

Pelinvienti valttipelissä

Kauko Koistinen



Pelinviejän tulee **poistaa** heti kiinni päästessään **vastapuolen valtit**, ellei ole selvää syytä pelata jotain muuta maata.

Valttisitoumuksessa on tärkeää **laskea** tulossa olevien tikkien lisäksi myös "**meneviä**".

Yleisimpiä syitä, milloin ei kannata heti poistaa vastustajien valtteja:

1. Pelinviejä **varastaa** pöydän **lyhyeen valttiin** meneviä.
2. Pelinviejällä on kiire **sakata meneviä** jonkin toisen maan vahvoille korteille.
3. Pelinviejä tarvitsee **valttikortteja yhteyskortteiksi**.
4. **Vuorovarkauspeli** ("korskuppi").

Vaarallista vastustajaa ei pidä laskea kiinni. Anna vaarattoman vastustajan tarvittaessa pitää tikki ja leikkaa vaarallisen vastustajan yli.

#1	♠ 97	#2	♠ 7532
3♥	♥ QJ9	5♣	♥ 9
	♦ K732		♦ Q876
	♣ A863		♣ KJ53
♣Q		♦10	
	♠ J83		♠ 96
	♥ AK1073		♥ A87
	♦ Q8		♦ AK3
	♣ K75		♣ AQ1096

#1

5 ♥-tikkiä ja 2 ♣-tikkiä. Ruudusta on helppo kasvattaa 8. tikki. Meneviä laskemalla päästään samaan. Padassa 3 sekä molemmissa alaväreissä 1 molemmissa. 9. tikki saadaan varastamalla 1 ♠-menevä pöytään. Älä pelaa kierrostakaan valttia, vaan pelaa heti toiseen tikkiin pataa. Vastustajat voivat yrittää valttikäntöä, voitat sen ja pelaat toisen patakierroksen. Huomaa, että yksikin valttikierros on liikaa. Tämän jälkeen puolustajat pystyvät poistamaan pöydän valtit.

Paras lähtö puolustuksen kannalta olisi valttilähtö. Pelinviejä voi yrittää toiseen tikkiin pataa, mutta puolustus kääntää inhottavasti lisää valttia. Nyt pelinviejän pitää luottaa ristin 3-3 tasaistuntoon. Mutta hän ei saa vielä ottaa kolmatta valttikierrosta. Sen sijaan hän pelaa ristiässän, - kuninkaan ja pienen ristin. Jos risti istui vastustajilla tasan, he eivät voi estää pelinviejää saamasta yhdeksättä tikkiä.


#2

5 ♣-tikkiä, 3 ♦ ja ♥A. Vaikka sinulla on yhteensä 9 valttia, et saa ensiksi ottaa vastustajien valtteja alas. Puolustajien risti voi istua 3-1 tai pahimmillaan jopa 4-0. Tarvitset kaksi herttavarkautta pöytään. Oikea pelijärjestys on ottaa 1. ruutu käteen, ♥A ja 3. tikkiin ♥, joka varastetaan pöytään kuvakortilla. Seuraavaksi pieni ♣ pöydästä käteen isolle valtille. Taas varastetaan ♥ pöytään isolla ja sen jälkeen pelataan riittävän monta valttikierrosta.

Voit saada ylitikin, jos vastustajien ruutu istuu tasan 3-3 (tai joku sakaa pitkästä ruudusta). Yksikin kierros valttia on liikaa, pelinviejällä ei ole suoraa yhteyskortteja käteen. Jos toisella puolustajilla on singelton ruutu, he saavat kahden patatikin lisäksi myös yhden varkaustikin.

#3
 4♥


♠ 1076
 ♥ QJ8
 ♦ 73
 ♣ KQ10974

♠K 

♠ J43
 ♥ AK753
 ♦ A64
 ♣ A2

#4
 4♠

♠ Q97
 ♥ A86
 ♦ KJ4
 ♣ 7543

♥J 

♠ J105432
 ♥ K32
 ♦ Q6
 ♣ AK


#3


Länsi ottaa ♠K ja Q ja jatkaa väriä partnerinsa A:lle. Tämä kääntää neljänteen tikkiin ruutua. Pelinviejällä on 9 tikkiä: 5 valttia, ♦A ja 3♣. 10. tikki näyttäisi tulevan helposti varastamalla käden menevä ♦ pöydän lyhyeen valttiin. Mutta tällöinhän pelinviejällä olisi neljä menevää tikkiä.

♣-värissä on myös mahdollisuuksia. Puolustajilla on yhteensä 6 ristiä, ja jos nämä ovat jakautuneet tasan 3-3, kasvaa pöytään helposti 2 ♣-hakkua. Ja vaikka risti olisi jakautunut 4-2, pystyt kasvattamaan värin varastamalla vahvaksi. Mutta mitä tapahtuu, kun poistat ensin vastustajien valtit ja sen jälkeen aloitat ♣:n kasvatuksen ottamalla ensin ♣A ja sitten jatkaen K:lla ja Q:lla? Jos väri oli 3-3, ei ongelmia. Ja jos väri oli 4-2 varastat 4. ♣:n käteen ja näin 5. ♣-hakku kasvaa pöytään. Mutta ristivarkauden jälkeen olet kädessä kiinni, eikä pöytään ole yhteykskortteja hakemaan vahvaa ristiä. Pelinviejän pitää jättää valttiyhteys pöytään ja ottaa ensin vain kaksi valttikierrosta (esim. A:llä ja J:llä). Valtti oli jakautunut 3-2, joten toiselle puolustajista jäi vielä yksi valtti. Tämän jälkeen pelinviejä jatkaa ♣A:llä, sitten ♣ K:lle ja ♣-varkaus K:lla käteen. Nyt pelinviejä pääsee pöytään valttiQ:lla (poistaen samalla puolustuksen viimeisen valtin) hakemaan vahvan ♣Q:n ja kasvaneen ♣-hakun. Jos ♣ oli jakautunut 5-1, saattaa toinen puolustajista saada varkaustikin ja peliin tulee 1 ylimääräinen pieti. Mutta pelinviejä voi lohduttautua sillä, ettei hänellä tällä ristin jakautumalla ollut mitään kotipelimahdollisuuksia.

#4

Tikkejä laskemalla päästään helposti 10:neen. 2♥ ja 2♣. Valtista voidaan kasvattaa 4 tikkiä ja ♦:sta 2. Valttisitoumuksessa kannattaa laskea myös **menevät**. Tässä jaossa niitä on 4: 2♠, 1♥ ja 1♦. Toisin sanoen on vaarana, että puolustajat ehtivät saamaan 4 tikkiä ennen kuin olemme ehtineet kasvattaa 10. Ongelman ratkaisu on sakata ♥-menevä kasvaneelle ♦-kuvalle (annettuamme vastustajien ♦A:lle tikin). Pelinviejällä ei ole tässä jaossa aikaa ensiksi poistaa vastustajien valtteja. Herttamenevän sakaamisella ♦:lle on kiire. Toiseen tikkiin pelataan ♦Q, ja jos puolustajat laistavat tämän, jatkat lisää ruutua. Toinen puolustaja voittaa A:llään ja jatkaa ♥. Muistithan voittaa 1. tikin huolellisesti käteen K:lla! Jos olit huolellinen, pääset nyt pöytään kiinni ♥A:llä, ja sakaat seuraavaksi menevän ♥:n kasvaneelle ♦:lle. Vasta nyt on aika alkaa poistaa vastustajien valtteja.

#5
 4♥
 ♠ AQJ10
 ♥ KQ98
 ♦ 987
 ♣ A7
 ♣K

 ♠ 3
 ♥ AJ1082
 ♦ K43
 ♣ 9764

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

 ♠ AQJ10
 ♥ KQ97
 ♦ K97
 ♣ A5

#5

5♥-tikkiä sekä 2 A:ää antavat 7 suoraa tikkiä. ♠:sta saadaan kasvatettua 2tikkiä lisää ja 2 ♣ voidaan varastaa pöydän lyhyempään valttiin. Vaarana on taas liian monet menevät tikit. 1♣ on varmasti menossa. Jos ♠ kasvatetaan, on K:lle annettava tikki. Ja jos ♦A on lännellä, voi väristä mennä 3 tikkiä.

Tässä jaossa itä on vaarallinen vastustaja, jos hän pääsee kiinni kääntämään ♦ kuvan, voidaan väristä menettää 3 tikkiä. Onneksi ♠ voidaan kasvattaa siten, ettei itä pääse kiinni, oli K kummalla puolustajalla tahansa. Pelataan ensin ♠Apöydästä ja sen jälkeen annetaan ♠-kuvan kiertää lännelle, pelinviejiä sakaa kädestään ♦.

Puhutaan valttia vastaan maskaamisesta. Jos ♠K on lännellä, hän saa sillä tikin, muttei pysty kääntämään ♦ "läpi". Ja jos ♠K on idällä, pelinviejiä varastaa sen tikin, mihin hän K:aansa pelaa. Pelinviejiällä on nyt varaa ottaa vastapuolen valtit alas.


Oletetaan niitten olevan jakautunut 3-1, ensin pelinviejiä pelaa 3 valttikierrosta sen jälkeen ♠:aa yllä esitetyllä tavalla. Joko pelinvientisuunnitelma on valmis? 1. tikki ristiässäällä, kolme valttikierrosta, ♠A ja lisää ♠:aa pöydästä sakaten ♦:a kädestä. Mutta nyt länsi puolustaakin hyvin ja kääntää pienen ristin, itä pääsee kiinni J:llä kääntääkseen seuraavaksi ♦:a läpi, ja puolustus saa 4 tikkiä. Millä pelinviejiä voi estää tämän hienon puolustuspelin? Antamalla lännen voittoa 1.tikki ♣K:laan. Näin katkeaa puolustuksen yhteydet tässä värissä.

#6

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

#7
 6♠


♠ AJ10753
 ♥ -
 ♦ 1083
 ♣ A954

♥Q 

♠ KQ92
 ♥ K965
 ♦ AQ6
 ♣ K6

#8
 4♠

♠ KQ92
 ♥ KQJ10
 ♦ 753
 ♣ K8

♦Q 

♠ J108743
 ♥ 7
 ♦ A64
 ♣ AJ3

#7

Pienellä pistevoimalla tarjottu hyvä slammi. 6 ♠-tikkiä, ♦A, 2 ♣-tikkiä sekä 2 ♣-kuppia lyhyempään valttiin tekevät kaikkiaan 11 tikkiä. Meneviä laskemalla pääset samaan lopputulokseen. Vain ♦-värissä on 2 mahdollista menevää. ♦-maskilla voisit saada 12. tikin — 50% mahdollisuus.

Voitko parantaa mahdollisuutesi lähemmäs 100%:iin? ♥A on varmasti idällä lähtökortin perusteella. Joten jos et varasta ensimmäistä tikkiä, luot yhden menevän lisää. Mutta toisaalta herttakuningas tällöin kasvaa yhdeksi lisätikiksi. Puhutaan "menevä menevälle" taktiikasta. Sakaat lähtöön pöydästä menevä ♦, sitä voittaa tikin A:llä ja jatkaa parhaiten ♦:a.

Et ota maskia, vaan pelaat A:n ja otat 2 valttikierrosta, sekä tämän jälkeen sakaat toisenkin ♦-menevän ♥K:lle.

#8

Tikkejä on kyllä paljon - ♠:sta voit kasvattaa 5 tikkiä ja ♥:sta 3. Alaväreissä on valmiina 3 pikatikkiä. Kaikkiaan 11, mutta pelinviejän tehtävä on kaukana helposta.

Inhottavan ♦-lähdön jälkeen pelinviejällä on 4 menevää: 2♦ sekä yläväri- A:t. ♥:lle kyllä päästäisiin sakaamaan kaikki ♦-menevät, mutta puolustus on askeleen edellä "puhkaistuaan" jo ♦-värin. Jos pelinviejä alkaa poistamaan valttia (tai kasvattamaan ♥:aansa), ottaa puolustus pietin 2♦- tikillä ja 2A:llä. Pelinviejän on pakko riskeerata ♣-maski, ja tämä on tehtävä heti. 1. tikki ♦A:llä, 2. tikkiin ♣K:lle, 3. tikkiin ♣J:lle. Jos maski onnistuu, päästään 4. tikkiin sakaamaan ♦-menevä ♣A:lle. Ja jos leikkaus ei onnistu, peliin tulee 1 pietin sijasta 2, mutta olet ainakin yrittänyt kotipeliä.