toiselle ruutukierrokselle idän sotamies neljäntenä paljastuu, ja pelinviejä saa maskaamalla neljä tikkiä väristä. Kolmeen sangiin tulee yhdeksän tikkiä: Yksi pata, kaksi herttaa, neljä ruutua ja kaksi ristiä.

JAKO 12	♠ 105				
W/N-S	♥ AJ53				
	♦ K1076				
	♣ QJ9				
♠ 72	♠ AKQ96	N	E	S	W
♥ 87	♥ K92				3♣
♦ J3	♦ A95	P	3NT	P	P
♣ AK106542	♣ 83	P			
	♠ J843				
	♥ Q1064				
	♦ Q842				
	♣ 7				

Lännen kolme ristiä on estoavaus. Tarjous kertoo seitsemän kortin värin ja pistevoimaa 6 - 10, sekä lisäksi voiman tulee olla sijoittunut avausväriin. Estotarjouksia tehdessä pitää ottaa huomioon myös vyöhykesuhteet. Jos vyöhykkeet olisivat vastakkaiset - EW vaarassa ja NS vaarattomassa - olisi avauspass suosittelavampi vaihtoehto. Idällä on kaksi mahdollisuutta: 3♠ tai 3NT. Kolme pataa on vaatimustarjous, kertoo vähintään viiden kortin hyvän värin ja voimaa väh. 16p. Luonnollisen patatarjouksen huono puoli on se, että jos partnerilla ei ole kolmen kortin tukea väriin, niin hän todennäköisesti ohittaa parin oikean täyspelin: 3NT.

Vaikka länsi tietääkin, että parilla on yhteinen yhdeksän kortin valttiväri, hän ei pyri täyspeliin risti valttina. Jos parilla on voimaa tarjottavaan täyspeliin ja yhteinen alaväri, pitää heidän kuitenkin useimmiten tarjota täyspeli sangissa eikä yhteisessä alavärisä. Tosin ylläolevassa jaossa on ristipelissäkin saatavissa yksitoista tikkiä.

Etelä lähtee neljän kortin väreistään vahvimmalla, herttanelosella. Jakautumasta 4-4-4-1 käytetään nimitystä *marmic*. Pohjoinen voittaa lähdön ässällä ja palauttaa herttakolmosen. Palautettaessa partnerin väriä käännetään kahdesta jäljellä olevasta kortista suurempi ja kolmesta pienin. Jaossa n:o 11 pelinviejä otti tikin lähtövärisä vasta kolmannella kierroksella ja katkaisi näin yhteydet puolustuksen käsien välillä. Nyt hänellä ei ole varaa laistaa toista herttakierrosta. Etelä saattaa keksiä ruutukäännön, ja peliin tulee kaksikin pietiä. Itse asiassa pelinviejän on turha yrittää katkaista puolustuksen yhteyksiä herttavärisä, jos hän vaan luottaa vastustajien herttahakkujen "rehellisyys-teen". Etelän lähtökortti oli siis nelonen, pohjoinen palautti kolmosen, ja kädessään pelinviejällä oli kakkonen. Tästä voi päätellä puolustajien herttaväriin olevan jakautunut 4-4. Pelinviejällä on nyt otettavissa seitsemän pikatikkiä: kolme pataa, hertta, ruu-tu ja kaksi ristiä. Padasta voisi saada kaksi kotipelistä puuttuvaa tikkiä, jos väri istuu suosiollisesti 3-3. Ristivärisä on kuitenkin eniten tikkipotentialia, vastustajien 2-2 jakautumalla saadaan väristä peräti seitsemän tikkiä. Ja vaikka väri istuisikin vinossa 3-1, pelaamalla kolme kierrosta saadaan siitä kasvamaan neljä lisätikkiä. Ongelma pöydän ristiväriin kasvatuksessa on yhteyksien puuttuminen. Jos pelaat seuraavaksi ristiässän ja -kuninkaan, värin istuessa vinossa 3-1 voit helposti kasvattaa värin vah-vaksi pelaamalla vielä kolmannen kierroksen. Tämän jälkeen pöydässä on neljä vahvaa ristiä, mutta ei yhteyškorttia hakemaan niitä (vertaa jako n:o 1 ja ruudun kasvatus). Ratkaisu ongelmaan on antaa heti herttakuninkaan jälkeen vastustajille tikki ristissä, pelataan pieni risti molemmista käsistä. Huomaa myös, että sinulla ei ole varaa ottaa patakuviasi kokeillen 3-3 istuntoa. Jos väri kuitenkin oli 4-2, olet kasvattanut pietittävän tikin puolustukseen (pata, kolme herttaa ja risti). Ruutulähtö tai -palautus olisi tässä jaossa ollut puolustuksen kannalta onnekaampi.

JAKO 13	♠ 975				
N/ALL	♥ KQJ8				
	♦ KJ87				
	♣ A8				
♠ Q102	♠ A63	N	E	S	W
♥ A1072	♥ 95	1♦	P	1♠	P
♦ 64	♦ 1095	1NT	P	2NT	P
♣ J753	♣ K10642	3NT	P	P	P
	♠ KJ84				
	♥ 643				
	♦ AQ32				
	♣ Q9				

Pohjoinen avaa 4-4 väreistään alemmalla, yhdellä ruudulla. Idän ei pitäisi edes harkita välitarjousta - voimaa on aivan liian vähän eikä ristivärikään ole riittävän hyvä tarjottavaksi kahden tasolla vaaravyöhykkeessä. Etelän patavastaus on vaatimus luvaten väh. 6p ja väh. neljän kortin pataväriin. Huomaa, että vastaaja tarjoaa 4-4 väreistä ensin alemman vain silloin, jos hän voi tehdä sen yhden tasolla. Partnerin ristiavaukseen olisi yksi ruutu oikea vastaus. Toisella vuorollaan pohjoinen ei saa tarjota toista väriään - herttaa - kahdestakin eri syystä. Ensinnäkin kaksi herttaa lupaisi 5-4 jakautuman (ensin yhtä väriä yhden tasolla, sitten jotain toista kahden tasolla). Ja toiseksi, avausväriä korkeamman värin tarjoaminen kahden tasolla lupaisi väh. 17p (*reverse*). Pohjoisen ei tarvitse pelätä, että pari kadottaisi yhteisen 4-4 herttavaltin. Yhden padan vastaustarjouksen jälkeen etelällä voi olla neljä herttaa vain silloin kun hänellä on 5-4 jakautuma yläväreissä. Ja tällöin hän tarjoaa avaajan yhden sangin jälkeen herttavärinsä. Toisella vuorollaan etelä voi invitoida täyspeliin kahdella eri tarjouksella: 3♦ tai 2NT. Avaaja lupasi yhdellä sangilla 13-14, joten hän ottaa täyspelivihjeen vastaan tarjoamalla 3NT.

Itä lähtee *11-säännön* mukaisesti ristinelosella. 11-sääntöä voidaan käyttää silloin kun partneri lähtee pikän värinsä neljänneksi suurimmalla kortilla. Ensin lasketaan montako lähtökorttia korkeampaa korttia on omassa ja lepääjän kädessä. Lisätään tähän lukuun lähtökortin numero. Sitten vähentään tämän luku yhdestätoista. Erotus kertoo montako lähtökorttia korkeampaa korttia on pelinviejällä lähtöväriin. Otetaan esim. ylläoleva jako. Itä lähtee nelosella, ja länsi näkee kädessään ja pöydässä viisi nelosta korkeampaa ristiä.  $5+4=9$ . Ja  $11-9=2$ . Joten länsi tietää nyt, että pelinviejällä on kaksi nelosta korkeampaa ristiä. Säännöllä ei aina, kuten ylläolevassa jaossa, ole käytännön merkitystä. Pelinviejä pelaa lähtöön pöydästä rouvan (vertaa jako n:o 1, herttalähtö), jolla onnekseen voittaa tikin. Länsi antaa positiivisen merkinannon kolmosella (pieni pyytää), hän haluaa partnerinsa jatkavna ristiä myöhemmin kiinni päästessään. Jos idän ristiväri olisi ollut ♣753, tunnustaisi hän ensimmäiseen tikkiin seiskalla - iso kieltää - kertoen partnerille, ettei hänellä ole mitään syytä rohkaista kanssapelaajaansa jatkamaan ristiä myöhemmässä vaiheessa. Herttaväri pitää kasvattaa vahvaksi ja oikea tapa käsitellä väri on pelata pöydän kuvia kohti. Ristirouvan voitettua lähdon pelinviejä on heti oikeassa kädessä kiinni ja pelaa sieltä pienen hertan. Länsi ei saa ottaa heti ässänsä - toinen käsi matalaa - ja pelinviejä voittaa herttakuvalla tikin. Nyt pelin-viejä "matkustaa" uudestaan pöytään kiinni, ruutuseiska ässälle, ja pöydästä uudestaan herttaa. Lännen kannattaa vieläkin laistaa ja pohjoisen herttakuva voittaa taas tikin. Jälleen pöytään, nyt ruuturouvalla, ja kolmannen kerran herttaa kohti kättä. Näin pelaamalla pelinviejä saa yhdeksän tikkiä: kolme herttaa, neljä ruutua ja kaksi ristiä.

JAKO 14	♠ A5				
E/-	♥ K6				
	♦ QJ107				
	♣ 97632				
♠ Q107	♠ K6432	N	E	S	W
♥ AJ982	♥ 743		1♠	P	2♥
♦ 654	♦ AK9	P	3♥	P	4♥
♣ AQ	♣ K8	P	P	P	
	♠ J98				
	♥ Q105				
	♦ 832				
	♣ J1054				

Itä avaa yhdellä padalla ja länsi tarjoaa kaksi herttaa, kaksi yli yhden luvaten väh.10p. Vastajaan oman alaväriin tarjoaminen kahden tasolla lupaa lupaa kymmenen pisteen lisäksi väh. neljän kortin pituisen tarjotun värin. Jos vastaaja tarjoaa herttaa kahden tasolla (nimenomaan sarja 1♠ - 2♥), pitää hertassa olla väh. viisi korttia. Neljän kortin herttaväriellä vastaaja joko tarjoaa neljän kortin alaväriä tai sangia voimansa edellyttämällä tasolla.

Kun vastaaja lupasi omassa värissään viisi korttia, riittää avajalla tukeen kolme. Kolme herttaa kertoo valttituen lisäksi myös minimiavauksen. Vastaaja tekee täyspelin hertassa.

Pohjoisella on selvä lähtökortti - ♦Q - ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin pöytään. Pelinviejän harmiksi hänellä on pahasti *päällekkäisarvoja* ristissä, kolme värin suurinta korttia, mutta vain kaksi tikkiä.

Ensimmäinen tehtävä pelinviejällä on poistaa vastustajien valtit. Jos etelällä on molemmat kuvakortit, on oikein pelata pieni valtti kohti sotamiestä. Ja jos etelä pelaa toisen kuvansa, kädestä ässä, takaisin pöytään ristillä ja herttaa uudestaan kohti sotamiestä. On kuitenkin paljon todennäköisempää, että etelällä on hertassa Q10x tai K10x. Tällöin oikein on määrätä herttaa pöydästä, ja jos etelä tunnustaa pienellä, pelata kädestä yhdeksikkö. Pohjoinen voittaa kuvalla tikin ja kääntää lisää ruutua. Pöytään kiinni jäljellä olevalla ruutukuvalla ja lisää herttaa. Etelän kymppi peitetään sotamiehellä, ja etelän viimeinen valtti voidaan seuraavaksi poistaa ässällä.

Toinen ongelmallinen värinkäsittely on pelinviejällä padassa. Yksi tikki väristä on pakko antaa ässälle, mutta vaarana on menettää tikki myös vastustajien sotamiehelle. Herttaässän jälkeen ollaan kädessä kiinni ja sieltä pelataan pieni pata. Pohjoinen puolustaa parhaiten pelaamalla pienen, ja pöydän kuningas voittaa tikin. Pöydästä jatketaan pienellä padalla ja kädestä pelataan kymppi. Näin pelaten joutuu puolustus tyytymään yhteen patatikkiin, kunhan etelällä vain on patasotamies. Jos etelällä on padassa AJx, hän peittää patakuninkaan ässällä, mutta myöhemmin pelinviejä pelaa pöydästä pataa kohti käden Q10-"haarukkaa".

Korttien istuessa pelinviejän kannalta suotuisasti, joutuu puolustus tyytymään yhteen tikkiin padassa, hertassa ja ruudussa.

JAKO 15	♠ Q65				
S/N-S	♥ 865				
	♦ KQ107				
	♣ KQ2				
♠ AK943	♠ J2	N	E	S	W
♥ 1092	♥ J3			1♥	1♠
♦ 4	♦ 9653	2♦	P	3♦	P
♣ AJ97	♣ 86543	3♥	P	4♥	P
	♠ 1087	P	P		
	♥ AKQ74				
	♦ AJ82				
	♣ 10				

Etelällä ja lännellä on helppo ensimmäinen tarjous, mutta pohjoisella on heti kaksi vaihtoehtoa. 2NT kuvaisi käden jakautuman ja arvopistevoiman tarkasti, mutta patapito on hiukan arvelluttava. Kaksi ruutua etelä korottaa kolmeen kertoen näin myös viiden kortin herttaväriin. Avaajalla ei ruutukorotuksen jälkeen voi olla neljän kortin herttaa, koska 4-4 punaisilla väreillä hän olisi avannut yhdellä ruudulla. Pohjoisen 3♥ kertoo kolmen kortin tuen lisäksi 10-12p. Kaksi yli yksi ensimmäisellä kierroksella kertoi jo väh.10p, ja jos hänellä olisi väh.13p, tekisi hän nyt suoraan täyspelin. Avaajalla on enemmän kuin minimivoima avaukseensa, joten hän korottaa täyspeliin.

Länsi aloittaa pataässäällä, valttipeliä vastaan lähdetäessä sarjalähtöön riittää kaksi arvoltaan peräkkäistä korkeata korttia. Itä haluaa partnerinsa jatkavan aloitusväriä, hän toivoo patakuningasjatkoa ja kolmatta kierrosta pataa, jolloin hän pääsisi varastamaan pöydän rouvan pienellä valtillaan. Joten itä pelaa ensimmäiseen tikkiin kakkosen, pyytävän merkinannon. Länsi tekee työtä käskettyä, ja itä varastaa kolmannen patakierroksen.

Patavarkautta antaessaan länsi antaa *Lavinthal* merkinannon. Pieni kortti pyytää jatkoa alemmassa vapaassa värissä (valttiväri siis poissuljettuna) ja vastaavasti korkea kortti ylempässä vapaassa värissä. Jos lännellä olisi ristiässän sijasta ruutuässä, hän pelaisi kolmanteen tikkiin patayhdeksikön, pyytäen näin partneria varkauden jälkeen kääntämään ruutua, ylempää vapaata väriä (vapaat värit ovat tässä tilanteessa ruutu ja risti). Aktuellissa jaossa länsi kuitenkin antaa patavarkauden kolmosella, ja itä kääntää neljänteen tikkiin kuuliaisesti ristiä.

Ristiässä on puolustuksen neljäs tikki, joten pelissä on jo yksi pieti. Toista pietiä lännen on turha yrittää alaväristä, ruutuässä on varmasti etelän kädessä, eihän hänellä muuten olisi avauskäden voimaa. Ainoa mahdollisuus viidenteen tikkiin puolustuksella on valttivärissä. Jos idällä on joku herttakuva - edes sotamies - ja hän varastaa tällä kun länsi pelaa viidenteen tikkiin pataa, pelinviejä joutuu varastamaan yli korkeammalla kuvalla, ja lännen herttakymppi kasvaa näin vahvaksi. Tällaista tilannetta, missä puolustajat luovat itselleen valttitikin pakottamalla pelinviejä korkeaan ylikuppiin, kutsutaan "uppariksi" (*uppercut*).

Se, että herttatäyspeli meni kahteen pietiin, osoittaa että pohjois-etelän kortit eivät sopineet hyvin yhteen. Ristikuningas ja -rouva olivat tavallaan "turhia" arvoja - pelin lopputulos olisi ollut aivan sama, jos näitten tilalla olisi ollut kaksi pientä hakkua. Myöskään pöydän patarouvalle ei tässä jaossa ollut mitään arvoa. Kolme sangia olisi tällä kertaa ollut onnekkaampi täyspelivalinta.

JAKO 16	♠ K63				
W/E-W	♥ 74				
	♦ J62				
	♣ KQ1084				
♠ AQ982	♠ 74	N	E	S	W
♥ J853	♥ AK2				1♠
♦ 9	♦ AK543	P	2♦	P	2♥
♣ AJ7	♣ 653	P	3♣	P	3NT
	♠ J105	P	P	P	
	♥ Q1096				
	♦ Q1087				
	♣ 92				

Länsi avaa pisimmällä värillään, yhdellä padalla. Itä näkee heti parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, mutta ei vielä tiedä mikä on oikea täyspeli, joten hän tarjoaa ruutuvärinsä kahden tasolla.

Vastaajan oman värin tarjoaminen on vaatimustarjous, ja avaajan tulee nyt kertoa lisää jakautumastaan. Lännen kaksi herttaa lupaa neljän kortin hertan lisäksi nyt myös viiden kortin padan.

Useimmiten vastaaja toisella vuorollaan jo tietää, onko parilla voimaa täyspeliin, ja mikä on oikea täyspeli. Itä ei kuitenkaan tässä vaiheessa tiedä vielä parin oikeata loppusitoumusta. Hänellä ei ole riittävää valttitukea partnerin kumpaakaan yläväriin eikä hänellä ole sangipitoa tarjoamattomassa värissä, ristissä. Tällaisissa tilanteissa *neljäs väri* on käyttökelpoinen konventio. Neljännen värin tarjoaminen kertoo, että pelaajalla on voimaa ainakin täyspelikiinnostuksen verran, mutta ei mitään jakautumaansa kuvaavaa luonnollista sangi- tai väritarjousta.

Lännellä on hyvä ristipito ja hän kertoo tämän tarjoamalla täyspelin sangissa. Jos lännen alaväripituudet olisivat olleet toisinpäin, olisi hän näyttänyt kolmen kortin tukensa kolmella ruudulla.

Pohjoinen lähtee ristikuninkaalla - epäaito sekvenssi - ja etelä antaa negatiivisen merkinannon yhdeksiköllä. Jos pelinviejä ottaa heti tikin ässällään, niin etelä päästessään mahdollisesti myöhemmin kiinni palauttaa ristiä, ja pohjoinen voi ottaa pietin neljällä ristitikillään.

Mutta kun pelinviejä laistaa lähdön - *Bath coup* - puolustuksen eväät loppuvat.

Pohjoinen ei voi jatkaa ristiä lahjoitamatta pelinviejälle ylimääräistä tikkiä, hänän tietää partnerinsa merkinannon perusteella pelinviejällä olevan ässä-sotamies haarukka odottamassa.

Pohjoisen kannattaa siis toiseen tikkiin vaihtaa väriä. Pelinviejä on tarjonnut ylävärejä, joten ruutukääntö on paras vaihtoehto. Yleensäkin puolustuspelaajien kannattaa kääntää "voiman läpi kohti heikkoutta".

Pelinviejä voittaa ruutukäännön pöytään ja aloittaa padan kasvatuksen. Suosiollisella värin jakautumalla - kuningas kolmantena etelällä - pelinviejä saa neljä patatikkiä. Ei ole kuitenkaan viisasta ottaa kolmanteen tikkiin patamaskia rouvalla. Oikea värin käsittely on pataa kahdeksikolle, ja jos pohjoinen voittaa tämän tikin kymppillä tai sotamiehellä, niin myöhemmin maskaat pataa rouvalla. Aktuellissa jaossa tämä lisämahdollisuuden käyttö palkitaan.

JAKO 1	♠ A107					
N/-	♥ KQ1064					
	♦ K92					
	♣ 87					
♠ 98532	♠ KQ64	N	E	S	W	
♥ AJ32	♥ 5	1♥	DBL	P	2♠	
♦ J3	♦ AQ104	P	4♠	P	P	
♣ K3	♣ A964	P				
	♠ J					
	♥ 987					
	♦ 8765					
	♣ QJ1052					

Idällä on ihanteellinen jakautuma ilmaisukahdennukseen, lyhyt vastustajan avausväri ja neljän kortin tuki kaikkiin muihin väreihin. Lännen pitää hypätä kahteen pataan ensimmäisellä vuorolla, yksi pata lupaisi voimaa nolasta kahdeksaan pistettä. Itä hyppää suoraan täyspeliin partnerin luvattua 9-10p.

Herttakuningaslähdon pelinviejä voittaa ässä ja aloittaa heti valtinpoiston. Ensimmäiseen valttikierrokseen pohjoisen kannattaa tunnustaa pienellä. Näin pöydän patakuva voittaa kyllä toisen tikin, mutta kolmanteen tikkiin pelinviejä joutuu tulemaan käteensä ristikuninkaalla kiinni pelaamaan uudestaan valttia.

Myöhemmin kun pelinviejä maskaa ruutua pelaamalla kädestään sotamiehen, pitää pohjoisen peittää tämä kuninkaallaan, vaikka hän näkee pöydässä ruutua AQ104. Jos pohjoinen jättää peittämättä sotamiehen, saa pelinviejä kaikkiaan neljä ruututikkiä. Vastaavasti uhraamalla kuninkaansa kasvattaa hän partnerinsa ruutukahdeksikon vahvaksi.

JAKO 2	♠ KJ1073					
E/N-S	♥ 64					
	♦ AK2					
	♣ 863					
♠ 96	♠ A854	N	E	S	W	
♥ A10852	♥ K93		P	1NT	P	
♦ 983	♦ 1074	3♠	P	3NT	P	
♣ QJ10	♣ 974	P	P			
	♠ Q2					
	♥ QJ7					
	♦ QJ65					
	♣ AK52					

Partnerin sangiavauksen jälkeen pohjoinen näkee parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin. Hän tarjoaa kolme pataa ja pyytää näin partneriaan valitsemaan oikean täyspelin. Etelällä on vain kahden kortin pata ja tarjoaa näin sangitäyspelin.

Valttipeliä vastaan lännen oikea lähtö olisi ristirouva, sarjan korkein, mutta kolmea sangia vastaan lähdetään pisimmästä maasta, ja sen neljänneksi suurimmalla kortilla - herttaviitosella. Pelinviejä pystyy laskumaan vain kuusi pikatikkiä, neljä ruutua ja kaksi ristiä. Hertasta hän tulee saamaan yhden tikin puolustuksen pelatessa tätä väriä. Joten heti kiinni päästessään pelinviejän tulee kasvattaa pataväri pelaamalla ensin patarouva kädestään (kun väristä puuttuu vain ässä, ensin kuvakortit siitä kädestä, missä on vähemmän tämän värin kortteja). Pelinviejä pystyy kasvattamaan padasta neljä lisätikkiä ja näyttäisi näin siis saavan kotipelin jopa ylitkein. Mutta puolustus on askeleen pelinviejää edellä. Herttalähdon itä voittaa kuninkaallaan ja jatkaa toiseen tikkiin yhdeksiköllä, kahdesta jäljellä olevasta aina suuremmalla. Nyt lännen pitää antaa pelinviejän voittaa tämä tikki kuvallaan. Myöhemmin kun itä pääsee kiinni pataässällä, on hänellä kääntää lisää herttaa, ja puolustus saa viisi tikkiä. Jos länsi virheellisesti voittaa toisen tikin ässänsä, hän pystyy kyllä kasvattamaan lähtöväriinsä pelaamalla kolmannen herttakierroksen, mutta tämän jälkeen hänellä ei ole yhteyskorttia kasvaneille kahdelle vahvalle herttahakulle.

Tällä kertaa neljä pataa olisi ollut parempi täyspeli, huolimatta vain seitsemän kortin yhteisestä valttiväristä.

JAKO 3	♠ J1073					
S/E-W	♥ Q94					
	♦ J95					
	♣ J93					
♠ A6	♠ K85	N	E	S	W	
♥ J87652	♥ AK			P	P	
♦ K83	♦ Q1042	P	1♣	P	1♥	
♣ 82	♣ AQ74	P	2NT	P	4♥	
	♠ Q942	P	P	P		
	♥ 103					
	♦ A76					
	♣ K1065					

Lännellä on kuuden kortin hertta ja voimaa sopivasti kahden hertan avaukseen. "Heikolla kakkosella" avaaminen olisi kuitenkin vähintäänkin kyseenalaista herttaväriin surkean laadun vuoksi. Itä avaa viimeisestä kädestä yhdellä ristillä, voimaa on hieman liikaa sangiavaukseen. Toisella vuorollaan itä kertoo tasaisen vahvan kätensä hyppäävällä sangitarjouksella. Länsi näkee nyt, että parilla on yhteinen väh. kahdeksan kortin valttiväri ja voimakin riittää täyspeliin, joten hän lopettaa tarjoussarjan neljällä hertalla.

Pohjoinen aloittaa patasotamiehellä, pelinviejä voittaa tikin ja pelaa seuraavaksi kaksi herttakierrosta. Kun kumpikin puolustaja tunnustaa pienillä valteilla, voi pelinviejä laskea, että toiselle vastustajista jäi vielä yksi valttikortti - vahva herttarouva. Jos puolustajille on jäänyt yksi valttikortti, joka on vahva, ei pelinviejän yleensä kannata poistaa tällaista valttikorttia, sehän saa tikin joka tapauksessa. Ristissä pelinviejä ottaa maskin, joka tällä kertaa kuitenkin epäonnistuu. Ruudussa pelinviejä menettää ässälle aina tikin, mutta sotamiehelle ei tarvitse antaa tikkiä, jos väri käsitellään oikein. Pelataan pöydästä pieni ruutu kohti käden kuningasta (etelä tunnustaa pienellä - toinen käsi matalaa), ja seuraavaksi pieni ruutu kädestä pöydän kympille.

Jos pelinviejä pelaa ruudun oikein, hän selviää kolmella menevällä: hertta, ruutu ja risti.

JAKO 4	♠ AQ73					
W/ALL	♥ Q854					
	♦ 84					
	♣ AJ3					
♠ 984	♠ 1065	N	E	S	W	
♥ AJ972	♥ K6				P	
♦ A5	♦ 932	1♥	P	2♦	P	
♣ 872	♣ KQ1094	2NT	P	3NT	P	
	♠ KJ2	P	P			
	♥ 103					
	♦ KQJ1076					
	♣ 65					

Vaikka pohjoisen pataväri on laadultaan paljon parempi hertta, avaa hän kuitenkin 4-4 väreistään alemmalla, yhdellä hertalla. Idällä ei ole aivan riittävästi voimaa kahden ristin välitarjoukseen, varsinkaan vaaravyöhykkeessä. Toisella vuorollaan pohjoinen ei saa näyttää toista neljän kortin väriään. Tarjoamalla kaksi pataa hän kertoisi viiden kortin hertan lisäksi voimaa väh. 17p (reverse, kahden väriin tarjoaminen ylenevässä järjestyksessä). Kaksi sangia kertoo tasaisen minimiavauskäden. Etelän kannattaa korottaa täyspeliin, vaikka arvopistevoimaa laskien pass kahteen sangiin saattaisi vaikuttaa paremmalta. Pitkä hyvä ruutuväri puoltaa kuitenkin korotusta.

Itä aloittaa ristikuninkaalla, epäaidon sarjan korkeimmalla kortilla. Pohjoinen ei saa ottaa ensimmäistä tikkiä ässällä. Jos hän näin tekee, länsi pääsee ruutuässän jälkeen kääntämään ristiä, ja itä saa neljä ristikkiä. Mutta kun pelinviejä laistaa lähdon, ei itä pysty jatkamaan lähtöväriä antamatta pohjoiselle kahta tikkiä väristä. Toiseen tikkiin idän pitäisi keksiä pikkuherttakääntö partnerin ässälle - täysin mahdotonta löytää pelipöydässä, ellei pelinviejä ole vahingossa näyttänyt korttejaan vastustajalleen.

JAKO 5	♠ A32				
N/N-S	♥ 85				
	♦ AK42				
	♣ QJ103				
♠ 74	♠ KQ1065	N	E	S	W
♥ AQ72	♥ KJ43	1♣	1♠	P	2♣
♦ Q108	♦ 9	P	2♥	P	4♥
♣ AK72	♣ 985	P	P	P	
	♠ J98				
	♥ 1096				
	♦ J7653				
	♣ 64				

Idällä on aivan minimivoimainen välitarjous, mutta vyöhykkeet ovat edulliset ja pataväriin laatu hyvä. Länsi voisi hypätä suoraan kolmeen sangiin vahvalla tasaisella kädellään (ristipitokin löytyy), mutta vastustajan värin tarjoaminen on parempi vaihtoehto. Kun partneri kertoo neljän kortin herttaväriinsä toisella vuorollaan, valitseekin länsi herttatäyspelin.

Etelä aloittaa partnerinsa värillä, kahdesta kortista korkeammalla, ristikuutosella. Pelinviejän suunnitelmana on ottaa valtit pois sekä kasvattaa pataväri pelaamalla kohti käden kuvakortteja. Pelinviejä tarvitsee tässä jaossa valtteja yhteyskorkeiksi. Oikea pelijärjestys on ottaa ensimmäinen tikki ristiässäällä, pelata toiseen tikkiin pataa kuninkaalle (pohjoinen puolustaa parhaiten pelaamalla toinen käsi matalaa), sitten kolme valtikierrosta jääden pöytään kiinni, ja taas uudestaan pataa kohti kättä. Tarkasti pelaamalla pelinviejä saa yksitoista tikkiä.

JAKO 6	♠ QJ2				
E/E-W	♥ J8				
	♦ A8742				
	♣ 1043				
♠ A754	♠ K1063	N	E	S	W
♥ Q1075	♥ 43		P	1♥	P
♦ J6	♦ Q105	1NT	P	P	P
♣ K75	♣ AJ82				
	♠ 98				
	♥ AK962				
	♦ K93				
	♣ Q96				

Etelällä on juuri riittävästi hertta-avaukseen. Pohjoisen yksi sangi lupaa voimaa kuudesta yhdeksään, mutta kieltää neljä korttia sekä hertassa että padassa. Neljän kortin hertalla vastaaja tietenkin korottaisi avajaan väriä, ja jos vastaajalla olisi neljä korttia pataa, tarjoisi hän yhden padan (luvaten tällöin voimaa kuudesta ylöspäin).

Idällä on lähtijänä kaksi neljän kortin väriä. Pieni pata on parempi aloituskortti kuin pieni risti - pelinviejä on tarjouksellaan kieltänyt omistavansa neljän kortin pataväriä, mutta pitkä risti hänellä saattaa olla. Puolustus saa kaksi ensimmäistä tikkiä patakuvillaan, ja kolmannessa tikissä pelinviejä pääsee kiinni patarouvalleen. Patatikin lisäksi voi pelinviejä laskea vain neljä pikatikkiä. Jos ruutuväri on jakautunut puolustajilla tasan 3-2, voidaan väri kasvattaa pelaamalla kolme ruutukierrosta. Näin pelinviejälle kasvaa vahvaksi kaksi ruutuhakkua. Mutta millä kortilla hän pääsee myöhemmin käteensä kiinni ottamaan vahvat tikkinsä? Ei millään. Yhteyksien säilymisen vuoksi on oikein antaa puolustukselle aikainen ruututikki. Neljänten tikkiin pelinviejä pelaa pienen ruudun molemmista käsistä, puolustus pääsee kiinni, voi ottaa vahvan patansa ja halutessaan myös kaksi korkeata ristiä. Mutta tämän jälkeen pelinviejä pääsee kiinni, pelaa pöydän ruutukuninkaan ja jatkaa ruutua käden ässälle. Ja nyt hän on kädessään kiinni, eikä muilla pelaajilla ole enää ruutua. Yksi sangi menee näin tasan kotiin. Itä-lännellä olisi patapeli pelattavissa kahdessa kotiin, mutta kummallakaan heistä ei ole riittävästi voimaa tulla mukaan tarjoussarjaan.

JAKO 7	♠ AK72					
S/ALL	♥ A5					
	♦ 752					
	♣ A943					
♠ J83	♠ Q1054	N	E	S	W	
♥ 107	♥ J9632			1♣	P	
♦ QJ1093	♦ K6	1♠	P	1NT	P	
♣ Q75	♣ 62	3NT	P	P	P	
	♠ 96					
	♥ KQ84					
	♦ A84					
	♣ KJ108					

Vaikka pohjoisella on neljän kortin tuki partnerin avausväriin, hän silti mieluummin tarjoaa oman ylävärinsä yhden tasolla. Etelä ei saa tarjota kahta herttaa toisella vuorollaan, tällä tarjouksella hän lupaisi 5-4 jakautuman lisäksi väh. 17p:n käden (vrt. jako 4, pohjoinen). Pohjoinen ei edes harkitse täyspeliä parin yhteisessä valttivärissä, viittä ristiä, vaan tarjoaa sangitäyspelin.

Kun länsi lähtee ruuturouvalle, tulee idän *ablokeerata* kuninkaansa ensimmäiseen tikkiin. Jos itä tunnustaa lähtöön pienellä ruudulla ja pelinviejä ottaa ässän, on puolustuksen yhteydet värissä poikki. Älä kuitenkaan ota tavaksesi peittää partnerin kuvakortteja korkeammilla kuvilla! Pelinviejä laistaa kaksi ensimmäistä ruutukierrosta ja ottaa vasta kolmannen tikin ruutuässällä idän sakatessa tähän tikkiin herttaa. Pelinviejällä on kahdeksan pikatikkiä ja lisätikkejä voidaan kasvattaa ristiväristä. Ristivärissä on maski "kahteen suuntaan". Jos pelinviejä uskoo rouvan olevan idällä, on oikein ottaa ensin ristiässä ja seuraavaksi pelata pieni risti käden kymppille. Ristirouvan ollessa lännellä oikea pelitapa on ristikuninkaan ottamisen jälkeen jatkaa väriä pöydän yhdeksikölle. Jos pelinviejä arvaa oikein rouvan paikan, saa hän neljä ristikkiä. Ja jos hän maskaa väärin, tulee väristä kuitenkin kolme tikkiä. Tässä jaossa länsi on "vaarallinen vastustaja", jos hän pääsee kiinni, ottaa hän myös pietin kahdella kasvaneella ruututikillä. Tämän vuoksi pelinviejä maskaa ristirouvaa lännen kädestä. Vaikka maski epäonnistuisikin idän voittaessa rouvalla tikin, ei tällä ole mitään pahaa kääntöä, ja pelinviejä saa yhdeksän tikkiä. Tällä kertaa maski onnistuu, ja peliin tulee ylitikki.

JAKO 8	♠ A8					
W/-	♥ AK62					
	♦ AQ7					
	♣ 10865					
♠ K642	♠ QJ1073	N	E	S	W	
♥ 1093	♥ J54				P	
♦ 10543	♦ J98	1NT	P	3NT	P	
♣ K7	♣ 32	P	P			
	♠ 95					
	♥ Q87					
	♦ K62					
	♣ AQJ94					

Etelä ei lähde edes hakemaan mahdollista yhteistä ristivalttia, vaan päättää tarjoussarjan heti sangitäyspelillä.

Idällä on selvä lähtökortti - patarouva. Pelinviejä laistaa ensimmäisen tikin, ja voittaa toisen tikin ässällä idän jatkaessa lähtöväriä. Pelinviejä voi laskea kahdeksan pikatikkiä: mustat ässät sekä kolme tikkiä kummassakin punaisessa värissä. Ristiväristä voidaan kasvattaa jopa neljä lisätikkiä maskin onnistuessa. Ja vaikka maski epäonnistuisikin, kasvaa pelinviejälle väristä kolme lisätikkiä. Mutta pelinviejän pataväri on "auki", ja jos puolustajat pääsevät kiinni, ottavat he pietin kasvaneilla patatikeillään. Tämän vuoksi pelinviejän pitää ensin yrittää yhdeksättä tikkiä herttaväristä, jos kumpikin puolustaja tunnustaa kolmelle korkealle herttakierrokselle, on käden kolmastoista herttahakku ("trettonkvistare"), kasvanut vahvaksi. Tällä kertaa vastustajien hertta oli jakautunut tasan 3-3, joten pelinviejän ei tarvitse turvautua ristimaskiin. Jos puolustajien herttaväri olisi ollut vinossa, jatkaisi pelinviejä seuraavaksi ristikymppillä antaen sen juosta, jos itä tunnustaa pienellä.

JAKO 9	♠ J1062				
N/E-W	♥ 4				
	♦ 9653				
	♣ K854				
♠ AK874	♠ 53	N	E	S	W
♥ Q92	♥ AKJ1065	P	1♥	P	1♠
♦ KQ4	♦ AJ7	P	3♥	P	4NT
♣ Q2	♣ A7	P	5♠	P	6♥
	♠ Q9	P	P	P	
	♥ 873				
	♦ 1082				
	♣ J10963				

Länsi näkee heti partnerin avaustarjouksen jälkeen parin yhteisen voiman riittävän reilusti tarjottavaan täyspeliin. Hän tarjoaa kuitenkin rauhallisesti yksi pata, tarjous on kierrosvaatimus, partneri ei passaa vaan kertoo lisää kädestään. Avaajan hyppy kolmeen herttaan kertoo 17-19p sekä väh. kuuden kortin pituisen herttaväriin. Tässä vaiheessa länsi toteaa yhteisen pistevoiman ylittävän pikkuslammin tarjoamiseen vaadittavan 33, ja hän tietää myös parilla olevan yhdeksän kortin tai pitemmän yhteisen herttavaltin. Ennen slammin tarjoamista hän kuitenkin tarkistaa ässäkyselyn kautta, ettei parilta puutu kahta ässää.

Etelä aloittaa ristisotamiehellä, pelinviejä yrittää tikkiä rouvalla ("nyt tai ei koskaan"), kuningas ja ässä. Pelinviejä voi laskea helpot kaksitoista pikatikkiä: kaksi pataa, kuusi herttaa, kolme ruutua ja ristiässä. Ensin vastustajien valtit alas, mihin vaaditaan kolme herttakierrosta. Seuraavaksi pelinviejä kasvattaa pöydän pataväriin varastamalla vahvaksi. Otetaan ensin pöydän kaksi patakuvaa, varastetaan pata käteen valtilla, pöytään mennään ruutukuvalla ja varastetaan uudelleen pata käteen. Nyt pöydän viides patahakku on kasvanut vahvaksi, jäljelläolevan ruutukuvan ollessa yhteyskorttina pöytään. Yksi ylitikki.

JAKO 10	♠ KJ10				
E/ALL	♥ 9654				
	♦ 653				
	♣ K52				
♠ 9643	♠ 8752	N	E	S	W
♥ K	♥ 102		P	1♥	P
♦ J1098	♦ AKQ	2♥	P	4♥	P
♣ Q874	♣ J1093	P	P		
	♠ AQ				
	♥ AQJ873				
	♦ 742				
	♣ A6				

Vaikka pohjoisella on tasaisin mahdollinen jakautuma, ei hän tarjoa sangia ensimmäisellä vuorollaan, vaan kertoo neljän kortin tukensa ja 6-9p korotuksella kahteen herttaan. Etelä tarjoaa suoraan täyspelin toisella vuorollaan, piste tai pari saattaa puuttua 26:sta, mutta kuuden kortin hyvällä herttavärillä olisi kolmen hertan vihjetarjoisuus liian varovaista.

Länsi aloittaa ruutusotamiehellä, ja puolustus voittaa kolme ensimmäistä tikkiä ruutukuvillaan. Neljänteen tikkiin idän luonnollinen kääntö on ristisotamies, ja pelinviejä pääsee kiinni. Kun pelinviejällä on kymmenen kortin väri, mistä puuttuu kuningas, on oikea värinkäsittely yrittää leikkausta. Siis ylläolevassa jaossa idän ristikääntö kannattaa voittaa pöydän kuninkaalla, seuraavaksi jatkaen sieltä pienellä valtilla käden rouvalle. Jos valttikuningas on idällä, maski onnistuu, eikä pelinviejä menetä muita tikkejä kuin lähdestä otetut kolme ruutua. Mutta muista tarjousarja! Itä passasi jakajana, ja hän on näyttänyt jo yhdeksän pistettä ruudussa ja yhden ristissä. Jos idällä olisi vielä herttakuningas, olisi hänellä vähintään 13p, eikä hän olisi varmaankaan passannut avausvuorollaan. Joten herttakuningas on näinollen lännellä, ja pelinviejän ainoa kotipelimahdollisuus on pelata valttiässä, toivoen valttikuningas singeltonia lännelle.

JAKO 11	♠ J9542					
S/-	♥ Q954					
	♦ K94					
	♣ 10					
	♠ A76	♠ Q3	N	E	S	W
	♥ AK72	♥ 103			P	1NT
	♦ A7	♦ 10832	P	3NT	P	P
	♣ 9873	♣ AKQ42	P			
	♠ K108					
	♥ J86					
	♦ QJ65					
	♣ J65					

Länsi korottaa suoraan kolmeen sangiin vaikka hänellä ei ole kummassakaan ylävärissä minkäänlaista pitoa.

Jos pohjoinen tekisi kahden hertan tai padan välitarjouksen (mitä hän aktuellilla kädellä ei tietenkään tee), ei länsi voisi tarjota sangia, koska häneltä puuttuisi pito vastustajan tarjoamassa värissä. Sama periaate pätee myös sangiavaukseen; pitää olla tasainen jakautuma ja 15-17ap:tä, mutta ei tarvitse olla pitoa joka värissä.

Pohjoisen oikea lähtökortti on patanelonen, pisimmän maan neljänneksi korkein. Pelinviejä yrittää rouvalla tikkiä, mutta pahaksi onneksi etelä peittää kuninkaalla. Jos pelinviejä pelaisi pöydästä pienen, pitäisi etelän osata pelata lähtöön kymppi. Tämän vuoksi rouvan pelaaminen lähtöön on oikein, vain näin saat kaksi patatikkiä edellyttäen, että kuningas on lähtijällä. Pelinviejällä on seitsemän pikatikkiä: pata- ja ruutuässät, kaksi herttaa sekä kolme ristiä. Ristivärissä on parhaat mahdollisuudet lisätikkien kasvattamiseen. Jos vastustajien risti on jakautunut 2-2 tai 3-1, kasvaa pöydän kaksi hakkua vahvaksi kun pelataan ensin kolme korkeaa ristikierrosta. Tarkkana yhteyksien kanssa!

Kun pelinviejä ottaa pöydän ristikuvat, pitää hänen näille kolmelle kierrokselle tunnustaa käden korkeimmilla risteillä. Nyt pöydässä on jäljellä 4-2 ja kädessä kolmonen. Ristinelonon voittaa seuraavan tikin, ja nyt ollaan pöydässä kiinni ottamassa viideskin kasvanut risti.

JAKO 12	♠ 3					
W/N-S	♥ J10542					
	♦ KQ2					
	♣ 9763					
	♠ Q82	♠ KJ109765	N	E	S	W
	♥ AQ7	♥ 9				1NT
	♦ J74	♦ A53	P	4♠	P	P
	♣ KQJ5	♣ 84	P			
	♠ A4					
	♥ K863					
	♦ 10986					
	♣ A102					

Silloin kun pelaaja tietää parilla olevan täyspeliin vaadittava pistevoima, ja hän myös tietää, mikä on parin oikea täyspeli, tarjoaa hän tämän suoraan. Lännellä on helppo tehtävä lopettaa tarjoussarja patatäyspeliin partnerinsa avattua yhdellä sangilla.

Etelän oikea lähtökortti on ruutukymppi, sarjan korkein. Ristiässällä ei saa lähteä, näin etelä saisi kyllä ensimmäisen tikin, mutta pelinviejän ongelmat olisivat tämän jälkeen ohitse pöydän ristikuvien kasvettua vahvaksi. On yhdentekevää, minkä ruudun pelinviejä pöydästä lähtöön pelaa, hänellä on väristä joka tapauksessa kaksi menevää. Valttisitoumuksessa pelinviejän kannattaa tulevien tikkien ohella tarkistella myös meneviä. Tässä jaossa hänellä on siis kaksi ruutumenevää, minkä lisäksi molemmista mustista väreistä on annettava tikki ässälle. Neljä menevää tarkoittaa yhtä pietiä. Onko pelinviejällä mahdollisuuksia päästä eroon toisesta ruutumenevästään? Ristin kasvatukseseen ei ole aikaa, mutta ottamalla herttamaski rouvalla saadaan yksi ruutu sakattua herttaässälle. Ja herttamaski on otettava heti, ennen kuin pelinviejä alkaa valtinpoistoa. Jos herttamaski ei onnistu, tulee peliin yhden pietin sijasta kaksi, mutta onpahan pelinviejä tällöin edes yrittänyt kotipeliä.

JAKO 1	♠ 3					
N/-	♥ AJ1054					
	♦ KQ72					
	♣ K76					
♠ K942	♠ Q1086	N	E	S	W	
♥ 98	♥ K72	1♥	P	1♠	P	
♦ A103	♦ J54	2♦	P	4♥	P	
♣ 8543	♣ J109	P	P			
	♠ AJ75					
	♥ Q63					
	♦ 986					
	♣ AQ2					

Lähtökortti: ♣J

Pelinviejä: Herttamaski (ei onnistu), valtit pois vastustajilta, ruutua pöydästä kohti käden kuvakortteja.

Tulos: 11 tikkiä, NS +450

---

JAKO 2	♠ 954					
E/N-S	♥ QJ1064					
	♦ 73					
	♣ Q102					
♠ 102	♠ KQJ86	N	E	S	W	
♥ A98	♥ 72		P	P	1NT	
♦ AK94	♦ J52	P	3♠	P	3NT	
♣ A863	♣ K94	P	P	P		
	♠ A73					
	♥ K53					
	♦ Q1086					
	♣ J75					

Lähtökortti: ♥Q

Pelinviejä: Laista kaksi ensimmäistä herttakierrosta, tikki n:o 4: ♠10, (jos etelä laistaa) tikki n:o 5: pataa pöydän kuninkaalle, ristikuninkaalla päästään myöhemmin pöytään hakemaan kasvaneet padat.

Tulos 9 tikkiä, NS -400

---

JAKO 3	♠ 753					
S/E-W	♥ 62					
	♦ 9843					
	♣ 10954					
	♠ A9	♠ KQJ1086	N	E	S	W
	♥ QJ7	♥ 984			1♥	1NT
	♦ AQJ2	♦ 75	P	4♠	P	P
	♣ K832	♣ A6	P			
	♠ 42					
	♥ AK1053					
	♦ K106					
	♣ QJ7					

Lähtökortti: ♥A

Etelä: Ota myös herttakuningas ja anna kolmanteen tikkiin herttavarkaus partnerille (pohjoinen pelaa hertat järjestyksessä 2-6, pieni pyytää).

Pelinviejä: Poista valtit, maskaa ruutu (pelaa kädestä pieni, ja kun etelä tunnustaa pienellä, määrää pöydästä rouva).

Tulos: 10 tikkiä, NS -620

JAKO 4	♠ KQ87					
W/ALL	♥ AQJ4					
	♦ 75					
	♣ J86					
	♠ 106	♠ 543	N	E	S	W
	♥ K97	♥ 1082				P
	♦ J943	♦ Q106	1♥	P	1♠	P
	♣ KQ52	♣ A1043	2♠	P	4♠	P
	♠ AJ92		P	P		
	♥ 653					
	♦ AK82					
	♣ 97					

Lähtökortti: ♣K

Pelinviejä: Varasta kolmas ristikierron, ota vastustajien valtit pois (pelaa kolme kierrosta niin, että olet kädessä kiinni kun otat puolustuksen viimeistä valttia), maskaa hertta, tule ruudulla takaisin käteen, maskaa uudelleen herttaa.

Älä pelaa ensin kahta korkeaa ruutua, tarvitset näitä yhteyskortteina hertan maskaamiseen.

Tulos: 11 tikkiä, NS +650

JAKO 5	♠ A8					
N/N-S	♥ 865					
	♦ K954					
	♣ AQJ3					
	♠ QJ96	♠ 107532	N	E	S	W
	♥ A102	♥ J	1♣	P	1♥	P
	♦ 32	♦ QJ106	1NT	P	4♥	P
	♣ K862	♣ 1054	P	P		
	♠ K4					
	♥ KQ9743					
	♦ A87					
	♣ 97					

Lähtökortti: ♠Q

Pelinviejä: Ota lähtö pöytään ässällä ja pelaa herttaa kuninkaalle, länsi voittaa ässällä ja jatkaa pataa, voitat kuninkaalla ja otat herttarouvan. Nyt puolustukselle (lännelle) jää yksi vahva valtti (sotamies). Älä poista puolustuksen vahvaa valttia. Maskaa seuraavaksi ristiä, tule käteen kiinni ruutuässällä ja maskaa uudelleen ristiä, sakaa ristiässälle kädestä menevä ruutu.

Tulos: 11 tikkiä, NS +650

---

JAKO 6	♠ KJ84					
E/E-W	♥ J943					
	♦ Q104					
	♣ J9					
	♠ A106	♠ 753	N	E	S	W
	♥ AK82	♥ 76		P	P	1♥
	♦ 982	♦ AK753	P	1NT	P	2NT
	♣ AK6	♣ 853	P	3NT	P	P
	♠ Q92		P			
	♥ Q105					
	♦ J6					
	♣ Q10742					

Lähtökortti: ♣4

Pelinviejä: Älä laista lähtöä (et halua patakääntöä), toiseen tikkiin pieni ruutu molemmista käsistä, puolustus pääsee kiinni ja jatkaa ristiä, otat tikin ja pelaat ruutuässän ja -kuninkaan. Näin jääät käteen kiinni ja voit ottaa kaksi kasvanutta ruututikkiä.

Tulos: 9 tikkiä, NS -600

---

JAKO 7	♠ Q109					
S/ALL	♥ J10942					
	♦ 1082					
	♣ A2					
	♠ 862	♠ A743	N	E	S	W
	♥ A85	♥ K7			P	1♣
	♦ KQ6	♦ A75	P	1♠	P	1NT
	♣ KJ106	♣ Q973	P	3NT	P	P
	♠ KJ5		P			
	♥ Q63					
	♦ J943					
	♣ 854					

Lähtökortti: ♥J

Pelinviejä: Ota ensimmäinen tikki ja pelaa korkeita ristejä, kunnes puolustajat ottavat ässällään.

Tulos: 9 tikkiä, NS -600

---

JAKO 8	♠ KQ964					
W/-	♥ KQ6					
	♦ 96					
	♣ 953					
	♠ 8	♠ 753	N	E	S	W
	♥ AJ42	♥ 1095				1♣
	♦ QJ2	♦ 10875	1♠	P	4♠	P
	♣ KQJ84	♣ 1076	P	P		
	♠ AJ102					
	♥ 873					
	♦ AK43					
	♣ A2					

Lähtökortti: ♣K

Pelinviejä: Ota ensimmäinen tikki ässällä, pelaa kolme korkeata valttikierrosta jääden pöytään kiinni, pelaa herttaa kättä kohti, ja (jos länsi pelasi pienen) mene pöytään kiinni ruudulla pelaamaan uudestaan herttaa kättä kohti.

Tulos: 11 tikkiä, NS +450

---

JAKO 1 ♠ 1064  
N/- ♥ Q974  
♦ 754  
♣ Q106

♠ A2 ♠ K75  
♥ J63 ♥ AK82  
♦ KQJ86 ♦ 103  
♣ 743 ♣ AJ82  
♠ QJ983  
♥ 105  
♦ A92  
♣ K95

N	E	S	W
P	1NT	P	3NT
P	P	P	

Lähtökortti: ♠Q  
Pelinviejä: Ota ensimmäinen tikki käteen kuninkaalla, toiseen tikkiin pelaa ruutukymppi, ja (jos saat tikin) jatka ruutua.  
Pataässä on myöhemmin yhteyskortti kasvaneille ruuduille.  
Tulos: 9 tikkiä, NS -400

JAKO 2 ♠ AJ8  
E/N-S ♥ 963  
♦ AKQ2  
♣ Q53

♠ 93 ♠ 642  
♥ 10754 ♥ AJ8  
♦ J1087 ♦ 64  
♣ 1097 ♣ AKJ86  
♠ KQ1075  
♥ KQ2  
♦ 953  
♣ 42

N	E	S	W
	1♣	1♠	P
4♠	P	P	P

Lähtökortti: ♣10  
Pelinviejä: Varasta kolmas ristikierron, poista valtit, pelaa herttaa kaksi kertaa kohti käden kuvia. Älä ota ensin vahvoja ruutuja, pääset ruudulla pöytään pelaamaan herttaa kättä kohti.  
Tulos: 10 tikkiä, NS +620

JAKO 3 ♠ 53  
S/E-W ♥ 74  
♦ AK874  
♣ 9853

♠ QJ109 ♠ 842  
♥ KJ3 ♥ Q1082  
♦ Q102 ♦ J9  
♣ J72 ♣ AK64  
♠ AK76  
♥ A965  
♦ 653  
♣ Q10

N	E	S	W
		1♥	P
1NT	P	P	P

Lähtökortti: ♠Q  
Pelinviejä: Kasvata pöydän ruutuväri, anna heti ensimmäinen ruututikki (tai viimeistään toinen) vastustajille. Näin säilytät yhteyden pöydän ruutuväriin.  
Tulos: 7 tikkiä, NS +90

JAKO 4 ♠ J10983  
W/ALL ♥ J  
♦ J743  
♣ 1032

♠ A2 ♠ K7  
♥ KQ9753 ♥ 862  
♦ 65 ♦ AK82  
♣ A74 ♣ KJ65  
♠ Q654  
♥ A104  
♦ Q109  
♣ Q98

N	E	S	W
			1♥
P	2♣	P	2♥
P	4♥	P	P
P			

Lähtökortti: ♠J  
Pelinviejä: Ota ensimmäinen tikki pöytään kuninkaalla, pelaa valttia kohti käden kuvia. Jos etelä pelaa pienen (oikein), mene kolmannessa tikissä pöytään uudestaan kiinni ruudulla, ja pelaa taas herttaa kohti kättä. Myöhemmin voit yrittää ristimaskia, joka tällä kertaa ei onnistu.  
Tulos: 11 tikkiä, NS -650

JAKO 5 ♠ A875  
N/N-S ♥ KQ7  
♦ AQ2  
♣ 873

♠ K93 ♠ 64  
♥ J8 ♥ A1043  
♦ 98643 ♦ 105  
♣ J106 ♣ KQ542  
♠ QJ102  
♥ 9652  
♦ KJ7  
♣ A9

JAKO 6 ♠ Q543  
E/E-W ♥ 864  
♦ A43  
♣ Q75

♠ 862 ♠ AK7  
♥ 75 ♥ AJ2  
♦ K10965 ♦ QJ7  
♣ AKJ ♣ 10962  
♠ J109  
♥ KQ1093  
♦ 82  
♣ 843

N	E	S	W
1NT	P	2♣	P
2♠	P	4♠	P
P	P		

Lähtökortti: ♣K

Pelinviejä: Ota ensimmäinen tikki ässä, jatka toiseen tikkiin patarouvalla. Jos länsi ei peitä kuninkaalla, pelaa kädestä pieni. Jatka kolmanteen tikkiin taas pöydästä isolla padalla. Heti kun länsi pelaa kuninkaansa, voitat käden ässä. Myöhemmin pelaa herttaa kohti käden kuvia (tällä kertaa ei väliä, ässä on "väärin" pelinviejän kannalta.) Tulos: 10 tikkiä, NS +620

N	E	S	W
	1NT	P	3NT
P	P	P	

Lähtökortti: ♥K

Pelinviejä: Laista ensimmäinen herttatikki. Jos otat virheellisesti ensimmäisen tikin herttaässällä, pohjoinen pääsee myöhemmin kiinni ruutuässällä, ja kääntää herttaa. Nyt etelä saa otettua neljä herttatikkiä. Kun laistat ensimmäisen tikin, ei etelällä ole mitään "vaarallista" kääntöä.  
Tulos: 9 tikkiä, NS - 600

JAKO 1	♠ Q1094					
N/-	♥ 1053					
	♦ K763					
	♣ A6					
♠ A73	♠ K85	W	N	E	S	
♥ AJ76	♥ Q4		P	1♣	P	
♦ Q8	♦ A102	1♥	P	1NT	P	
♣ Q1085	♣ KJ743	3NT	P	P	P	
	♠ J62					
	♥ K982					
	♦ J954					
	♣ 92					

Länsi ei korota ristiä ensimmäisellä tarjousvuorollaan, vaan kertoo mieluummin neljän kortin herttavärisä. Suora hyppy kolmeen sangiin näyttää ehkä houkuttelevalta, mutta yläväritarjous on parempi. Idän yksi sangi kertoo tasaisen minimiavauskäden - toisella tarjousvuorollaan avaaja pitää jakautumaa 5-3-3-2 tasaisena.

Etelällä on kaksi lähtökorttivaihtoehtoa: herttakakkonen ja ruutunelonen. Herttaväri on kyllä vahvempi, mutta ruutu on järkevämpi lähtö - pöytähän tarjosi herttaa ensimmäisellä vuorollaan. Jos etelä lähtee ruutunelosella, pitää pelinviejän määrätä pöydästä pieni ensimmäiseen tikkiin, varmistaen näin kaksi tikkiä väristä. Jos hän pelaa lähtöön rouvan, joutuu hän tyytymään yhteen tikkiin, kun vastustajien kortit ovat jakautuneet ylläolevalla tavalla. Pelinviejä kasvattaa ensimmäiseksi ristiväriin, pohjoinen voittaa toisen tikin ristiässällä ja palauttaa partnerin lähtöväriä - ruutua. Vahvojen ristitikkien ottamisen jälkeen pelinviejä maskaa herttaa pelaamalla kädestään herttarouvan. Etelän tulee peittää rouva kuninkaalla - kuva kuvalla - ja pelinviejä joutuu tyytymään kahteen herttatikkiin. Oikein pelaamalla pelinviejä saa neljä ristitikkiä sekä kaksi tikkiä muista väreistä, yhteensä kymmenen tikkiä.

JAKO 2	♠ KQ873					
E/N-S	♥ 753					
	♦ 10					
	♣ A1086					
♠ 1092	♠ A54	W	N	E	S	
♥ AQ10862	♥ K			1♦	P	
♦ A9	♦ KJ762	1♥	1♠	2♣	P	
♣ 53	♣ KJ72	3♥	P	3NT	P	
	♠ J6	P	P			
	♥ J94					
	♦ Q8543					
	♣ Q94					

Pohjoisella on aivan minimivoimainen välitarjous, huonoissa vyöhykkeissä passaaminen olisi hyvä vaihtoehto. Vastustajan oman väriin tarjoaminen on avaajalle vaatimus, hän ei saa passata, vaan kuvaa käyttää sopivalla toisella tarjouksella. Vastustajan välitarjous kuitenkin muuttaa tilannetta. Nyt avaaja saisi passata toisella vuorollaan - tarjoussarja ei kuole liian aikaisin, koska vastaajalla on vielä tarjousvuoro. Ylläolevassa jaossa idällä on kuitenkin hyvä toinen tarjous; hän kertoo 5-4 jakautumansa kahdella ristillä. Lännen hyppy kolmeen herttaan on vihjetarjous, hän kertoo kuuden kortin herttaväriin ja 10-12 pistettä. Heikommalla (6-9p) kädellä hän tyytyisi kahteen herttaan, ja täyspelivoimalla hän voisi hypätä suoraan neljään herttaan. 15ap:n kädellä itä ottaa inviitin vastaan, ilman herttatukea ja patapidolla oikea tarjous on kolme sangia.

Etelä lähtee partnerinsa väristä, kahdesta kortista korkeampi - sotamies - on oikein. Pelinviejän kannattaa laistaa kaksi ensimmäistä patakierrosta katkaistakseen puolustuksen yhteydet. Jomman kumman punaisen väriin on istuttava hyvin, jotta pelinviejä saisi yhdeksän tikkiä. Oikein on ensin pelata käden "blokeeraava" herttakuningas, mennä seuraavaksi ruutuässällä pöytään, ja jatkaa sieltä korkeilla hertoilla. Tällä kertaa hertta "juoksee", ja pelinviejä saa kuusi hertta-, kaksi ruutu- ja yhden patatikin. Jos hertta olisi istunut huonommin, olisi pelinviejä joutunut yrittämään kotipeliä ruutumaskilla.

JAKO 3	♠ 865					
S/E-W	♥ 654					
	♦ A953					
	♣ 1098					
	♠ KQJ742	♠ 103	W	N	E	S
	♥ KJ8	♥ AQ9				P
	♦ K4	♦ J1086	1♠	P	1NT	P
	♣ A7	♣ Q543	3♠	P	4♠	P
	♠ A9		P	P		
	♥ 10732					
	♦ Q72					
	♣ KJ62					

Idän sangitarjous lupaa 6-9 ap:tä ja kieltää neljän kortin patatuen. Länsi kertoo kuuden kortin patavärinsä tarjoamalla tätä uudestaan, oikea taso on tällä pistevoimalla kolme. Itä voisi harkita toisella vuorollaan myös kolmen sangin tarjoamista - itse asiassa sangitäyspeli on aktuellissa jaossa parempi - mutta jos pelaaja näkee parilla olevan yhteisen vähintään kahdeksan kortin ylävärivaltin, kannattaa loppusitoumus yleensä pelata tämä väri valttina.

Pohjoisen oikea lähtökortti on ristikympä, sarjan korkein. Pelinviejä yrittää rouvalla tikkiä - lähtöhän saattaa olla välisekvenssistä K109. Etelä peittää rouvan kuninkaalla ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin. Valtinpoisto aloitetaan pelaamalla kädestä pieni pata ja pöydästä kympä; korkeat kortit ensin siitä kädestä, missä on vähemmän kyseisen maan kortteja. Etelä voittaa pataässällä tikin, ottaa ristisotamiehen ja jatkaa ristiä, jonka pelinviejä varastaa. Kun pelinviejä on poistanut puolustuksen valtit, on aika miettiä, miten käsitellä ruutuväri. Jos etelällä on ruutuässä ja pohjoisella rouva, on oikein pelata pöydästä pieni ruutu ja yrittää tikkiä käden kuninkaalla. Ja jos vastustajien ruutukuvat ovat toisinpäin - kuten ylläolevassa jaossa - on oikein pelata pöydästä ruutusotamies, ja antaa sen "kiertää", ellei etelä peitä sotamiestä rouvalla. Ja jos puolustuksen ruutukuvat ovat samassa kädessä, ei ole merkitystä, minkä ruudun pöydästä pelaat. Puhdas arvaus vai? Ei todellakaan. Etelä on näyttänyt pelin kuluessa jo ristikuninkaan ja -sotamiehen sekä pataässän. Ruutuässä hänellä ei enää voi olla, koska tällöin hänellä olisi jakopisteinen 13, eikä hän olisi passannut ensimmäisellä tarjousvuorollaan. Siis oikein maskata etelän ruuturouva.

JAKO 4	♠ 964					
W/ALL	♥ A3					
	♦ QJ63					
	♣ AQ87					
	♠ K1072	♠ A83	W	N	E	S
	♥ QJ10	♥ 52	P	1♣	1♦	1♥
	♦ 94	♦ AK752	1NT	P	P	2♥
	♣ KJ64	♣ 1032	P	P	P	
	♠ QJ5					
	♥ K98764					
	♦ 108					
	♣ 95					

Pistevoima on melko tasan jakautunut kummallekin puolelle, ja näin jokainen pelaaja osallistuu tarjoussarjaan. Etelän kaksi herttaa on kyseenalainen tarjous. Huolimatta kuuden kortin hertasta kuudella pisteellä passaaminen olisi rauhallisempaa.

Länsi aloittaa ruutuyhdeksiköllä, ja itä voittaa kaksi ensimmäistä tikkiä ruutukuvillaan. Kolmanteen tikkiin hän jatkaa edelleen ruutua, koska hän tietää, että partnerinsa pääsee kuppaamaan pelinviejän ylitse. Nyt idällä on mahdollisuus *Lavinthal* merkinantoon. Kun länsi varastaa kolmannen ruutukierroksen, pitäisi hänen tietää, kumpaa väriä - pataa vai ristiä - hän pelaa neljänteen tikkiin. Kun itä antaa ruutuvarkauden seiskalla, pyytää hän neljänteen tikkiin korkeampaa näistä kahdesta väristä, eli pataa. Ja jos itä kolmanteen tikkiin pelaisi ruutukakkosen, pyytäisi hän partneriltaan ristikäntöä. Aktuellissa jaossa ruutukuppi annetaan seiskalla, ja itä pääsee pataässällä uudestaan kiinni antamaan toisen ruutuvarkauden. Pelinviejä menettää kaksi pata-, kaksi valtti- ja kaksi ruututikkiä.

JAKO 5	♠ K542				
N/N-S	♥ QJ73				
	♦ KJ74				
	♣ 6				
♠ AQJ1093	♠ -	W	N	E	S
♥ 108	♥ K9642		P	1♥	P
♦ 1053	♦ A62	1♠	P	2♣	P
♣ K2	♣ AQ1074	3♠	P	P	P
	♠ 876				
	♥ A5				
	♦ Q98				
	♣ J9853				

Kahdesta viiden kortin väristä avataan aina ylemmällä, ja toisella vuorolla tarjotaan alemmaa väriä. Lännen hyppy kolmeen pataan (kuten jaossa n:o 2) lupaa kuuden kortin värin ja 10-12 pistettä. Jako on hyvä esimerkki aiheesta: "How to bid misfits?". Eli miten tarjoamme silloin kun parin kädet eivät "sovi yhteen". Vastaus kuuluu: "Don't!".

Jos itä jatkaa tarjouksia kolmannella vuorollaan - vaihtoehtoina kolme sangia tai neljä ristiä - johtaa hän parin varmaan pietipeliin. Renonssilla passaaminen ei varmaankaan miellytä useimpia, mutta on kuitenkin selvästi paras tarjousvaihtoehto.

Pohjoinen aloittaa parhaiten ristisingeltonilla, pelinviejä voittaa kuninkaalla ja aloittaa valtinpoiston pelaamalla pataässän ja -rouvan. Pohjoinen saa valttikuninkaalla tikin ja pelaa herttaa; rouva, kuningas ja ässä. Etelä antaa partnerilleen ristivarkauden, ja nyt kun puolustus kääntää ruutua, joutuu pelinviejä menettämään yhden pata-, kaksi hertta-, kaksi ruutu, yhden risti- sekä yhden varkaustikin. Parhaalla puolustuksella patapelissä on siis vain seitsemän tikkiä. Jos itä tarjoaa ahneesti kolme sangia, ei tässäkin pelissä tule hyvin käymään, todennäköinen taksa sangitäyspelissä on kaksi tai kolme pietiä.

JAKO 6	♠ Q76				
E/E-W	♥ 987				
	♦ K6				
	♣ QJ852				
♠ K953	♠ A4	W	N	E	S
♥ J43	♥ KQ102			1♦	P
♦ 9	♦ AJ10853	1♠	P	2♦	P
♣ K10976	♣ 3	P	P		
	♠ J1082				
	♥ A65				
	♦ Q742				
	♣ A4				

Länsi ei tarjoa ensimmäisellä vuorollaan pisintä väriään, vaan mieluummin yhden padan. Kahden ristin tarjoaminen lupaisi voimaa väh. 10 pistettä. Ja vaikka herttasotamies vaihdettaisiin ässäksi, olisi oikea tarjous edelleen yksi pata - yhteisen ylävärivaltin hakeminen on aina ensisijalla. Idällä on toisella vuorollaan kaksi vaihtoehtoa; kaksi ruutua ja kaksi herttaa. Kaksi herttaa olisi reverse-tarjous, luvaten väh. 5-4 jakautuman lisäksi myös väh. 17 pistettä. Idällä on jakopisteinen vain 16 (ethän laske jakopistettä partnerin tarjoamasta lyhyestä väristä, padasta), joten kaksi ruutua on näinollen parempi valinta, luvaten 13-16 sekä kuuden kortin ruutuvärin. Kahteen ruutuun lännellä ei ole mitään syytä jatkaa tarjouksia, mutta idän tarjotessa kaksi herttaa on kaksi sangia oikea jatkotarjous.

Vaikka länsi on luvannut patavärin, on patasotamies silti oikea lähtökortti kahta ruutua vastaan. Pelinviejä selvittää valttivärin yhdellä menevällä juoksuttamalla ruutuyhdeksikön toiseen tikkiin. Puolustus saa vain yhden valttitikin, kun pohjoisella on kuva dubbelton. Ruutupelissä on kymmenen tikkiä, pelinviejä menettää valttitikin lisäksi kaksi ässää.

JAKO 7	♠ AJ					
S/ALL	♥ J10987					
	♦ 85					
	♣ 10875					
♠ 8763	♠ Q1095	W	N	E	S	
♥ Q	♥ K3					1♥
♦ QJ632	♦ K1097	P	2♥	DBL	P	
♣ KQ3	♣ A64	3♦	3♥	P	P	
	♠ K42	3♠	P	P	P	
	♥ A6542					
	♦ A4					
	♣ J92					

Idällä on juuri riittävästi voimaa (ja myös oikea jakautuma) ilmaisukahdennukseen. Länsi tarjoaa ensin pisintä väriään, ja kun pohjoinen kilpailee kolmella hertalla, kannattaa lännen kertoa toinen värinsä kolmella padalla. Ilmaisukahdennuksen jälkeen itä ainoastaan passaa, hän on kertonut kätensä kahdennuksella, ja nyt hänen partnerinsa on kapteeni ja päättää, miten korkealla tasolla parin kannattaa kilpailla loppusitoumuksesta.

Kun pohjoinen lähtee herttasotamiehellä ja pöydästä määrätään pieni, pitää etelän ottaa ensimmäinen tikki ässällä. Hän tietää lähtökortin perusteella herttarouvan olevan pelinviejällä, ja tarjoussarjan perusteella rouva saattaa hyvinkin olla singelton. Pelinviejä poistaa ensimmäiseksi vastustajien valtit, kuitenkin pelaten aina kädestä kohti pöytää. Kun valttisotamies on pohjoisella, joutuu puolustus tyytymään kahteen valttitikkiin. Valtinpoiston jälkeen pelinviejä kasvattaa ruutuvärinsä. Kortit istuvat pelinviejän kannalta hyvin ja hän saa patapelissä yhdeksän tikkiä.

JAKO 8	♠ 8532					
W/-	♥ 10974					
	♦ A54					
	♣ A6					
♠ A96	♠ QJ10	W	N	E	S	
♥ 3	♥ KQ8	1♦	P	2NT	P	
♦ KQJ87	♦ 10932	3♣	P	3♦	P	
♣ QJ92	♣ K108	P	P			
	♠ K74					
	♥ AJ652					
	♦ 6					
	♣ 7543					

Idällä on ensimmäisellä vuorollaan kaksi vaihtoehtoa; kolme ruutua tai kaksi sangia. Kumpikin tarjous rajoittaa käden pistevoiman, 10-12. Sangitarjous kuvaa käden paremmin, jakautuma ei voisi olla tasaisempi, ja idällä on myös hyvät pidot kaikissa tarjoamattomissa väreissä (vaikkei se olekaan ehdoton edellytys sangitarjoukseen). Lännellä on vain 12ap:tä, joten hän tietää, että yhteinen voima tuskin riittää täyspeliin. Hän kertoo kaksivärikätensä kolmella ristillä, ja itä *preferoi* kurinalaisesti kolmeen ruutuun. Ahne kolme sangia saisi tällä kertaa ansaitun huonon lopputuloksen.

Ruutupelissä pelinviejä saa normaalin herttakymppilähdön jälkeen kymmenen tikkiä, hän menettää ainoastaan kolme ässää. Jos pohjoinen kehittää ristiässälähdön - kaikkien teoriakirjojen vastaisesti - ja jatkaa toiseen tikkiin ristiä, saa hän partnerinsa myöhemmin kiinni herttaässällä, ja nyt ristikuppi pitää pelinviejän yhdeksässä tikissä. Kolme sangia ei tässä jaossa ole menestystarina. Etelä lähtee pienellä hertalla, pohjoinen pelaa yhdeksikön ja pelinviejä saa ensimmäisen tikin kuvalla. Toiseen tikkiin pelinviejä kasvattaa ruutuvärinsä, pohjoinen pääsee kiinni ässällä ja palauttaa partnerinsa lähtöväriä. Mutta nyt pitää pohjoisen olla tarkkana, jos hän palauttaa herttanelosen, puolustuksen herttaväri "menee blokkiin". Nyt kun herttaa pelataan neljäs kierros, on pohjoinen kiinni herttaseiskalla tai -kympillä, ja etelän viides hertta jää puolustukselta ottamatta. Kolmanteen ja neljänteen tikkiin pohjoisen pitää osata pelata korkeat herttansa, ja näin puolustus saa neljä herttatikkiä. Ylläoleva tilanne poikkeaa normaalisäännöstä, kun pelaaja palauttaa partnerinsa väriä, niin normaalikäytäntö kolmesta kortista on palauttaa pienin, ja kahdesta kortista korkein.

JAKO 9	♠ AKQ64				
N/E-W	♥ AJ964				
	♦ J				
	♣ 76				
♠ 95	♠ 873	W	N	E	S
♥ K105	♥ -		1♠	P	2♥
♦ Q1082	♦ A97543	P	4♥	P	P
♣ AQ85	♣ J1043	P			
	♠ J102				
	♥ Q8732				
	♦ K6				
	♣ K92				

Etelällä on jakopisteineen kaksi-yli-yhden vastaukseen vaadittavat kymmenen pistettä. Pohjoisen pitää toisella vuorolla hypätä suoraan täyspeliin, kolmeen herttaan etelä passaisi.

Lännen luonnollinen lähtö on ruutukakkonen. Ristiässälähtö ei ole hyvä - ässällä lähdetään vain silloin, kun lähtijällä on ässän lisäksi myös kuningas, siis sekvenssi. Ristiässälähdön jälkeen pelinviejä saisi kuninkaalla sellaisen tikin, mikä hänelle ei oikeastaan kuuluisi. Ristiviitonen ei ole myöskään onnistunut valinta, valttipeliä vastaan ei kannata lähteä ässän "alta". Itä voittaa ensimmäisen tikin ruutuässällä ja jatkaa parhaiten toiseen tikkiin ristisotamiehellä, pöydän heikkoutta vastaan. Näin puolustus voittaa kolme ensimmäistä tikkiä, ja pelaa neljänteen tikkiin vaikkapa lisää ristiä, jonka pelinviejä varastaa pöytään. Nyt pelinviejän pitää selvittää valttiväri menevittä. Kymmenen kortin yhteisellä valttivärillä, josta puuttuu kuningas, on oikea pelitapa maskata kuningasta. Joten seuraavaksi pelinviejän pitää tulla käteensä kiinni padalla pelatakseen herttaa pöytää kohti. Jos pelinviejä pelaa kädestään pienen hertan ja maskaa sotamiehellä, menettää hän kuitenkin vielä yhden valttitikin, jos lännellä sattuu olemaan kaikki puolustuksen kolme valttia. Oikein on aloittaa käden rouvalla. Jos länsi peittää ja itä tunnustaa, saadaan puolustuksen viimeinen valtti pois herttasotamiehellä. Ja jos länsi peittää ja itä ei tunnusta, kuten yllä tapahtuu, tullaan käteen uudestaan padalla maskaamaan lännen herttakymppi.

JAKO 10	♠ 84				
E/ALL	♥ AQ73				
	♦ 532				
	♣ AJ106				
♠ 109	♠ KJ75	W	N	E	S
♥ K10842	♥ -			1♣	P
♦ A74	♦ KQJ9	1♥	P	1♠	P
♣ Q43	♣ K9875	1NT	P	P	P
	♠ AQ632				
	♥ J965				
	♦ 1086				
	♣ 2				

Etelä ei saa tehdä yhden padan välitarjousta - voimaa ei ole riittävästi, eikä värin laadussakaan ole kehumista. Toisella vuorollaan lännellä olisi sangitarjouksen vaihtoehtona preferenssitarjous kaksi ristiä. Sangitarjous on parempi, koska partneri ei ole luvannut neljää ristikorttia enempää.

Pohjoisella ei ole mitään miellyttävää lähtökorttivaihtoehtoa. Ainoa tarjoamaton väri on ruutu, joten ruutuhakku lienee paras (tai pikemminkin vähiten huono) valinta. Pelinviejällä sen enempää kuin puolustajilla ei ole jaossa mitään selviä linjoja, ja tikkimäärä sangipelissä vaihtelee kuuden ja kahdeksan välillä.

JAKO 11	♠ 954				
S/-	♥ -				
	♦ QJ10954				
	♣ QJ64				
♠ K863	♠ AJ	W	N	E	S
♥ 98652	♥ QJ104				1NT
♦ 32	♦ K86	P	2♦	P	P
♣ K9	♣ 10873	P			
	♠ Q1072				
	♥ AK73				
	♦ A7				
	♣ A52				

Vaikka etelällä on aivan maksimi sangiavuukseensa, hänen pitää passata toisella vuorollaan. Kaksi ruutua on pysäytystarjous, pohjoinen päättää, että parin kannattaa pelata ruutu valttina alimmalla mahdollisella tasolla. Yleensäkin sangiavaajan partneri on tarjoussarjassa "kapteenin roolissa". Avaus yksi sangi kertoo tarkkaan pelaajan pistevoiman ja jakautuman, ja vastaaja nopeasti selvittää, mikä on parin oikea loppusitoutumus.

Kun länsi lähtee herttarouvalle, kannattaa pelinviejän sakata heti kaksi patamenevänsä korkeille herttakuvulle. Herttavarkaudella päästään käteen kiinni, ja neljänteen tikkiin aloitetaan valtinpoisto pelaamalla ruutukuningas kädestä. Yleensä puolustuspelaajan pitää peittää pelinviejän pelaama kuva korkeammalla kuvalla, mutta nyt idällä on edessään poikkeus. Pelaamalla pienen ruudun hän varmistaa yhden valttitikin itselleen. Pelinviejä pelaa vielä toisenkin valttikierroksen, ja näin puolustukselle jää yksi valtti, kuningas. Tavallisesti pelinviejän tulee poistaa puolustuksen kaikki valtit, mutta jos heille jää yksi vahva valttikortti, niin tällaista valttia ei kannata poistaa.

Seuraavaksi pelinviejä kiinnittää huomionsa ristiväriin. Oikea värinkäsittely on ottaa ensin ristiässä, ja sitten pelata pieni risti kohti käden kuvakortteja. Olisi virhe yrittää maskata värissä pelaamalla ensin kädestä rouva - jos maski "onnistuisi", itä peittäisi rouvan kuninkaalla, joutuisi pelinviejä menettämään kuitenkin vielä vähintään yhden ristitikin. Tilanne muuttuisi täysin, jos pelinviejällä olisi myös ristikymppi. Nyt jos idällä olisi ristikuningas, voisi pelinviejä saada kaikki neljä ristitikkiä.

Ruutupelissä pelinviejän oikea tikkimäärä herttalähdön jälkeen on kymmenen.

JAKO 12	♠ Q10862				
W/N-S	♥ Q3				
	♦ 7632				
	♣ A9				
♠ A97	♠ KJ5	W	N	E	S
♥ K7	♥ 10654	1♣	P	1♥	P
♦ K1084	♦ J	1NT	P	2♣	P
♣ K732	♣ Q10854	P	P		
	♠ 43				
	♥ AJ982				
	♦ AQ95				
	♣ J6				

Yhdeksällä pisteellään (ethän laske hertasta jakopistettä) ja huonolla värillään pohjoisen kannattaa unohtaa yhden padan välitarjous ensimmäisellä vuorollaan. Itä kertoo neljän kortin ylävärinsä, partnerin alavärin korottaminen saa odottaa. Etelällä olisi ollut korrekti välitarjous hertassa, mutta vastustajan kerrottua tässä värissä vähintään neljä korttia, jää ainoaksi vaihtoehdoksi passaaminen. Länsi kertoo tasaisen minimiavauskäden yhdellä sangilla, jonka itä luonnollisesti korjaa ristipeliin.

Kortit istuvat pelinviejän kannalta suosiollisesti - patamaski onnistuu, herttaässä on etelällä ja valtti on tasan 2-2.

Ainoat tikit, mitkä pelinviejä menettää, ovat puolustuksen kolme ässää.

JAKO 13	♠ Q3				
N/ALL	♥ AKJ9				
	♦ A73				
	♣ AK63				
♠ AK54	♠ J62	W	N	E	S
♥ Q532	♥ 864		2NT	P	P
♦ K10	♦ Q42	P			
♣ 852	♣ Q1097				
	♠ 10987				
	♥ 107				
	♦ J9865				
	♣ J4				

Pohjoisen avaustarjous jää myös loppusitoumukseksi, kellään ei ole siihen mitään lisättävää. Avaus kaksi sangia kertoo 21-22ap:tä ja tasaisen jakautuman.

Idän oppikirjan mukainen lähtökortti on ristikymppi - pisimmän maan välisekvenssistä. Pelinviäjän pitää yrittää sotamiehellä ensimmäistä tikkiä. Jos ristirouva on lännellä, joutuu pelinviestä tyytymään kahteen ristitikkiin, ässään ja kuninkaaseen. Jos taas ristirouva on lähtijällä, saa hän väristä kolmannenkin tikin. Ristisotamies voittaa pelinviäjän onneksi ensimmäisen tikin, ja pelinviestä pääsee pöytään kiinni - tässä jaossa varmasti viimeisen kerran. Toiseen tikkiin oikea kortti pöydästä on herttakymppi. Jos länsi ei peitä rouvalla, pelinviestä pelaa yhdeksikön, ja jatkaa kolmanteen tikkiin lisää herttaa ja maskaa uudelleen. Kun sekä risti- että herttarouva ovat jakutuneet suosiollisesti, saa pelinviestä sangipelissä kahdeksan tikkiä.

JAKO 14	♠ 842				
E/-	♥ AQ85				
	♦ QJ5				
	♣ A62				
♠ A7	♠ KQJ9	W	N	E	S
♥ 1062	♥ K3			1♦	P
♦ A87	♦ K10643	2♣	P	2NT	P
♣ KJ1083	♣ 94	3NT	P	P	P
	♠ 10653				
	♥ J974				
	♦ 92				
	♣ Q75				

Vaikka pohjoisella on avauskäden verran voimaa, ei hänellä ole mitään syytä osallistua tarjoussarjaan. Vastustajista toinen on kertonut väh. 13 ja toinen väh. 10 pistettä. Partnerille ei tämän perusteella montakaan kuvakorttia mahdu. Idällä ei ole aivan tasaista kättä, mutta kaksi sangia on silti parempi tarjous kuin kaksi pataa. Patatarjous lupaisi reverse-voiman, väh. 17 pistettä. Pelkoa yhteisen 4-4 patavaltin kadottamisesta ei ole - jos partnerilla on viisi ristiä ja neljä pataa, tarjoaa hän kahteen sangiin kolme pataa. Ja jos lännen mustat värit olisivat molemmat neljän kortin pituisia, tarjoaisi hän ensimmäisellä vuorollaan yhden padan, eikä kahta ristiä.

Etelällä on kaksi mahdollista lähtökorttia: patakolmonen ja herttanelonen. Värien laatueron vuoksi herttalähtö on suositeltavampi. Pohjoinen voittaa ensimmäisen tikin herttaässällä ja jatkaa toiseen tikkiin viitosen, kolmesta jäljellä olevasta palautetaan pienin kortti. Pelinviestä voi laskea neljä patatikkiä, kaksi ruututikkiä sekä herttakuninkaan. Kaksi puuttuvaa tikkiä hän voi helposti kasvattaa ruudusta, jos vastustajan ruutuväri on jakautunut tasan 3-2. Ongelma ruudun kasvatuksessa on, että puolustajat ehtivät saamaan ensin viisi tikkiä, ennenkuin pelinviestä saa omaa yhdeksää tikkiään. Ruudulla kiinni päästessään puolustajilla on ruututikin lisäksi kolme herttatikkiä sekä ristiässä. Joten tässä jaossa pelinviäjän pitää unohtaa pisimmän värin kasvattaminen ja kiinnittää huomionsa ristiväriin. Oikea ristin käsittely on aloittaa kädestä yhdeksiköllä ja määrätä pöydästä pieni. Jos maski onnistuu - ristirouva on etelällä - saa pelinviestä kotipelistä puuttuneet kaksi lisätikkiä.

JAKO 1	♠ 98				
N/-	♥ QJ108752				
	♦ 5				
	♣ A76				
♠ A653	♠ 10742	W	N	E	S
♥ 964	♥ K3		3♥	P	4♥
♦ J93	♦ K106	P	P	P	
♣ J54	♣ KQ103				
	♠ KQJ				
	♥ A				
	♦ AQ8742				
	♣ 982				

Pohjoisella ei ole kaikkein tyypillisin estoavauskäsi - yli puolet hänen arvopisteistään on avausvärin ulkopuolella. Kurinalaisimmat pelaajat eivät avaa pohjoisen kädellä, mutta herttakymppi ja vaaraton vyöhyke tekevät avaustarjouksesta täysin hyväksyttävän. Idällä on sopiva jakautuma, muttei riittävästi voimaa ilmaisukahdennukseen. Vaihdetaan patakakkonen pataässäksi, ja dubbelt olisi itsestäänselvyys. Etelällä on vain singeltonhertta, mutta sehän riittää hyvin tukemiseen - partneri lupasi avaustarjouksellaan vähintään seitsemän korttia. Kun partneri avaa estotarjouksella, kannattaa pisteiden sijasta laskea tulossa olevia tikkejä. Etelän näkökulmasta herttapelissä on todennäköisesti otettavissa kymmenen tikkiä; seitsemän herttaa (jos partnerilla on hyvä herttaväri), kaksi pataa ja ruutuässä.

Idän oikea lähtökortti on ristikuningas, ja ensimmäiseen tikkiin länsi antaa positiivisen merkinannon ristinelosella - hän haluaa partnerinsa jatkavan aloitusväriä. Jos lännen ristiväri olisi 754, olisi oikea kortti seiska, nyt ei ole mitään syytä rohkaista partneria jatkamaan ristiä. Valtisitoumuksessa on tärkeää laskea tulevien tikkien lisäksi myös menevät. Pelinviejiä voi laskea saavansa kymmenen tikkiä: kaksi pataa, kuusi herttaa ja alaväriässä. Mutta meneviä laskemalla pieti uhkaa, pelinviejiä on vaarassa menettää pataässän, herttakuninkaan ja kaksi ristitikkiä. Ristilähdöllä puolustus on askeleen pelinviejiä edellä, ja ainoa mahdollisuus kotipeliin on toiseen tikkiin maskata ruutua. Tikkiin kolme sakataan ruutuässälle ristimenevä, ja vasta nyt on aika poistaa puolustuksen valtteja. Ruutukuninkaan ollessa idällä pelinviejiä saa sitoumuksensa yhden pietin sijasta kaksi pietiä, mutta ylimääräinen 50 pistettä on vähän verrattuna mahdollisesti saatavaan 420 pisteeseen. Jos itä päättäisi jostain syystä lähteä pienellä ruudulla, ei nyt kannattaisi riskeerata maskia, vaan oikein on ottaa ässä ja jatkaa toiseen tikkiin padalla. Ilman ristilähtöä pelinviejällä on aikaa kasvattaa patavärisä, ja hän pääsee yhdestä ristimenevästään patakuvulle.

JAKO 2	♠ Q1072				
E/N-S	♥ 764				
	♦ J4				
	♣ A752				
♠ A3	♠ K54	W	N	E	S
♥ Q108	♥ AKJ952			1♥	P
♦ 8752	♦ A93	1NT	P	3♥	P
♣ Q1063	♣ J	4♥	P	P	P
	♠ J986				
	♥ 3				
	♦ KQ106				
	♣ K984				

Etelällä olisi ihanteellinen jakautuma ilmaisukahdennukseen, pisteitä pitäisi olla vain pari lisää. Lännen sangitarjous lupaa voimaa kuudesta yhdeksään, ja kieltää neljä korttia sekä hertassa että padassa. Kun itä toisella vuorollaan kertoo kuusi korttia herttaa ja 17-19 pistettä, on lännellä helppo työ korottaa herttatäyspeliin.

Etelän ruutukuningaslähdön pelinviejiä voittaa ässällä. Tässä jaossa pelinviejiä ei ensi töikseen poista puolustuksen valtteja. Oikea pelijärjestys on: ruutuässä, pataässä, patakuningas, patavarkaus pöytään ja vasta nyt valtit pois.

JAKO 3	♠ 76				
S/E-W	♥ AQ7				
	♦ KJ1054				
	♣ J92				
	♠ QJ1093	♠ K542	W	N	E S
	♥ 1084	♥ J952			P 1NT
	♦ 987	♦ Q2	P	3NT	P P
	♣ K4	♣ 763	P		
	♠ A8				
	♥ K63				
	♦ A63				
	♣ AQ1085				

Pohjoinen näkee parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, muttei edes hae mahdollista yhteistä ruutuvalttia, vaan tekee suoraan sangitäyspelin.

Länsi osuu patalähdöllään pelinviejän heikkoon kohtaan. Patarouva kannattaa laistaa, jos vaikka länsi erehdyksessä vaihtaisi toiseen tikkiin väriä. Länsi kuitenkin jatkaa lähtöväriä ja pelinviejä on toisessa tikissä ässällään kiinni.

Pikatikkejä pelinviejä laskee seitsemän kappaletta: yksi pata, kolme herttaa, kaksi ruutua ja yksi ristitikki. Molemmista alaväreistä voidaan kasvattaa helposti lisätikkejä, ongelmana on vain, että jos puolustus pääsee kerrankin kiinni, voivat he ottaa pietin patatikeillään. Sekä ruudussa että ristissä pelinviejä voi maskata puuttuvaa kuvaa, onnistumisprosentin ollessa 50. Parhaat kotipelimahdollisuudet pelinviejä saa "kombinoimalla" mahdollisuutensa. Oikein on pelata ensin ruutuässä ja -kuningas. Jos rouvaa ei näy, on pakko turvautua ristimaskiin. Mutta kuten aktuellissa jaossa tapahtuu, putoaa idän rouva dubbelton, ja pelinviejä saa näin puuttuvat tikit ruutuväristä.

JAKO 4	♠ Q87				
W/ALL	♥ K9743				
	♦ 962				
	♣ Q9				
	♠ AK6	♠ 542	W	N	E S
	♥ A86	♥ QJ10	1♣	P	1♦ P
	♦ Q7	♦ KJ1043	2NT	P	3NT P
	♣ AJ865	♣ 43	P	P	
	♠ J1093				
	♥ 52				
	♦ A85				
	♣ K1072				

Kun länsi hyppää sangissa toisella vuorollaan, kertoo hän tasaisen jakautuman ja 18-20 arvopistettä. Itä korottaa kolmeen sangiin, vaikka parilla ei aivan 26 pistettä välttämättä löydykään - hyvä kasvatuskelpoinen ruutuväri tekee käden noston arvoiseksi.

Pohjoinen lähtee pisimmästä väristään, ja sen neljänneksi suurimmalla kortilla - herttanelosella. Pöydän kymppi saa tikin ja toiseen tikkiin aloitetaan ruudun kasvatus, pöydästä pieni ruutu ja kädestä rouva. Pohjoinen antaa ruudussa pituusmerkinannon pelaamalla ensimmäiseen kierroksen yhdeksikön, kertoen näin parittoman määrän kortteja. Kun pelinviejä jatkaa kolmanteen tikkiin kädestään ruutua pöydän kuvalle, ottaa etelä tikin ja jatkaa partnerin lähtöväriä herttaa. Pelinviejä yrittää päästä pöytään pelaamalla kädestään pienen, mutta pohjoinen voittaa kuninkaalla tikin, ja jatkaa väriä pelinviejän ässälle. Pelinviejän yhteydet pöytään ovat nyt katkenneet ja lepääjän käsi kasvatettuine ruututikkeineen on kuollut kuin kivi. Lopputulos kaksi tai kolme piestä. Missä pelinviejä meni vikaan? Heti ensimmäisessä tikissä. Pelinviejän pitää voittaa lähtökortti käteen ässällä - vaikka pöydän kymppi voisi ottaa tikin halvemmalla - ja jatkaa toiseen tikkiin ruuturouvalla. Etelä tekee parhaansa ja laistaa yhden ruutukierroksen, mutta nyt pelinviejä pääsee hertalla myöhemmin varmasti pöytään hakemaan vahvat ruudut.

JAKO 5	♠ A7					
N/N-S	♥ QJ84					
	♦ A96					
	♣ K1032					
	♠ Q963	♠ 854	W	N	E	S
	♥ A32	♥ K96		1♣	P	1♠
	♦ Q10	♦ KJ874	P	1NT	P	P
	♣ J987	♣ 54	P			
	♠ KJ102					
	♥ 1075					
	♦ 532					
	♣ AQ6					

Etelä ei saa tarjota kahta sangia ensimmäisellä vuorollaan. Hänellä on kyllä tarjoukseen vaadittavat 10-12 arpovistettä sekä tasainen jakautuma, mutta yhden tason yläväritarjous kulkee aina sangitarjousten edellä. Pohjoisen yksi sangi kertoo 13-14 arpovistettä ja tasaisen jakautuman. Kahden hertan tarjoaminen olisi virhe, se lupaisi reverse-voiman (väh. 17p.) sekä 5-4 jakautuman tarjotuissa väreissä.

Itä lähtee ruutuseiskalla, länsi pelaa rouvan, ja pelinviejä laistaa kaksi ensimmäistä ruutukierrosta katkaistaakseen puolustuksen yhteydet ruutuvärisä. Pelinviejä voi laskea kuusi varmaa pikatikkiä: kaksi pataa, yhden ruudun ja kolme ristiä. Lisätikkejä voidaan saada padasta maskaamalla rouvaa, tai ristikistä, jos sotamies putoaa toisella tai kolmannella kierroksella. Myös hertasta voidaan kasvattaa ainakin yksi lisätikki antamalla puolustuksen ässälle ja kuninkaalle tikit. Kun vastustajat ovat ehtineet kasvattamaan oman pitkän värinsä, on hyvä laskea omien tikkien lisäksi myös vastustajien tikit. Ruudusta he ovat saamassa neljä tikkiä ja hertassa heillä on kaksi korkeinta korttia. Joten jos he saavat tikin patarouvalla tai ristikisotamiehellä, on heillä pietitikki otettavissa. Tämän vuoksi pelinviejän tulee kasvattaa itselleen seitsemäs tikki herttaväristä. Neljänteen tikkiin pelataan iso hertta jommasta kummasta kädestä, ja myöhemmin kiinni päästessään pelinviejä pelaa lisää herttaa. Puolustus joutuu tyytymään näin kuuteen tikkiin.

JAKO 6	♠ 6543					
E/E-W	♥ J94					
	♦ 54					
	♣ Q754					
	♠ KQJ9	♠ 10	W	N	E	S
	♥ 86	♥ AQ2			1♦	1♥
	♦ 972	♦ AKJ108	1♠	P	2♣	P
	♣ AJ93	♣ K1086	3♣	P	3NT	P
	♠ A872		P	P		
	♥ K10753					
	♦ Q63					
	♣ 2					

Kaikki pelaajat eivät pidä etelän kättä välitarjouksen arvoisena, herttavärin laatu on niin huono, että ainakin toisenlaisissa vyöhykkeissä passaaminen olisi parempi vaihtoehto. Jos itä-länsi pelaisi negatiivisia kahdennuksia, olisi lännellä erinomainen paikka käyttää tätä konventiota. Partnerin avaustarjouksen ja vastustajan välitarjouksen jälkeen "sputnik-kahdennus" lupaa tarjoamattomat värit. Itä kertoo kahdella ristillä jakautumansa ja länsi tekee täyspelivihjeen kolmella ristillä. Idällä on voimaa enemmän kuin hän on tähän asti tarjoussarjassa luvannut, ja hyvällä herttapidolla hän tarjoaa sangitäyspelin.

Etelä lähtee herttaviitosella, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin rouvallaan. Pelinviejäällä on kuusi pikatikkiä: kaksi herttaa, kaksi ruutua ja kaksi ristiä. Molemmissa alaväreissä on hyvät lisätikkimahdollisuudet, kummassakin värissä on yhteensä kahdeksan korttia vain rouvan puuttuessa. Toiseen tikkiin pelinviejä pelaa kuitenkin lyhyttä väriään pataa! Kotipelistä puuttui vain kolme tikkiä, ja varmimmin nämä tikit saadaan pataväristä. Patakymppi otetaan yhteyksien vuoksi kuvalla yli ja jatketaan väriä, kunnes puolustus ottaa ässällään tikin.

JAKO 7	♠ 964				
S/ALL	♥ 1083				
	♦ KJ8				
	♣ KQJ3				
♠ KQ1075	♠ AJ2	W	N	E	S
♥ Q7	♥ 542				P
♦ A762	♦ 943	1♠	P	P	2♥
♣ A5	♣ 10842	P	P	P	
	♠ 83				
	♥ AKJ96				
	♦ Q105				
	♣ 976				

Etelä "balansoi" kahdella hertalla ja jää myös pelaamaan tätä sitoumusta. Puhutaan balansoinnista, kun vastapuoli on jäämässä matalan tason sitoumukseen, ja kahden passin jälkeen pelaaja pitää tarjoussarjan hengissä tarjoamalla tai kahdentamalla. Balanssikähdennukseen tai välitarjoukseen ei vaadita niin paljon voimaa kuin normaaliin ilmaisukähdennukseen tai välitarjoukseen. Pohjoisen ei kannata korottaa partnerinsa väriä, vaikka hänellä on 10 pistettä ja kolmen kortin valttituki - etelähän passasi ensimmäisellä vuorollaan, joten täyspeli ei voi tulla kysymykseen. Itä voisi toisella vuorollaan kilpailla kahdella padalla, ensimmäisen passin jälkeen hänellä ei voisi olla enempää voimaa, ja partnerin pata-avaus on yleisimmin tehty viiden kortin värillä. Jos itä tarjoaa kaksi pataa, niin nyt olisi pohjoisen vuoro kahden passin jälkeen kilpailla loppusitoumuksesta kolmella hertalla.

Länsi aloittaa patakuninkaalla, ja pelinviejä varastaa kolmannen patakierroksen. Valttisitoumusta pelataan, joten ensimmäiseksi poistetaan puolustuksen valtit. Kun pelinviejällä on yhteensä kahdeksan kortin väri, josta puuttuu rouva, on maskaaminen paras mahdollisuus välttää menevä tässä värissä. Muista kuitenkin tarjoussarja! Itä passasi partnerinsa avaustarjoukseen, joten hänellä ei voi olla viittä pistettä enempää. Ja ensimmäisissä tikeissä hän on näyttänyt jo pataässän ja -sotamiehen. Joten herttamaski ei voi onnistua, koska rouvan on tarjoussarjan perusteella oltava lännellä. "Card reading" palkitaan tässä jaossa, ja toppaamalla hertan pelinviejä saa yhdeksän tikkiä.

JAKO 8	♠ K87				
W/-	♥ 532				
	♦ Q96				
	♣ QJ108				
♠ QJ1054	♠ A962	W	N	E	S
♥ 96	♥ 107	P	P	P	1♥
♦ 74	♦ K852	P	1NT	P	3♥
♣ A943	♣ K62	P	4♥	P	P
	♠ 3	P			
	♥ AKQJ84				
	♦ AJ103				
	♣ 75				

Lännen käsi on lähellä yhden padan välitarjousta. Pohjoisen sangitarjous lupaa 6-9 pistettä ja kieltää neljän kortin ylävärit. Lännen välitarjouksen jälkeen hän lupaisi myös patapidon. Etelä voi toisella vuorollaan joko näyttää 5-4 jakautumansa ruututarjouksella, tai kuuden kortin värinsä herttarajouksella. Värien laatueron vuoksi kolme herttaa on oikea tarjous, ja kun partneri kertoo 17-19 pisteen käden, korottaa pohjoinen täyspeliin.

Länsi aloittaa patarouvalle, ja pelinviejä varastaa toisen kierroksen. Valtit poistuvat helposti kahdella kierroksella, ja seuraavaksi pelinviejä kiinnittää huomionsa ruutuväriin. Ensimmäiseen ruutukierrokseen pelataan pöydästä yhdeksikkö. Jos itä ei peitä kuninkaallaan, pelataan kädestä kolmonen ja jatketaan seuraavaksi pöydän rouvalle. Näin pelaten pelinviejä saa kaikki neljä ruututikkiä. Jäljellä on vain yksi ongelma - millä päästä pöytään kiinni maskaamaan ruutua? Ethän vain pelannut pietiin täyspeliäsi jo toisessa tikissä. Pata piti varastaa kahdeksikolla, ja nyt kun puolustuksen hertta oli tasan 2-2, muodostui pöydän herttaviitonon yhteyskortiksi ruutumaskia varten.

JAKO 9	♠ A95				
E/ALL	♥ AQ2				
	♦ KJ92				
	♣ K54				
	♠ K4	♠ QJ1063	W	N	E S
	♥ J1074	♥ 93			P P
	♦ 74	♦ Q65	P	1NT	P 2♣
	♣ QJ972	♣ 1086	P	2♦	P 3NT
	♠ 872		P	P	P
	♥ K865				
	♦ A1083				
	♣ A3				

Etelällä on aivan tasainen käsi, mutta hän silti hakee yhteistä ylävärivalttia kahden ristin kyselyn kautta. Jos partnerilta löytyisi neljän kortin herttaväri, olisi neljä herttaa varmasti parempi täyspeli kuin kolme sangia. Yleensä jos pelaajalla on paljon "kontrolleja" - ässiä ja kuninkaita, sopii käsi paremmin valttisitoumukseen. Kun taas alemmat honöörit viittaavat sangipelisopivuuteen.

Idällä on selkeä lähtökorttivalinta, patarouva. Ensimmäiseen tikkiin lännen tulee "ablokeerata" kuninkaansa. Jos länsi pelaisi lähtöön pienen padan, olisi puolustuksen yhteydet pataväriässä poikki. Pohjoinen laistaa kaksi ensimmäistä patakierrosta ja on kiinni kolmannessa tikissä pataässäällä. Pelinviejä voi laskea kahdeksan pikatikkiä: yksi pata, kolme herttaa, kaksi ruutua ja kaksi ristiä. Kotipelitikki voi tulla hertasta, jos puolustuksen väri on jakautunut tasan 3-3. Paremmat mahdollisuudet tarjoaa kuitenkin ruutuväri. Jos pelinviejä arvaa oikein ruuturouvan sijainnin, saa hän väristä kaikki neljä tikkiä. Pelinviejän ruutuväri on niin "tiivis", että hän pystyy maskaamaan rouvaa kummalta pelaajalta hyvänsä. Oikea pelitapa on ottaa ensin ruutukuningas ja sitten kierrättää sotamies. Jos maski epäonnistuu, saa länsi tikin rouvallaan, mutta hänellä ei ole mitään vaarallista kääntöä. Jos pelinviejä päättää maskata rouvaa länneltä, ensin ässä ja sitten kierrätetään kymppi, pääsee itä kiinni ottamaan samantien pietin vahvoilla padoillaan. Jos sinulla on väriässä maski "kahteen suuntaan", maskaa rouvaa siten, että jos maski kuitenkin epäonnistuu, kiinni pääsee "vaaraton vastustaja".

JAKO 10	♠ J1053				
E/ALL	♥ QJ94				
	♦ K10				
	♣ A63				
	♠ AQ874	♠ K62	W	N	E S
	♥ 3	♥ 1072			P P
	♦ A74	♦ J852	1♠	P	1NT P
	♣ K1094	♣ QJ7	2♣	P	2♠ P
	♠ 9		P	P	
	♥ AK865				
	♦ Q963				
	♣ 852				

Pohjoinen ei saa ilmaisukahdentaa ensimmäisellä vuorollaan. Ensinnäkään jakautuma ei ole sopiva - liikaa pataa ja liian vähän ruutua. Toiseksi voimaa ei ole aivan riittävästi, ja kolmanneksi partneri on passannut käsi, joten oman pelin hakeminen ei kuitenkaan tuottaisi tulosta. Etelä voisi toisella vuorollaan harkita herttavälitarjousta, mutta vaaravyöhyke suosii passaamista. Idän valintatarjous päättää tarjoussarjan.

Pohjoinen lähtee herttarouvalla, etelä antaa positiivisen merkinannon viitosella, ja pelinviejä varastaa seuraavan herttakierroksen. Pataässä ja -kuningas paljastaa valtin vinoistunnon. Nyt pelinviejä ei saa jatkaa valtaamista, koska näin hän menettäisi "valttikontrollin". Jos hän ottaisi vielä patarouvan ja kasvattaisi seuraavaksi ristinsä, pääsisi pohjoinen kiinni ristiässäällä ja poistaisi pelinviejän viimeisen valtin sotamiehellään. Näin puolustus saisi vielä kolme herttatikkiä. Patakuninkaan jälkeen pelinviejä jatkaakin heti ristiä, ja nyt puolustus on voimaton.

JAKO 11	♠ 1074				
S/-	♥ KQJ9				
	♦ 65				
	♣ Q1053				
♠ A92	♠ KQ5	W	N	E	S
♥ 10852	♥ A74				P
♦ A10982	♦ KQ	P	P	1♣	P
♣ 2	♣ AJ864	1♦	P	2NT	P
	♠ J863	3NT	P	P	P
	♥ 63				
	♦ J743				
	♣ K97				

Kun avaja tarjoaa toisella kierroksella sangia, pidetään jakautumaa 5-3-3-2 myös tasaisena. Hyppysangi lupaa 18-20 arvopistettä. Lännen ei kannata esitellä neljän kortin herttaväriään enää kolmen tasolla - partneri olisi tarjonnut yhden hertan toisella vuorollaan, jos hänellä olisi ollut neljän kortin herttaväri.

Etelällä on kaksi yhtäpitkää väriä, joista toisesta pitäisi lähteä neljänneksi korkeimmalla. Patakolmonen on parempi vaihtoehto kuin ruutukolmonen, ensinnäkin pataväriin laatu on hieman parempi kuin ruudun, ja toiseksi länsi tarjosi ruutua ensimmäisellä vuorollaan. Pelinviejällä on pikatikkejä yhtä vaille kotipelin verran: kolme pataa ja ruutua, sekä hertta- ja ristiässä. Ruudusta voisi tulla kaksikin lisätikkiä, jos puolustuksen väri olisi 3-3 tai sotamies putoaisi toisena. Otetaan ensin käden ruutukuvat, matkustetaan pöytään takaisin pataässällä (ensimmäinen tikki pitää ottaa käteen kuvalla), pelataan pöydän ruutuässä ja toivotaan parasta. Aktuellissa jaossa pelinviejällä ei ole onnea, ruutuväri ei käyttäydy kunnolla, ja hän joutuu tyytymään kahdeksaan tikkiin. Pelinviejän pitää kuitenkin muistaa, että hän tarvitsee kotipeliinsä vain yhdeksän, ei kymmentä tikkiä. Oikea pelijärjestys on: ensimmäinen tikki käden patakuvalla, toinen tikki ruutukuninkaalla, kolmannessa tikissä otetaan ruuturouva yli ässällä, ja sitten jatketaan pöydästä ruutukympillä. Toinen puolustaja saa näin tikin sotamiehellään, vaikka tämä olisi vain kolmantena, mutta näin pelaten pelinviejä varmistaa itselleen neljä ruututikkiä.

JAKO 12	♠ 108				
W/N-S	♥ J6				
	♦ 543				
	♣ AQJ1075				
♠ Q965	♠ J74	W	N	E	S
♥ 97432	♥ Q105	P	P	P	1NT
♦ A8	♦ KJ96	P	3NT	P	P
♣ 64	♣ K93	P			
	♠ AK32				
	♥ AK8				
	♦ Q1072				
	♣ 82				

Pohjoinen ei voi avata heikolla kakkosella ristiväriin kanssa - jos hän avaisi kaksi ristiä, löytäisi hän nopeasti itsensä pietislammista. Kahdeksasta arvopisteestä huolimatta pohjoinen hyppää suoraan kolmeen sangiin toisella vuorollaan. Jos partnerilla on ristikuningas, tai jos ristimaski käy, voi hän laskea kuusi tikkiä ristiväriillään. Tämän jälkeen sangiavaajan pitäisi pystyä hoitamaan puuttuvat kolme tikkiä 15-17 arvopisteellään.

Länsi lähtee herttakolmosella ja pelinviejä yrittää tikkiä pöydän sotamiehellä. Itä pelaa kuitenkin rouvan ja ensimmäisen tikin pelinviejä voittaa käteensä. Toiseen tikkiin pelinviejä alkaa kasvattamaan ristiväriään maskaamalla - pieni risti kädestä ja pöydästä rouva. Nyt idällä on pelin ratkaisun avaimet käsissään, jos hän ottaa heti tikin kuninkaallaan ja jatkaa herttaa, pääsee pelinviejä kiinni, joka voi ottaa myös seuraavat viisi ristiä. Idän pitää laistaa ensimmäinen ristikierros - mieluummin miettimättä - ja nyt kun pelinviejä tulee käteensä padalla kiinni ottamaan uuden ristimaskin, ottaa itä nyt vasta kuninkaallaan tikin. Näin pelinviejän yhteydet pöytään katkeaa ja hän saa vain yhden ristikin.

JAKO 1	♠ 85				
N/-	♥ K107				
	♦ K74				
	♣ KQJ87				
♠ Q4	♠ AKJ963	W	N	E	S
♥ Q86542	♥ 3		1♣	1♠	2♠
♦ 10952	♦ J63	P	3♣	P	5♣
♣ 5	♣ 943	P	P	P	
	♠ 1072				
	♥ AJ9				
	♦ AQ8				
	♣ A1062				

Idällä on kaksi vaihtoehtoa välitarjoukseen. Yksinkertainen yksi pata luvaten 10-16p tai hyppäävä kaksi pataa luvaten alle 10ap:tä. Etelällä on hankala tarjoustilanne. Ilman välitarjousta hän olisi hypännyt suoraan kolmeen sangiin, mutta nyt patapidon puuttuminen estää tämän. Partnerin väriä ei voi korottaa huolimatta hyvästä neljän kortin tuesta. Kaksi ristiä lupaisi 6-9p ja kolme ristiä 10-12p, ja korkeammat korotukset ohittaisivat mahdollisen parhaan täyspelin - kolme sangia. Apuun tulee vastustajan värin tarjoaminen, joka kertoo hyvän käden ilman sopivaa tarjousta. Avausvärin uudelleen tarjoaminen lupaa normaalisti väh. kuuden kortin värin, mutta vastustajan välitarjouksen jälkeen viisi korttiakin riittää paremman tarjouksen puutteessa. Kun partneri ei pysty auttamaan patapidolla, päättää etelä tarjoussarjan harvinaiseen alaväritäyspeliin.

Itä aloittaa korkeilla patakuvillaan, ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Puolustuksen valttien poistamiseen menee seuraavat kolme ristikierrosta. Pelinviejä on menettänyt kaksi tikkiä ja on vaarassa menettää vielä yhden herttatikin, alaväreissä hänellä ei ole meneviä. Herttassa on maski kahteen suuntaan - jos pelinviejä arvaa, kummalla puolustajalla on rouva, selvittää hän oikein maskaamalla värin menevittä. Jos itä on tarjonnut väliin yhden padan, on todennäköisempää, että hänellä on herttarouva - lupasihan hän välitarjouksellaan jonkin verran voimaa. Pelinviejän ei tarvitse kuitenkaan turvautua arvaukseen, jos hän ottaa ensin kolme ruututikkiään. Nyt itä on näyttänyt tähän asti kuusi patakorttia, kolme ristiä ja kolme ruutua. Joten hänellä ei voi olla kuin korkeintaan yksi hertta. Oikein on siis pelata ensin herttaässä, ja seuraavaksi ottaa varma maski kymppillä.

JAKO 2	♠ 6				
E/N-S	♥ QJ1093				
	♦ J54				
	♣ 9653				
♠ 8742	♠ AK3	W	N	E	S
♥ 85	♥ K7			1NT	P
♦ A962	♦ K10873	2♣	P	2♦	P
♣ AQJ	♣ K108	3NT	P	P	P
	♠ QJ1095				
	♥ A642				
	♦ Q				
	♣ 742				

Länsi voisi myös hypätä suoraan kolmeen sangiin, hänen patavärinsä on niin onnettoman huono, että vaikka yhteinen 4-4 valtti löytyisikin, saattaisi kolme sangia olla silti oikea täyspeli.

Etelä patarouva-aloituksen pelinviejä voittaa käteensä. Kaksi pataa, kaksi ruutua ja kolme ristiä tekevät yhteensä seitsemän pikatikkiä, joten pelinviejä kasvattaa ensimmäiseksi ruutuvärinsä. Jos puolustuksen ruutu on tasan 2-2, saa pelinviejä ylitikin ottamalla ensin kaksi korkeaa ruutua. Kotipeli on syytä kuitenkin varmistaa ensin! Pelinviejän arka kohta on herttaväri, jos pohjoinen pääsee kiinni, voi puolustus ottaa pietin herttatikeillään. Tämän vuoksi ruutuväri pitää käsitellä siten, että pohjoinen ei pääse kiinni. Oikein on tikkiin kaksi mennä ristillä pöytään, tikkiin kolme pelataan pöydästä pieni ruutu ja peitetään pohjoisen pelaama kortti mahdollisimman halvalla. Etelä pääsee ruuturouvalle kiinni, ja parasta mitä hän voi tehdä on kasvattaa patavärinsä. Yhdeksän tikkiä.

JAKO 3	♠ 975				
S/E-W	♥ J2				
	♦ 853				
	♣ AKQ42				
♠ A84	♠ QJ106	W	N	E	S
♥ Q10863	♥ K754				1NT
♦ J1062	♦ 94	P	3NT	P	P
♣ 5	♣ J96	P			
	♠ K32				
	♥ A9				
	♦ AKQ7				
	♣ 10873				

Pohjoisella on vain 10ap:tä, joten "oppikirjatarjous" olisi kaksi sangia - täyspelivihje. Mutta hyvä ristiväri puhuu suoran täyspelitarjouksen puolesta. Ristiväri tuottaa todennäköisesti viisi tikkiä, ja vaikka partnerilla olisi minimi 15ap:tä, on hänen kädessään varmaankin neljä puuttuvaa tikkiä.

Länsi lähtee herttakuutosella, pisimmän maansa neljänneksi korkeimmalla kortilla. Vaikka herttoja olisi yksi vähemmän, ei ruutulähtö siltikään olisi järkevä valinta. Vastustajien tarjottua 1NT - 3NT on ylävärilähtö useimmiten oikein. Vastaajalla tuskin on kummassakaan ylävärissä neljää korttia, koska hän ei kysynyt avaajan ylävärejä kahdella ristillä. Ensimmäiseen tikkiin itä pelaa kuninkaan - "kolmas korkeaa" - ja pelinviejä voittaa heti ensimmäisen tikin ässällä. Jos pelinviejällä on vain ässä puolustuksen lähtövärissä, on yleensä oikein laistaa kierros tai kaksi, pyrkien näin katkaisemaan puolustuksen yhteydet lähtövärissä. Nyt laisto voi osoittautua kalliiksi, itä saattaa keksiä patajatkon, ja puolustus voi saada näin viisi ensimmäistä tikkiä. Jos puolustuksen ristiväri istuu 2-2 tai 3-1, kasvaa pöydän kaksi ristihakkua vahvaksi. Tarkkana kuitenkin yhteyksien kanssa! Tikkiin kaksi pelinviejä pelaa kädestään ristiseiskan pöydän kuvalle, tikkiin kolme ja neljä pöydästä korkeat ristit ja kädestä kahdeksikko ja kymppi. Nyt ruutunelosen alle voidaan pelata kolmonen, ja näin päästään hyödyntämään myös kasvanut ristikakkonen. Jos pelinviejä unohtaa ablokeerata kätensä korkeat ristihakut, saa hän vain neljä ristitikkiä. Kun pelinviejä ottaa ensin kaikki ristitikkinsä, on lännen vaikea nähdä, että hänen pitää säilyttää kaikki ruutunsa, ja todennäköisesti pelinviejä saa ylitikin ruutuseiskalla.

JAKO 4	♠ Q10865				
W/ALL	♥ 874				
	♦ 1084				
	♣ 103				
♠ A2	♠ 973	W	N	E	S
♥ Q92	♥ AJ103	1NT	P	2♣	P
♦ AKQ2	♦ 763	2♦	P	3NT	P
♣ Q765	♣ AK2	P	P		
	♠ KJ4				
	♥ K65				
	♦ J95				
	♣ J984				

Itä voisi mahdollisimman tasaisella jaolla hypätä suoraan sangitäyspeliin. Ylävärikyseilyn puolesta puhuu kuitenkin "kontrollipitoinen" käsi - ässät ja kuninkaat soveltuvat paremmin valttisitoumukseen kuin sangipeliin.

Pohjoinen lähtee patakuutosella, etelä pelaa kuninkaan ja pelinviejä laistaa. Etelä jatkaa patasotamiehellä - kahdesta jäljelläolevasta aina korkeampi - pelinviejä saa ässällään tikin ja pohjoinen tunnustaa viitosella. Pelinviejä voi laskea kahdeksan pikatikkiä, yläväriässät ja kuusi alaväritikkiä. Lisää voitaisiin kasvattaa helposti hertasta maskaamalla väriä. Puolustuksen pelaamien patahakkujen perusteella pelinviejä tietää vastustajien padan istuvan 5-3. Joten jos puolustus pääsee herttakuninkaalla kiinni, ottavat he myös pietin kasvaneilla padoillaan. Tämän vuoksi pelinviejä yrittää puuttuvaa kotipelitikkiä ensin alaväreistä. Kun hän ottaa kaikki alavärikuvansa, huomaa hän ristin istuvan vinossa, mutta ruudun ollessa tasan 3-3 tuo ruutukakkonen kotipelin.

JAKO 5	♠ 532				
N/N-S	♥ AK873				
	♦ 93				
	♣ K73				
♠ J1087	♠ AQ96	W	N	E	S
♥ J65	♥ Q104		P	1 ♣	P
♦ AK72	♦ Q8	1 ♦	1 ♥	1 ♠	P
♣ 85	♣ A642	2 ♠	P	P	P
	♠ K4				
	♥ 92				
	♦ J10654				
	♣ QJ109				

Sekä itä että länsi tarjoavat 4-4 väreistään ensin alemppaa. Lännen patakorotus on rajatapaus kahden ja kolmen padan välillä. Jos hän valitsisi aggressiivisemmän tien kolmella padalla, joutuisi pari tällä kertaa pietipeliin idän korottaessa edelleen täyspeliin.

Etelä aloittaa partnerinsa väristä, kahdesta kortista korkeammalla, herttayhdeksiköllä. Pohjoisen oikea kortti ensimmäiseen tikkiin on herttakuningas. Lähdettäessä johonkin tikkiin valitaan aina sarjan korkein kortti, mutta kolmantena kätenä pelataan korkeista arvoltaan peräkkäisistä korteista sarjan matalin kortti. Esim. nyt kun pohjoinen voittaa ensimmäisen tikin kuninkaallaan, voi etelä päätellä, että herttaässä on myös pohjoisella. Pelinviejän kannattaa yrittää hämätä pohjoista pelaamalla ensimmäiseen tikkiin rouvansa. Jos nyt pohjoinen luulee, että pelinviejällä on vain rouva singelton, ei hänen kannata yrittää tikkiä herttakuninkaalla, koska pelinviejä varastaa ja pöydän sotamies kasvaa samalla vahvaksi. Pohjoinen ei kuitenkaan saisi mennä lankaan, jos pelinviejällä olisi rouva singelton, olisi partnerilla väriä 10942, eikä hän varmaankaan lähtisi tällöin yhdeksiköllä. Pohjoinen jatkaa toiseen tikkiin herttaässällä, ja kun hän näkee partnerinsa pelaavan kakkosen, antaa seuraavaksi herttavarkauden partnerilleen. Neljänten tikkiin etelä pelaa ristirouvan, ja pelinviejä pääsee kiinni ässällään. Puolustuksen valtiit pitäisi seuraavaksi poistaa ja patamaski tuntuisi luonnolliselta. Mietitäänpä ensin vähän pelin tähänastista kulkua. Pohjoinen näytti kahteen ensimmäiseen tikkiin seitsemän arvopistettä. Etelä käänsi ristirouvan, joten ristikuninkaan pitäisi olla näinollen pohjoisella, ja näin hänelle voidaan laskea jo kymmenen arvopistettä. Pohjoinen kuitenkin passasi ensimmäisellä vuorollaan, joten voidaan päätellä, ettei hänellä voi olla myös patakuningasta. Joten patamaski ei voi onnistua. Jos päättelit kaiken tämän ja pudotit etelän kuninkaan ässällä, palkitaan sinua yhdeksällä tikillä.

JAKO 6	♠ A93				
E/E-W	♥ AJ8				
	♦ KQ74				
	♣ 1063				
♠ K654	♠ QJ102	W	N	E	S
♥ 9643	♥ 102			P	1 ♦
♦ 3	♦ J986	P	3NT	P	P
♣ Q984	♣ KJ5	P			
	♠ 87				
	♥ KQ75				
	♦ A1052				
	♣ A72				

Pohjoinen ei korota partnerinsa avausväriä vaan tekee suoraan sangitäyspelin. Ristipitoa hänellä tosin ei ole, mutta järkeviä vaihtoehtoisia tarjouksia ei löydy.

Itä lähtee patarouvalla, ja pelinviejä voi laskea suorat yhdeksän tikkiä; neljä herttaa, kolme ruutua ja mustat ässät. Herttaväri käsitellään siten, että ensin otetaan ässä ja sotamies, ja seuraavaksi pöydän kuningas ja rouva. Ruudusta pelinviejä saa ylitikin, jos puolustuksen väri on jakautunut tasan 3-2. Ja vaikka väri istuisikin vinossa 4-1, saa pelinviejä neljä ruututikkiä, jos idällä on sotamies neljäntenä. Tämän vuoksi on oikein pelata ensin käden kuningas ja rouva, ja kun länsi ei tunnusta, voidaan idän sotamies maskata kymppillä.

JAKO 7	♠ 65					
S/ALL	♥ 87					
	♦ QJ1087					
	♣ K543					
	♠ J1097	♠ Q82	W	N	E	S
	♥ Q106	♥ K543				1♣
	♦ A943	♦ 652	P	1♦	P	1♥
	♣ J9	♣ 1086	P	2♣	P	3NT
	♠ AQ43		P	P	P	
	♥ AJ92					
	♦ K					
	♣ AQ72					

Pohjoinen voisi yhtä hyvin korottaa partnerinsa väriä myös ensimmäisellä kierroksella. Kolmannella kierroksella etelän ei kannata esitellä pataväriään kahden padan tarjouksella. Kaksi pataa ei kertoisi pataväriä, vaan olisi "neljäs väri", kertoen hyvän käden ilman hyvää tarjousta, kysyen partnerilta lähinnä patapitoa sangipeliä varten.

Länsi lähtee patasotamiehellä ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin. Toiseen tikkiin pelinviejä alkaa kasvattamaan ruutuväriään pelaamalla ruutukuninkaan, ja länsi vaikeuttaa pelinviejän tehtävää laistamalla. Nyt pelinviejä tarvitsee kaksi yhteyttä pöytään, yhden ruuturouvan pelaamista varten ja yhden kasvaneitten ruutujen hakemista varten. Jos puolustuksen ristiväri on tasan 3-2, pystyy pelinviejä järjestämään väristä kaksi "entriä" pöytään. Ensin otetaan ristiässä ja -rouva, sitten ristiseiska yli pöydän kuninkaalla, ja seuraavaksi pöydästä ruuturouva. Länsi ottaa ruutuässän haluamassaan vaiheessa ja jatkaa lisää pataa. Pelinviejä voittaa patakäännön käteensä ja pääsee nyt ristiviitosella pöytään hakemaan kasvaneet ruudut.

JAKO 8	♠ J1043					
W/-	♥ 103					
	♦ AK9					
	♣ 9765					
	♠ AK987	♠ Q2	W	N	E	S
	♥ AQ765	♥ K84	1♠	P	2♣	P
	♦ 73	♦ J82	2♥	P	3♦	P
	♣ 2	♣ AKQ43	3♥	P	4♥	P
	♠ 65					
	♥ J92					
	♦ Q10654					
	♣ J108					

Länsi avaa 5-5 väreistään ylemmällä, ja kahdella hertalla hän kertoo väh. 5-4 jakautuman. Toisella vuorollaan idällä on ongelma. Hän ei voi tukea kumpaakaan avaajan väriä, eikä sangitarjous tule kysymykseen ruutupidon puuttuessa. Apuun tulee neljännen värin tarjoaminen. Kolmeen ruutuun länsi kertoo lisää kädestään, kolme herttaa kertoo viidennen kortin myös tässä värissä, ja nyt idällä on helppo työ päättää tarjoussarja oikeaan täyspeliin.

Puolustus aloittaa korkeilla ruuduillaan ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Pelinviejän ei tässä jaossa kannata yrittää varastaa patameneviään pöydän valteilla, koska hän pääsee nämä menevät sakaamaan pöydän korkeille risteille. Kun pelinviejä poistaa kiinni päästessään heti puolustuksen valtit, saa hän yksitoista tikkiä.

JAKO 1	♠ AK2					
N/-	♥ AQ874					
	♦ Q8					
	♣ A83					
	♠ 1065	♠ QJ93	W	N	E	S
	♥ 105	♥ J92		1♥	P	1NT
	♦ A543	♦ 962	P	2NT	P	3♥
	♣ Q1074	♣ KJ5	P	4♥	P	P
	♠ 874		P			
	♥ K63					
	♦ KJ107					
	♣ 962					

Pohjoinen kertoo kahdella sangilla tasaisen 18-20ap:n käden. Kun avaaja tekee toista tarjousta, pidetään myös jakautumaa 5-3-3-2 tasaisena. Ruutupidon puuttumisesta ei kannata huolehtia, partneri on yhdellä sangilla kieltänyt neljän kortin ylävärit, joten hänellä on yleensä pituutta molemmissa alaväreissä. Etelän myöhästynyt korotus kolmeen herttaan kertoo tasan kolmen kortin tuen - neljää korttia hänellä ei sangitarjouksensa jälkeen voi olla.

Idän patarouvalähdön pelinviejä voittaa käteensä. Valttipelissä pelinviejä normaalisti poistaa ensimmäiseksi puolustuksen valtit, mutta tämä herttatäyspeli on poikkeus säännöstä. Katsotaanpa mitä tapahtuu, kun pelinviejä noudattaa orjallisesti oppikirjan sääntöä, ja ottaa ensin kolme kierrosta valttia. Seuraavaksi hän aloittaa ruutuväriin kasvatuksen pelaamalla ensin rouvan, jonka länsi laistaa. Itä antaa ruudussa pituusmerkinannon tunnustamalla ensimmäiseen kierrokseen yhdeksiköllä. Kun partneri näyttää paritonta määrää kortteja ruutuvärisä, ottaa länsi ässän toisella ruutukierroksella ja jatkaa seuraavaksi partnerin lähtöväriä, pataa. Nyt pelinviejällä on kaksi vahvaa ruutua pöydässä, muttei yhteyskorttia hakemaan niitä. Ongelman ratkaisu on valtinpoiston ja ruudunkasvatuksen järjestyksen vaihtaminen. Eli siis toiseen tikkiin ruuturuuva, ja myöhemmin valtit pois siten, että ensin otetaan käden ässä ja rouva, ja sitten pelataan pöytä kiinni herttakuninkaalla. Yksitoista tikkiä.

JAKO 2	♠ A103					
E/N-S	♥ 5432					
	♦ A54					
	♣ J96					
	♠ 86	♠ QJ5	W	N	E	S
	♥ AJ7	♥ KQ10			1NT	P
	♦ KQJ103	♦ 872	3NT	P	P	P
	♣ 853	♣ AK42				
	♠ K9742					
	♥ 986					
	♦ 96					
	♣ Q107					

Huolimatta hyvästä viiden kortin väristään länsi ei edes hae yhteistä ruutuvalttia, vaan tekee suoraan sangitäyspelin.

Etelä aloittaa patanelosella, ja pohjoinen voittaa ensimmäisen tikin ässällään. Toiseen tikkiin pohjoinen palauttaa partnerinsa lähtöväriä, ja oikea kortti kahdesta jäljellä olevasta on suurempi, tässä tapauksessa kymppi. Jos pohjoisen pataväri olisi esim. A1053, palauttaisi hän toiseen tikkiin kolmosen, kolmesta jäljellä olevasta pienimmän. Toisessa tikissä etelän on oltava tarkkana - kun pelinviejä peittää patakymppin kuvalla, pitää etelän laistaa tämä tikki. Pelinviejän pikatikit eivät riitä lähellekään kotipeliä ja hän aloittaa ruudun kasvatuksen. Pohjoinen ottaa tikin ruutuässällä, palauttaa pataa, ja puolustus saa viisi tikkiä - yksi pieta. Jos etelä olisi tehnyt virheen ja ottanut patakuninkaalla heti tikin, olisi puolustuksen yhteydet katkenneet.

JAKO 3	♠ KQ4				
S/E-W	♥ 103				
	♦ AQ43				
	♣ 9763				
♠ A962	♠ J1075	W	N	E	S
♥ 75	♥ J96				1♥
♦ 1086	♦ KJ92	P	2♦	P	2♥
♣ KQJ10	♣ 85	P	3♥	P	4♥
	♠ 83	P	P	P	
	♥ AKQ842				
	♦ 75				
	♣ A42				

Pohjoinen voisi tarjota myös kaksi sangia ensimmäisellä vuorollaan, luvaten tasaisen käden ja 10-12ap:tä. Myös toisella tarjousvuorolla kaksi sangia on mahdollinen vaihtoehto pohjoiselta, kolme herttaa on kuitenkin parempi inviittitarjous, etelän kaksi herttaa lupaa useimmiten kuusi korttia.

Länsi aloittaa luonnollisesti ristikuninkaallaan ja pelinviejä ottaa ensimmäisen tikin. Pelinviejä voi laskea itselleen kuusi valttitikkiä (jos puolustuksen hertta on tasan 3-2) sekä kaksi tikkiä alaväriässillä. Yhdeksännen tikin hän voi kasvattaa helposti padasta. Kymmenennen tikin hän voi saada joko onnistuneella ruutumaskilla, tai padasta, jos pataässä on lännellä. Pataa pitää kokeilla ennen ruutumaskia. Kun pelinviejä pelaa pataa pöydän kuvia kohti, ja jos idällä kuitenkin on ässä, jää vielä onnistuneen ruutumaskin mahdollisuus. Mutta jos pelinviejä ottaa ensin ruutumaskin, joka ei onnistu, menettää hän neljä tikkiä, vaikka pataässä olisikin lännellä. Mutta tämä päättely ei vielä riitä, pelinviejän pitää huolehtia myös yhteyksiensä säilymisestä. Jos pelinviejä poistaa ensin valtit, ja pelaa seuraavaksi pataa, pitää lännen pelata toinen käsi matalaa. Nyt pelinviejä on pöydässä kiinni, ja yrittää parhaiten ristivarkaudella takaisin käteen. Länsi ottaa tikin ja kääntää inhottavasti ruutua. Nyt pelinviejä joutuu menettämään neljä tikkiä. Joten pelinviejä ei poistakaan ensin valtteja, vaan pelaa heti toiseen tikkiin pataa. Länsi tekee parhaansa laistamalla, mutta nyt pelinviejä valttaa seuraavaksi ja pelaa uudestaan pataa pöytää kohden. Vaikea pelinvientitehtävä, missä ensin pitää miettiä mahdollisuuksien kombinointi, ja sitten myös yhteyksien säilyminen.

JAKO 4	♠ QJ1053				
W/ALL	♥ 864				
	♦ A32				
	♣ 65				
♠ 864	♠ A72	W	N	E	S
♥ K3	♥ AQJ2	1♣	P	1♥	P
♦ KQJ10	♦ 98	1NT	P	3NT	P
♣ A873	♣ KQ42	P	P		
	♠ K9				
	♥ 10975				
	♦ 7654				
	♣ J109				

Idällä on hieno neljän kortin valttituki partnerin avausväriin, mutta hän ei näytä tätä kummallakaan tarjousvuorollaan. Ensin hänen pitää kertoa neljän kortin ylävärinsä, ja seuraavaksi hän jo tietääkin, mikä on oikea loppusitoumus.

Pohjoinen lähtee patarouvalle, ja pelinviejän kannattaa laistaa pari ensimmäistä patakierrosta. Etelän pitää pelata ensimmäiseen tikkiin patakuningas, jos hän unohtaa ablokeerata, on hän toisessa tikissä kiinni, ja yhteydet lähtövärisä katkesivat. Pelinviejällä on kahdeksan pikatikkiä, ja ruudusta on helppo kasvattaa kolme lisää. Pataväri on kuitenkin lähdöstä "auki", ja ruutuässän jälkeen pohjoinen ottaa pietin kasvaneilla padoillaan. Yhdeksättä tikkiä pitääkin ensin katsoa ristiväristä. Jos puolustuksen ristiväri on tasan 3-2, kasvaa neljäs hakku kotipelitikiksi. Ja jos toinen puolustajista ei tunnusta toiseen ristikierrokseen, joutuu pelinviejä kuitenkin yrittämään ruudun kasvatusta, toivoen ruutuässän olevan etelällä. Herttavärin kanssa voi tulla yhteysongelmia, oikein on ottaa ensin kuningas ja sitten jatkaa pöydän korkeilla hertoilla.

JAKO 5	♠ Q75				
N/N-S	♥ K10862				
	♦ A73				
	♣ 64				
♠ A984	♠ K32	W	N	E	S
♥ AQ3	♥ 75		P	P	P
♦ KQ8	♦ J92	1NT	P	3NT	P
♣ J93	♣ AQ1072	P	P		
	♠ J106				
	♥ J94				
	♦ 10654				
	♣ K85				

Idän kannattaa hypätä suoraan kolmeen sangiin, vaikka hänellä on periaatteessa vain inviittiin riittävät 10ap:tä. Hyvä ristiväri puoltaa kuitenkin suoraa hyppyä täyspeliin. Herttapidon puuttumisesta ei kannata olla huolissaan - jos partnerillakin on vain kaksi herttahakkua, on viisi ristiä parempi täyspeli, mutta tämän asian tutkimiseen ei ole keinoja. Ja sitäpaitsi vastustajat eivät aina löydä oikeita lähtöjä.

Pohjoisen herttalähdön pelinviejä voittaa rouvalla. Herttalähdön jälkeen pelinviejä voi laskea itselleen viisi suoraa tikkiä, ja lisää voidaan kasvattaa kummastakin alaväristä. Ristin maskaaminen toiseen tikkiin saattaisi tuntua houkuttelevalta, mutta se ei ole oikein. Jos ristimaski ei onnistu, kääntää etelä ristikuninkaan jälkeen lisää herttaa, ja pelinviejä joutuu tyytymään kahdeksaan tikkiin. Puolustus saa kolme herttatikkiä, ristikuninkaan ja ruutuässän. Pelinviejän pitää varautua ristimaskin epäonnistumiseen, ja kasvattaa itselleen ruututikki ennen ristileikkausta. Siis tikkiin kaksi pelataan ruutukuva, ja jos puolustus ottaa ässällä tikin ja jatkaa herttaa, laistaa pelinviejä kerran. Herttaässä ottaa vasta seuraavan tikin, ja nyt maskataan ristiä. Vaikka maski ei nyt onnistukaan, ei etelällä ole enää herttaa, ja pelinviejä saa kymmenen tikkiä.

JAKO 6	♠ K83				
E/E-W	♥ KQ2				
	♦ 9753				
	♣ 863				
♠ AQJ102	♠ 64	W	N	E	S
♥ 653	♥ J1084			P	1♦
♦ 82	♦ QJ10	1♠	1NT	P	P
♣ A97	♣ K1052	P			
	♠ 975				
	♥ A97				
	♦ AK64				
	♣ QJ4				

Lännen välitarjouksen jälkeen pohjoisen yksi sangi lupaa 6-9ap:tä sekä pidon patavärissä. Toinen vastausvaihtoehto olisi kaksi ruutua, mutta jakautuma 4-3-3-3 puoltaa sangitarjousta.

Itä aloittaa patakuutosella, partnerin väristä, ja kahdesta kortista aina korkeammalla. Länsi pelaa ensimmäiseen tikkiin joko patakympin - kolmannessa kädessä sarjan matalin - tai pataässän. Jos hän ottaa pataässällä ensimmäisen tikin, pitää hänen jatkaa toiseen tikkiin patarouvalla - lähdetäessä ensimmäisenä johonkin tikkiin aina sarjan korkeimmalla. Pelinviejä pääsee patakuninkaalla kiinni ja toteaa kotipelistä puuttuvan yhden tikin. Pisin ja paras väri on ruutu, ja tästä väristä voidaankin saada kasvamaan yksi lisätikki, jos puolustuksen ruutu istuu vain suosiollisesti. Pelinviejän pitää laskea myös kuitenkin menevänsä, puolustuksen tulevat tikit. Neljä pataa ja kaksi ristiä tarkoittaa sitä, että jos puolustajille annetaan yksi ruututikki, tulee peliin yksi pieti. Pelinviejän pitääkin yrittää kotipelitikkiä rististä. Kun hän pelaa kaksi kertaa kohti pöydän ristikuvia, saa hän tikin väristä, jos idällä on ainakin toinen korkea puuttuva ristikuva. Joten oikein on pelata patakuninkaan jälkeen heti ristiä, ja kun pelinviejä pääsee myöhemmin kiinni, pelataan uudestaan ristiä kohti jäljellä olevaa pöydän ristikuvaa.

JAKO 7	♠ AK83				
S/ALL	♥ J4				
	♦ J84				
	♣ A863				
♠ 10752	♠ QJ64	W	N	E	S
♥ K9752	♥ Q86				1♦
♦ A2	♦ 963	P	1♠	P	2♣
♣ 102	♣ QJ4	P	2♥	P	2NT
	♠ 9	P	3NT	P	P
	♥ A103	P			
	♦ KQ1075				
	♣ K975				

Jos pohjoinen hyppäisi heti kolmeen sangiin, lupaisi hän 13-16ap:tä ja tasaisen käden. Yläväritarjous yhden tasolla kulkee aina kuitenkin sangitarjousten edellä. Etelä kertoo toisella vuorollaan 5-4 jakautumansa, ja nyt pohjoisella on tarjousongelma. Hänellä on tuki partnerin ristiväriin, mutta kolmen ristin tarjoaminen kertoisi vain inviittivoiman (10-12p), ja korkeammat ristikorotukset ohittaisivat sangitäyspelin. Hyppy kolmeen sangiin ei myöskään tule kysymykseen, koska ainoassa tarjoamattomassa värissä ei ole minkäänlaista pitoa. Neljännen värin tarjoaminen - tässä tapauksessa kaksi herttaa - ratkaisee tämäntyyppiset ongelmat. "Neljäs väri" kertoo, että pelaajalla on kyllä hyvät kortit, muttei sopivaa tarjousta. Yleisimmin neljännen värin tarjoaja on kiinnostunut siitä, onko partnerilla pitoa tarjoamattomassa värissä. Etelä kertoo nyt kahdella sangilla herttavarmistuksen, ja pohjoinen päättää tarjoussarjan kolmeen sangiin.

Länsi lähtee herttaviitosella, ja pelinviejän on oltava tarkkana ensimmäisessä tikissä. Pöydästä pitää pelata pieni hertta, sotamiestä ei kannata uhrata, koska itä pelaa joka tapauksessa korkean kortin ensimmäiseen tikkiin. Kun itä pelaa ensimmäiseen tikkiin rouvan, kannattaa pelinviejän voittaa ensimmäinen tikki ässällä. Sangipelissä laisto on oikein, jos pelinviejällä olisi kädessään esim. A83 ja pöydässä 94. Mutta ylläolevassa jaossa pelinviejä varmistaa itselleen kaksi herttatikkiä ottamalla ensimmäisen tikin. Toiseen tikkiin hän aloittaa ruudun kasvatuksen, länsi pääsee ässällä kiinni, ottaa myös herttakuninkaansa, mutta herttakymppi tuo nyt pelinviejälle ylitikin.

JAKO 8	♠ K74				
W/-	♥ 943				
	♦ 1042				
	♣ KQ94				
♠ 532	♠ AQJ1098	W	N	E	S
♥ A52	♥ K87	P	P	1♠	P
♦ J83	♦ AQ	1NT	P	4♠	P
♣ J1032	♣ A8	P	P		
	♠ 6				
	♥ QJ106				
	♦ K9765				
	♣ 765				

Idällä on hyvin lähellä vahvaa kahden ristin avaustarjousta. Huolimatta vain kuudesta pisteestä lännen pitää tehdä vastaustarjous, muuten itä jää pelaamaan yhden tason patapeliä.

Etelä lähtee herttarouvalle ja itä tekee pelinvientisuunnitelman. Jos hän antaa patakuninkaalle tikin, saa hän viisi valttitikkiä, kaksi herttatikkiä sekä alaväriässät. Jos pohjoisella on patakuningas korkeintaan toisena, selvittää hän valttivärin menevittä ottamalla ensimmäisen tikin pöytään ja maskaamalla pataa. Jos kuitenkin kuningas on kolmantena - kuten tässä jaossa - ei pelinviejä pääse pöytään toista kertaa uusimaan maskia. Hieman parempi pelinvienti on kuitenkin ottaa toiseen tikkiin ruutumaski - nyt kotipeliin riittää vain ruutukuningas pohjoiselle. Mutta parasta on yrittää kymmenettä tikkiä ruutusotamiehellä. Oikein on ottaa ensimmäinen tikki käteen kuninkaalla, ja jatkaa ruutuässällä sekä -rouvalla. Toinen puolustaja saa kuninkaallaan tikin, mutta nyt päästään herttaässällä pöytään ottamaan kotipelitikki ruutusotamiehellä. Tämän jälkeen voidaan yrittää ylitikkiä patamaskilla.

JAKO 1	♠ 9					
N/-	♥ K96					
	♦ A52					
	♣ AKJ943					
	♠ AQJ1053	♠ K842	W	N	E	S
	♥ AQ	♥ 104		1♣	P	P
	♦ KJ10	♦ Q64	DBL	2♣	P	P
	♣ 76	♣ Q1052	2♠	P	3♠	P
	♠ 76		4♠	P	P	P
	♥ J87532					
	♦ 9873					
	♣ 8					

Huolimatta kuuden kortin väristään ja singeltonista partnerin värissä etelän pitää passata ensimmäisellä vuorollaan.

Vahvalla kädellään länsi ensin ilmaisukahdentaa ja tarjoaa patavärinsä vasta toisella tarjousvuorollaan, kertoen näin väh. 17p ja viisi korttia pataa. Itä tukee partnerinsa väriä ja lännen kuudes patakortti puoltaa nostoa täyspeliin.

Pohjoinen aloittaa ristiässällä, johon etelä tunnustaa kahdeksikolla. Toiseen tikkiin pohjoisen pitäisi osata jatkaa pienellä ristillä, jonka etelä varastaa, ja tämän jälkeen pelinviejä joutuu menettämään vielä tikit molemmista punaisista väreistä. Jos pohjoinen ottaa toisen tikin ristikuninkaallaan, on sitoumus kotona. Poistettuaan valtit pelinviejä pääsee myöhemmässä vaiheessa sakaamaan herttarouvansa pöydän vahvalle ristirouvalle. Mistä pohjoinen voi tietää, että partnerilla on singeltonristi, eikä suinkaan pelinviejä? Ristikahdeksikko kertoo tämän. Jos etelällä olisi 86 tai 87 väriä, tunnustaisi hän ensimmäiseen kierrokseen pienellä, eikä kahdeksikolla.

JAKO 2	♠ A984					
E/N-S	♥ 52					
	♦ 86					
	♣ KQJ108					
	♠ 652	♠ Q	W	N	E	S
	♥ Q986	♥ KJ1073			1♥	1♠
	♦ 109432	♦ AK5	2♥	4♠	P	P
	♣ A	♣ 9762	P			
	♠ KJ1073					
	♥ A4					
	♦ QJ7					
	♣ 543					

Kolme ensimmäistä tarjousta ovat selviä, mutta pohjoisen kädellä nähdään varmaan eri tason korotuksia. Hyppy täyspeliin on ehkä ylimitoitettu, mutta voidaan perustella neljän kortin valttituella ja hyvällä viiden kortin sivuvärillä.

Lännen paras aloituskortin on singeltonässä - on todennäköistä, että hän saa partnerinsa kiinni antamaan varkaustikkejä ristissä. Ensimmäisessä tikissä idällä on mahdollisuus antaa *Lavinthal*-merkinanto. Jos hän pelaisi korkean ristin, pyytäisi hän partneriaan palauttamaan toiseen tikkiin ylempää "vapaata" väriä, eli tässä tapauksessa herttaa. Nyt hän kuitenkin pelaa lähtöön kakkosen, joka toivoo palautusta alemmassa värissä, ruudussa. Kun länsi kuuliaisesti pelaa toiseen tikkiin ruutua, ottaa itä tikin kuninkaallaan - kolmannessa kädessä aina sarjan alin kortti. Kun itä saa ruutukuninkaalla tikin, tietää länsi hänellä olevan myös ruutuässän. Kolmanteen tikkiin itä antaa partnerilleen ristivarkauden, ja pääsee ruutuässällä kiinni antamaan vielä toisenkin kupin. Kaksi pietiä. Jos länsi olisi jatkanut toiseen tikkiin parin yhteistä väriä herttaa, pääsisi pelinviejä kiinni, poistaisi valtit ja sakaisi punaisia meneviään vahvoille risteille, tuloksena tasan kotipeli. *Lavinthal*-merkinantoa käytetään silloin, kun ei selvästi ole järkeä antaa voimamerkinantoa. Kuten yllä, idällä ei ole mieltä pyytää tai kieltää ristijatkoa, kun kaikkien nähtävissä on lepääjän korteissa KQJ108 väriä.

JAKO 3	♠ KQ					
S/E-W	♥ A98753					
	♦ 1072					
	♣ J10					
	♠ J98	♠ 10654	W	N	E	S
	♥ K10	♥ 64				1♣
	♦ AKQJ94	♦ 85	1♦	1♥	P	1♠
	♣ 85	♣ A9762	2♦	3♥	P	4♥
	♠ A732		P	P	P	
	♥ QJ2					
	♦ 63					
	♣ KQ43					

Etelä avaa 4-4 väreistään alemmalla, yhdellä ristillä. Kun etelä toisella vuorollaan tarjoaa pataa, ei hän lupaa 5-4 jakautumaa. Jos avaaja tarjoaa toisella vuorollaan uutta väriä *kahden* tasolla, lupaa hän samalla viisi korttia avausvärissä. Kun länsi tarjoaa uudestaan välitarjousväriään, kertoo hän partnerilleen kuusi korttia sekä maksimivoiman välitarjoukseen. Toisella vuorollaan pohjoinen kertoo kuuden kortin värinsä tarjoamalla herttaa uudelleen. Oikea taso on kolme, inviitti, luvaten n.10-12p. Kaksi herttaa olisi heikompi tarjous luvaten vain n.6-9p. Etelällä on aivan minimivoimainen avauskäsi, mutta hyvä kolmen kortin herttatuki puoltaa korotusta täyspeliin.

Itä aloittaa partnerinsa väristä, kahdesta kortista korkeammalla, ruutukahdeksikolla. Länsi pelaa ruutua kolme kierrosta, ja jos itä mielikuvituksettomasti sakaat kolmanteen tikkiin mustaa väriä, varastaa pelinviejä pöytään kakkosella, ja maskaa seuraavaksi valttikuninkaan ja antaa sitten tikin enää ristiässälle. Mutta jos itä varastaa partnerinsa vahvan ruudun, joutuu pöytä varastamaan yli kuvalla, ja nyt länsi saa aina tikin herttakuninkaallaan. Ylläolevasta tilanteesta käytetään nimitystä "uppercut", kun pelaaja varastaa partnerinsa vahvan kortin kasvattaen näin partnerin käteen valttitikin. Länsi voisi tässä jaossa pakottaa idän oikeaan ratkaisuun jatkamalla kolmanteen tikkiin *pienellä* ruudulla.

JAKO 4	♠ J10973					
W/ALL	♥ 9432					
	♦ 105					
	♣ 94					
	♠ AQ	♠ 842	W	N	E	S
	♥ AQJ	♥ 75	2♦	P	2♥	P
	♦ KJ83	♦ A742	2NT	P	3NT	P
	♣ KJ75	♣ A632	P	P		
	♠ K65					
	♥ K1086					
	♦ Q96					
	♣ Q108					

Esimerkkisarja silloin kun EW-pari käyttää multi kaksi ruutua avausta. Jos multiavaus ei ole käytössä on tarjoussarja lyhyempi: 2NT-3NT.

Pohjoinen lähtee patasotamiehellä, ja jos pelinviejä on huolellinen yhteyksiensä kanssa, saa hän kaikki tikit puolustuksen korttien istuessa suosiollisesti. Toiseen tikkiin hän pelaa ristiseiskan ässälle, ja maskaa seuraavaksi ristisotamiehellä. Ristikuningas pudottaa rouvan. Ruutuvärin kanssa pelinviejä tekee samanlaisen operaation - ruutukahdeksikko ässälle ja maski sotamiehellä. Kun molemmat alavärirovat putoavat etelältä kiltisti kolmanteen kierrokseen, on pelinviejällä kaksi yhteyskorttia herttamaskeja varten: ruutuseiska ja ristikuutonen.

JAKO 5	♠ 1043					
N/N-S	♥ 763					
	♦ Q632					
	♣ 1095					
	♠ 86	♠ A92	W	N	E	S
	♥ A1092	♥ KJ8		P	1♦	1♠
	♦ AJ9	♦ K1084	DBL	P	1NT	P
	♣ A873	♣ K42	3NT	P	P	P
	♠ KQJ75					
	♥ Q54					
	♦ 75					
	♣ QJ6					

Lännen kahdennus on negatiivinen, "sputnik", ja kertoo väh. neljä korttia tarjoamattomassa ylävärissä, tässä tapauksessa hertassa. Idällä ei ole ongelmia toisen tarjouksensa kanssa, yksi sangi kertoo tasaisen käden lisäksi myös patapidon. Länsi lopettaa sarjan sangitäyspeliin.

Etelä aloittaa patakuninkaalla, ja jatkaa korkeilla padoillaan pelinviejän laistaessa kaksi ensimmäistä kierrosta. Jos pelinviejällä on pitona pelkkä ässä vastustajan lähtövärissä, on lähes poikkeuksetta oikein laistaa ensimmäiset kierrokset. Pelinviejällä on vain seitsemän pikatikkiä, mutta molemmissa punaisissa väreissä on lisätikkipotentialia.

Sekä hertassa että ruudussa on maski "kahteen suuntaan", jos pelinviejä arvaa punaisten rouvien sijainnin oikein, saa hän kummastakin väristä kaikki neljä tikkiä. Oikein on maskata kumpaakin rouvaa etelältä, jos maski epäonnistuu, ja pohjoinen pääsee kiinni, ei hänellä ole mitään vaarallista kääntöä. Mutta jos etelä saa tikin punaisella rouvalla, voi hän ottaa seuraavaksi pietin kasvaneilla padoillaan.

JAKO 6	♠ 8642					
E/E-W	♥ 85					
	♦ AKQ42					
	♣ 103					
	♠ KQJ107	♠ 53	W	N	E	S
	♥ K106	♥ Q972			P	1NT
	♦ 10	♦ J83	P	3NT	P	P
	♣ Q976	♣ J854	P			
	♠ A9					
	♥ AJ43					
	♦ 9765					
	♣ AK2					

Etelän väriavaukseen lännellä olisi korrekti patavälitarjous, mutta sangiavauksen jälkeen on viisaampaa passata. Yleensäkin vastustajan sangiavauksen jälkeen kannattaa olla varovainen välitarjousten kanssa - rankaisukahdennuksen vaara on hyvin suuri, kun avaaja on kertonut enemmän voimaa kuin tavallisessa avauskädessä.

Pohjoisen kannattaa hypätä suoraan kolmeen sangiin, vaikka hänellä on vain yhdeksän arvopistettä. Vahva ruutuväri tuottanee viisi tikkiä.

Patakuningaslähdön etelä laistaa, ja ottaa pataässän vasta toisella kierroksella. Pelinviejä aloittaa ruudun pelaamisen ja harmikseen huomaa värin istuvan 3-1. Jos hän pelaa kolmannenkin korkean ruutukierroksen, on väri blokissa, käden viimeinen ruutu on korkeampi kuin pöydän kumpikaan ruutukortti. Pelinviejä voisi pitää yhteydet auki antamalla idän sotamiehelle tikin, mutta hän tarvitsee kaikki viisi tikkiä väristä. Ennenkuin luet eteenpäin, mieti miten pelinviejä selvittää yhteysongelmansa! Jos puolustuksen ruutu olisi ollut tasan 2-2, voisi pelinviejä jatkaa ruutuässän ja -kuninkaan jälkeen pienellä ruudulla, neljäs ruutukierros voitetaan pöydän rouvalla, ja näin voidaan ottaa vielä viideskin ruututikki. Mutta nyt kun länsi ei tunnustakaan toiseen ruutukierrokseen, jatka neljänteen tikkiin padalla, ja sakaa yksi käden ruuduista tähän tikkiin. Hämmästynyt länsi voi ottaa loputkin patatikkinsä, mutta sen jälkeen pelinviejä saa kotipelin: yksi pata-, yksi hertta-, viisi ruutu- ja kaksi ristitikkiä.

JAKO 1	♠ Q1053				
N/-	♥ Q92				
	♦ J108				
	♣ AJ3				
♠ KJ986	♠ 2	W	N	E	S
♥ 5	♥ AKJ1043		P	2♦	P
♦ AQ3	♦ 975	2♥	P	P	P
♣ K952	♣ 1086				
	♠ A74				
	♥ 876				
	♦ K642				
	♣ Q74				

Idän avaus on multi, luvaten heikon kakkosen toisessa ylävärissä tai 21-22ap:n tasaisen käden. Multiavaajan partnerin yläväritarjous pyytää avaajaa passaamaan, jos vastaaja "osuu" hänen pitkään väriinsä. Jos avaajalla on heikko kakkonen toisessa ylävärissä, hän tarjoaa tämän värin alimmalla tasolla, ja vahvalla tasaisella kädellä avaaja tarjoaa sangia. Joten lännen oudolta näyttävä kahden hertan tarjous on oikein. Jos idällä on herttaväri, kuten lännen näkökulmasta vaikuttaa todennäköiseltä, on parin oikea loppusitoumus kaksi herttaa. Ja jos idällä sattuisikin yllättäen olemaan pataväri tai vahva sangikäsi, jatkaa hän kahdella padalla tai kahdella sangilla, ja länsi jatkaa eteenpäin kohti täyspeliä tai slammia. Jos EW-pari ei pelaa multiavausta, on tarjoussarja lyhyempi: 2♥ - P - P - P.

Pohjoinen lähtee ruutusotamiehellä, pelinviejä voittaa tikin ja pelaa toiseen tikkiin herttaa sotamiehelle. Maski onnistuu, ja pelinviejän hyvä tuuri jatkuu, kun rouva putoaa kolmanteen herttakierrokseen. Kun pöydästä pelataan seuraavaksi pieni pata, kannattaa etelän tunnustaa epäröimättä pienellä. Pelinviejä arvaa mahdollisesti väärin, pelaa kädestään sotamiehen, ja pohjoinen saa rouvalla tikin. Ja vaikka pelinviejä arvaisikin padan oikein ja pelaisi kuninkaan, hän ei menetä yhtään patatikkiä, mutta kylläkin yhden ruututikin. Jos etelä pelaa ensimmäiseen patakierrokseen hätäisesti ässänsä, menettää pelinviejä yhden patatikin, mutta sakaa myöhemmin ruutumenevänsä patakuninkaalle. Pelinviejän ristinkäsittely on myös mielenkiintoinen, jos hän pelaa pöydästä pienen ristin käden kuninkaalle, menettää hän kolme tikkiä värissä. Paremmalla onnella, kun ässä on etelällä, menettäisi hän vain kaksi tikkiä. Oikein on kuitenkin maskata värissä kaksi kertaa. Ensin kierrätetään ristikymppeä pohjoisen sotamiehelle. Myöhemmin pelataan pöydästä uudestaan ristiä ja maskataan yhdeksiköllä. Näin pelinviejä menettää vain kaksi ristitikkiä, edellyttäen, että etelällä on joko ristirouva tai -sotamies.

JAKO 2	♠ AJ954				
E/N-S	♥ Q85				
	♦ K75				
	♣ A4				
♠ K102	♠ Q8	W	N	E	S
♥ 103	♥ J964			P	1♥
♦ 843	♦ J1092	P	1♠	P	1NT
♣ KJ1096	♣ Q32	P	2♣	P	2♠
	♠ 763	P	4♠	P	P
	♥ AK72	P			
	♦ AQ6				
	♣ 875				

Kun etelä toisella vuorollaan kertoo tasaisen minimiavauskäden, on pohjoisella ongelma. Oikea täyspeli voi olla joko kolme sangia tai neljä yläväriä, riippuen etelän yläväripituuksista. Jos parin konventioihin kuuluu Crowhurst, löytyy ongelmaan ratkaisu. Sarjassa 1X - 1Y - 1NT pyytää vastaajan kaksi ristiä avaajaa kertomaan kolmen kortin tuki vastaajan yläväriin. Kolmen kortin tuella avaaja tukee vastaajan yläväriä, kuten esimerkijäossa. Hän voisi kertoa myös mahdollisen viiden kortin herttavärin kahdella hertalla, ja ilman yläväripituuksia oikea vastaus on kaksi ruutua.

Ruutusotamieslähden pelinviejä voittaa pöytään ja pelaa seuraavaksi pataa yhdeksikölle ja rouvalle. Myöhemmin pelinviejä pelaa pöydästä uudestaan pataa ja maskaa sotamiehellä menettäen näin vain yhden valttitikin. Pata yhdeksikölle on oikein silloin, kun lännellä on K10x tai Q10x. Pata sotamiehelle on oikein vain silloin, kun lännellä on KQx. Sangitäyspelissä pelinviejällä ei ole kotipelimahdollisuuksia ristilähden jälkeen.

JAKO 3	♠ K1043					
S/E-W	♥ A2					
	♦ AQ10					
	♣ 8543					
	♠ AQ52	♠ J6	W	N	E	S
	♥ QJ93	♥ 108754				1♦
	♦ 53	♦ 842	DBL	RDBL	1♥	P
	♣ KJ6	♣ 1072	P	1♠	P	1NT
	♠ 987		P	3NT	P	P
	♥ K6		P			
	♦ KJ976					
	♣ AQ9					

Lännellä on sopiva jakautuma ja riittävästi voimaa ilmaisukahdennukseen. Pohjoisen vastakahdennus kertoo väh. 10p.

Vaikka idällä on onneton yhden pisteen käsi, pitää hänen tarjota herttavärinsä yhden tasolla.

Ilmaisukahdentajan partnerin väritarjous alimmalla tasolla saattaa olla tehty ilman yhtäkään pistettä.

Pohjoinen kertoo patavärinsä, etelä kertoo herttapitonsa, ja pohjoinen päättää sangitäyspeliin.

Länsi lähtee herttarouvalle, ja pelinviejä pystyy laskemaan kahdeksan pikatikkiä - kaksi herttaa, viisi ruutua ja ristiässän. Yhdeksäs tikki voi tulla ristimaskilla tai patakuninkaalla. Teoriassa paras patavärin käsittely on maskata kaksi kertaa (vrt. jako 1 ja pelinviejän ristiväri), mutta tässä jaossa pelinviejällä ei ole aikaa teorianmukaiseen käsittelyyn. Kun itä pääsee kiinni patasotilaallaan, kääntää hän lisää herttaa, ja puolustuksella on otettavissa viisi tikkiä. Joten pataa suoraan kuninkaalle on parempi padan käsittely. Mutta kummasta väristä pelinviejä yrittää yhdeksättä tikkiään, patakuninkaalla vai ristimaskilla? Pata kuninkaalle on oikein. Muista tarjoussarja! Länsi kahdensi ensimmäisellä vuorollaan luvaten voimaa, joten hänellä on todennäköisesti puolustuksen kaikki arvokortit. Ja vaikka vastustajat olisivat molemmat passanneet koko ajan, on silti oikein pelata pataa kuninkaalle. Jos pataässä on idällä, jää pelinviejälle myöhemmin ristimaskimahdollisuus. Mutta jos pelinviejä ensin ottaa epäonnistuneen ristimaskin, puolustus nostaa itselleen viisi tikkiä herttakäännöllä, eikä patakuningas ehdi saamaan kotipelitikkiä, vaikka ässä olisi lännellä.

JAKO 4	♠ KJ92					
W/ALL	♥ A2					
	♦ 874					
	♣ 10972					
	♠ 1087	♠ Q53	W	N	E	S
	♥ 86	♥ K754	P	P	1NT	P
	♦ AQJ1092	♦ K65	3NT	P	P	P
	♣ Q5	♣ AKJ				
	♠ A64					
	♥ QJ1093					
	♦ 3					
	♣ 8643					

Vaikka lännellä on vain yhdeksän arvopistettä, on korotus täyspeliin itsestänselvyys - hyvä pitkä ruutuväri tuottaa mahdollisesti kuusi tikkiä.

Etelä lähtee herttarouvalle, ja pohjoinen voittaa ensimmäisen tikin ässällä. Lähtijän partneri palauttaa kiinni päästessään normaalisti parteninsa lähtöväriä, mutta nyt herttakakkonen toiseen tikkiin on lyhytnäköistä puolustamista. Pohjoinen tietää lähdön perusteella lännelle herttakuninkaan, ja hän näkee pöydässä pitkän ruutuvärin, jolla pelinviejä saa varmasti kuusi tikkiä. Jotta kolmeen sangiin tulisi piesti, pitäisi puolustuksen ottaa viisi ensimmäistä tikkiä. Patavärissä on ainoa mahdollisuus, ja oikea kortti toiseen tikkiin on patasotamies. Nyt pelinviejä ei voi estää puolustusta ottamasta neljää patatikkiä. Jos pohjoinen kääntää toiseen tikkiin "normaalin" näköisen patakakkosen, pelaa pelinviejä kädestään pienen, ja saa rouvalle myöhemmin tikin.

JAKO 5	♠ AQ98					
N/N-S	♥ AK84					
	♦ 53					
	♣ K107					
	♠ 74	♠ 1065	W	N	E	S
	♥ 65	♥ 1073		1NT	P	2♦
	♦ 108764	♦ KQJ9	P	2♥	P	3♥
	♣ Q542	♣ 863	P	4♣	P	4NT
	♠ KJ32		P	5♣	P	6♥
	♥ QJ92		P	P	P	
	♦ A2					
	♣ AJ9					

Pohjoisen avattua yhdellä 15-17ap:n sangilla on etelä on slammikiinnostunut. Jos NS-pari pelaa Two-way Staymania, on oikea aloitus kysely ja täyspelivaatimus kaksi ruutua. 4-4 yläväreistä sangiavaaja kertoo ensiksi hertan, ja etelä tarjoaa kolme herttaa, joka pyytää partneria kontrollitarjoamaan. Neljä ristiä kertoo ässän tai kuninkaan, ja etelä tarkistaa neljällä sangilla, ettei parilta puutu kahta ässää. Jos pari pelaa Roman Key Card Blackwoodia (RKCB) on oikea vastaus viisi ristiä, joka kertoo nolla tai kolme ässää viidestä - valttikuningas lasketaan viidenneksi ässäksi. Tavallista ässäkyselyä pelattaessa on oikea vastaus tietenkin viisi herttaa.

Itä aloittaa ruutukuninkaalla, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin pöytään. Ensimmäiseksi pelinviejä poistaa vastustajien valtit, johon kuuluu kolme kierrosta. Pelinviejän harmiksi hänellä on "peilijako" pöydän korttien kanssa, eikä hän saa yhtään varkaustikkiä kumpaakaan käteen. Pelinviejällä on yksi varma ruutumenevä ja yksi mahdollinen ristimenevä. Ristissä on maski "kahteen suuntaan", oikein arvaamalla ristirouva jää ilman tikkiä. Mutta tässä jaossa pelinviejän ei tarvitse turvautua oikeaan arvaukseen. Pelinviejä varmistaa kotipelin pelaamalla valtinpoiston jälkeen neljä patakierrosta ja sen jälkeen lyömällä itsensä ulos ruudulla. Puolustus pääsee kiinni ja valitsee kuolintapansa - joko ruutukääntö kaksoisrenonssiin tai ristijatko, jolloin pelinviejä välttyy arvaukselta. Jos puolustaja kääntää ruutua "tupliin", varastaa pelinviejä toiseen käteen ja sakaa ristimenevänsä toisesta kädestä. Kyseisellä pelinvienninjalla on hieno nimitys - eliminaatio ja kiinni-istutus (inpeettaus).

JAKO 6	♠ 54					
E/E-W	♥ 104					
	♦ 9654					
	♣ QJ1093					
	♠ AJ1092	♠ Q86	W	N	E	S
	♥ 72	♥ AQ865			1♥	P
	♦ AJ3	♦ KQ72	1♠	P	2♦	P
	♣ K82	♣ 5	3♣	P	3♠	P
	♠ K73		4♠	P	P	P
	♥ KJ93					
	♦ 108					
	♣ A764					

Länsi voisi toisella vuorollaan tarjota myös kolme sangia, mutta parempi on neljännen värin kautta tarkistaa löytyisikö partnerilta kolmen kortin patatukea, tai mahdollisesti kuuden kortin herttaa. Neljäs väri ei kerro mitään tarjotusta väristä, vaan pyytää partneria kertomaan lisää kädestään. Itä on kahdella ensimmäisellä tarjouksella kertonut 5-4 punaisissa väreissä. 5-5 jaolla hän tarjoaisi kolmeen ristiin kolme ruutua, 6-4 jako kerrottaisiin kolmella hertalla. Ristipidolla oikea tarjous olisi kolme sangia, mutta nyt itä kertoo kolmen kortin tuen kolmella padalla.

Pohjoisen ristirouva-aloituksen etelä voittaa ässällä, ja korttien istuessa hyvin pelinviejä saa kaksitoista tikkiä. Yksi risti varastetaan pöytään, valtti maskataan, ja neljännelle ruudulle päästään sakaamaan toinen herttahakuista. Herttalähtö on ainoa, joka pitää pelinviejän yhdessätoista tikissä.

JAKO 7	♠ Q52				
S/ALL	♥ Q10932				
	♦ J72				
	♣ A8				
♠ 10973	♠ KJ4	W	N	E	S
♥ A	♥ 5				1♥
♦ K985	♦ 10643	P	3♥	P	4♥
♣ QJ107	♣ 96543	P	P	P	
	♠ A86				
	♥ KJ8764				
	♦ AQ				
	♣ K2				

Lännellä olisi erinomainen jakautuma ilmaisukahdennukseen, voimaa saisi olla vain pari pistettä lisää.

Länsi aloittaa luonnollisesti ristirouvalla, ja ennenkuin pelinviejä määrää pöydästä korttia, tekee hän pelinvientisuunnitelman. Valttisitoumuksessa pelinviejän kannattaa laskea myös menevät tikit. Pelinviejä on vaarassa menettää kaksi pataa (jos patakuningas on idällä), valttiässän sekä ruudun (jos ruutukuningas on lännellä). Valttipelissä pelinviejän ensisijainen tehtävä on poistaa vastapuolen valtit. Ylläoleva jako on kuitenkin poikkeus. Jos pelinviejä pelaa herttaa tikkiin kaksi, saa länsi tikin ja kääntää seuraavaksi patakymppin. Myöhemmin länsi pääsee uudestaan kiinni ruutukuninkaalla ja kääntää lisää pataa. Kortit istuvat pelinviejän kannalta huonosti ja hän menettää neljä tikkiä. Oikea pelinvienti on ottaa ensimmäinen tikki käteen ristikuninkaalla, tikkiin kaksi ruutuässä ja tikkiin kolme ruuturouva. Puolustus voittaa tikin, mutta nyt pelinviejä pääsee myöhemmin ristiässällä pöytään sakaamaan toisen käden patamenevistään kasvaneelle ruutusotamiehelle. Ja vasta tämän jälkeen on aika alkaa poistamaan puolustuksen valtteja. Erikoinen jako siinä mielessä, että vaikka pelinviejällä on kaikkiaan yksitoista valttia, ei hänellä ole varaa alkaa poistamaan vastustajien valtteja. Ja huomaa myös oudon näköinen ruudun käsittely, normaalimpaa olisi tällaisella värillä ottaa maski rouvalla.

JAKO 8	♠ AJ652				
W/-	♥ A98				
	♦ 3				
	♣ K753				
♠ 874	♠ KQ10	W	N	E	S
♥ KJ102	♥ Q43	P	1♠	2♦	P
♦ J972	♦ AQ1086	3♦	P	3NT	P
♣ AJ	♣ Q6	P	P		
	♠ 93				
	♥ 765				
	♦ K54				
	♣ 109842				

Itä voisi tarjota myös yhden sangin ensimmäisellä vuorollaan, luvaten 15-17ap:n tasaisen käden. Lännen pitää korottaa ruutua, partnerilla saattaa olla kuusikintoista pistettä, joten passamalla saatettaisiin "missata" hyvä täyspeli. Vaikka idällä ei ole minkäänlaista ristipitoa, on kolme sangia oikea tarjous - etelä kuitenkin lähtee partnerinsa avausväristä.

Vaikka tällä kertaa ristikymppilähtö olisi puolustuksen kannalta paras vaihtoehto, on pitkän päälle patayhdeksikkö oikeampi valinta. Kun etelä lähtee pataa, kannattaa pohjoisen pelata pieni kortti ensimmäiseen tikkiin. Jos pelinviejä päästää etelän ruutukuninkaalla kiinni, on tällä palauttaa lisää pataa. Pelinviejällä on kaksi kasvatettavaa väriä; hertta ja ruutu. Ensimmäisen tikin pelinviejä voitti käteensä, joten hän pelaa herttaa tikkiin kaksi, esimerkiksi pieni kädestä pöydän kymppille. Nyt pohjoisen pitää taas laistaa ja antaa näin pelinviejälle erehtymisen mahdollisuus. Jos pelinviejä maskaa tikkiin kolme ruutua, pääsee etelä kiinni, ja nyt pata ässälle ja lisää pataa nostaa puolustukseen viisi tikkiä, ennenkuin pelinviejä saa omaa yhdeksäänsä. (Vaikka tarkempi lukija huomaa kyllä, että pohjoinen joutuu tässä variantissa sakausvaikeuksiin.) Kun pelinviejä voittaa tikin kaksi hertalla, on oikein jatkaa lisää herttaa. Kun puolustus ottaa ässänsä ja jatkaa pataa, voi pelinviejä myöhemmin maskata rauhassa ruutua, etelällä ei ole enää partnerinsa avausväriä jäljellä.

JAKO 9	♠ AJ75				
N/E-W	♥ 864				
	♦ Q108				
	♣ J64				
♠ 1086	♠ K32	W	N	E	S
♥ Q103	♥ J		P	P	1♥
♦ 964	♦ A532	P	1♠	P	2♥
♣ AK75	♣ Q10832	P	P	2NT	P
	♠ Q94	3♣	3♥	P	P
	♥ AK9752	P			
	♦ KJ7				
	♣ 9				

Idän kaksi sangia on Unusual NoTrump (UNT). Jos pelaaja tekee sangitarjouksen, joka ei minkään järjen mukaan voi olla luonnollinen, lupaa hän alimmat tarjoamattomat värit. Ylläolevassa esimerkissä itä ei voi tarkoittaa kahdella sangilla yrittävänsä ottaa kahdeksaa tikkiä ilman valttia, hänhän on passanut jo kaksi kertaa. Joten kaksi sangia kertoo alavärit ja halukkuuttaa kilpailla sitouksesta. Länsi tarjoaa alaväreistään parempaa, ristiä, ja pohjoinen kilpailee vielä kolmella hertalla. Kahden sangin sijasta itä voisi myös "balanssikahtentaa". Kun vastapuoli on jäämässä alhaisen tason sitoumukseen, on kahdennus ilmaisua, pyrkimyksenä löytää oman puolen peli tai ajaa vastapuoli yhtä tasoa korkeammalle.

Länsi aloittaa korkeilla ristikuvillaan ja pelinviejä varastaa toisen kierroksen. Hertaässä ja -kuningas kertoo puolustuksen valtin istuvan vinossa, lännelle jää vahva herttarouva. Yleensä pelinviejä poistaa kaikki puolustuksen valtit. Mutta jos vastustajille jää vain yksi valttikortti, joka on vahva, ei tällaista valttia kannata poistaa. Jos pelinviejä pelaa vielä kolmannenkin valttikierroksen, hänen käy huonosti. Länsi jatkaa ristiä, pelinviejä varastaa ja kasvattaa ruutunsa. Itä saa tikin, jatkaa ristiä ja pelinviejä varastaa viimeisellä valtillaan. Nyt kun itä pääsee kiinni patakuninkaalla, ottaa hän pietin viidennellä ristillään. Pelinviejä välttää "valttimattauksen", jos hän kahden valttikierroksen jälkeen jatkaa heti ruutua (tai pataa).

JAKO 10	♠ QJ1082				
E/ALL	♥ 10843				
	♦ 3				
	♣ 862				
♠ A6	♠ K9	W	N	E	S
♥ KQ72	♥ J6			1♦	P
♦ 876	♦ AQJ92	1♥	P	2♣	P
♣ KQ73	♣ AJ109	3NT	P	P	P
	♠ 7543				
	♥ A95				
	♦ K1054				
	♣ 54				

Länsi näkee partnerinsa avaustarjouksen jälkeen parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, mutta tarjoaa ensimmäisellä vuorollaan rauhallisen yhden hertan. Itä kertoo kahdella ristillä 5-4 jakautumansa, länsi toteaa parilla olevan yhteisen kahdeksan kortin valttiväriin, mutta valitsee kuitenkin mieluummin sangitäyspelin.

Pohjoinen aloittaa patarouvalla. Lännen luonnollisen näköinen pelinvienti on voittaa lähtö käteen ja maskata ruutua. Jos ruutumaski onnistuu, palataan ristillä takaisin käteen ottamaan uusi ruutumaski. Ruutukuninkaan ollessa pohjoisella pelinviejä saa kaksitoista tikkiä. Mutta luonnollisen näköiset pelinviennit eivät välttämättä ole aina parhaita. Aktuellissa jaossa ruutumaski epäonnistuu, etelä jatkaa pataa, ja puolustus on kasvattanut itselleen pietitkin. Jos pelinviejä laskee tarkemmin pikatikkinsä sekä tarvittavat kasvatettavat tikit, toteaa hän kahden herttatikin riittävän seitsemän pikatikin lisäksi. Herttaa tikkiin kaksi varmistaa kotipelin.

JAKO 1	♠ KJ109765					
N/-	♥ AQ2					
	♦ AK					
	♣ 8					
	♠ 8	♠ 4	W	N	E	S
	♥ J93	♥ K1087		1♠	P	4♠
	♦ 87654	♦ J1093	P	4NT	P	5♦
	♣ 10432	♣ AJ65	P	6♠	P	P
	♠ AQ32		P			
	♥ 654					
	♦ Q2					
	♣ KQ97					

Jos NS-parin konventioihin kuuluisi Stenberg, olisi etelän oikea vastaustarjous kaksi sangia, luvaten valttituen ja avauskäden verran voimaa. Pelivahvalla kädellään pohjoinen päättää tehdä slammin, kuitenkin ensin tarkastaen, ettei parilta puutu kahta ässää.

Itä oikea aloituskortti on ruutusotamies, vaikka ristiässä saattaa kyllä polttaa näppejä. Pelinviejä joutuu toteamaan, ettei etelän käsi sovi alkuunkaan yhteen hänen oman kätensä kanssa. Ruudussa on kolme suurinta korttia, mitkä antavat vain kaksi tikkiä, ja ristikuninkaan hän soisi olevan mieluummin herttakuninkaana. Pelinviejä voittaa ruutualoituksen, poistaa puolustuksen valttikortit, ja pelaa tikkiin kolme kädestään ristikahdeksikon. Nyt idän on oikein laistaa tämä tikki. On totta, että ristiässä jää näin ilman tikkiä. Mutta jos itä virheellisesti ottaa tikin ristiässällään, pääsee pelinviejä myöhemmin sakaamaan molemmat käden herttamenevänsä vahvoille ristikuville. Pelaamalla pienen ristin tikkiin kolme itä luopuu ristitikistä, mutta saa kaksi herttatikkiä vastineeksi.

Tarkka lukija huomaa, että pelinviejällä on kuitenkin kotipelilinja, vaikka itä ei otakaan ristiässällä tikkiä. Tikkiin neljä ristivarkaus, ruutukuningas, padalla pöytään, ristivarkaus, padalla pöytään, ja nyt ristikuville sakataan hertta. Itä on kiinni-istutettu, ja joutuu kääntämään joko herttaa pelinviejän haarukkaan tai ruutua tuplarenonssiin.

JAKO 2	♠ A962					
E/N-S	♥ A10753					
	♦ 43					
	♣ 72					
	♠ K75	♠ 43	W	N	E	S
	♥ 86	♥ KJ2			1♦	P
	♦ 952	♦ AKQ1086	1NT	P	3NT	P
	♣ KQ1054	♣ AJ	P	P		
	♠ QJ108					
	♥ Q94					
	♦ J7					
	♣ 9863					

Idän toisen kierroksen hyppy kolmeen sangiin on "practical bid". Saattaa olla, ettei partnerillakaan ole minkäänlaista patapitoa, ja viisi ruutua olisi näin oikea loppusitoumus. Mutta anonyymissä tarjoussarjassa puolustus ei aina löydä oikeata lähtökorttia.

Pohjoinen aloittaa herttaviitosella, ja länsi tekee pelinvientisuunnitelman, ennen kuin määrää korttia pöydästä ensimmäiseen tikkiin. Jos katsotaan pelkkää herttaväriä, on oikea kortti tikkiin yksi pöydästä herttasotamies, pelinviejä saa kaksi tikkiä väristä, jos pohjoisella on molemmat herttakuvat. Mutta nyt pelinviejän ongelma ei ole hertta, vaan pataväri. Etelä ei saa päästä kiinni kääntämään pataa, jos pohjoisella on pataässä. Tämän vuoksi pelinviejä pelaa herttakuninkaan pöydästä, ja ottaa seuraavat yksitoista tikkiä. Jos pelinviejä pelaa lähtöön pöydästä sotamiehen, saa etelä tikin herttarouvilla, muttei palauta tikkiin kaksi partnerinsa lähtöväriä. Etelä näkee, että pelinviejä saa helpon kotipelin kiinni päästessään (pöydän pitkä ruutuväri on näkyvillä), ja kääntää toiseen tikkiin patarouvan. Näin pelinviejä menettää "väärän arvauksen" vuoksi kuusi ensimmäistä tikkiä.

JAKO 3	♠ 3				
S/E-W	♥ K75				
	♦ AJ1086				
	♣ KQJ7				
♠ AQ105	♠ K972	W	N	E	S
♥ J43	♥ 962				1♥
♦ 43	♦ K52	P	2♦	P	2NT
♣ 10983	♣ 654	P	3♣	P	3NT
	♠ J864	P	P	P	
	♥ AQ108				
	♦ Q97				
	♣ A2				

Etelä avaa yhdellä hertalla, ei siksi, että herttaväri on laadultaan pataa paljon parempi, vaan siksi, että 4-4 väreistä avataan aina alemmalla. Kaksi sangia kertoo tasaisen minimiavauskäden. Pohjoisen kolme ristiä on vaatimustarjous, ja kertoo 5-4 tarjotut värit. Kolmella ristillä pohjoinen ei niinkään hae uutta valttiväriä, vaan antaa partnerilleen mahdollisuuden kertoa viiden kortin herttaväri kolmella hertalla. Jos pohjoisen ylävärit olisivat toisinpäin, ei kolmen ristin tarjoamisessa olisi mitään mieltä, ja oikea tarjous olisi kolme sangia.

Lännen paras lähtökortti on ristikympä. Pata on kyllä tarjoamaton väri, mutta jos patakuningas on etelällä, saa hän patalähdön jälkeen ylimääräisen tikin. Pelinviejä voittaa ristilähdön käteensä ässällä. Luonnollisen näköinen pelinvienti on toiseen tikkiin maskata ruutua, jos maski onnistuu saa pelinviejä vähintään yksitoista tikkiä. Mutta ennenkuin pelinviejä ottaa "normaalin" ruutumaskin, kannattaa hänen laskea pikatikkinsä. Neljä ristiä, kolme herttaa ja yksi ruutu, yhteensä kahdeksan. Ennen ruutumaskia pelinviejän kannattaa tutkia herttaväri. Jos herttasotamies putoaa toisena tai väri on jakautunut tasan 3-3, saa pelinviejä yhdeksän tikin herttaväristä. Tässä jaossa hertta on tasan, ja pelinviejä voi ottaa suorat yhdeksän tikkiä.

JAKO 4	♠ 974				
W/ALL	♥ 986				
	♦ 984				
	♣ K1084				
♠ AKJ5	♠ Q32	W	N	E	S
♥ K3	♥ AJ2	1♦	P	3NT	P
♦ Q7632	♦ KJ105	P	P		
♣ 32	♣ Q65				
	♠ 1086				
	♥ Q10754				
	♦ A				
	♣ AJ97				

Idällä ei ole tarjousvaihtoehtoja, ruutukorotus kolmeen olisi alitarjous, ja korkeammat korotukset ohittavat sangitäyspelin. Lännen ei kannata kertoa pataväriään toisella vuorollaan, idän hyppy kolmeen sangiin kielsi neljän kortin ylävärit.

Etelä lähtee pienellä hertalla, ja pelinviejä voi laskea seitsemän pikatikkiä padasta ja hertasta. Ruudusta voidaan helposti kasvattaa tarvittavia lisätikkejä. Pelinviejän ongelma on, että puolustus saattaa löytää ristikäännön päästessään kiinni ruutuässällä. Jos pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin herttasotamiehellä ja jatkaa toiseen tikkiin ruutua etelän ässälle, näkee etelä, ettei puolustuksella ole tulevaisuutta herttaväriässä, ja kääntää kolmanteen tikkiin pienen ristin. Pelinviejän kannattaa voittaa ensimmäinen tikki pöydän herttakuninkaalla ja sakata kädestään herttasotamies! Nyt kun etelä on toisessa tikissä kiinni ruutuässällä, kääntää hän varmasti lisää herttaa luullen löytäneensä pelinviejän heikon kohdan.

JAKO 5	♠ J108					
N/N-S	♥ Q987					
	♦ K74					
	♣ Q43					
♠ AK65	♠ 32	W	N	E	S	
♥ J52	♥ A103		P	1♣	P	
♦ 53	♦ AJ9	1♠	P	1NT	P	
♣ AJ97	♣ K10865	3NT	P	P	P	
	♠ Q974					
	♥ K64					
	♦ Q10862					
	♣ 2					

Länsi ei kerro partnerilleen valttitukea kummallakaan tarjousvuorollaan. Ensiksi hän kertoo patavärinsä, ja toisella vuorolla hän tarjoaa suoraan parin oikean loppusitoumuksen.

Etelä lähtee ruutukuutosella, ja pohjoinen pelaa kuninkaan. Pelinviejän ei kannata laistaa ensimmäistä tikkiä. Huomaa ero, jos pelinviejäällä olisi vain A92 ruutua. Tällöin olisi oikein laistaa kaksi ensimmäistä ruutukierrosta yrittäen näin katkaista puolustuksen yhteydet. Mutta nyt pelinviejä ottaa ensimmäisen tikin ruutuässällä, menee tikkiin kaksi ristiässällä pöytään, ja maskaa seuraavaksi pohjoiselta ristirouvaa. Vaikka maski epäonnistuisikin, on etelä kiinni, ja ruutujatko tuo pelinviejän sotamiehelle tikin. Ristissä pelinviejäällä on maski "kahteen suuntaan". Oikea tapa leikata väriä on siten, että epäonnistuessaan "vaaraton vastustaja" pääsee kiinni.

JAKO 6	♠ A8					
E/E-W	♥ KJ8					
	♦ A108765					
	♣ K7					
♠ KQ10754	♠ 3	W	N	E	S	
♥ 74	♥ 109653			P	P	
♦ 2	♦ KQ3	2♠	3♦	P	3NT	
♣ Q962	♣ A853	P	P	P		
	♠ J962					
	♥ AQ2					
	♦ J94					
	♣ J104					

Huonoissa vyöhykkeissä kyseenalainen heikko kakkonen länneltä, passaaminen on järkevä vaihtoehto. Myös etelän kolme sangia on hieman "venytetty" tarjous, rauhalliset pelaajat valitsevat mieluummin passin.

Patakuningaslähdön pelinviejä voittaa pöytään, ja jatkaa seuraavaksi ruutuässällä ja lisää ruutua. Itä pääsee kiinni ja joutuu valitsemaan joko hertta- tai ristikäännön. Ensisilmäyksellä herttakääntö saattaa vaikuttaa paremmalta, onhan hertta idän pisin väri, ja toiseksi ristikäntö antaisi pöydän kuninkaalle tikin. Mutta "turvalliseen" herttakääntöön ei ole aikaa. Herttajatkon pelinviejä voittaa ja kasvattaa ruutuvärinsä. Pelinviejä saa näin yhden pata-, kolme hertta-, neljä ruutu- ja yhden ristitikin (oikein arvaamalla). Joten kolmannen tikin itä voittaa ristiässällä ja jatkaa lisää ristiä, toivoen partnerilleen värisä rouva neljättä. Pieni risti tikkiin kolme ei ole yhtä hyvä vaihtoehto, koska se antaa partnerille erehtymisen mahdollisuuden. Kun pelinviejä pelaa sotamiehen (tai kympin), ja länsi peittää tämän virheellisesti rouvalla, saa pelinviejä kaksi ristitikkiä.

JAKO 1	♠ 864					
N/-	♥ AK86					
	♦ AKQ10					
	♣ Q2					
	♠ K75	♠ Q93	W	N	E	S
	♥ J1043	♥ 92		1♦	P	1♠
	♦ 952	♦ J843	P	2NT	P	6NT
	♣ 643	♣ 10987	P	P	P	
	♠ AJ102					
	♥ Q75					
	♦ 76					
	♣ AKJ5					

Pohjoinen avaa 4-4 väreistään alemmalla, yhdellä ruudulla - sangiavaukseen käsi on pisteen verran liian vahva.

Etelän yksi pata on parempi vastaustarjous kuin kaksi ristiä. Ensiksikin patavastaus on taloudellisempi pitäen tarjoussarjan yhden tasolla, ja toisaalta kahden ristin vastaus saattaisi hukata yhteisen 4-4 patavaltin. Pohjoinen kertoo kahdella sangilla 18-20ap:n tasaisen käden, ja etelä voi tarjota suoraan sangipikkuslammin. Ässäkysely on turha, etelä tietää parin yhteisen arvopistevoiman liikkuvan 33 ja 35 välillä, joten kahta ässää ei voi puuttua.

Itä aloittaa ristikympillä, ja yhteyksien vuoksi pelinviejä voittaa lähdön rouvalla käteensä. Pelinviejä voi laskea yksitoista pikatikkiä: yhden padan, kolme herttaa, kolme ruutua ja neljä ristiä. Kahdenteentoista tikkiin on useita mahdollisuuksia. Padassa voi tuplamaski onnistua, hertta voi olla puolustuksella tasan 3-3, ja ruudussa pelinviejä voi ottaa maskin kympillä. Pataväri antaa parhaan mahdollisuuden kotipeliin, tuplamaski onnistuu, jos idällä on toinen tai molemmat patakuvat (75% mahdollisuus). Ruutumaski on vain 50%, ja 3-3 jakautuma on vain 36% mahdollisuus. Joten tikkiin kaksi pelinviejä pelaa pataa kymville ja kuninkaalle. Kun pelinviejä pääsee seuraavaksi käteensä kiinni, ei hän seuraavaksi ota toista patamaskia, vaan ensin tarkistaa ommensa punaisten värien kanssa. Kolme korkeata kierrosta kummassakin värissä kertoo, ettei kahdettatoista tikkiä näistä väreistä saada. Nyt pelinviejä ottaa uuden patamaskin, ja peli on kotona. Huomaa oikea pelijärjestys. Jos pelinviejä testaa ensin punaiset värit, ja sitten vasta maskaa pataa, voi länsi patakuninkaan jälkeen ottaa pietin herttasotamiehellä.

JAKO 2	♠ A10954					
E/N-S	♥ J9					
	♦ 64					
	♣ 10986					
	♠ J7	♠ Q3	W	N	E	S
	♥ 752	♥ AQ6			1NT	P
	♦ Q1082	♦ AJ975	3NT	P	P	P
	♣ AKJ7	♣ Q43				
	♠ K862					
	♥ K10843					
	♦ K3					
	♣ 52					

Idän yksi sangi on paljon parempi avaus kuin yksi ruutu - jako 5-3-3-2 kelpaa hyvin sangiavaukseen, varsinkin jos viiden kordin väri on alaväri. Länsi korottaa tasaisella kädellä suoraan kolmeen sangiin. Yläväripitoja hänellä ei ole, mutta puuttuvien pitojen tutkimiseen ei ole olemassa mitään konventioita.

Etelän korrekti lähtö on pikkuhertta, ja pöydän nähtyään pelinviejä kiittä onneaan siitä, ettei puolustus keksinyt patalähtöä. Jos ruutumaski onnistuu, saa pelinviejä kaikkiaan yksitoista tikkiä. Mutta jos maski epäonnistuu? Kun pelinviejä voittaa lähdön käteensä herttarouvalla, ei etelän ole vaikea nähdä, että patakäännöllä on kiire, kun hän pääsee kiinni ruutukuninkaalla. Pelinviejä voikin virittää ansan etelälle voittamalla lähdön käteensä ässällä! Tikkiin kaksi mennään pöytään ristillä kiinni, ja tikkiin kolme maskataan ruutua. Etelä saa kuninkaallaan tikin ja jatkaa vuorenvarmasti pienellä hertalla "partnerin herttarouvalle". Etelän ilme on näkemisen arvoinen, kun pelinviejä saakin rouvalla tikin ja ottaa kaikkiaan kymmenen tikkiä. Jos ruutukuningas on pohjoisella, maksaa huijaus yhden tikin, pelinviejä saa vain kymmenen tikkiä yhdentoista sijasta.

JAKO 3	♠ KQ75				
S/E-W	♥ A965				
	♦ Q642				
	♣ Q				
♠ 102	♠ 9643	W	N	E	S
♥ J72	♥ 1043				1NT
♦ K103	♦ 85	P	2♣	P	2♦
♣ KJ742	♣ A1053	P	3NT	P	P
	♠ AJ8	P			
	♥ KQ8				
	♦ AJ97				
	♣ 986				

Pohjoinen näkee partnerinsa sangiavauksen jälkeen parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin. Kun yhteistä 4-4 ylävärivalttia ei löydy, hän tekee täyspelin sangissa. Ristisingeltonista ei kannata olla huolissaan - partneri kielsi neljän kortin ylävärit, joten todennäköisesti hän on hyvin varustautunut kummassakin alavärissä.

Lännen paras lähtökortti on pieni risti, ja itä voittaa ristiässällä ensimmäisen tikin. Lähtijän partneri palauttaa pääsääntöisesti partnerin lähtöväriä, eikä tämä jako ole poikkeus säännöstä. Kahdesta kortista palautetaan korkeampi jäljellä olevista korteista, kun taas kolmesta tai useammasta kortista palautetaan kolmanneksi korkein kortti. Joten tikkiin kaksi itä pelaa ristikolmosen, ja länsi saa tikin sotamiehellään. Kun kolmanteen tikkiin länsi jatkaa korkealla ristillä, pitää lännen osata ablokeerata kymppinsä, koska muuten puolustus joutuu tyytymään neljään ristitikkiin. Jos pelinviejällä on ristissä 9876, saa hän kyllä ylimääräisen tikin. Mutta jos lännellä on vain neljä korttia ristiä, jää pieti haaveeksi

JAKO 4	♠ 4				
W/ALL	♥ 10653				
	♦ Q109				
	♣ J10954				
♠ A9752	♠ KJ3	W	N	E	S
♥ AKJ8	♥ Q97	1♠	P	2♦	P
♦ 54	♦ AKJ76	2♥	P	4♠	P
♣ Q8	♣ 73	P	P		
	♠ Q1086				
	♥ 42				
	♦ 832				
	♣ AK62				

Idän kaksi ruutua kertoo väh.10p ja väh.4 kortin värin, vastaajan oman värin tarjoaminen on myös vaatimus - avaja ei saa passata. Kahdella hertalla länsi kertoo 5-4 jakautuman yläväreissä, ja nyt itä pystyy tarjoamaan patatäyspelin.

Pohjoinen aloittaa ristisotamiehellä, ja etelä voittaa kaksi ensimmäistä tikkiä korkeilla ristikuvillaan. Kun pelinviejä tunnustaa toiseen ristikerrokseen rouvalla, voi etelä päätellä pelinviejällä olleen vain kaksi ristiä. Joten kolmas ristikerros ei vaikuta hyvältä - jos puolustus pelaaja kääntää "kaksoisrenonssiin", antaa hän yleensä pelinviejälle edun, tämä pystyy varastamaan toiseen käteen ja sakaamaan samalla menevän toisesta kädestä. Joten tikkiin kolme etelän luonnollinen käntö on hertta, toivoen partnerin käteen herttakuningasta. Pelinviejä voittaa herttakäännön ja aloittaa valtinpoiston. Patamaski pitää tietenkin ottaa, mutta onko oikein ensin pelata pataässä siltä varalta, että etelällä sattuisi olemaan rouva singelton? Ei ole. Oikein on pelata suoraan pataa pöydän sotamiehelle. Näin pelinviejä selvittää valttivärin yhdellä menevällä, vaikka etelällä olisi Q10xx. Myöhemmin kiinni päästessään pelinviejä ottaa pöydän patakuninkaan, ja maskaa seuraavaksi etelän kympin. Rouva singelton etelällä on paljon pienempi mahdollisuus kuin singelton kahdeksikko, kuutonen tai nelonen pohjoisella. Etelä olisi tässä jaossa voinut vaikeuttaa pelinviejän tehtävää kääntämällä tikkiin kolme ristiä "tupliin". Nyt pelinviejä joutuu pelaamaan inspiroidusti välttääkseen kaksi valttimenevää.

JAKO 5	♠ K9765					
N/N-S	♥ 963					
	♦ 876					
	♣ 43					
	♠ 102	♠ A8	W	N	E	S
	♥ 742	♥ AJ5		P	1NT	P
	♦ J943	♦ AQ102	3NT	P	P	P
	♣ AKQJ	♣ 9865				
	♠ QJ43					
	♥ KQ108					
	♦ K5					
	♣ 1072					

Lännellä ei ole tietoaakaan yläväripidoista, mutta kun vastaaja korottaa sangiavuoksen kahteen tai kolmeen, ei näitä tarvitse ollakaan. Myöskään sangiavuoksessa ei tarvitse olla pitoa joka värissä, riittää arvopistevoima 15-17 sekä tasainen jakautuma. Vaikka kolmessa sangissa pito sattuisi jostain väristä puuttumaan, ei puolustus löydä aina oikeata lähtökorttia.

Etelän korrekti lähtökortti on herttakuningas, yhtäpitkistä väreistään paremmalla. Normaalisti pelinviejä sangipelissä laistaa kuningaslähdön, jos hänellä on kädessään AJx ja pöydässä vain hakkuja. Laistolla on hieno nimikin: Bath coup. Lähtijä ei pysty jatkamaan lähtöväriä antamatta pelinviejälle kahta tikkiä väristä. Nyt pelinviejällä ei ole varaa laistaa lähtöä, pohjoinen pelaa ensimmäiseen tikkiin yhdeksikön - negatiivisen merkinannon - eikä etelällä ole vaikea keksiä patakääntöä tikkiin kaksi. Pelinviejä pystyy varmistamaan kotipelin ottamalla ensimmäisen tikin herttaässällä, menemällä toiseen tikkiin pöytään ristillä, ja ottamalla seuraavaksi ruutumaskin. Vaikka maski epäonnistuu, on etelä kiinni, eikä pysty tekemään mitään harmillista kääntöä, ja pelinviejä saa yhdeksän tikkiä.

JAKO 6	♠ A72					
E/E-W	♥ 952					
	♦ 74					
	♣ AKJ92					
	♠ 108	♠ J9643	W	N	E	S
	♥ AQ1043	♥ 76			P	1♦
	♦ Q96	♦ K1083	P	2♣	P	2NT
	♣ 765	♣ Q4	P	3NT	P	P
	♠ KQ5		P			
	♥ KJ8					
	♦ AJ52					
	♣ 1083					

Lännellä on varmaan kiusaus tarjota herttaa väliin ensimmäisellä vuorollaan, tarjous on kuitenkin huonoissa vyöhykkeissä erittäin kyseenalainen valinta. Kun etelä lupaa tasaisen 13-14 arvopisteen käden, näkee pohjoinen parin yhteisen arvopistevoiman olevan välillä 25-26. Korotus täyspeliin on kuitenkin selviö hyvän viiden kortin ristiväriin vuoksi.

Länsi lähtee herttanelosella ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin halvalla. Pikatikkejä pelinviejällä ei ole lähellekään kotipeliin vaadittavaa määrää. Ristiväristä voidaan kuitenkin kasvattaa ainakin kaksi, maskin onnistuessa jopa kolme lisätikkiä. Normaali ristiväriin käsittely olisikin pelata kädestä kahdeksikko, ja antaa sen juosta, jos länsi tunnustaa pienellä. Jos maski onnistuu, pelataan seuraavaksi kädestä kymppi ja pöydästä yhdeksikkö. Ristin maskaaminen ei ole kuitenkaan viisasta. Parempi on ottaa ensin pöydän korkeat ristikuvat, ja jos rouvaa ei näy, kasvatetaan väri antamalla ristirouvalle tikki. Jos lännellä on ristirouva, saa hän suotta sillä tikin, mutta pelinviejä saa kuitenkin yhdeksän tikkiä, koska lännellä ei ole mitään vaarallista kääntöä. Pelinviejän huolenaiheena jaossa on se, että itä pääsee kiinni kääntämään herttaa "läpi". Toppaamalla ristin hän antaa itselleen lisämahdollisuuden, joka tässä jaossa palkitaan, kun idän rouva putoaa toisena.

JAKO 7	♠ A93					
S/ALL	♥ Q8642					
	♦ 1074					
	♣ 103					
	♠ Q84	♠ KJ102	W	N	E	S
	♥ A9	♥ J73				P
	♦ 9632	♦ AK8	1NT	P	2♣	P
	♣ AKQ2	♣ 965	2♦	P	3NT	P
	♠ 765		P	P		
	♥ K105					
	♦ QJ5					
	♣ J874					

Monet pelaajat tarjoavat lännen korteilla suoraan kolme sangia, onhan jakautuma mahdollisimman tasainen, 4-3-3-3. Yläväririkyselyä kannattaa kuitenkin käyttää. Parilla saattaa löytyä yhteinen kahdeksan kortin patavaltti, samalla kun hertta- tai ristiväri voi olla sangipelissä pahasti "auki". Jos lännen ruutuyhdeksikkö vaihdetaan patayhdeksiköksi, on neljä pataa parempi täyspeli kuin kolme sangia. Nyt kuitenkin sangiavaaja kieltää neljän kortin ylävärit kahdella ruudulla, ja itä päättää sangitäyspeliin.

Pohjoinen lähtee herttanelosella, ja pelinviejä määrää pöydästä kolmosen. Lähtijän partneri pelaa normaalisti ensimmäiseen tikkiin suurimman tarpeellisen kortin. Nyt tämä kortti on kymppi. Jos etelä pelaa virheellisesti ensin kuninkaan, saa pelinviejä kaksi herttatikkiä - heti ässän ja myöhemmin sotamiehen. Jos pelinviejä antaa kympin pitää ensimmäisen tikin, pitää etelän osata jatkaa toiseen tikkiin kuninkaalla, viitosella jatkaminen katkaisisi puolustuksen yhteydet värissä. Mutta entäpä jos herttarouva olisikin peliniejällä, ja herttaässä lähtijällä. Maksako kympin pelaaminen tikin? Ei, koska pelinviejä saa tällöin joka tapauksessa yhden herttatikin. Kun pelinviejä pääsee herttaässällä kiinni, voi hän laskea kuusi pikatikkiä. Kolme tikkiä hän voi kasvattaa padasta antamalla ässälle tikin, ja ristikkakonen voi kasvaa vahvaksi puolustuksen värin istuessa tasan 3-3. Pelinviejän pitää pelata heti pataa. Pelaamalla kolme korkeata ristiä saa hän pietin, jos risti istuu 4-2 ja hertta 4-4. Nyt hertta on kuitenkin vinossa, ja jos etelä osasi pelata kympin ensimmäisessä tikissä, tulee peliin yksi pieti.

JAKO 8	♠ A65					
W/-	♥ AQJ1098					
	♦ 93					
	♣ 83					
	♠ Q842	♠ KJ97	W	N	E	S
	♥ 74	♥ 652	P	1♥	P	2♣
	♦ J62	♦ KQ107	P	2♥	P	4♥
	♣ AJ75	♣ 104	P	P	P	
	♠ 103					
	♥ K3					
	♦ A854					
	♣ KQ962					

Pohjoisella on juuri riittävästi yhden hertan avaustarjoukseen, heikkoon kakkoseen käsi on aivan liian vahva. Etelä voisi toisella vuorollaan kertoa 5-4 jakautumansa tarjoamalla kolme ruutua. Tämä ei ole kuitenkaan mielekäästä, kun pohjoinen kertoo kuuden kortin avausväriensä kahdella hertalla, voi etelä suoraan tarjota yläväritäyspelin.

Idän ruutukuningaslähden pelinviejä voittaa pöytään ässällä. Tavallisesti pelinviejä valttipelissä ensi töikseen poistaa vastapuolen valtit. Ei kuitenkaan tässä jaossa. Nyt pöydän lyhyt valttiväri pitää ensin hyödyntää patavarkauden ottamiseen. Tikkiin kaksi pelinviejä pelaa pataässän ja tikkiin kolme lisää pataa. Puolustus pääsee kiinni ja pelaa todennäköisimmin ruutua. Pelinviejä varastaa käteensä kolmannen ruutukierroksen ja ottaa seuraavaksi patavarkauden pöytään, varmuuden vuoksi kuninkaalla. Vasta nyt on aika poistaa puolustuksen valtteja. Jos itä olisi keksinyt valttilähden, ei peliniejällä ole mahdollisuuksia kymmeneen tikkiin. Luonnolliset lähdet eivät aina ole niitä parhaimpia.

JAKO 1	♠ 83				
N/-	♥ A3				
	♦ 654				
	♣ KQJ1087				
♠ J10975	♠ A62	W	N	E	S
♥ 10976	♥ K84		P	P	1NT
♦ Q2	♦ J1097	P	3NT	P	P
♣ 42	♣ A53	P			
	♠ KQ4				
	♥ QJ52				
	♦ AK83				
	♣ 96				

Pohjoisen käsi on hyvin lähellä avaustarjousta, joko estotarjous kolme ristiä tai tavallinen yhden tason ristiavaus. Koska ristejä on vain kuusi kappaletta ja pisteitä jakoineen vain 12, on pass kuitenkin suositeltavampaa. Myös idällä on melkein avauskäden verran voimaa, monet pelaajat avaavatkin käden yhdellä ruudulla. Kun etelä avaa yhdellä sangilla, korottaa pohjoinen suoraa täyspeliin, vaikka hänellä on vain 10ap:tä. Hyvä ristiväri tuottanee sangipelissä vähintään viisi tikkiä.

Lännen patasotilaslähdön itä voittaa ässällä. Itä näkee kädessään ja pöydässä yhteensä 22ap:tä. Pelinviejä lupasi väh. 15ap:tä, joten partnerin käteen mahtuu patasotamiehen lisäksi korkeintaan yksi rouva. Mitä tapahtuu, jos itä rutiininomaisesti palauttaa partnerin lähtöväriä tikkiin kaksi? Pelinviejä voittaa tikin, kasvattaa ristivärinsä ja ottaa vähitellen kymmenen tikkiä. Voiko itä tehdä mitään estääkseen pelinviejän kotipeliaikeet? Kokeillaanpa herttakuningaskääntöä tikkiin kaksi! Nyt pelinviejä saa kyllä kolme herttatikkiä, mutta joutuu tyytymään yhteen ristitikkiin. Herttakuningaskääntö tappaa pelinviejän yhteyden pöydän pitkään ristiväriin. Kun pelinviejä pelaa ristiä herttaässän jälkeen, tulee idän laistaa ensimmäinen kierros. Jos pelinviejällä on kolme korttia ristiä, pitää idän laistaa kaksi ristikierrosta, mutta tällöin pelinviejä saa yhdeksännen tikin.

JAKO 2	♠ QJ1065				
E/N-S	♥ AQ8				
	♦ J96				
	♣ A7				
♠ AK72	♠ 3	W	N	E	S
♥ 104	♥ K72			1♣	P
♦ K43	♦ AQ72	1♠	P	1NT	P
♣ K1053	♣ QJ862	3NT	P	P	P
	♠ 984				
	♥ J9653				
	♦ 1085				
	♣ 94				

Pohjoisella on hyvä käsi, mutta välitarjousta hänen ei kannata tehdä, koska länsi tarjosi hänen pisintä väriään. Idällä on toisella vuorollaan ongelma. Kaksi ruutua kertoisi 5-4 jakautuman, mutta kaksi väriä ylenevästi tarjottuna lupaisi reverse-voiman (väh.17p). Avausväri uudestaan, kaksi ristiä, ei ole hyvä tarjous huonolla viiden kordin värillä. Vaikka käsi ei ole tasainen, on yksi sangi silti paras vaihtoehto.

Etelä aloittaa pikkuhertalla, ja pohjoisen normaali puolustuslinja olisi ottaa ensimmäinen tikki herttaässällä ja jatkaa tikkiin kaksi herttarouvalle. Pelinviejä laistaa kuitenkin herttarouvan, ottaa vasta kolmannen herttakierroksen ja kasvattaa ristivärinsä. Pohjoinen pääsee ristiässällä kiinni, mutta hänellä ei ole enää kääntää herttaa, ja pelinviejä saa kymmenen tikkiä. Oikea kortti tikkiin yksi pohjoiselta on herttarouva. Nyt pelinviejä ei uskalla laistaa, saattaahan lähtijällä olla AJxxx, ja puolustus ottaa ensimmäiset viisi tikkiä.

JAKO 3	♠ AQ72					
S/E-W	♥ AK43					
	♦ 752					
	♣ 64					
	♠ K83	♠ J1094	W	N	E	S
	♥ J985	♥ Q107				1♦
	♦ Q8	♦ K104	P	1♥	P	2♣
	♣ Q1085	♣ J93	P	3NT	P	P
	♠ 65		P			
	♥ 62					
	♦ AJ963					
	♣ AK72					

Pohjoinen tarjoaa 4-4 väreistään ensin alempaa, ja etelä kertoo 5-4 jakautumansa kahdella ristillä. Toisella vuorolla pohjoisen ei kannata yrittää kertoa pataväriään. Kaksi pataa olisi "neljäs väri", kertoen hyvän käden ilman kuvaavaa tarjousta. Täyspelivoimalla, ilman yhteistä ylävärivalttia, ja hyvällä pidolla tarjoamattomassa värissä pohjoisen luonnollinen toinen tarjous on kolme sangia.

Itä lähtee patasotamiehellä, ja pelinviejä voi laskea seitsemän suoraa tikkiä. Ruutuväri tarjoaa mahdollisuuden lisätikkeihin, ja oikea värinkäsittely on tikkiin kaksi pelata kädestä ruutua pöydän yhdeksikölle. Myöhemmin pelinviejä pelaa kädestään uudestaan ruutua pöydän sotamiehelle. Näin pelinviejä saa neljä ruututikkiä, jos idällä on Q10x tai K10x. Tikkiin kaksi ruutua sotamiehelle on oikein vain silloin, kun idällä on KQx.

JAKO 4	♠ 6543					
W/ALL	♥ 52					
	♦ A94					
	♣ QJ107					
	♠ 8	♠ AQJ10	W	N	E	S
	♥ AQ10743	♥ K98	1♥	P	1♠	P
	♦ K72	♦ 863	2♥	P	4♥	P
	♣ A84	♣ K32	P	P		
	♠ K972					
	♥ J6					
	♦ QJ105					
	♣ 965					

Vaikka idällä on mahdollisimman tasainen jakautuma, hän ei tarjoa kolmea sangia ensimmäisellä vuorolla. Vastaajan yläväritarjous yhden tasolla kulkee aina sangitarjousten ja alavärikorotusten edellä. Kun länsi kertoo kuuden kortin avausvärinsä, lopettaa itä tarjoussarjan herttatäyspeliin.

Pohjoinen lähtee luonnollisesti ristirouvalle. Ruutuässälähtö olisi erittäin huono valinta, pohjoinen saisi näin kyllä heti ensimmäisen tikin, mutta pelinviejä saisi ruutukuninkaalla hänelle kuulumattoman tikin. Pelinviejän pitää voittaa ristialoitus käteen ässällä, koska hän tarvitsee ristikuningasta myöhemmin yhteyskorttina kasvatettavalle patavärille. Puolustuksen valtit poistuu kahdessa kierroksessa, ja sen jälkeen pelinviejä kiinnittää huomionsa pataväriin. Pöydän kolme pienintä pataa voitaisiin kaikki varastaa käteen, mutta pelinviejällä on koossa vasta yhdeksän tikkiä - pataässä, kuusi herttaa ja kaksi ristitikkiä. Padasta voidaan kasvattaa kaksi lisätikkiä antamalla tikki puolustuksen kuninkaalle. Jaossa on kuitenkin vaaransa, jos pelinviejä ottaa "normaalin" patamaskin - pelaa kädestä pienen pöydän rouvalle, voi etelä päästä kiinni patakuninkaalla, ja puolustus tämän jälkeen saa vielä kolme ruututikkiä. Pelinviejä maskaakin padan "valttia vasten". Ensin pataässä ja sitten patarouva, jolle pelinviejä sakaa ruudun, jos etelä ei peitä kuninkaalla. Jos patakuningas olisi pohjoisella, ei hän pysty tekemään mitään vaarallista kääntöä kiinni päästessään. Huomaa, että jos ruutuväri olisi pelinviejäpuolella toisin päin, kädessä kolme hakkua ja pöydässä kuningas kolmantena, olisi tällöin pohjoinen vaarallinen vastustaja. Ja oikea padan käsittely olisi tällöin pieni pata pöydän rouvalle.

JAKO 5	♠ KJ10654					
N/N-S	♥ K2					
	♦ 875					
	♣ 94					
	♠ 7	♠ AQ3	W	N	E	S
	♥ 10965	♥ A874		2♠	P	4♠
	♦ Q963	♦ J104	P	P	P	
	♣ QJ73	♣ 1065				
	♠ 982					
	♥ QJ3					
	♦ AK2					
	♣ AK82					

Pohjoisen käsi on rajatapaus heikon kakkosen ja passaamisen välillä. Toisenlaisissa vyöhykkeissä avaaminen olisi itsestään selvyys, mutta nyt passaus on hyvä vaihtoehto. Vaikka pohjoisella on tasainen käsi ja hyvät pidot kaikissa tarjoamattomissa väreissä, ei hän tarjoa kolmea sangia, vaan valitsee mieluummin patatäyspelin. Sangisitoumuksessa pelinviejällä on vain seitsemän tikkiä - pataväri jää hyödyntämättä yhteyksien puuttuessa.

Itä aloittaa ruutusotamiehellä, valttipelissä sarjalähtöön riittää kaksi arvoltaan peräkkäistä korkeata korttia. Pelinviejä voi laskea saavansa kymmenen tikkiä: neljä pataa, kaksi herttaa, kaksi ruutua ja kaksi ristiä. Mutta valttisitoumuksessa pitää tulevien tikkien lisäksi laskea myös menevät tikit. Pelinviejä on vaarassa menettää kaksi valtti-, yhden hertta- ja yhden ruututikin. Yksi käden ruutumenevä päästään kuitenkin sakaamaan pöydän kolmannelle hertalle. Ja sakauksella on ruutulähdön jälkeen kiire, oikea kortti tikkiin kaksi on herttakuningas. Jos pelinviejä aloittaa heti valtaamisen, ehtii puolustus kasvattamaan itselleen neljännen tikin ruudusta.

JAKO 6	♠ AJ1063					
E/E-W	♥ 875					
	♦ 106					
	♣ KQ9					
	♠ Q72	♠ K8	W	N	E	S
	♥ A3	♥ KJ102			1♣	P
	♦ KJ73	♦ AQ8	1♦	1♠	1NT	P
	♣ A1032	♣ J874	3NT	P	P	P
	♠ 954					
	♥ Q964					
	♦ 9542					
	♣ 65					

Itä voisi avata säännönvastaisesti neljän kortin väreistään ylemmällä, värien laatuero on huomattava. Länsi ei korota partnerinsa väriä ensimmäisellä vuorollaan, vaihtoehtoina hänellä on rauhallinen yksi ruutu tai suora hyppy kolmeen sangiin. Pohjoisen välitarjouksen jälkeen itä voisi myös passata, vaatimustilanne raukeaa kun vastaajalla on nyt vielä tarjousvuoro.

Etelä lähtee partnerinsa tarjoamaa väriä, pöydästä pelataan pieni, ja pelinviejä voittaa pohjoisen kymppin kuninkaalla. Pelinviejä voi laskea kahdeksan pikatikkiä: pata, kaksi herttaa, neljä ruutua ja risti. Lisää voidaan kasvattaa hertasta. Vaarana on, että puolustus saa viisi tikkiä ennen pelinviejän yhdeksää. Etelä on jaossa "vaarallinen vastustaja", jos hän pääsee kiinni, on patakäänöllä pelissä pietti. Oikea kortti tikkiin kaksi onkin herttasotamies (tai kymppi). Jos etelä ei peitä, pelataan pöydästä pieni. Jos herttarouva on pohjoisella, saa hän sillä tikin, mutta pöydän patarouva estää pohjoista ottamasta piettiä padoillaan. Huomaa myös, ettei pelinviejä saa ottaa ensin vahvoja ruututikkejään, hän tarvitsee ruutuja yhteyskorteiksi kahden kätensä välillä.

JAKO 7	♠ A10852					
S/ALL	♥ 72					
	♦ KQJ102					
	♣ 7					
	♠ J4	♠ 3	W	N	E	S
	♥ A9854	♥ QJ6				1♠
	♦ 3	♦ A9764	P	4♠	P	P
	♣ J9865	♣ KQ102	P			
	♠ KQ976					
	♥ K103					
	♦ 85					
	♣ A43					

Vaikka EW:n konventioihin kuuluisikin Michaels cue, ei lännen kannattaisi harkitakaan tarjoamista ensimmäisellä vuorollaan. Jakautuma 5-5 ei yksin riitä, myös voiman pitää olla kohdallaan.

Länsi aloittaa ruutusingeltonillaan, ja itä voittaa ässällä ensimmäisen tikin. Itä tietää lähtökortin singeltoniksi, kahdesta kortista ei lähdetä pienemmällä. Idän ei kuitenkaan kannata annata suoraa varkautta partnerilleen. Peliin tulee pieti vain silloin, kun lännellä on herttaässä. Joten oikein on kääntää ruutuässän jälkeen herttarouva. Jos pelinviejä peittää kuninkaalla, palauttaa länsi tikkiin kolme herttaa sotamiehelle, ja vasta nyt itä antaa partnerilleen ruutuvarkauden. Ja jos pelinviejä ei peitä herttarouvaa, antaa itä tikkiin kolme ruutukupin. Jos itä olisi pelannut ruutua tikkiin kaksi, joutuu puolustus tyytymään kolmeen tikkiin (ja silloinkin lännen pitää ottaa herttaässä tikkiin kolme). Jos puolustus onnistuakseen vaatii partnerilleen tietyn kortin, pitää peli rakentaa myös tämän varaan.

JAKO 8	♠ 102					
W/-	♥ A842					
	♦ J5					
	♣ AKQ104					
	♠ AQ8	♠ K973	W	N	E	S
	♥ KQ973	♥ J106	1♥	2♣	DBL	P
	♦ K976	♦ AQ2	2♦	P	3♥	P
	♣ 2	♣ 983	4♥	P	P	P
	♠ J654					
	♥ 5					
	♦ 10843					
	♣ J765					

Jos itä-länsi ei pelaisi negatiivisia kahdennuksia, olisi idällä ikävä tarjoustilanne ensimmäisellä vuorollaan. Kaksi pataa huonolla neljän kortin värillä olisi ehkä vähiten huono vaihtoehto. Kun länsi kertoo 5-4 jakautuman kahdella ruudulla, tekee itä täyspelivihjeen kolmella hertalla. Länsi korottaa luonnollisesti täyspeliin, hänellä on selvästi enemmän voimaa kuin minimiavauskädessä.

Pohjoinen aloittaa korkeilla ristikuvilla ja pelinviejä varastaa toisen kierroksen. Kolmanteen tikkiin pelinviejä jatkaa kädestään pienen valtin ja pöydän sotamies voittaa tikin. Pelinviejä pelaa lisää valttia, pohjoinen voittaa tikin ja tekee pelinviejän elämän hankalaksi jatkamalla lisää ristiä. Tällaisesta puolustuspeleistä käytetään nimitystä "forcing game". Puolustuspelaajalla on pitkä valtti ja pelaamalla vahvaa sivuväriä hän pakottaa pelinviejä lyhentämään valttiväriään kohtalokkaasti. Tässä jaossa pelinviejällä on kuitenkin vastalääke, hän ei varastakaan pohjoisen ristikäntöä tikissä viisi, vaan sakaa kädestään ruutua. Jos pohjoinen jatkaa edelleenkin ristiä, voi pelinviejä varastaa pöytään, tulla seuraavaksi käteen kiinni padalla tai ruudulla ja poistaa seuraavaksi pohjoisen valtit. Mutta pohjoisen ei tarvitse antaa pelinviejälle tilaisuutta pelata hyvin, hänen pitää laistaa vielä toinenkin herttakierros. Nyt jos pelinviejä jatkaa vielä herttaa, ottaa pohjoinen ässällä tikin ja jatkaa ristiä, ja pietiä ei enää voi välttää.

JAKO 9	♠ 864				
N/E-W	♥ AQ10854				
	♦ AJ7				
	♣ 3				
	♠ AQ9	♠ K1073	W	N	E S
	♥ 976	♥ 32		1♥	P 2♣
	♦ 10984	♦ Q53	P	2♥	P 4♥
	♣ 852	♣ KQ109	P	P	P
	♠ J52				
	♥ KJ				
	♦ K62				
	♣ AJ764				

Kun pohjoinen kertoo kuuden kortin avausvärinsä, korottaa etelä suoraan herttätyöspeliin. Kolmen sangin tarjoaminen varmaankin houkuttaa joitakin pelaajia, ja aktuellissa jaossa kyseenalainen tarjous palkitaan - sangipelissä on otettavissa helpot yhdeksän tikkiä.

Huolimatta etelän ristitarjouksesta on idän luonnollinen lähtökortti ristikuningas. Pelinviejä voittaa lähdön pöytään ässällä ja voi laskea yhdeksän suoraa tikkiä. Kymmenennen tikin hän voi saada joko onnistuneella ruutumaskilla tai kasvattamalla pöydän viidennen ristin vahvaksi. Kumpaa mahdollisuutta pelinviejän pitää yrittää, ruuturovaa lännelle vai puolustuksen 4-3 jakautumaa ristissä? Vastaus on molempia. Mutta risti pitää testata ensin. Jos pelinviejä ottaa ruutumaskin, joka epäonnistuu, saa puolustus otettua samantien pietin kolmella patatikillä. Ja ristiväri pitää kasvattaa ennen valtinpoistoa, pöydän kaksi valttikorttia ovat molemmat tärkeitä yhteyskortteja. Oikea pelijärjestys on: Ristiässä, ristivarkaus, herttaa kuninkaalle, toinen ristivarkaus, herttaa sotamiehelle, kolmas ristivarkaus, herttäässä, ruutua kuninkaalle, ja vahvalle viidennelle ristille sakataan kädestä pata. Nyt pelinviejä voi yrittää vielä ylitikkiä ruutumaskilla. Jos risti olisi ollut puolustuksella 5-2, olisi pelinviejä joutunut yrittämään kotipeliä ruutuleikkauksella.

JAKO 10	♠ 105				
E/ALL	♥ 6543				
	♦ 96543				
	♣ 65				
	♠ 964	♠ AKQ73	W	N	E S
	♥ AQ9	♥ KJ87			1♠ 2♣
	♦ AQ102	♦ 8	2♦	P	2♥ P
	♣ J109	♣ 843	4♥	P	P P
	♠ J82				
	♥ 102				
	♦ KJ7				
	♣ AKQ72				

Nyt lännen ei kannata käyttää negatiivista kahdennusta, vaikka parilla tällainen mahdollisuus olisikin. Sputnik kahdennus lupaa aina toisen tarjoamattoman ylävärin. Kahdella hertalla itä kertoo viidennen patakortin, ja länsi tarjoaa patatäyspelin.

Etelällä ei ole vaikeuksia lähtökortin valinnassa, ja hän saa kolme ensimmäistä tikkiä ristikuvillaan. Mistä pietittävä neljäs tikki voisi tulla? Edes kaikki neljä kättä näkyvillä ei vastaus ole itsestään selvä. "Uppercut" tuo jaossa yhden pietin. Kun etelä jatkaa tikkiin neljä ristiä ja pohjoinen varastaa kymppillä, joutuu pelinviejä varastamaan yli kuvalla, ja etelälle kasvaa yksi valttitikki. Ei helppo puolustus ja vaatii molemmilta puolustuspelaajilta yhteistyötä.

JAKO 4	♠ 764				
W/ALL	♥ 943				
	♦ 42				
	♣ J9732				
♠ K832	♠ J5	W	N	E	S
♥ AKQ2	♥ J6	1NT	P	3NT	P
♦ J9	♦ KQ10863	P	P		
♣ Q108	♣ A54				
	♠ AQ109				
	♥ 10875				
	♦ A75				
	♣ K6				

Itä ei haaveile ruutuvaltista, vaan tarjoaa suoraan sangitäyspelin.

Pohjoisen normaali aloituskortti on ristikolmonen, pisimmän värin neljänneksi suurin kortti. Jommasta kummasta yläväristä lähteminen on myöskin perusteltua, lähtien näin hakemaan partnerin pitkää väriä.