

## JAKO 1

<b>Jako 1</b>	♠ AJ932		
<b>N/-</b>	♥ AQJ2		
	♦ J3		
♠ KQ10	♣ K7	♠ 765	
♥ 63		♥ 1098	
♦ K9654		♦ 10872	
♣ 982		♣ A65	
		♠ 84	
		♥ K754	
		♦ AQ	
		♣ QJ1043	

## Tarjoussarja:

N	E	S	W
1S	pass	2C	pass
2H	pass	4H	pass
pass	pass		

## Sitoumus: 4H/N

**Lähtö:** ♦7. Idällä ei ole mitään hyvää lähtökorttia, joten kannattaa lähteä maasta, jota pelinvientipuoli ei ole tarjonnut: ruutua. Lähtökorttisäännön mukaan lähdetään 4 kortin väristä 3. korkeimmalla kortilla. Kun pelinviejä yrittää leikkausta, joka epäonnistuu, niin länsi saa tikin kuninkaalla. Paremman käännön puuttuessa hän voi jatkaa ruutua.

**Pelinvienti:** PV saa toisen tikin ♦A:llä. Hänellä on pelissä 3 menevää: ruutu, joka meni jo, risti ja pata. Tikkejä saadakse PV:n täytyy kasvattaa joko pöydän risti tai oma pataväri. Nyt kannattaa kasvattaa ristiväri, koska se on paljon tiiviimpi. Ensiksi kuitenkin poistetaan puolustuksen valtit. Kun valtti on tasan, niin PV pelaa 3 kierrosta herttaa ja jatkaa ristiä kuninkaalla. Kun itä ottaa ässällä tikin, hän ei saa jatkaa ruutua. Ruutujatkon PV voisi varastaa käteensä ja heittää pöydästä menevän padan pois. PV saisi 11 tikkiä. Tässä jaossa on sama kääntäkö itä lisää ristiä vai padan. PV tulee joka tapauksessa menettämään yhden patatikin.

**Tulos:** 10 tikkiä

## JAKO 2

<b>Jako 2</b>	♠ 8732		
<b>E/NS</b>	♥ A6		
	♦ KJ953		
♠ Q10	♣ 108	♠ KJ54	
♥ 93		♥ KQ1085	
♦ AQ1084		♦ 6	
♣ KQ52		♣ AJ6	
		♠ A96	
		♥ J742	
		♦ 72	
		♣ 9743	

## Tarjoussarja:

N	E	S	W
	1H	pass	2D
pass	2NT	pass	3NT
pass	pass	pass	

## Sitoumus: 3NT/E

**Lähtö:** ♣4. Etelällä on kaksi 4 kortin väriä: hertta ja risti. Koska pelinviejä on avannut hertalla luvaten 5 kortin väriä, siitä ei saa lähteä, joten lähdetään 4 kortin rististä maan 3. korkeimmalla kortilla.

**Pelinvienti:** PV:llä on 5 pikatikkiä: 4 ristiä ja ♦A. Padasta PV saa kasvatettua 3 tikkiä ja hertasta yhden tikin lisää. PV kannattaa ottaa 1. tikki käteen ässällä ja pelata pataa. Etelä laistaa 1. patakierroksen toivoen partnerilleen sotamiestä. Toisen patakierroksen etelä ottaa ässällä.

Koska pöydässä on 4 kortin risti, ei ristijatko ole houkutteleva. Ruutujatko olisi nyt paras. PV kokeilee leikkausta rouvalla, mutta pohjoisen ♦K saa tikin. Nyt kun pohjoinen jatkaa ristiä, niin pelinviejä on ongelmia yhteyksien kanssa. Paras on ottaa tikki ♣J:llä ja pelata 2 kierrosta pataa. Pöydästä sakataan 2 ruutua pois. Seuraavaksi pelataan kädestä iso hertta, jotta varmistetaan herttatikki. Pohjoinen ottaa tikin ässällä ja jatkaa herttaa. Nyt pelinviejä voi ottaa tikkinsä: hertta, 2 ristiä ja ♦A. Mutta jos puolustus ei ole todella tarkkana käännöissään, niin PV voi saada 10 tikkiä.

**Tulos:** 9-10 tikkiä

## JAKO 3

<b>Jako 3</b>	♠ Q6		
<b>S/E</b>	♥ K8		
	♦ AQ432		
♠ 1094	♣ A853	♠ J8532	
♥ 1072		♥ 96	
♦ 985		♦ 1076	
♣ QJ96		♣ K74	
		♠ AK7	
		♥ AQJ543	
		♦ KJ	
		♣ 102	

## Tarjoussarja:

N	E	S	W
		1H	pass
2D	pass	3H	pass
4NT	pass	5H	pass
6H	pass	pass	pass





**Sitoumus: 4H/W**

**Lähtö:** ♦ J tarjoamattomasta väristä sarjan suurimmalla. Peliviejä pelaa pöydästä Q:n jonka pohjoinen ottaa yli ässällään. Pohjoinen jatkaa väriä kahdeksikolla, ja pv saa tikin pöydän kuninkaalla.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on 4 menevää: 2 ruutua ja yläväriässä - meneviä on siis yksi liikaa. Padalle saisi heitettyä yhden ruudun kädestä pois, mutta väriä ei ole aikaa kasvattaa: kun pohjoinen saa pata ässällä tikin, niin hän jatkaa ruutua. Joten menevä on hävitettävä ennen kuin puolustus pääsee kiinni. Ainut toivo päästä menevästä ruudusta eroon on heittää pöydän 3. ruutu ristille – eli tikkiin 3 on pelattava pöydästä risti kohti A-Q –haarukkaa ja pelata rouva, kun N pelaa pienen. Leikkaus onnistuu ja nyt voi heittää risti ässälle ruudun pois.

Jos leikkaus olisi epäonnistunut, olisi pv saanut peliin ”turhaan” toisen pietin, mutta onnistuneen leikkauksen tuoma hyöty eli kotipeli on huomattavasti suurempi kuin epäonnistuneen leikkauksen 1 ylimääräinen pieta.

**Tulos:** 10 tikkiä

**Lähtökorttisäännöt:**

Sarja tai epäaito sarja:

- sarjasta lähdetään korkeimmalla kortilla
- sangissa sarjaksi lasketaan 3 peräkkäistä korkeaa korttia esim. QJ10(xx)
- valttipelissä sarjaan riittää kaksi peräkkäistä korttia esim. QJ(xx)
- epäaito sarja eroaa sarjasta niin että siinä on kaksi peräkkäistä korttia, väli ja seuraavaksi korkein kortti esim. QJ9(xx) – sekä sangissa että valttipelissä
- korkein kortti pitää olla kuva (A, K, Q, J) tai 10, jotta se lasketaan sarjaksi

Välisarja

- Välisarjassa on sarja ja yksi sitä suurempi kortti esim. KJ10(xx)
- valttipelissä ei välisarjasta lähdetä ellei partneri ole tarjonnut väriä
- lähdetään 3. korkeimmalla kortilla

10-12 -sääntö:

- Lähdetään maan 1., 3. tai 5. korkeimmalla kortilla
- yhden (singeli) tai kahden (duppeli) kortin maasta lähdetään korkeimmalla, esim. 95 lähdetään 9:llä
- kolmen tai 4 kortin maasta lähdetään 3. korkeimmalla esim. K95 tai K952 lähdetään 5:lla.
- Viiden kortin tai pidemmästä maasta lähdetään viidennellä esim. KJ764 tai KJ7642 lähdetään 4:lla.

**Väriin valinta:**

- partnerin tarjoama väri
- oma pitkä väri (sangissa)
- väri, jossa on sarja (ja vastustaja ei ole sitä tarjonnut)
- valttipelissä lyhyt väri, josta toivoo saavansa kupin (singeli tai duppeli)
- väri, joita pelinviejäpuoli ei ole tarjonnut

**Oma pisin väri on vastustajan tarjoama (sangissa):**

- jos vastustaja on luvannut vähintään viiden kortin väriin, siitä ei lähdetä (ilman todella hyvää syytä)
- omalla 5 kortin värillä voi lähteä, jos vastustaja on luvannut väriä 3-4 kortti