

PELINVIENTI SANGISSA

Kauko Koistinen


Ensimmäiseksi laske varmat pikatikit (tikit, jotka voit ottaa päästämättä vastustajaa kiinni).

Jos pikatikit eivät riitä lupaamaasi määrään, **kasvata** puuttuvat lisätikit ennen varmojen pikatikkien ottamista.

Yhteydet ovat tärkeitä - pelinviejän tulee yrittää säilyttää yhteydet kätensä ja lepääjän korttien välillä, toisaalta pelinviejä yrittää katkaistayhteydet kahden puolustuspelaajan käsien välillä.

#1
3NT


♠ 97
♥ QJ9
♦ K73
♣ KJ1098

♠K 

♠ AJ3
♥ AK7
♦ A864
♣ Q76

#2
3NT

♠ 97
♥ QJ9
♦ K73
♣ KJ1098

♠K 


♠ A83
♥ AK7
♦ A864
♣ Q76

#1. Laistamalla lähdön varmistat kotipelin. Jos länsi jatkaa pataa, saat tikin ja pelaat ristiä. Vastapuoli voittaa ässä tikin, mutta sinulla on vielä patapito jäljellä. Puolustusta ei myöskään auta värin vaihto toiseen tikkiin. Jos virheellisesti otat ensimmäisen tikin ässä, saattaa itä päästä ristiässällä kiinni kääntämään pataa. Tämäntapaista laistoa kutsutaan nimellä "Bath coup".

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

#3
3NT


♠ 107
♥ QJ9
♦ K73
♣ KJ1098

♠K 

♠ AJ3
♥ AK7
♦ QJ64
♣ Q76

#4
3NT

♠ 97
♥ J9
♦ K753
♣ KJ1098

♠K 

♠ A843
♥ A7
♦ AQ64
♣ Q76

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

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

#5
3NT

♠ K8
♥ AKQ87
♦ KJ73
♣ K8



♠ A3
♥ 65
♦ Q864
♣ QJ1096

#6
3NT

♠ A7
♥ AJ102
♦ Q1065
♣ J108



♠ A843
♥ A7
♦ AQ64
♣ Q76

#5

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

#6

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


Hertassa on mahdollisuus kahteen lisätikkiin väri istuessa suotuisasti.

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

#7
3NT

♠ KQ64
♥ K65
♦ 7532
♣ A4

♥9




♠ AJ7
♥ Q7
♦ A864
♣ KJ106

#8
3NT

♠ 97
♥ 1094
♦ 753
♣ AK832

♠Q



♠ AK8
♥ A87
♦ AK64
♣ 763

Itä on avannut hertalla.

#7

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

#8

Ota ensimmäinen tikki ässällä ja pelaa seuraavaksi pieni risti molemmista käsistä. Seitsemän pikatikin lisäksi pelinviejän tarvitsee kasvattaa kaksi lisätikkiä. Jos risti on jakautunut vastustajilla tasan 3-2, voidaan väri kasvattaa helposti pelaamalla ristiässä, -kuningas ja lisää ristiä. Ongelma on yhteyksien puuttuminen pöytään. Ongelman ratkaisu on antaa ensimmäinen ristitikki vastustajille.

Tärkeätä on voittaa tikkejä mahdollisimman paljon eikä suinkaan mahdollisimman nopeasti.

Älä laista lähtöä. Puolustus saattaa vaihtaa herttaan saaden näin yhden padan, yhden ristin sekä kolme herttatikkiä.