

Puolustuksen merkinannot

Mitä merkinannot ovat?

- Merkinannot ovat puolustuksen tapa keskustella keskenään tikkipelivaiheessa – toisin pelinviejäkin ”kuulee” keskustelun
- Merkinantojen tarkoitus on helpottaa puolustamista
- Merkinannoilla puolustus kertoo korteistaan: maiden pituuksista sekä voimasta
- Merkinannot tehdään pelaamalla kortteja tiettyssä järjestyksessä – joten puolustaessasi muista katsoa missä järjestyksessä partnerisi pelaa korttinsa

Milloin merkinantoja käytetään?



- Partnerin aloitettua väriä isolla kortilla näytetään yleensä pyyntö- tai kieltomerkkiä (**voimamerkinanto**)ts. halutaanko partnerin jatkavan väriä
- Pelinviejän aloittaessa tikkiin, puolustajat näyttävät yleensä värissä olevien korttien määrää kertomalla, onko maassa parillinen vai pariton määrä kortteja (**pituusmerkinanto**)
- Kun puolustaja ei voi tunnustaa maata, pelaaja yleensä ensimmäisellä sakauksellaan pyytää jotakin maata ts. tekee voimamerkinannon

Voimamerkinanto, kun partneri on aloittanut tikkiin:

- Pieni kortti pyytää.
- Tarpeettoman suuri kortti kieltää.


Pituusmerkinanto, kun pelinviejä on aloittanut tikkiin:

- Pieni-iso parillinen määrä kortteja.
- Iso-pieni pariton määrä kortteja.

<p>♠ KJ83 ♥ 983 ♦ Q93 ♣ 765</p>		<p>♠ 9752 ♥ 762 ♦ 62 ♣ Q842</p>	<p>Etelä pelaa neljää pataa eli tarkoituksena on saada 10 tikkiä patavaltina. Partnerin (länsi) lähtökortti on ♥A</p>	<p>Näyttääkö itä nyt voima- vai pituusmerkinannon? Voima Pyytääkö vai kieltääkö itä hertan? Kieltää Minkä kortin itä siis pelaa? ♥7</p>
<p>♠ KJ83 ♥ 983 ♦ Q93 ♣ 765</p>		<p>♠ 9752 ♥ 762 ♦ 62 ♣ Q842</p>	<p>Etelä pelaa neljää pataa eli tarkoituksena on saada 10 tikkiä patavaltina. Partnerin (länsi) lähtökortti on ♦A</p>	<p>Näyttääkö itä nyt voima- vai pituusmerkinannon? Voima Pyytääkö vai kieltääkö itä ruudun? Pyytää Miksi? Itä toivoo saavansa kupin Minkä kortin itä siis pelaa? ♦2</p>

♠ KJ83
♥ 983
♦ Q93
♣ 765

♣ A



♠ 9752
♥ 762
♦ 62
♣ Q842

Etelä pelaa neljää pataa eli tarkoituksena on saada 10 tikkiä patavalttina.

Partnerin (länsi) lähtökortti on ♣A

Näyttääkö itä nyt voima- vai pituusmerkinannon?

Voima

Pyytääkö vai kieltääkö itä ristiä?


Pyytää

Minkä kortin itä siis pelaa?

♣2

♠ KJ83
♥ 983
♦ Q93
♣ 765

♣ 3



♠ 9752
♥ 762
♦ 62
♣ Q842

Etelä pelaa neljää pataa eli tarkoituksena on saada 10 tikkiä patavalttina.

Partnerin (länsi) lähtökortti on ♣3

Näyttääkö itä nyt voima- vai pituusmerkinannon?

Ei kumpaakaan. Partneri on lähtenyt pienellä kortilla, joten ei ole merkinantojen aika.

Minkä kortin itä siis pelaa?


Kolmas kovaa lyö eli itä pelaa ♣Q:n.

Voimamerkinanto sakauksessa

- **Merkinanto näytetään 1. sakauksessa** – muutenvaan heitetään ”turhia” kortteja pois
- **”Pieni pyytää”** eli jos pelaat jostain maasta pienen (2-5) kortin, kerrot partnerille, että sinulla on voimaa tässä värissä ja toivot partnerisi kääntävän tätä väriä, kun hän on seuraavan kerran kiinni
- **”Iso kieltää”** eli jos pelaat ison (7-10) kortin jostainmaasta, kerrot, ettei sinulla ole isoja kortteja kyseisessä maassa eikä partnerilla ole mitään syytä kääntää maata
- Aina ei ole mitään pyydettyä, joten joskus vain pyydetään maata, josta käännön ajattelee olevan vähiten haitallinen tai sitten vaan kieltää kaiken.
- Alussa on tärkeintä opetella näyttämään ja katsomaan merkinantoja, niitä voi sitten hioa, kun taidot kasvavat

♠ K10853
♥ Q64
♦ -
♣ 63

♠ 92
♥ AKJ1052
♦ -
♣ 85



Etelä pelaa kolmea sangia eli tavoite on 9 tikkiä ilman valttia

Partnerin (länsi) lähtökortti oli ♣Q, jonka pelinviejä oli ottanut ässäällä. Itä on pelannut 1. tikkiin kieltävän ♣9. Pelinviejä on pelannut kaksi kierrosta ruutua (A & K), johon kaikki ovat tunnustanut pienillä korteilla.

Pelinviejä pelaa ♦ Q:n

Mitä maata itä toivoisi lännen jatkavan, jos hän pääsee kiinni?
Herttaa

Millä kortilla itä voi haluamaansa maata pyytää?

Itä voi pyytää herttaa pelaamalla 3. ruututikkiin ♥2. Tai hän voi kieltää paran pelaamalla ♠9 ja kun hän on jo kieltänyt lähdestä ristin, niin toivottavasti länsi osaa kääntää herttaa päästessään kiinni.

Ohjeita sakauksiin

- Kasvaneen tikkivärin kortteja pyritään säästämään sangipelissä
- Varotaan sakaamasta värejä niin lyhyiksi, että kuvakortit putoaisivat, jos väriä pelataan huipusta. Esim. väreistä ♦K4 tai ♣Q84 ei sakata kuvilta jalkoja pois, jos turvallisimpiakin vaihtoehtoja löytyy.
- Jos tiedät, että pelinviejällä tai pöydässä on pitkä väri, jota sinulla itselläsi on myös monta korttia, älä sakaasitä väriä.