

# Lähtökortti

Kauko Koistinen

# Lähtökortti

- millä värillä
- millä kortilla

## Sangipeliä vastaan

- partnerin väristä
- pisimmästä väristä
- top of nothing (kuvattoman värin huipusta)
- Tarkoituksena on kasvattaa oman puolen pitkän värin pieniä kortteja vahvoiksi.
- Tarkoituksena on välttää edun antaminen pelinviejälle.

## Lähtö partnerin väristä

Partnerin väristä lähdetessä lähde

- *kahdesta* kortista *korkeammalla* **J6**
- *kolmesta* tai neljästä *pienimmällä* **Q75 10863**

Vastustajat pelaavat **3NT** ja partneri on tarjonnut **herttaa**.

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

## Lähtö omasta pitkästä väristä

Omasta pitkästä väristä lähdetään

**sarjan korkeimmalla**, jos sellainen värissä on, muuten värin **neljänneksi suurimmalla** kortilla.

Sangipeliä vastaan lähdetessä sarjassa pitää olla vähintään kolme korttia.

**KQJ43**   **QJ104**   **J1086**   **AKQ85**   **KQ765**

Sangipelissä voidaan lähteä myös välisarjasta

**AJ10543**   **Q10965**

## Esimerkkejä

Vastustajat pelaavat 3NT partnerin koko ajan passattua.

#5	#6	#7	#8
♠ 93	♠ 86	♠ Q10874	♠ KQ764
♥ 986	♥ Q10964	♥ A86	♥ 1086
♦ QJ973	♦ J83	♦ 863	♦ 8
♣ A76	♣ K75	♣ 107	♣ 10964
♦Q	♥10	♠7	♠6

## Lisää esimerkkejä

#9 ♠ J973 ♥ 986 ♦ Q973 ♣ A6  ♠3	#10 ♠ A1085 ♥ Q1085 ♦ J7 ♣ 1085  ♥5	#11 ♠ J10 ♥ 96 ♦ Q9743 ♣ 7632  ♠J	#12 ♠ 865 ♥ Q105 ♦ A732 ♣ J85  ♠8
---	---	---	---

#13	L	P	I	E
LÄNSI				
♠ 86		1♠	2♦	2NT
♥ QJ1063	pass	3NT	pass	pass
♦ 97	pass			
♣ 7632	♦9			

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

#15	
♠ 98	2NT-6NT
♥ K9765	
♦ Q43	
♣ Q32	
♠9	

#16	
♠ A865	2NT-6NT
♥ J85	
♦ 732	
♣ 853	
♦7 tai ♣8	

## Valttipeliä vastaan

- partnerin väristä
- singelton (ei kuitenkaan valttisingelton)
- sarja (väh. kaksi peräkkäistä korkeata korttia)
- (-pitkästä väristä)
- (-dubbelton)

### valttilähtö:

- paljon sivuvoimaa
- itsellä on pitkä valtti, jossa vain pieniä kortteja
- avaaja tarjonnut kahta väriä, joista toista pelataan

Vastustajat tarjoavat 1♥ - 4♥

#17	#18	#19	#20
♠ 3	♠ K86	♠ 10974	♠ A8732
♥ J96	♥ Q94	♥ 6	♥ Q64
♦ Q753	♦ QJ83	♦ KQJ	♦ KJ8
♣ KJ976	♣ J75	♣ J10987	♣ 104
♠3	♦Q	♦K	♣10

#21	#22	#23	#24
♠ KQ97	♠ 6	♠ 4	♠ A32
♥ QJ9	♥ A94	♥ AQ76	♥ Q64
♦ 3	♦ QJ1083	♦ KQ864	♦ 975
♣ K10876	♣ AJ75	♣ J109	♣ K854
♠K	♦Q	♦K	♦9

## Passiivinen lähtö

- puolustuksella ei ole kiire tikkien voittamisessa.
- tarkoituksena on välttää antamasta pelinviejälle tikkiä, mitä hän ei itse väriä käsittelemällä tulisi saamaan.

	♥ A109		♥ Q64
	N		N
♥Q432	W	♥ J65	♥ J95
	E		W
	S		E
	♥ K87		♥ K873
			S
			♥ A102

Älä lähde ässällä, jos sinulla ei ole värissä myös kuningasta. Ässien "tehtävä" on estää vastustajaa saamasta tikkiä alemmilla kuvakorteilla.

Valttipeliä vastaan ei kannata lähteä "ässän alta", jos sinulla on jossain värissä ässä, älä lähde tällaisesta väristä pienellä kortilla.

# Lähtökorttikahdennukset

3NT

- puolustus passannut koko ajan
- **D** pyytää lähtöä pöydän ensimmäiseksi tarjoamasta väristä.

Esim. Idän käsi: ♠ AQJ95 ♥ J3 ♦ A1093 ♣ 65

N	E	S	W
1 ♠	Pas	2 ♥	Pas
3 ♣	Pas	3 NT	Pas
Pas	<b>D</b>	Pas	Pas
Pas			

## Lightner-kahdennus

Slammin kahdentaminen pyytää epätavallista lähtöä, tavallisesti **pöydän ensimmäiseksi tarjoamasta väristä**.

Lightner-kahdennus kieltää lähdon valtista sekä puolustuksen tarjoamasta väristä.

Lightner-kahdentaja omistaa joko haarukan pöydän tarjoamassa värissä tai renonssin.

Esim. ♠ 984 ♥ J8742 ♦ — ♣ 98643

N	E	S	W
1 ♠	Pas	2 ♦	Pas
4 ♦	Pas	4 ♠	Pas
4NT	Pas	5 ♦	Pas
6 ♠	Pas	Pas	<b>D</b>

1NT – Pas - 2♣ - **D** - tai

2♣ (vahva) – **D** -

**Pyytää ristilähtöä**. Vaatii hyvän ristivärin, koska avaja vastakahdentaa hyvällä ristivärillä. Jälkimmäisessä puolustus voi löytää myös ristiuhrauksen.

Esim. AK10xxx.

Myös ässäkyselyn vastauksen ja cue-tarjouksen kahdentaminen pyytää lähtöä kyseisestä väristä.

**Älä kuitenkaan lähtökorttikahdenna, jos olet itse lähtemässä!**