

**JAKO 1**

|               |        |         |
|---------------|--------|---------|
| <b>Jako 1</b> | ♠ AQJ  | ♠ 1075  |
| <b>N/-</b>    | ♥ KQ54 | ♥ 93    |
|               | ♦ Q54  | ♦ K92   |
| ♠ 9864        | ♣ K43  | ♣ Q8652 |
| ♥ A862        |        |         |
| ♦ J107        |        |         |
| ♣ J9          |        |         |
|               | ♠ K32  |         |
|               | ♥ J107 |         |
|               | ♦ A863 |         |
|               | ♣ A107 |         |

**Tarjoussarja:**

| N    | E    | S   | W    |
|------|------|-----|------|
| 1NT  | pass | 3NT | pass |
| pass | pass |     |      |

**Sitoumus: 3NT by N**

**Lähtö:** Itä aloittaa pisimmän maansa 5. korkeimmalla kortilla, joka on ♣2. Jos etelän kädestä pelataan 10, länsi peittää nikkarilla, muuten länsi pelaa 9.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on 6 pikatikkiä: 3 pataa, ruutu ja kaksi ristiä. Pelinviejä (jatkoksa käytän lyhennettä pv) tarvitsee siis 3 tikkiä lisää, jotka hän saa kasvatettua hertasta.

**Tulos:** 9 tikkiä

**JAKO 2**

|               |         |        |
|---------------|---------|--------|
| <b>Jako 2</b> | ♠ Q1092 | ♠ J643 |
| <b>E/NS</b>   | ♥ 10    | ♥ KQ43 |
|               | ♦ K9832 | ♦ AJ7  |
| ♠ 85          | ♣ 532   | ♣ A6   |
| ♥ A65         |         |        |
| ♦ 1064        |         |        |
| ♣ QJ1084      |         |        |
|               | ♠ AK7   |        |
|               | ♥ J9872 |        |
|               | ♦ Q5    |        |
|               | ♣ K97   |        |

**Tarjoussarja:**

| N    | E   | S    | W    |
|------|-----|------|------|
|      | 1NT | pass | pass |
| pass |     |      |      |

**Lähtö:** Etelä lähtee pisimmän maansa 5. korkeimmalla kortilla eli ♥2:lla

**Pelinvienti:** Tämän jaon opetuksena on, ettei aina kannatakaan leikata - nimittäin jos ei ole tarpeeksi yhteyskortteja hakeakseen kasvaneen värin. PV:llä on 5 pikatikkiä ja rististä saa helposti lisää. Mutta jos nyt erehtyy ottamaan lähdön pöytään leikatakseen ristiä, käy huonosti: etelä voittaa tikin kuninkaalla ja risti olisi

kasvanut, mutta pv ei pääse pöytään hakemaan kasvaneita tikkejään. Joten pv ottaa lähdön käteensä ja kasvattaa ristin pelaamalla ensin ässän kädestään ja sen jälkeen pienen kohti pöydän kuvia. Kasvaneet risti pääsee hakemaan pöydästä hertta ässällä.

**Tulos:** 8 tikkiä

**JAKO 3**

|               |         |         |
|---------------|---------|---------|
| <b>Jako 3</b> | ♠ 86    | ♠ Q72   |
| <b>3NT/S</b>  | ♥ 1076  | ♥ K954  |
|               | ♦ KQ975 | ♦ 4     |
| ♠ J10953      | ♣ AJ3   | ♣ Q7642 |
| ♥ Q32         |         |         |
| ♦ AJ8         |         |         |
| ♣ 105         |         |         |
|               | ♠ AK4   |         |
|               | ♥ AJ8   |         |
|               | ♦ 10632 |         |
|               | ♣ K98   |         |

**Tarjoussarja:**

| N   | E    | S   | W    |
|-----|------|-----|------|
|     |      | 1NT | pass |
| 3NT | pass |     |      |

**Lähtö:** Länsi aloittaa pisimmästä maastaan padasta. Koska hänellä on sarja, hän lähtee sen korkeimmalla kortilla ♠J. Itä pelaa tikkiin pienen padan.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on 5 pikatikkiä: 2 pataa, hertta ja 2 ristiä. Ruudusta saa kasvatettua 4 tikkiä, kunhan idällä ei ole väriä AJx(x). Mutta väri pitää muistaa pelata oikein eli kuvia kohti. Kun pv saa tikin patakuvallaan, hän pelaa ruutua kädestä kohti pöydän kuvia. Länsi pelaa pienen: "toinen käsi matalaa". Saadessaan tikin kuninkaalla hän tulee takaisin käteen kiinni ristillä. Pataa ei saa käyttää yhteyskorttina, koska silloin pelinviejä kasvattaa puolustukselle patatikit.

Ollessaan taas kädessä, pv jatkaa ruutua. Nyt länsi ottaa tikin ässällä. Länsi jatkaa aloitusmaataan pataa, ja tähän itä voisi pelata rouvansa (avblokeerata): lännellä on värissä taatusti 9 ja jos itä pääsee kiinni, hän voi kääntää lännen kiinni ottaman kasvaneet patatikkinsä. Pelinviejän kannattaa laistaa 2. pata ja ottaa vasta kolmas patakierros kuvallaan. Nyt pv:llä on 5 pikatikkiään ja 4 kasvanutta ruutuaan. Jos pv on laistanut kerran pataa, hän voi koittaa ristileikkausta saadakseen ylitikin. Mutta vaarana on menettää lisäksi 3 patatikkiä ja peliin tulisi pieti. Joten varmintä on ottaa tikkinsä ja luovuttaa puolustukselle loput.

**Tulos:** 9 tikkiä

**JAKO 4**

|               |         |         |  |
|---------------|---------|---------|--|
| <b>Jako 4</b> | ♠ Q7543 |         |  |
| <b>W/ALL</b>  | ♥ Q73   |         |  |
|               | ♦ 84    |         |  |
| ♠ AK          | ♣ Q104  | ♠ J62   |  |
| ♥ KJ86        |         | ♥ A109  |  |
| ♦ KJ53        |         | ♦ A1072 |  |
| ♣ J93         |         | ♣ 876   |  |
|               |         |         |  |
|               | ♠ 1098  |         |  |
|               | ♥ 542   |         |  |
|               | ♦ Q96   |         |  |
|               | ♣ AK52  |         |  |

**Tarjoussarja:**

| N    | E   | S    | W   |
|------|-----|------|-----|
|      |     |      | 1NT |
| pass | 2NT | pass | 3NT |

**Sitoumus: 3NT by W**

**Lähtö:** Pohjoinen lähtee pisimmän maansa 5. korkeimmalla kortilla, joka on ♠3.

**Pelinvienti:** Pikatikkejä on 6 (♠AK, ♥AK ja ♦AK) ja molemmista punaisista väreistä saa 1-2 tikkiä lisää, mikäli arvaa rouvien paikan ja leikkaa ne oikealta puolelta. Tämän jaon tarkasta tikkimäärästä on mahdoton sanoa mitään. Saatuaan 1. tikin käteensä pv:n on aloitettava punaisten värien käsitteleminen – mutta alkaa ko kasvattaa ruutua vai herttaa, on aivan samantekevää. Yleensä kannattaa pelata jakautuneiden kuvien periaatetta eli jos on yrittänyt ensin leikata ♥Q:n etelältä arvaten siis väärin, niin yrittää sitten löytää edes ♦Q:n etelältä. Jos taas arvaa ensin ♥Q:n oikein ja maskaa sen pois pohjoiselta, niin kokeilee sitten leikata sen toisen avainkortin eli ♦Q etelältä.

Jos pelinviejä arvaa 1. rouvansa väärin, niin puolustuksella on mahdollisuus pietittää peli kääntämällä nyt ristiä, josta saa 4 tikkiä. Mutta todennäköisesti puolustus jatkaa pataa, jolloin pelinviejä saa toisen yrityksen ja pelinsä kotiin, jos arvaa jäljellä olevan rouvan paikan oikein.

**Tulos:** 6-10 tikkiä

**JAKO 5**

|               |         |         |  |
|---------------|---------|---------|--|
| <b>Jako 5</b> | ♠ A7    |         |  |
| <b>N/NS</b>   | ♥ AK3   |         |  |
|               | ♦ A1098 |         |  |
| ♠ 1086        | ♣ 7642  | ♠ KQJ93 |  |
| ♥ J10876      |         | ♥ 92    |  |
| ♦ KQJ         |         | ♦ 52    |  |
| ♣ 85          |         | ♣ K1093 |  |
|               |         |         |  |
|               | ♠ 542   |         |  |
|               | ♥ Q54   |         |  |
|               | ♦ 7643  |         |  |
|               | ♣ AQJ   |         |  |

**Tarjoussarja:**

| N    | E    | S   | W    |
|------|------|-----|------|
| 1NT  | pass | 2NT | pass |
| pass | pass |     |      |

**Sitoumus: 2NT by N**

**Lähtö:** Itä taas pisimmästä maastaan padasta. Lähtökortti on sarjan korkein eli ♠K.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on pikatikkejä 6: ♠A, ♥AKQ, ♦A ja ♣A. Lisätikkejä voi kasvaa ristikistä 2 ja ruudusta 1. Koska pata on lähdön jälkeen auki, eli puolustus on onnistunut kasvattamaan patansa vahvaksi, ei pelinviejällä ole varaa menettää sivutikkejä. Joten parasta on vaan toivoa, että ristileikkaus onnistuu. Joten kun pv voittaa 1. tai 2. patakierroksen ässällään, hän leikkaa ristiä: pieni risti kädestä kohti pöydän kuvia ja kun itä pelaa pienen ristin niin pöydästä pelataan Q tai J, jolla voittaa tikin. Nyt takaisin käteen uusimaan leikkaus. Herttaa on parasta käyttää yhteyskorttina. Eli pieni hertta pöydästä ja käden kuvalla tikki ja toinen ristikierros kohti pöydän haarukkaa. kun leikkaus onnistu toisenkin kerran pv voi ottaa tikkinsä ja antaa puolustukselle loput.

**Tulos:** 8 tikkiä

**JAKO 6**

|               |          |        |  |
|---------------|----------|--------|--|
| <b>Jako 6</b> | ♠ K986   |        |  |
| <b>E/EW</b>   | ♥ A65    |        |  |
|               | ♦ A6532  |        |  |
| ♠ A54         | ♣ 2      | ♠ QJ32 |  |
| ♥ K42         |          | ♥ Q8   |  |
| ♦ J10         |          | ♦ KQ74 |  |
| ♣ A10765      |          | ♣ KQ8  |  |
|               |          |        |  |
|               | ♠ 107    |        |  |
|               | ♥ J10973 |        |  |
|               | ♦ 98     |        |  |
|               | ♣ J943   |        |  |

**Tarjoussarja:**

| N    | E    | S    | W   |
|------|------|------|-----|
|      | 1NT  | pass | 3NT |
| pass | pass | pass |     |

**Sitoumus: 3NT by E**

**Lähtö:** Etelä aloittaa pisimmän maansa sarjasta korkeimmalla eli ♥J. Pohjoisen ei pitäisi pelata ässäänsä, ellei pv pelaa kuningasta, koska ässän pelaamalla pohjoinen kasvattaa pv:lle 2 herttatikkiä: rouvan ja kuninkaan. Pohjoinen siis säästää ässäänsä kuninkaan peittämiseen. Pohjoinen voi kyllä laskea, että partnerilla on voimaa jäljellä korkeintaan 1 piste: pelinviejällä on 15-17, pöydässä 12, pohjoisella 11 = 38-40 pistettä. Lähdestä on näkynyt jo 1 piste (♥J), joten etelällä voi olla korkeintaan yksi sotamies, jos idällä minimi 15ap avaukseensa.

**Pelinvienti:** Pikatikkejä on 4: kolme ristissä ja pata A. Rististä saa helposti 2 tikkiä lisää, jos väri ”käyttäytyy” ja lähdöstä tuli herttatikki. Tarvittavat lisätikit saa kasvatettua ruudusta. Nyt vaan pitää olla tarkkana, että kasvaneet ruudut saa haettua kädestä ja ettei vastustaja saa liikaa herttatikkejä.

Ensimmäiseen tikkiin pv:n pitää pelata pieni hertta pöydästä. Jos pelaa kuninkaan, pohjoinen ottaa tikin yli ässällä ja jatkaa herttaa, johon idän on pelattava Q kädestään. Sen jälkeen hertta on ”auki”, eikä pv ole vielä ennättänyt kasvattaa ruutuja, joten puolustus tulee saamaan varmasti ruutu ässän ja herttatikkinsä. Lähdöstä pv voi päätellä, että hertta ässä on pohjoisella: J ei voi olla etelän 3. korkein hertta.

Pv saa siis 1. tikin rouvalla. Seuraavaksi hän alkaa kasvattaa ruutua pelaamalla pienen kohti pöydän J10. Nyt pv on onnekas, kun ♦ A on pohjoisella. Pohjoinen voi ottaa 1. ruudun, mutta hänellä ei ole mitään hyvää jatkoa, kun hän tietää, ettei partnerilla ole voimaa ja kaikki jatkot voivat lahjoittaa pelinviejälle ylimääräisen tikin. Niinpä hänen on paras valita passiivinen puolustus ja jatkaa ruutua. Nyt pv ottaa ruututikin pöytään, tulee ristillä käteensä, pelaa myös toisen ristikuvansa tarkastaakseen ristin jakauman ja ottaa kasvaneet ruututikkinsä. Etelä ei saa sakata ristejään pois, vaan hän sakaa 4. ruudulle hertan. Pv on nähnyt, että risti istuu vastassa 4-1, mutta kun pitkä risti on etelällä, pv pystyy maskaamaan sotilaan pois pelaamalla kolmanella ristikerroksella pienen ristin kohti A10 haarukkaa.

**Tulos:** 10

**JAKO 7**

|               |        |         |  |
|---------------|--------|---------|--|
| <b>Jako 7</b> | ♠ Q5   |         |  |
| <b>S/ALL</b>  | ♥ K974 |         |  |
|               | ♦ KJ94 |         |  |
| ♠ AJ1098      | ♣ KQ5  | ♠ 632   |  |
| ♥ J32         |        | ♥ Q106  |  |
| ♦ 76          |        | ♦ Q85   |  |
| ♣ 876         |        | ♣ J1042 |  |
|               |        | ♠ K74   |  |
|               |        | ♥ A85   |  |
|               |        | ♦ A1032 |  |
|               |        | ♣ A93   |  |

**Tarjoussarja:**

| N    | E   | S   | W    |
|------|-----|-----|------|
|      |     | 1NT | pass |
| pass | 3NT |     |      |

**Sitoumus 3NT by S**

**Lähtö:** Länsi lähtee padasta. Nyt voi lähteä joko väli-

sarjasäännön mukaisesti ♠10 tai pituuden mukaan ♠8. Partnerille ♠10 lähtö kertoo paremmin, että lähtöväri on hyvä.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on 7 pikatikkiä: ♥AK, ♦AK ja ♣AKQ. Padasta tulee yksi tikki, ja ruudusta saa kasvamaan 1 tai 2 tikkiä riippuen siitä löytääkö rouvan vai ei – leikkaus on kumpaankin suuntaan.

Lähtöön pitää pelata rouva pöydästä. Nyt kun sillä saa tikin, pv tietää että ♠A on lännellä. Jos se olisi ollut idällä, olisi hän peittänyt sillä rouvan ja ottanut tikin. Joten nyt ei saa päästää itää kiinni kääntämään pataa pelinviejän läpi. Siksi ruutu on leikattava niin, että jos leikkaus epäonnistuu, on länsi kiinni ja hän ei voi jatkaa pataa antamatta kuninkaalle tikkiä. Joten kun pv on pöydässä kiinni ♠Q:lla, kannattaa pelata ruutua. Ensimmäinen ♦K siltä varalta, että lännellä on singeli ♦Q. Kun rouva ei tipu, niin jatketaan pöydästä ♦J ja jos itä ei peitä niin pelataan kädestä pieni.

**Tulos:** 10 tikkiä

**JAKO 8**

|               |          |          |  |
|---------------|----------|----------|--|
| <b>Jako 8</b> | ♠ 54     |          |  |
| <b>1NT/W</b>  | ♥ J6     |          |  |
|               | ♦ 10984  |          |  |
| ♠ A876        | ♣ QJ1074 | ♠ KQJ    |  |
| ♥ AKQ         |          | ♥ 973    |  |
| ♦ A52         |          | ♦ QJ763  |  |
| ♣ 652         |          | ♣ AK     |  |
|               |          | ♠ 10932  |  |
|               |          | ♥ 108542 |  |
|               |          | ♦ K      |  |
|               |          | ♣ 983    |  |

**Tarjoussarja:**

| N    | E    | S    | W   |
|------|------|------|-----|
|      |      |      | 1NT |
| pass | 4NT  | pass | 6NT |
| pass | pass | pass |     |

**Sitoumus: 6NT by W**

**Lähtö:** Pisimmän maan sarjan korkein eli ♣Q.

**Pelinvienti:** Pikatikkejä on 10: 4♠+3♥+1♦+2♣. Ruudusta saa kasvatettua tikkejä lisää. Väri pitää vaan käsitellä mahdollisimman turvallisesti. Nyt ei kannata leikata vaikka värissä olisikin leikkausmahdollisuus: jos aloittaa värin käsittelyn idän kädestä kuvalla, etelä pelaa singeli kuninkaansa ja pv saa ässällään tikin. Mutta kun pelaa seuraavaksi väriä pöydän kuvalla pohjoiselle kasvaakin kaksi ruututikkiä. Joten nyt väri on käsiteltävä pelaamalla ensin ässä ja pieni pöydästä. Nyt singeli K tippuu ja pv saa 2 lisätikkiä väristä.

**Tulos:** 12 tikkiä

## Pelinviejän muistilista sangipeliin

- Pelinvientisuunnitelma
  - Laske pikatikit
  - Päätä mistä väristä/väreistä kasvatat puuttuvat tikit
    - Vahva väri, josta puuttuu esimerkiksi vain A: väristä KQJ10 voit kasvattaa 3 tikkiä ajamalla ässän alas
    - Pitkä väri, jonka hakut kasvavat kun vastustaja on pelannut korkeat kortitinsa esim. kädessä Axxxx ja pöydässä xxx (pienellä x-kirjaimella tarkoitetaan maan pientä korttia eli hakkua, jonka koolla ei sinänsä ole merkitystä)
  - Kasvata tikkisi ennen pikatikkien ottamista
- Kasvata kasvatettavat tikkisi ennen pikatikkien ottamista
- Muista värinkäsittelyn perussäännöt
  - Pelataan kuvia kohti
  - Pelaa kuvakortit ensin siinä väripöydässä, missä sinulla on vähemmän kortteja kyseisessä väripöydässä
  - Leikkaus!

## Puolustajan muistilista sangipeliin

- Lähtijä aloittaa pisimmästä (ja vahvimmasta) väristään
- Lähtökorttisääntö pituuden mukaan:
  - lähdetään värin pituudesta riippuen korkeimmalla, 3. korkeimmalla tai 5. korkeimmalla
- Lähdöt sarjoista:
  - Sarjasta lähdetään suurimmalla
  - Epäaidosta lähdetään myös suurimmalla
  - Välisarjasta lähdetään 3. suurimmalla
- Kun näet pöydän kortit muodosta puolustussuunnitelma
  - Laske partnerisi pistemääräväli laskemalla omat pisteesi, pöydän pisteet ja pelinviejän pistehaarukka (ap:t) ja vähennä se 40:stä.
  - Mieti mitä tiedä pelinviejän jakaumasta tarjoussarjan perusteella
- Kiinni päästessäsi jatka aina lähtöväriä, ellei värin vaihtamiseen ole todella hyvää syytä
- Kolmas kovaa lyö
- Toisesta kädestä matalaa, ellei pidä peittää pelinviejän kuva
- Peräkkäisistä eli yhtä suurista korteista pelataan alin

