

# Valttipeli

## Valttipelin säännöt

Valttipelissä tikit voitetaan aivan samalla tavalla kuin sangissa, niin kauan kuin kaikki tunnustavat väriä.

- **Erona sangipeliin on, että kun pelattava väri on loppunut, tikin voi voittaa pelaamalla valttivä-  
rin kortin.** Tätä sanotaan *varastamiseksi* tai *kuppaamiseksi*.
- Valttipelissä valttiväriin kortit ovat hyvin arvokkaita.
- Valttipelissä tikin voittaa siis
  - lähtöväriin suurin kortti, jos kaikki tunnustavat väriä
  - tikkiin pelattu suurin valtti, jos joku/jotkut varastavat tikin valtillaan.

## Valttipelin pelivienti

Valttipelissä huomio kiinnitetään kortteihin, joilla tikkiä ei ole tulossa.

**Laske menevät siitä kädestä, jossa valtteja on enemmän.**

- Jos meneviä on liikaa kotipeliä ajatellen mieti, kuinka niistä päästään eroon: voiko ne varastaa lyhyem-  
pään valttiin tai sakata toisen värin tikkikorteille.
- Valtteja voi hyödyntää sivuväriin kasvattamisessa: jos toisessa kädessä on pitkä väri, joka toisessa on  
lyhyt, voi yrittää kupata väri vahvaksi
- Jos tikkejä tuntuu olevan muuten hyvin vähän ja sekä kädessä että pöydässä paljon valtteja ja epäta-  
saiset kädet, voi tikkimäärää kasvattaa varastamalla sivuvärejä vuorotelle eli pelata vuorokupein.

**Valttipelissä pitää poistaa puolustukselta valtit, heti kun se on mahdollista – puolustus ei saa varastaa  
pelinviejän vahvoja tikkejä.**

**Miten ja milloin poistetaan puolustuksen valtit eli valtataan?**

- Kun pelinviejä on ensimmäisen kerran kiinni, hänen tulee poistaa puolustajien valtit, ellei hän selvästi  
huomaa parempaa pelitapaa: joko varastaa meneviään lyhyempään valttiin tai ottaa tikit vuorokupein

**Montako kierrosta valttia on varaa pelata?**

- Valttikierroksia pelataan vaan sen verran, kun tarvitaan puolustajien valttien poistoon
- Jos valttia ei istu puolustuksella tasan eli toisellapuolustajalla on pitkä valtti, on mietittävä tarkkaan  
missä vaiheessa puolustuksen valtit poistaa.

## Pelinvientisuunnitelma

♠ 52		♠ 763
♥ AKJ98		♥ A102
♦ 972		♦ KQJ10
♣ A95		♣ K72

Länsi W on pelinviejä.

Sitoumus on 4♥.

Pohjoinen N lähtee ♠K:lla.

Puolustus pelaa kolme kierrosta pataa.

Mitä pelaat lännen kädestä 3. tikkiin?

Kummasta kädestä lasket menevät?

Monta menevää sinulla on?

Pelaat ♥8: Varastat padan ja saat tikin

Länneltä: siinä on yhä pitempi valtti

2♠ + 1♦ + 1♣ = 4 menevää

Miten voisit vähentää meneviäsi?

Mitä pelaat 4. tikkiin?

Pelasit kaksi kierrosta valttia ja kumpikin  
puolustaja tunnusti. Monta valttia heillä on jäljellä?

Miten jatkat pelinvientiä?

Kasvattamalla pöydän ruudun ja heittämällä mene-  
vän ristin 4. ruudulle

Pelaat herttaa poistaaksesi puolustuksen valtit

1 hertta

Pelaat 3. herttakierroksen ja poistat viimeisen val-  
tin. Sen jälkeen kasvatat ruudun.

**Pelinvienti muuttuu hiukan, jos pohjoinen ei tunnustakaan toiseen valttikierrokseen, vaan heittää  
ristin pois**

Monta valttia etelällä nyt on jäljellä?

2 valttia

Miten jatkat toisen valttikierroksen jälkeen?

Alat kasvattamaan ruutua: toivot että etelällä on vähintään 3 ruutua.

Miksi et poista etelän valtteja ennen ruudun kasvattamista?

Joutuisit käyttämään valtin poistoon kaikki omatkin valttisi ja kun puolustus saa ♦A:lla tikin, he voisivat ottaa vahvat patatikkinsä.

Mitä hyödyttää ruudun kasvattaminen jo toisen valttikierroksen jälkeen?

Pöydässä on vielä yksi valtti jäljellä. Kun puolustus ottaa ♦A:lla tikin, niinpatatajaton voi varastaa pöytään ja lännen käteen jää yhä 2 valttia poistamaan etelän valtit.

## Väriin kasvattaminen varastamalla

♠ 52

♥ AKJ92

♦ K7

♣ 9752



♠ 86

♥ Q54

♦ A6532

♣ AK3

Länsi W on pelinviejä

Sitoumus on 4♥.

Pohjoinen N lähtee ♠K:lla

Puolustus pelaa kaksi kierrosta pataa ja kääntää sitten ♥3.

Kummasta kädestä lasket menevät?

Länneltä, siinä on valtteja enemmän

Monta menevää sinulla on?

2♠ + 1-2 ♣ = 3-4 menevää

Miten voisit vähentää meneviäsi?

Kasvatat ruudun ja heität siihen 1-2 ristiä

Voitat 3. tikin käteesi ♥9:llä, mitä jatkat?

Jatkat hertan peluuta poistaaksesi puolustuksen valtit

Pelasit 3 kierrosta herttaa ja olet pöydässä kiinni ♥Q:lla. Puolustuksen valtit ovat loppu. Mitä väriä jatkat?

Ruutua

Miten käsittelet väriä?

Pelaat pienen ruudun kohti pöydän kuningasta ja jatkat kädestä ruudun pöydän ässälle. Nyt pelaat 3. kierroksen ruutua ja varastat sen käteesi.

Molemmat puolustajat tunnustivat 3. ruutu-kierrokseen. Miten jatkat?

Pöytään on nyt kasvanut 2 pientä ruutua vahvoiksi. Menet ristillä pöytään ja pelaat vahvat ruutusi, joihin heität 2 ristiä pois kädestä. Saat loput tikit.

## Lyhyempään valttiin varastaminen

♠ A2

♥ AKQ98

♦ 97

♣ AK3



♠ 7

♥ 102

♦ J6542

♣ 98642

Länsi W on pelinviejä.

Sitoumus on 4♥.

Pohjoinen N lähtee ♠K:lla ja voitat

1. tikin lännen ässällä.

Kummasta kädestä lasket menevät?

Länneltä: siinä kädessä on pitempi valtti

Monta menevää sinulla on?

1♠ + 2♦ + 1♣ = 4 menevää

Miten voisit vähentää meneviäsi?

Varastamalla pöytään yhden padan

Mitä pelaat 2. tikkiin?

Pelaat pataa ja varastat sen ♥10:llä

Kuinka jatkat?

Pelaat pöydästä ♥2 ja poistat puolustuksen valtit

## Vuorovarkaus

♠ A53

♥ AQ1075

♦ 87542

♣ -



♠ 862

♥ KJ986

♦ -

♣ 109752

Länsi W on pelinviejä.

Sitoumus on 4♥.

Pohjoinen N lähtee ♠K:lla.

Kummasta kädestä lasket menevät?

Molemmissa käsissä on paljon valtteja ja on epätasaiset kädet sekä vähän tikkejä. Aika siis miettiä vuorokuppeja.

Kuinka suunnittelet pelinvientisi?

Tarkoituksenasia on kupata käden ruutuja pöytään ja pöydän ristejä käteen

Kuinka monta tikkiä saat?

♠ A + 10 herttatikki = 11 tikkiä

## Milloin pelataan valttipeliä

- Pelinvientipuolella on vähintään *kahdeksan kortin yhteinen väri*, jonka sopia valttiksi.
  - Valtteja on esim. 4 + 4, 5 + 3, 6 + 2 tai 5 + 4.
- Sangissa pelinviejällä ei olisi pitoa jossain värissä.
  - Valtit toimivat pitona valttipelissä.
  - Värissä vaikka xxx + xx, QJ + xx, xxxx + x
- Pelinviejällä ja/tai lepääjällä on epätasaiset kädet, joissa lyhyitä värejä

**Valttipelissä lepääjä levittää valttivärin  
aina oikeanpuolimmaisiksi**

## Valttipelin lähtökortti

Valttipeliä vastaan kaksi parasta aloituskorttivaihtoehtoa ovat *singeli* (maassa vain yksi kortti, singleton) ja *sarja*:

- Singelilähdön tarkoituksena on saada varkaustikkejä, kun partneri palauttaa lähtömaatamme.
- Valttipelissä sarjalähtöön vaaditaan kaksi peräkkäistä korkeata korttia, tarkoitus on kasvattaa sarjan alempia kortteja

Jos lähtijällä ei ole singeliä tai sarjaa, muita vaihtoehtoja on mm.  
lähtö pitkästä väristä tai kahden kortin väristä (duppeli).

*Mistä ei lähdetä:*

- **Ei ässän alta** – voi olla, ettet saa ässälläsi koskaan tikkiä.
- Ei välisarjasta

*Lähtö väristä, jossa on ässä ilman kuningasta (ei sarjaa):*

- Jos on pakko lähteä pitkästä maasta, jossa ”yksinäinen” ässä – siis ei kuningasta, niin lähde silloin ässällä.
- Lähde ”yksinäisellä” ässällä vain tilanteessa, jossa kaikki muut lähdöt vaikuttavat huonoilta – ässät on tarkoitettu muiden kuvien peittämiseen!