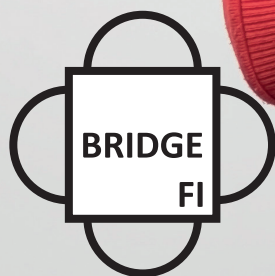


PERUSKURSSI

Tarjoaminen
bridgessä



SUOMEN
BRIDGELIITTO



Sisällysluettelo

1. Avaus- ja vastaustarjoukset	4
2. Jatkotarjoaminen	10
3. NT-avaus ja vastaustarjoukset	13
4. NT-tarjous toisella vuorolla ja välitarjous	15
5. Eri käsityypit	20
6. Kahdennukset	24
7. Heikot kakkoset ja estotarjoukset	28
8. Vahvat kädet	32
9. NT-avauksen konventionaaliset jatkotarjoukset	35
10. Ässäkysely	38
Konventiokortti	40
Sanasto	41
Oppituntien jaot	45
Muistiinpanot	69

I. Avaus- ja vastaustarjoukset

Johdanto

Tervetuloa bridgen ihmeelliseen maailmaan! Minibridgesä yksinkertaistimme tarjoamisvaihetta, jotta pääsisit nopeammin aloittamaan pelaamisen. Nyt on kuitenkin aika opiskella tarjoamista.

Peli koostuu kahdesta osasta

Bridge on peli, joka koostuu kahdesta osasta. Ensin on tarjoamisvaihe ja sitten pelivaihe. Näin saamme tuloksen, ja pelipöytien tuloksia vertaamalla voimme määrittää lopullisen voittajan. Tarjoaminen on eräänlaista huutokauppaa. Jakajalla on ensimmäinen tarjousvuoro, ja vuoro siirtyy myötäpäivään, kunnes tarjousta seuraa kolme passia (kukaan ei halua tehdä korkeampaa tarjousta). Viimeinen tarjous voittaa tarjoussarjan ja määrittää myös pelattavan sitoumuksen.

Tarjouslaatikko

Minibridgessä kerroimme kätemme vahvuuden. Käden vahvuus määritettiin laskemalla arvopisteet (ap) yhteen. Sen jälkeen tarjoamisen ensimmäisen osan voittaneen parin vahvempi käsi sai tietää, kuinka monta korttia hänen partnerillaan on kussakin värissä. Sitten päätettiin tarjouskaavion avulla, kuinka monta tikkiä pari yrittää ottaa ja pelataanko valttipeliä vai ilman valttia. Nyt pyrimme täysin samaan tulokseen mutta eri tavalla. Jokaisella pelaajal-

la on korttinsa kuvaamista varten käytössään tarjouslaatikko. Ensimmäisellä oppitunnilla käsittelemme a) tarjous-sarjan avaamista ja b) partnerin avaustarjoukseen vastamista eli yksinkertaisen tarjoamisen perusteita.

Tarjouskaavio

Tarjouskaaviota ei saa käyttää enää tarjoamisen aikana. Eri bonustasojen pisterajat ovat kuitenkin edelleen voimassa, joten ne kannattaa opetella ulkoa. Yhteenvetona todetaan, että valttipeliä varten parilla on oltava yhteensä kahdeksan valttia. Vähintään 26 arvopisteellä tarjotaan täyspeli, 3NT, 4♥ tai 4♠. Jos parilla on vähintään kahdeksan kortin yhteinen yläväri, pelataan aina valttipeliä 3NT:n sijaan. Vähintään 29 arvopisteellä ja riittävällä määrällä valtteja voidaan pelata 5♣ tai 5♦, mutta sen sijaan valitaan usein sangit täyspeli. Pikkuslammiin tarvitaan 33 arvopistettä ja isoslammiin 37 arvopistettä.

Ohjepisteet tarjoustasoille

(ohjepisteet ovat suuntaa-antavia)

	Pisteet	Tarjous
Isoslammi	37	7
Pikkuslammi	33	6
Täyspeli ♣♦	29	5
Täyspeli ♥♠	26	4
Täyspeli NT	26	3
	23	2
	20	1

ARVOPISTEET

Ässä 4 pistettä

Kuningas 3 pistettä

Rouva 2 pistettä

Sotamies 1 piste

Huomionarvoista

Tarjoamisen opettelu voidaan rinnastaa uuden kielen opiskeluun. Emme kuitenkaan saa puhua, vaan meidän on kuvattava korttimme tarjouslaatikon avulla. Sitä varten tarvitsemme yhteiset säännöt, jotka vastaavat kielen kielioppia. Nämä säännöt opimme tällä toisella kurssilla.

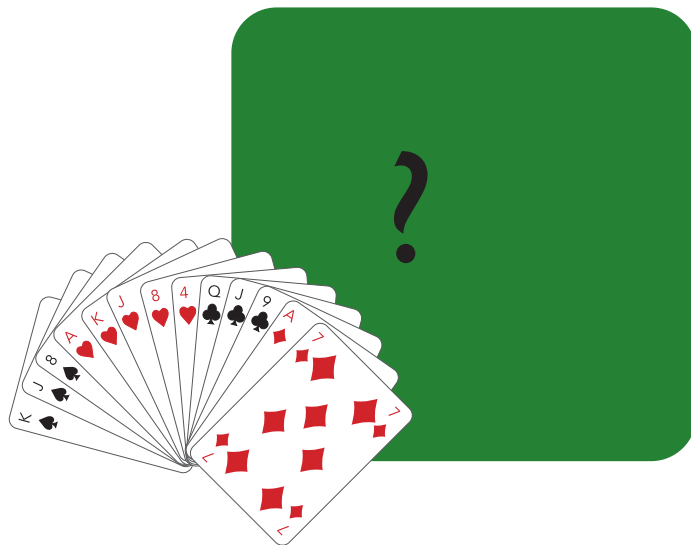
Tarjoamisen tavoite

Aloitamme tarkastelemalla avaustarjousta ”yksi yläväri”, eli 1♥ tai 1♠. Kuten aiemmin todettiin, tarjouslaatikko on ainoa apuvälineemme parin yhteisen voiman (arvopisteet, ap) ja mahdollisen yhteisen valttiväriin määrittämiseksi. Aivan kuin minibridgessä, lopullinen tavoitteemme on kaksiosainen. Yhteisen voiman perusteella pyrimme määrittämään sitoumuksen, joka tuottaa meille eniten pisteitä, eli pitääkö jäädä osasitoumukseen vai tarjoammeko täyspelin tai slammin.

Avaustarjous

Yläväriavausta (1♥ tai 1♠) varten vaaditaan vähintään 12 arvopistettä ja vähintään viisi korttia kyseisessä värissä. Seuraavassa esimerkissä lännellä on seuraavat kortit:

Lännellä on 19 ap (4 padassa, 8 hertassa, 4 ruudussa ja 3 ristissä) ja viiden kortin hertta. Länsi aloittaa tarjoussarjan 1♥:lla, joka on avaustarjous. Lännellä on siis ”avauskäsi”.



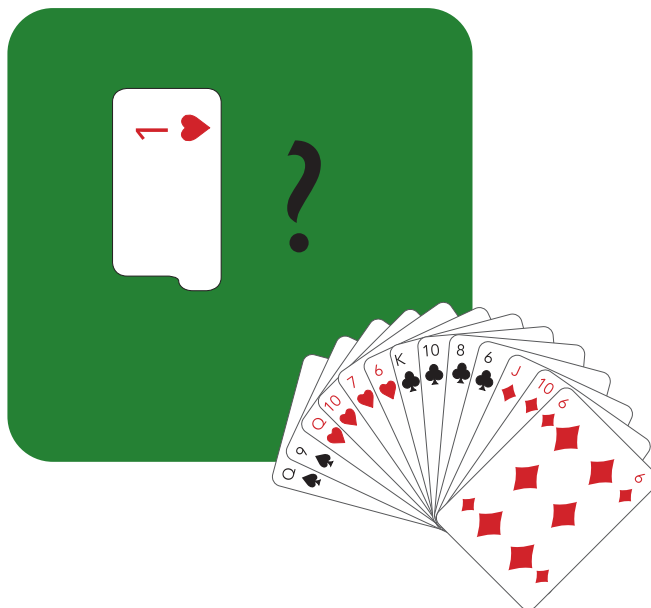
Avaus	Kortteja vähintään	Arvopisteitä vähintään
1♣ / 1♦	3 +	12+
1♥ / 1♠	5 +	12+

6 Peruskurssi: tarjoaminen bridgessä

Pohjoinen passaa tarjousvuorollaan. Sit-
ten on idän tarjousvuoro. Idällä on seura-
vat kortit →

Samoin kuin aiemmin, idän on ensin las-
kettava arvopisteensä. Partnerin avauk-
sen jälkeen vastaajalla on seuraavat vaih-
toehdot: Enintään viidellä arvopisteellä
vastaaja passaa, mikä tarkoittaa, että hä-
nellä on 0–5 ap. Vähintään kuudella pis-
teellä vastaajan on tarjottava jotain muuta
kuin pass. Nyt idällä on 8 ap, joten hänen
on tarjottava.

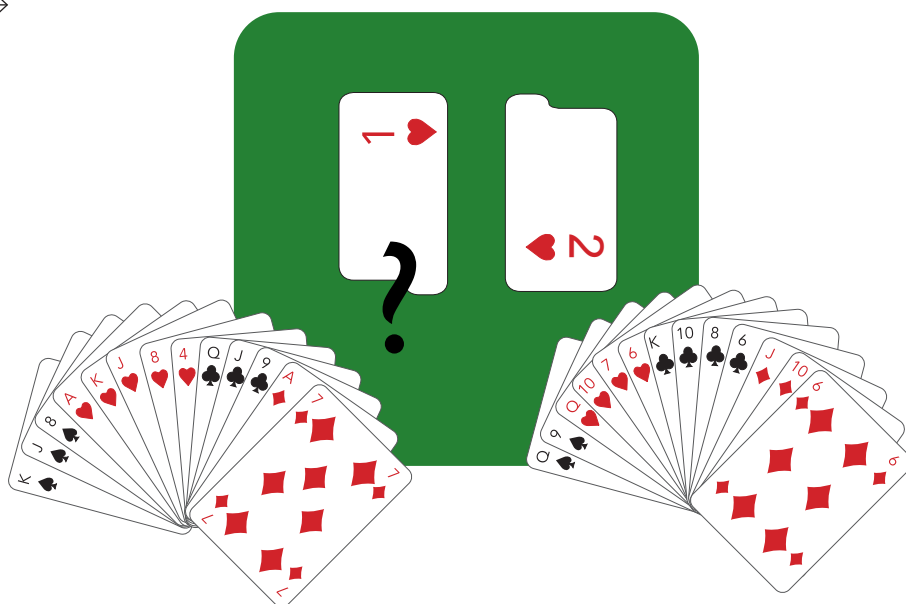
Seuraavaksi vastaaja katsoo, onko hä-
nellä tukea partnerin tarjoamaan väriin eli
tässä tapauksessa herttaan. Vastaajal-
la on valttituki, kun hän tietää, että paril-
la on yhteensä vähintään kahdeksan kort-
tia kyseistä väriä. Jos avaaja on luvannut
viisi korttia ja vastaajalla on vähintään kol-
me korttia samaa väriä, hänellä on valtti-
tuki. Tässä esimerkissä vastaajalla on nel-
jä herttaa ja avaaja on luvannut vähintään
viisi herttaa, joten heillä on yhteinen väri.
Tällöin vastaajalla on seuraavat vaihtoeh-
dot →



Avauksen 1♥ tai 1♠ valttitarjoukset valttituella

Pass		0-5 ap
2♥ / 2♠	3 + valttituki	6-10 ap
3♥ / 3♠	3 + valttituki	11-12 ap
4♥ / 4♠	3 + valttituki	13+ap

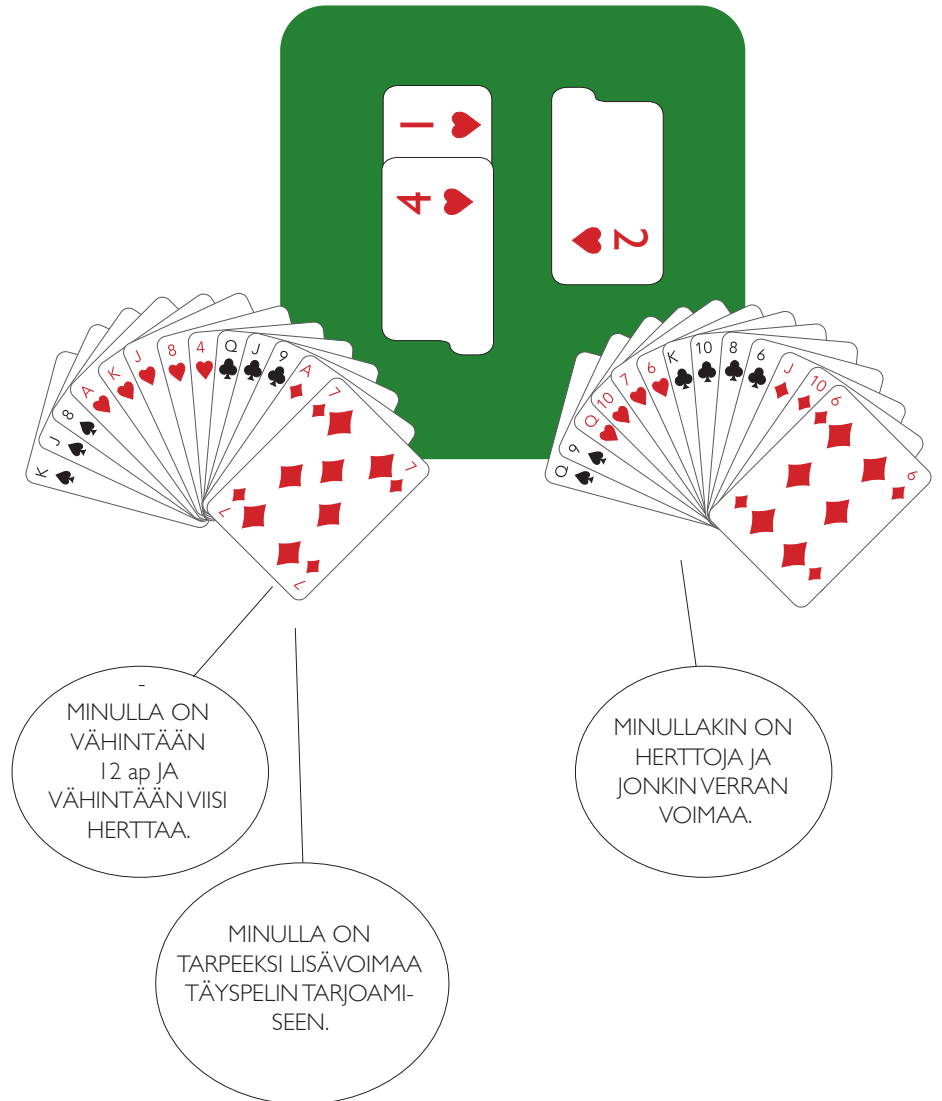
Edellä alkanut tarjoussarja etenee tässä
tapauksessa seuraavasti →



Tarjouksen 2♥ perusteella länsi saa tietää, että idällä on 6–10 ap ja herttatuki (vähintään kolme korttia). Lännellä on omassa kädessään 19 ap, joten hän tietää, parilla on yhteensä vähintään 25 ap. Siksi hän päättää yrittää herttatäyspeliä, vaikka 26 pistettä ei ehkä täytykään, jos vastaajalla on vain 6 pistettä.

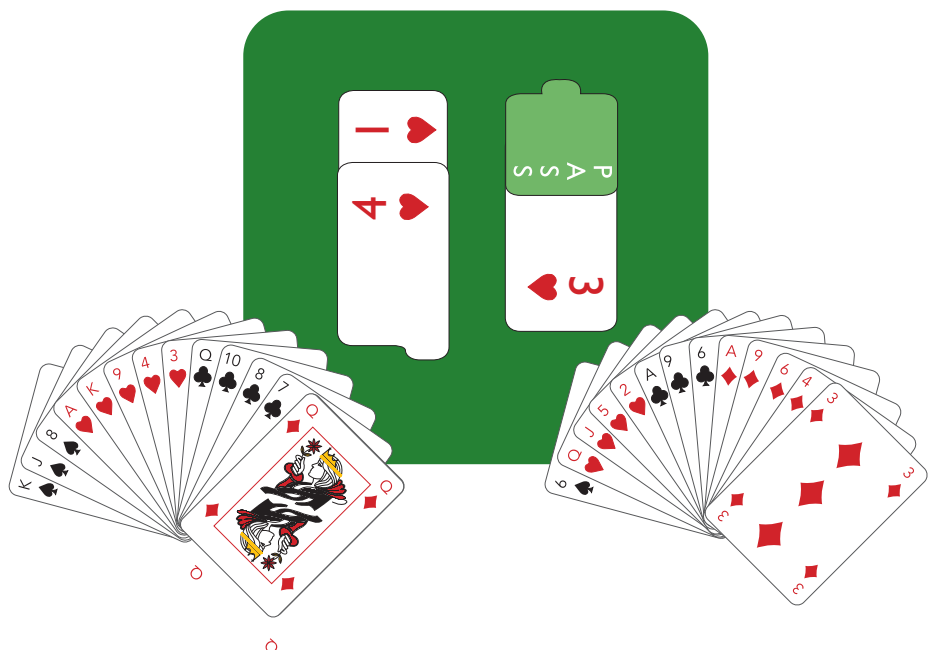
Länsi tarjoaa 4♥. Itä on jo kuvannut kätensä eikä hänellä ole enää lisättävää, joten hän passaa.

Jos muunnamme tarjoussarjan puheeksi, se kuulostaa suunnilleen tältä



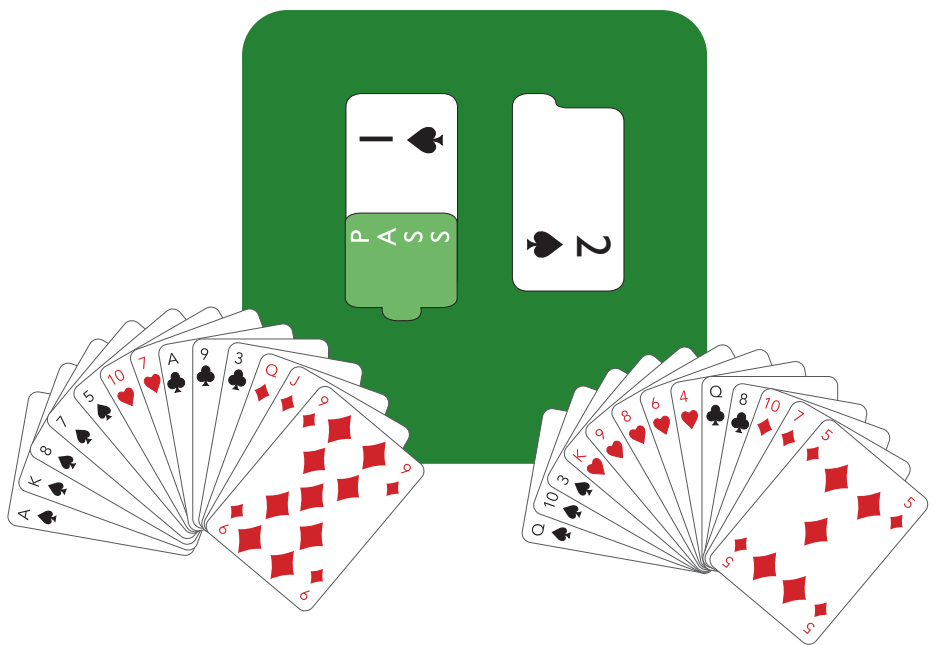
Vastaava esimerkki →

Nyt idällä on 11 ap, ja hän kertoo sen hyppäämällä 3♥:aan (11–12 ap). Tarjoussarjan avannut länsi näkee, että parilla on vähintään 26 ap ja tarjoaa täyspelin. Tähän itä passaa.

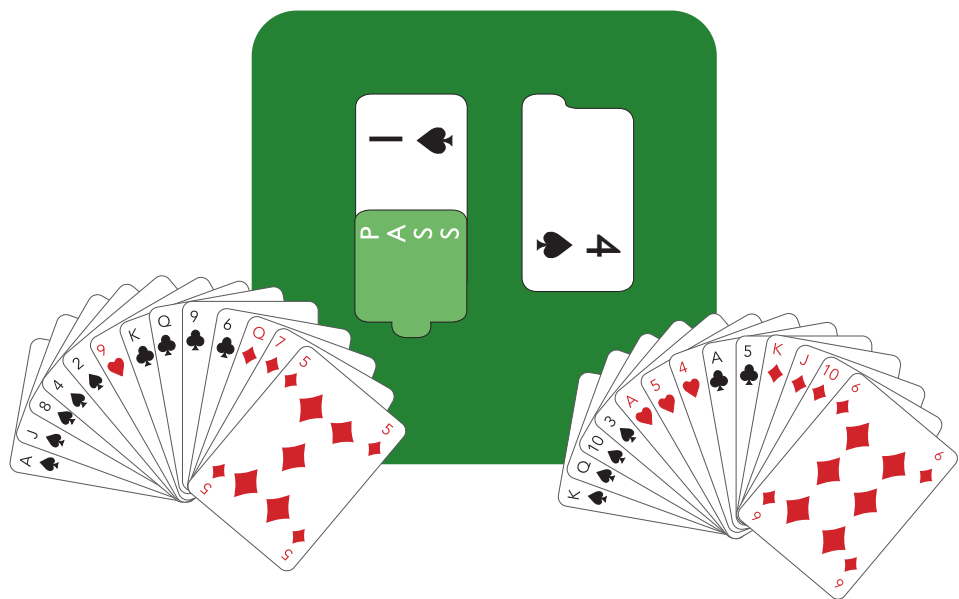


8 Peruskurssi: tarjoaminen bridgessä

Tässä esimerkissä idän arvopisteet riittävät vain tarjoukseen 2♠ (6–10 ap). Lännellä on 14 ap ja hän näkee, ettei parilla ole yhteensä 26 pistettä, vaikka vastaajalla olisi maksimivoima tarjoukseensa, joten hän päättää tarjoussarjansa passilla.

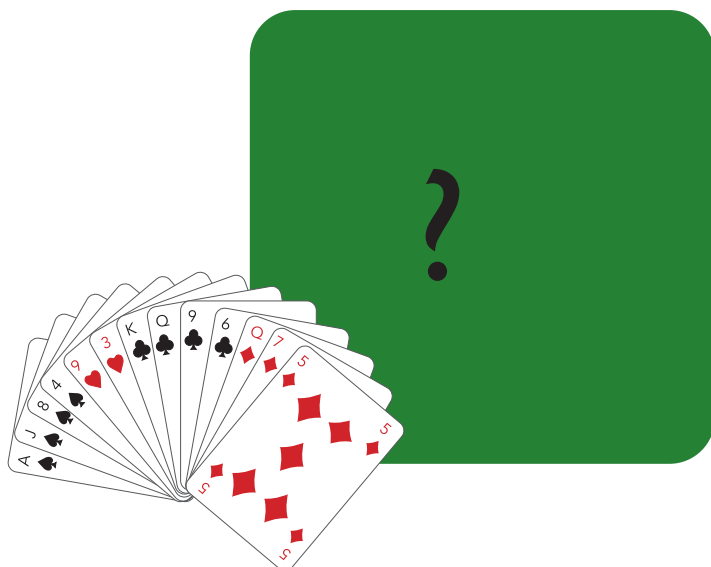


Nyt idällä on 17 ap. Idän 17 ap ja avaa-
jan vähintään 12 ap riittävät täyspeliin,
ja itä hyppää suoraan 4♠:aan. —————→



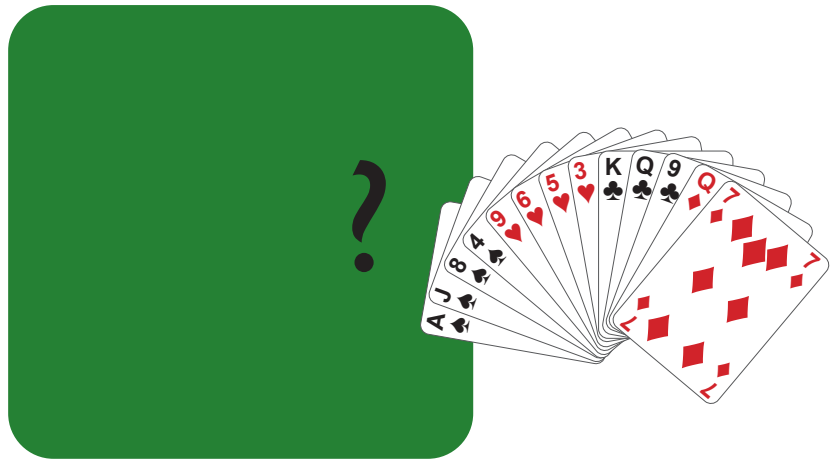
Kun avaajalla ei ole viiden kortin yläväriä

Avaajalla ei tietenkään aina voi olla vähintään viittä korttia yläväriä (herttaa tai pataa). Seuraavassa esimerkissä meillä on kortit \longrightarrow



Emme voi avata 1♣ vain neljän kortin padalla, joten meidän on avattava 1♣. Jos ei ole viiden kortin yläväriä, on avattava joko 1♣ tai 1♦, vaikka maassa saattaa olla vain kolme korttia. Tämä voi kuulostaa erikoiselta, mutta ajatellaanpa seuraavaa kättä —————>

Meidän on avattava, koska meillä on 12 ap, mutta emme voi avata 1♥ emmekä 1♠ vain neljän kortin värillä. Siksi avaustarjous on 1♣. Avauksen 1♣ tai 1♦ jälkeen tarjoussarja jatkuu samoin kuin aiemmin, mutta vastaajan on otettava huomioon, että avaajalla saattaa olla vain kolmen kortin avausväri. Tuen näyttämiseksi partnerille vaaditaan edelleen vähintään kahdeksan kortin yhteinen väri. Siksi vastaajalla on avauksen 1♣ tai 1♦ jälkeen oltava vähintään viisi korttia avausväriä, jotta hän voi tukea sitä.



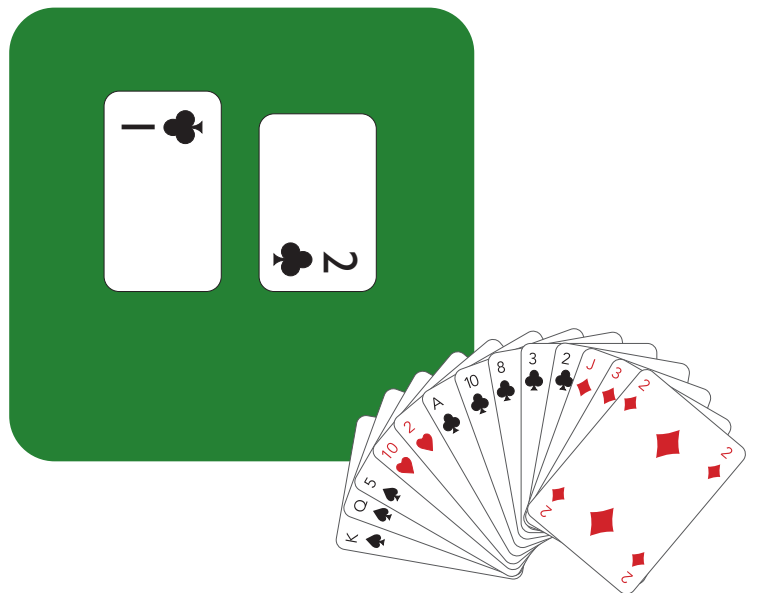
Avauksen 1♣ tai 1♦ vastaustarjoukset valttituella

Pass		0-5 ap
2♣ / 2♦	5 + valttituki	6-10 ap
3♣ / 3♦	5 + valttituki	11-12 ap
5♣ / 5♦	5 + valttituki	13+ ap

Länsi on avannut 1♣, ja idällä on seuraavat kortit —————>

Itä tarjoaa 2♣. Se on yksinkertainen korotus ja lupaa – aivan kuin aiemmin – 6–10 ap:n voiman ja tässä tapauksessa vähintään viisi korttia ristiä. Jos käsi olisi ollut hiukan vahvempi, itä olisi voinut tarjota 3♣ tai jopa 5♣. Tarjousvuoro siirtyy takaisin lännelle, jonka on laskettava, riittääkö parin yhteinen voima täyspeliin.

Kun yhteinen valtti on alaväri, on usein parempi pelata sangia eli ilman valttia. Sangissatäyspeliyhvitykseen vaaditaan vain yhdeksän tikkiä, mutta alaväritäyspelissä tikkejä on saatava yksitoista. Yhdeksän tikkiä on kaksi vähemmän kuin yksitoista, joten se on lähes aina helpompi tehtävä.



Värien pituudet

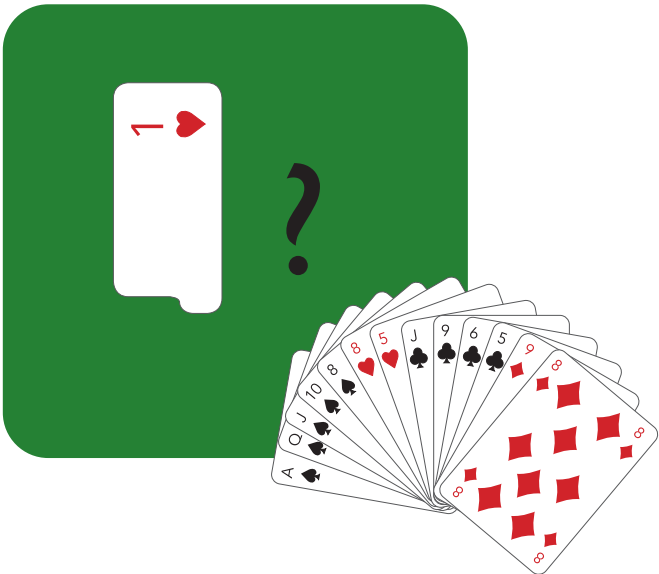
Kun molempia alavärejä on kolme korttia, avataan 1♣. Kun molempia alavärejä on neljä korttia, avataan 1♦.

2. Jatkotarjoaminen

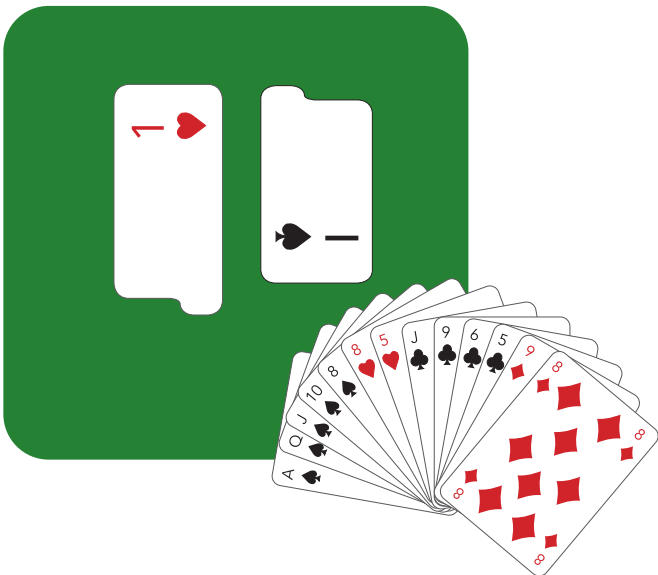
Edellisellä oppitunnilla opimme, miten tarjoamme, kun meillä on tuki partnerin väriin. Tällä oppitunnilla opimme, mitä teemme ilman valttitukea.

Länsi on avannut 1♥. Idällä on kortit —————>

Idällä on yli 6 ap (tarkalleen ottaen 8 ap). Hänen on tarjottava jotain, ettei täyspelibonus jää saamatta, jos lännellä on hyvät kortit.



Ensin on mietittävä, mitä länsi kertoo tarjouksellaan. Avaus lupasi 5+ herttaa ja 12+ ap. Koska idällä on alle kolme korttia herttaa, se ei sovi valttiväriksi, ja idän on tarjottava jotain muuta. Viiden kortin padalla itä tarjoaa 1♠, joka lupaa 6+ ap ja 4+ pataa ja kieltää 3+ herttaa.



Vastaajan tarjoukset yhden tason väriavauksen jälkeen			
Pass		0-5 ap	
I väriä	4+väriä	6+ap	Vaatimus

Tarjousvuoro siirtyy takaisin tarjous-sarjan avanneelle lännelle. Lännen on nyt mietittävä, mitä tietoja aiemmat tarjoukset ovat antaneet. Avaaja päättää seuraavasti: ”Partnerillani on 6+ ap ja 4+ pataa. Hänellä on alle kolme korttia herttaa, koska hän ei tukenut väriäni.” Jälkimmäinen tieto on tärkeä, sillä voimme usein päätellä asioita kiinnittämällä huomiota siihen, mitä ei ole tarjottu.

Tarjoussarjan avanneella lännellä on seuraavat kortit —————>

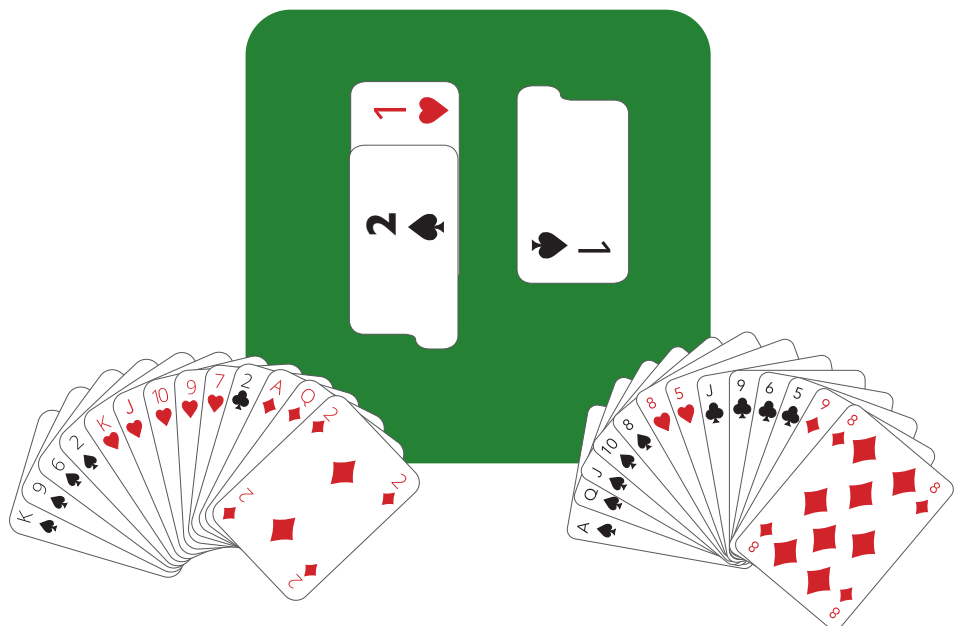
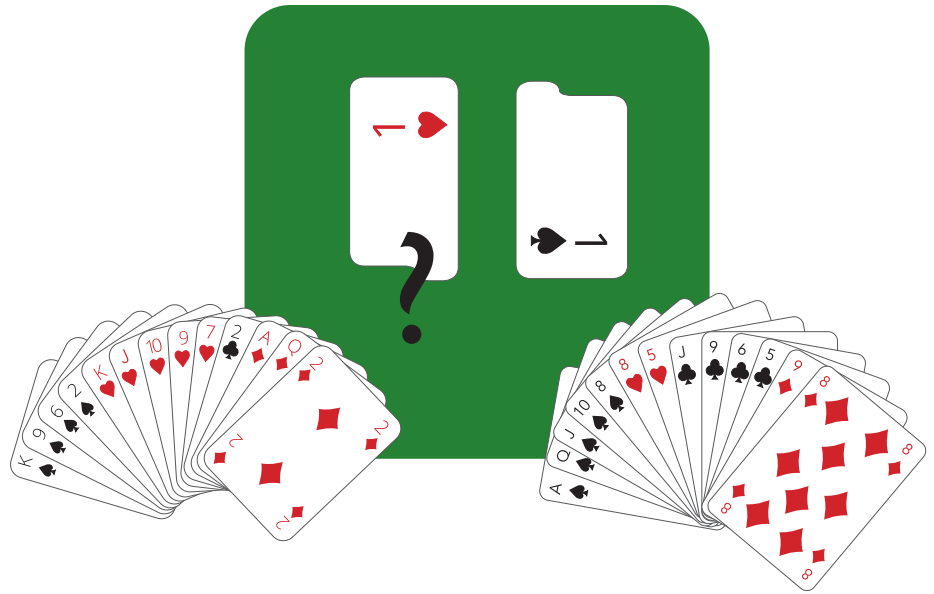
Idällä voi olla hyvät kortit, joten länsi ei voi passata, vaan hänen on tarjottava uudelleen. Länsi tietää, että idällä on 4+ pataa, ja koska lännellä on neljän kortin tuki, yhteinen valttiväri on löytynyt.

Kysymys kuuluukin, millä tasolla länsi tukee pataa. Tässä tapauksessa länsi tarjoaa 2♠. Se lupaa 12–14 ap (avaus lupasi jo 12+ ap) ja 4+ pataa. Paremmilla korteilla länsi olisi tehnyt hyppäävän tarjouksen 3♠, joka lupaa 15–17 ap, ja 18+ arvopisteellä länsi olisi tarjonnut täyspelin 4♠.

Avaajan toinen tarjous sarjassa 1X-1♥/♠			
2♥/♠	4+♥/♠	12-14ap	
3♥/♠	4+♥/♠	15-17ap	Inviitti
4♥/♠	4+♥/♠	18+ap	

Tarjousvuoro siirtyy takaisin idälle eli vastaajalle, joka laskee parin yhteisen pistevoiman. Oman käden 8 ap ja lännen enintään 14 ap eivät riitä täyspeliin, joten vastaaja passaa.

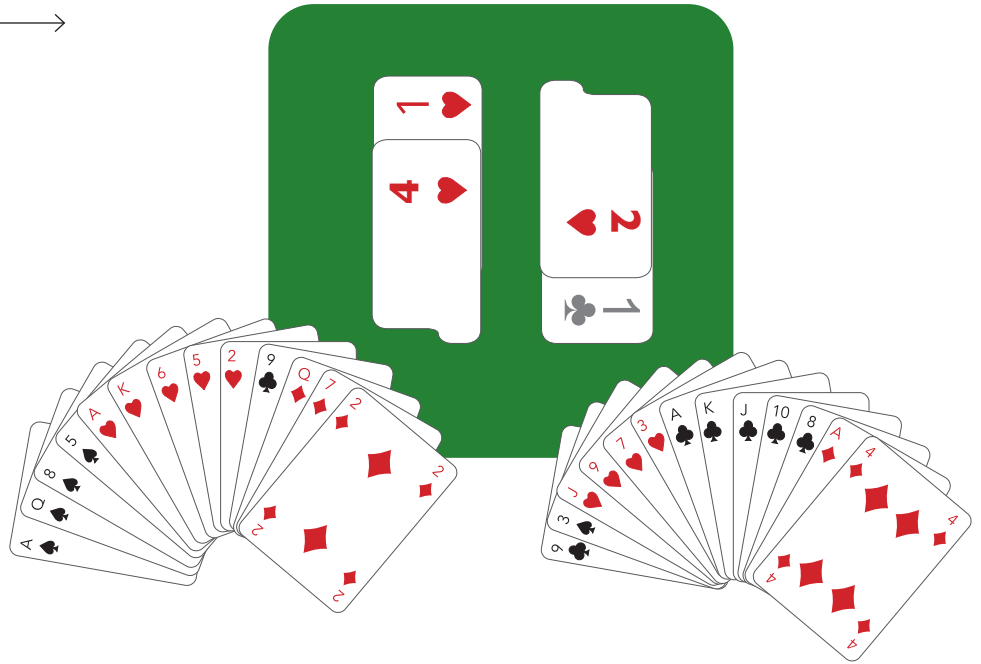
Jos idällä olisi hiukan vahvempi käsi (10–11 ap), hän voisi tehdä täyspelivihjeen tarjoamalla 3♠. Tähän länsi tarjoaisi täyspelin 14 ap:n kädellä ja passaisi 12 ap:n kädellä (13 arvopisteellä länsi voi valita passin ja 4♠:n välillä). Jos idällä olisi avauskäden voima, 12+ ap, hän voisi suoraan tarjota täyspelin (4♠).



12 Peruskurssi: tarjoaminen bridgessä

Tarkastellaan vielä yhtä esimerkkiä \longrightarrow

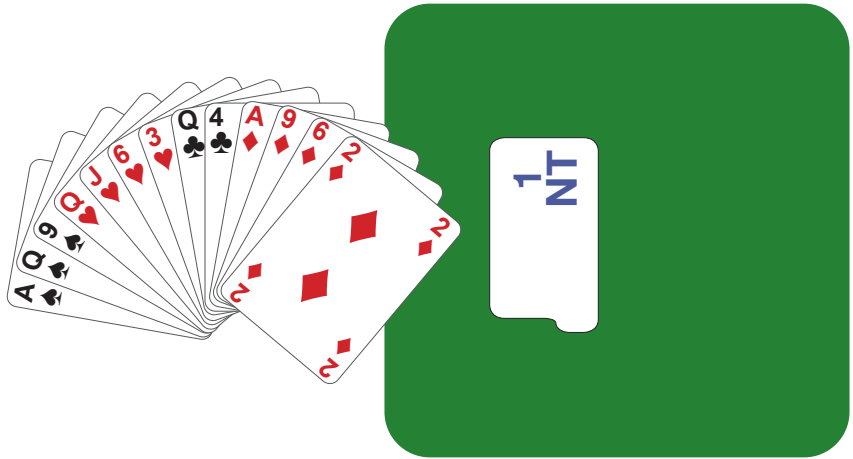
Itä avaa 1♣, joka lupaa 12+ ap ja 3+ ristiä. Lännellä ei ole ristitukea ja hänellä on 6+ ap, joten hän tarjoaa pisintä väriään, 1♥. Tarjousvuoro siirtyy takaisin idälle, jolla on valttituki. 12–14 arvopisteellä itä tyytyy tarjoamaan 2♥. Lännellä on 15 ap ja hän näkee, että yhteinen voima riittää täyspeliin. Länsi tarjoaa 4♥. Itä passaa tietoisena siitä, että lännellä on tarvittavat tiedot oikean sitoumuksen valitsemiseksi.



3. NT-avaus ja vastaustarjoukset

Aiemmillä oppitunneilla käsittelimme yhden tason väriavauksia (1♣/1♦/1♥/1♠). Nyt tutustumme tarkemmin 1NT avaukseen. Tällä tarjouksella lupaamme 15–17 ap ja tasaisen käden. Tasainen käsi tarkoittaa sitä, että kädessä ei ole yhtään nollan (renonssi) tai yhden (singelton) kortin väriä. Kädessä ei myöskään ole kahta dubbeltonia eli kahta kahden kortin väriä. Tasaisiksi katsotaan siis jakaumat 4333, 4432 ja 5332.

Koska 1NT avaus lupaa tarkkaan rajatun pistemäärän (verrattuna yhden tason väriavaukseen, joka lupaa 12–21 ap), näemme suoraan, kuinka korkeaan sitoumukseen parin pisteet riittävät. Usein on myös helppo selvittää, kannattako pelata sangi- vai valttipeliä.



Avaustarjous 1NT

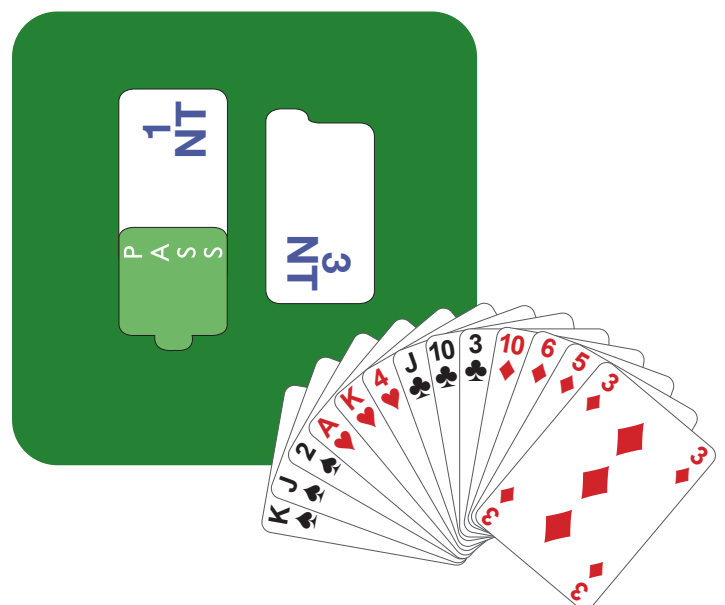
Tällä tasaisella kädellä ja 15–17 arvopisteellä avataan 1NT.

Muistellaanpa aiemmin esiteltyä tarjoukskaaviota ja pistetaulukkoita. Täyspelit ja slammit on pyrittävä tarjoamaan aina kun se on mahdollista. Silloin voi saada mahdollisimman paljon pisteitä, sillä näillä tasoilla jaetaan bonuspisteitä. Lisäksi on otettava kantaa siihen, pelataanko valtti- vai sangipeliä. Vastaajalla on seuraavat kortit →

12 ap yhdessä partnerin 15–17 ap:n kanssa tarkoittaa, että yhteinen voima on 27–29 ap, joka riittää vain täyspelin tarjoamiseen. Siksi vastaaja tarjoaa suoraan 3NT, joka on loppositoumus.

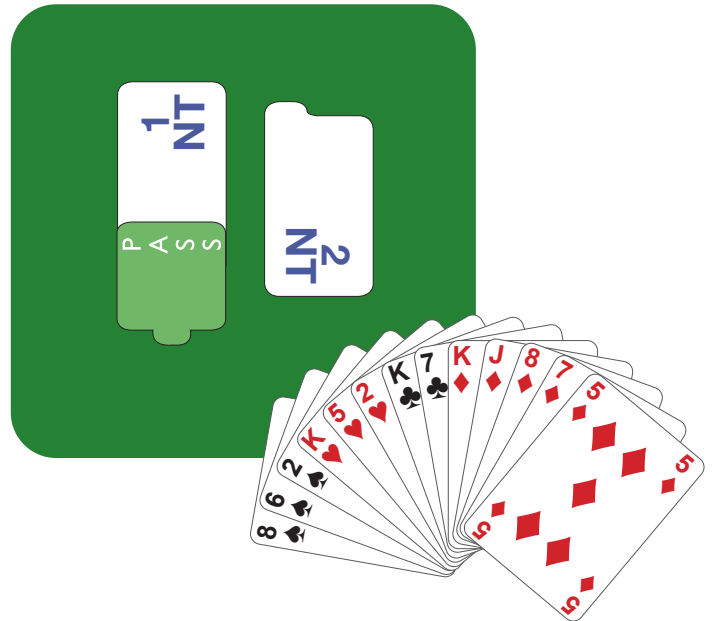
Vastaajan tarjoukset 1NT avauksen jälkeen

Pass	Tasainen käsi	0-8 ap	
2NT	Tasainen käsi	9-10 ap	Inviitti
3NT	Tasainen käsi	11-15 ap	Loppusitoumus
4NT	Tasainen käsi	16-17 ap	Inviitti
6NT	Tasainen käsi	18-20 ap	Loppusitoumus
7NT	Tasainen käsi	21+ ap	Loppusitoumus

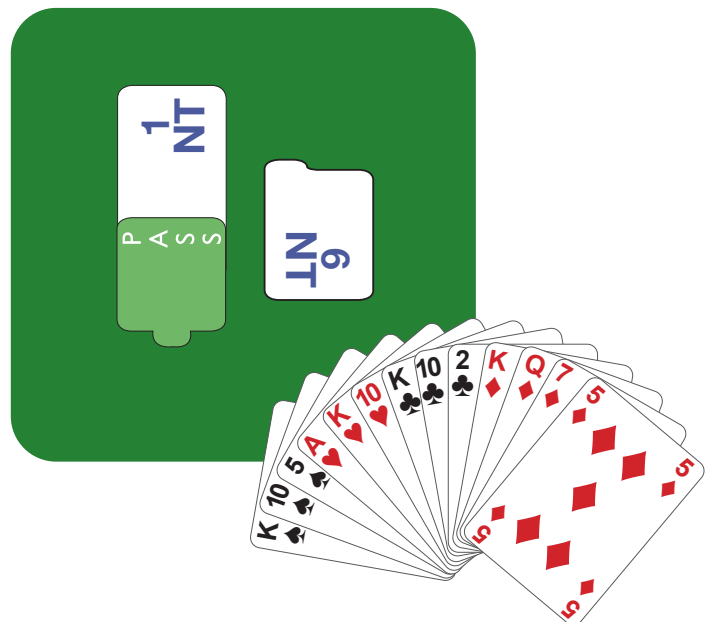


14 Peruskurssi: tarjoaminen bridgessä

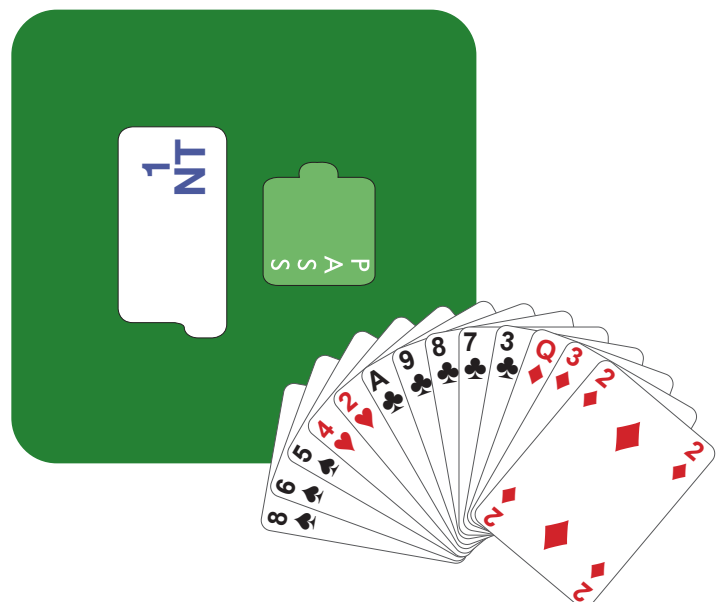
Vastaajalla on 10 ap, ja hän tietää, että partnerilla on 15–17 ap. Parin yhteinen voima on 25–27 ap, ja täyspelin (eli 3NT) tarjoamiseen vaaditaan 26 arvopistettä. Nyt vastaaja tekee täyspelivihjeen (katso edellisen sivun kaavio) tarjoamalla 2NT. Vuoro siirtyy takaisin avaajalle, joka kertoo, onko hänellä minimi vai maksimi 15–17 ap:n avaukseensa. 15 pisteellä avaaja passaa 2NT tarjoukseen ja 16–17 pisteellä hän tarjoaa 3NT.



Nyt vastaajalla on 18 ap. Hän tietää, että partnerilla on 15–17 ap. Yhteensä parilla on 33–35 pistettä, ja pikkuslammin tarjoamiseen vaadittavat 33 ap. Niinpä vastaaja hyppää suoraan slammiin tarjoamalla 6NT.



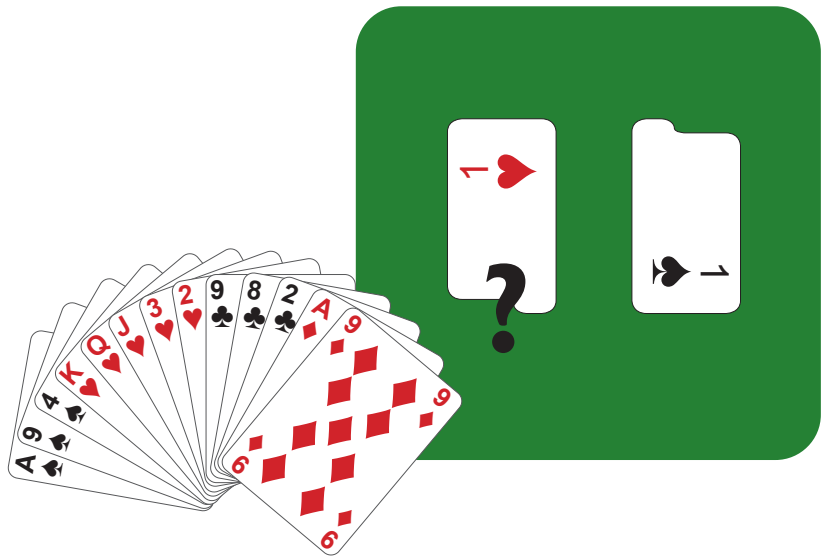
Vastaajalla on 6 ap. Kun siihen lisätään sangikäden voima, saadaan vain 21–23 ap, joka ei riitä täyspeliin. Siksi vastaaja passaa ja 1NT jää sitoumuksiksi.



4. NT-tarjous toisella vuorolla ja välitarjous

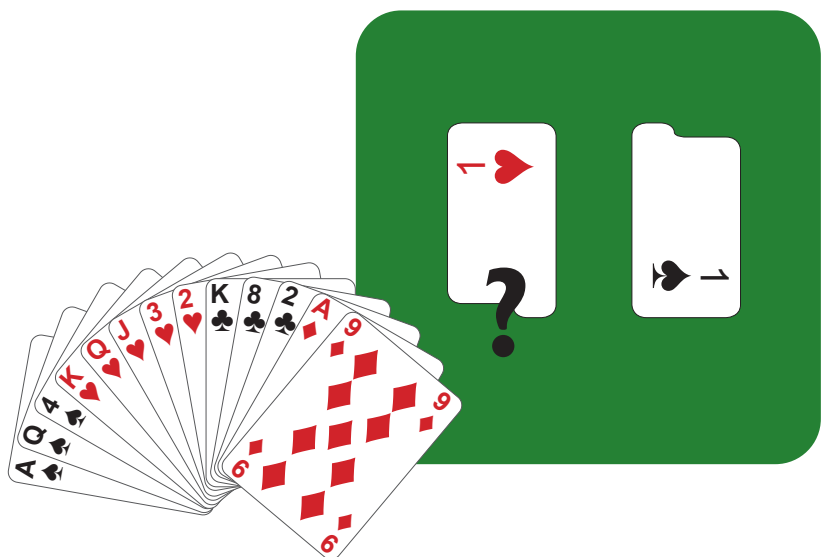
Tasainen käsi on erittäin yleinen. Selvästi harvemmin pistevoima on 15–17 ap, jolloin voidaan avata 1NT. Tällä oppitunnilla opitaan muun muassa, mitä tehdä 12–14 arvopisteen tasaisella kädellä.

Avaajalla on 14 ap ja tasainen käsi. Hän avaa 1♥, joka lupaa 12+ pistettä ja 5+ herttaa. Lännen 1♥-avaukseen Itä vastaa 1♠. Toivottavasti muistat, että tarjous lupaa 6+ ap ja 4+ pataa ja kieltää enintään kolme korttia herttaa. Tuttuun tapaan avaaja arvioi ensin, sopiiko pata valtiksi. Vastaus on ei – jos idällä on vain neljä korttia pataa, parilla on yhteensä vain seitsemän pataa.

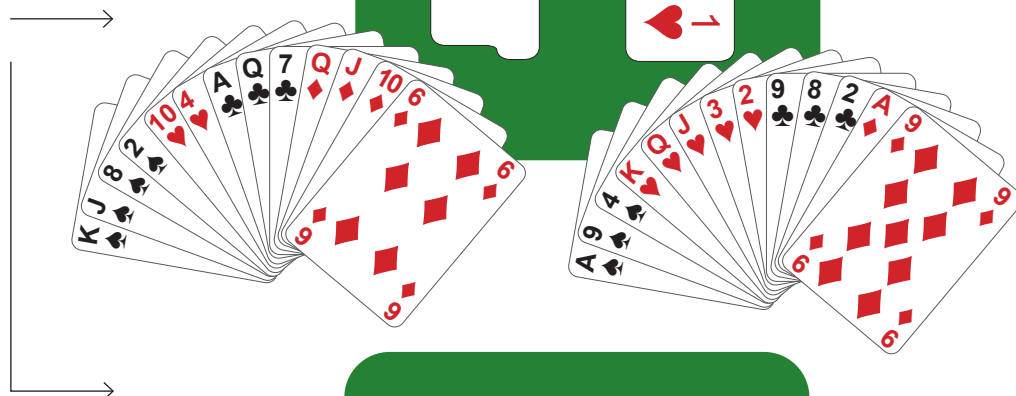


Avaajan toinen tarjous on 1NT. Se lupaa 12–14 ap, tasaisen käden ja alle neljä korttia pataa (jolloin olisimme näyttäneet valttituen). Seuraavassa esimerkissä avaajalla on paremmat kortit, 19 ap ja sama tasainen käsityyppi.

Nyt avaajalla on 19 ap ja sama tasainen käsityyppi. Hän avaa 1♥. Itä tarjoaa 1♠. 12–14 arvopisteellä avaaja tarjoaisi 1NT. Nyt hän tarjoaa 2NT, joka lupaa 18–19 ap:n tasaisen käden.



Näin kaksi edellä mainittua esimerkkitarjoussarjaa voivat edetä

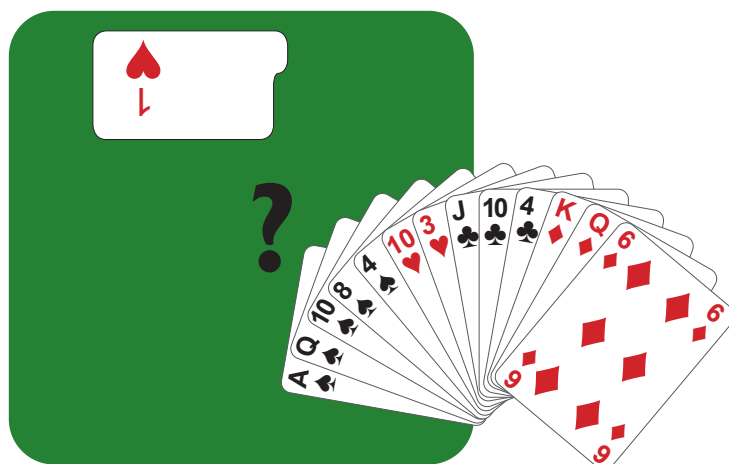


Välitarjous

Tähän asti vain yksi pari on tarjonnut kerrallaan, ja kyseinen pari on saanut tarjota "häiritsemättä". Näin ei kuitenkaan tapahdu "oikeassa" bridgessä.

Kun yksi käsi on avannut tarjoussarjan, vastustajan ei ole pakko passata. Vastustajan avauksen jälkeen tarjoamista kutsutaan välitarjoukseksi. Välitarjous helpottaa usein puolustuspelaamista. Se myös vaikeuttaa vastustajien tarjoamista häiritsemättömään sarjaan verrattuna. Joskus välitarjous voi kuitenkin myös kostautua, joten sitä ei kannata tehdä millä tahansa korteilla.

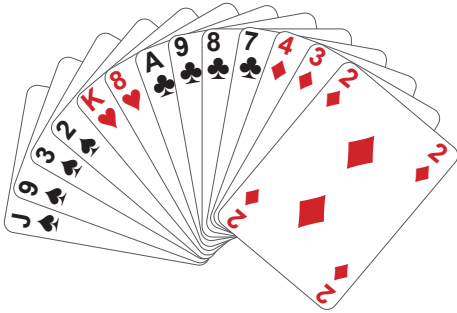
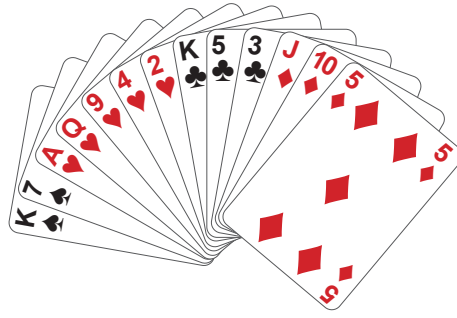
Edellä oleva pelaaja on avannut 1♥, ja sinulla on seuraavat kortit



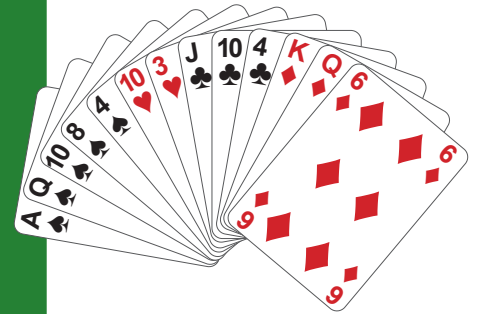
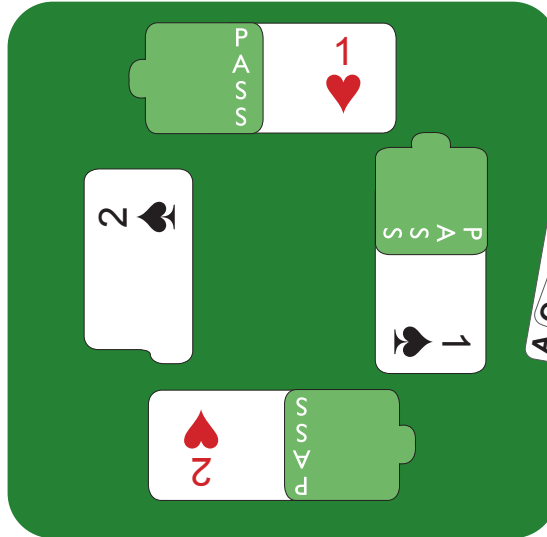
Välitarjous

1 ♦ / ♥ / ♠	10+ ap	5+kortin väri	
1NT	15-17ap	Tasainen käsi	Lupaa pidon avausvärissä

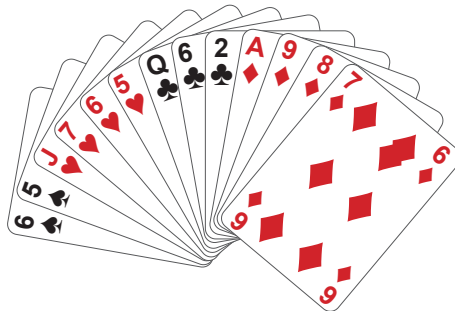
Jos edellä oleva pelaaja olisi passannut, olisimme avanneet tarjous-sarjan 1♠:lla. Emme enää voi avata tarjoussarjaa, mutta voimme edelleen tarjota 1♠. Tarjoamme siis väliin. Yhden tason välitarjoukseen tarvitaan 10+ ap:n käsi ja vähintään viiden kortin väri.



Myös välitarjous 1NT on mahdollinen. Se lupaa saman voiman kuin 1NTavaus (15–17 ap), tasaisen käden ja pidon avausvärissä.



Koko jako näyttää tältä



Huomautus

Länsi (välitarjoajan partneri) tarjoaa samalla tavalla kuin ilman vastustajan tarjousta. Jos partneri tarjoaa väliin 1♠, korota 2♠:aan valttituella ja 6–10 arvopisteellä ja hyppää 3♠:aan 11–12 pisteellä.

Kuten tiedämme, bridgessä pyritään voittamaan tikkejä, jotka muunnetaan pisteiksi sitoumuksen tason mukaan. Näitä pisteitä verrataan kilpailuun osallistuvien pöytien välillä, ja eniten pisteitä kerännyt pari voittaa. Tätä jakoa analysoimalla selviää, että pohjoisen-etelä saa yleensä kahdeksan tikkiä, jos heidän annetaan pelata 2♥. Nyt teimme välitarjouksen 1♠. Sen jälkeen etelä tarjosi 2♥, joka lupasi 6–10 ap ja 3+ herttaa. Tarjoussarja ei kuitenkaan päättynyt, sillä myös länsi pystyi tukemaan partnerinsa välitarjousta. 2♠ lupasi, samoin kuin 2♥, 6–10 ap ja valttituen – eli juuri ne kortit, jotka lännellä on. Näemme, että 2♠:ssa itä-länsi saa kahdeksan tikkiä optimaalisella pelinviennillä. Tarjoamalla vastustajia korkeammalle itä-länsi saa siis 110 pistettä sen sijaan, että pohjoinen-etelä saisi 110 pistettä, eli erotus on 220 pistettä! Näin itä-länsi saa selvästi paremman merkinnän kilpailun tuloksia laskettaessa.

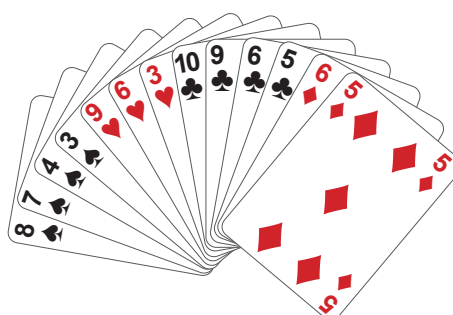
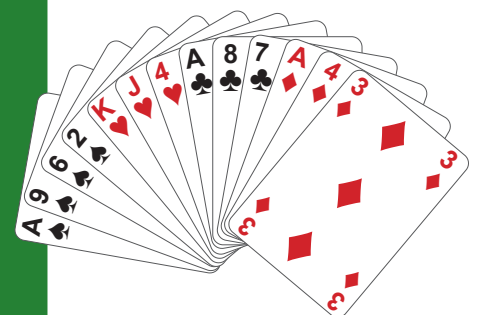
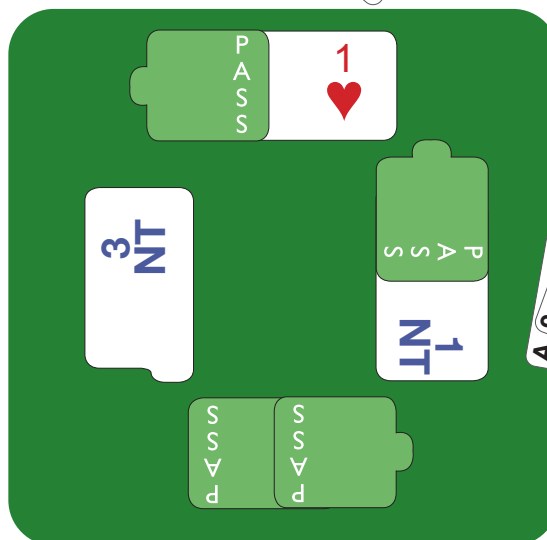
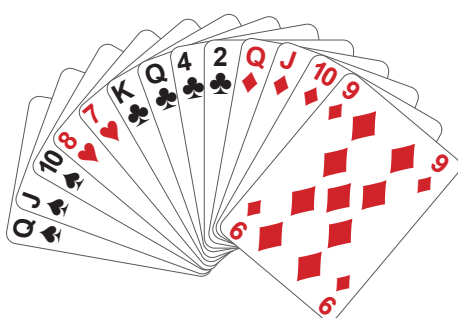
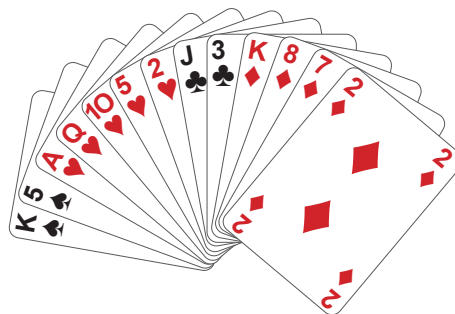
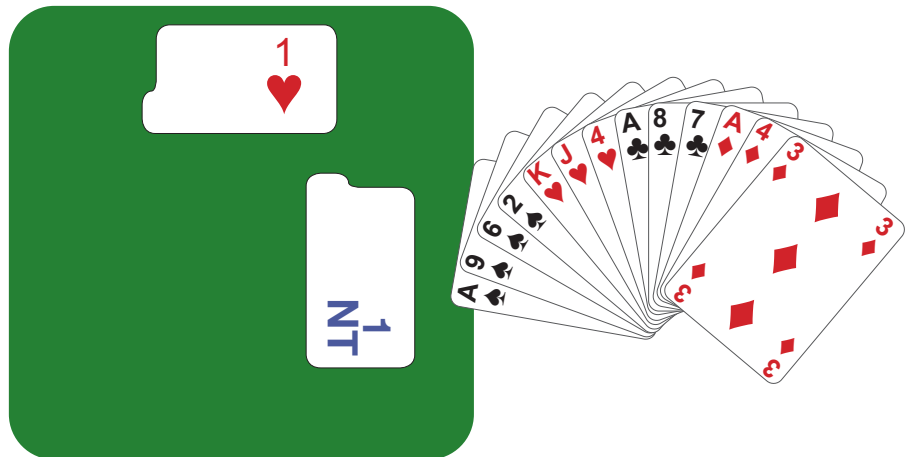
Vaikka pelinviejä ei saa pelattua 2♠:aa kotiin ja pietejä tulee yksi tai kaksi, tulos on todennäköisesti parempi kuin jos vastustajat olisivat saaneet pelata 2♥ kotiin. Näin jopa pietiin mennyt sitoumus voi tuottaa hyvän tuloksen. Bridgessä tästä käytetään nimitystä uhraus.

18 Peruskurssi: tarjoaminen bridgessä

Myös seuraavassa esimerkissä havainnollistetaan välitarjousta. Sinulla on seuraavat kortit →

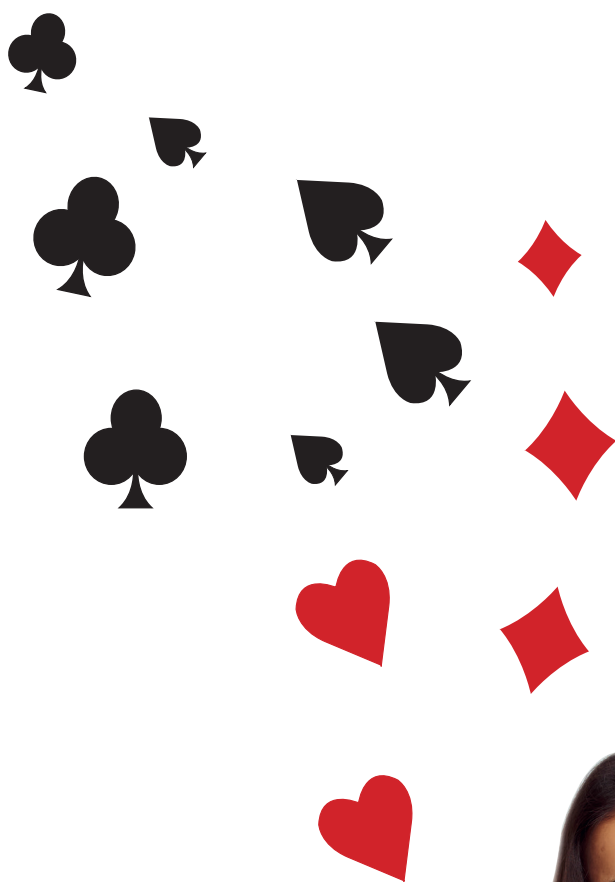
15–17 arvopisteellä ja tasaisella kädellä tarkoituksenamme oli avata 1NT. Edellä oleva vastustaja avasi kuitenkin tarjoussarjan 1♥:lla. Voimme edelleen tarjota 1NT välitarjouksena. Ainoa ero 1NT avaukseen verrattuna on se, että nyt lupaamme herttapidon. Kun värissä on pito, vastustajat eivät voi voittaa kaikkia tikkejä kyseisessä maassa.

Länsi laskee omat ja partnerinsa lupaamat arvopisteet ($11 + 15-17 = 26-28$), jotka riittävät täyspeliin. Länsi tarjoaa täyspelin 3NT, joka päättää tarjoussarjan.



Huomautus

Pelinviejä on saanut tarjoussarjan perusteella paljon tietoa siitä, kuinka kortit ovat sijoittuneet. Koska pohjoinen on avauskädellään luvannut 12+ ap, etelällä on enintään yksi sotamies. Käden 16 ap + pöydän 11 ap + pohjoisen 12+ ap on yhteensä 39 ja $40 - 39 = 1$. Näin pelinviejä tietää, että pohjoisella on patakuningas, herttaässä ja -rouva sekä ruutukuningas. Siksi hän voi luottaa siihen, että pata-, ruutu- ja herttaleikkaukset onnistuvat. Neljä pata-, kaksi hertta-, kolme ruutu- ja kolme ristitikkiä tuottavat kaksitoista tikkiä eli kolme ylimääräistä tikkiä tai bridgetermein ylitikkiä.

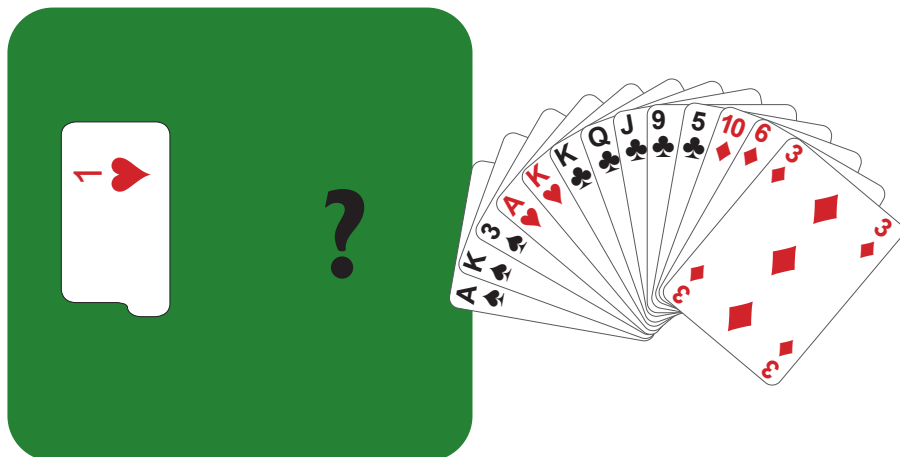


5. Eri käsityypit

Tutustumme nyt tarkemmin eri vastaustarjouksiin ja siihen, miten avaaja jatkaa tarjoamista muun tyyppisillä käsillä kuin mitä tähän mennessä on tullut vastaan. Jäljellä on nimittäin monia vaihtoehtoja, joita emme ole vielä käsitelleet.

2 yli 1

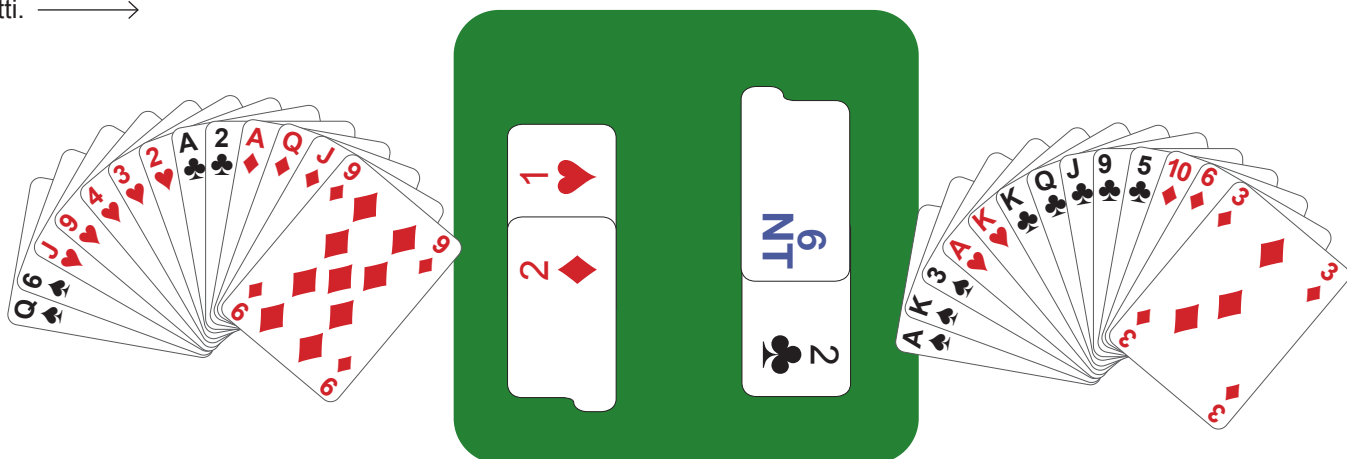
2 yli 1 tarkoittaa sitä, että tarjoamme partnerin avaukseen uutta väriä kahden tasolla (hyppäämättä). Kyseinen tarjous lupaa 12+ ap, joten se on täyspelivaatimus. Muuten noudatetaan samoja periaatteita kuin 1 yli 1 sarjoissa, eli esimerkiksi aloitamme tarjoamalla pisintä väriämme.



Kun vastaaja on tarjonnut 2 yli 1, parin molemmat pelaajat tietävät, että täyspelivaatimus on voimassa. Jokaisen alle täyspelitason tarjouksen tarkoituksena on siis kartoittaa loppusitoutumusta, useimmiten yrittämällä löytää yhteinen valtti. —————>

2 yli 1 sarjat

Uusi väri kahden tasolla	12+ap	4+ korttia (pisin väri)	Täyspelivaatimus
2 ♥ yli 1♠	12+ap	5+♥	Täyspelivaatimus

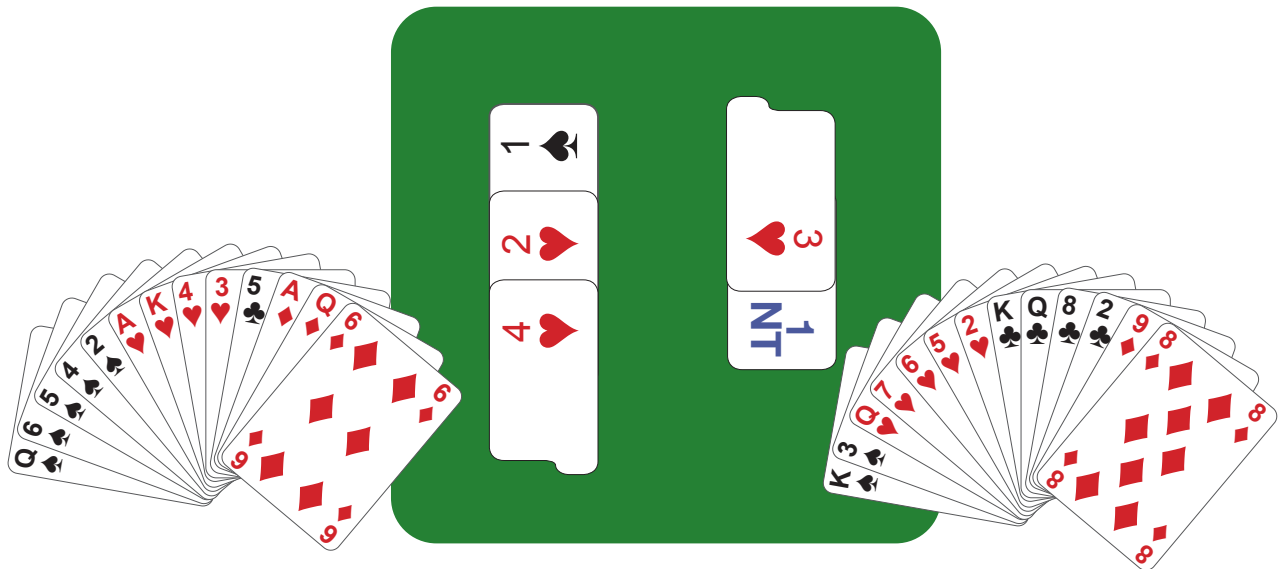
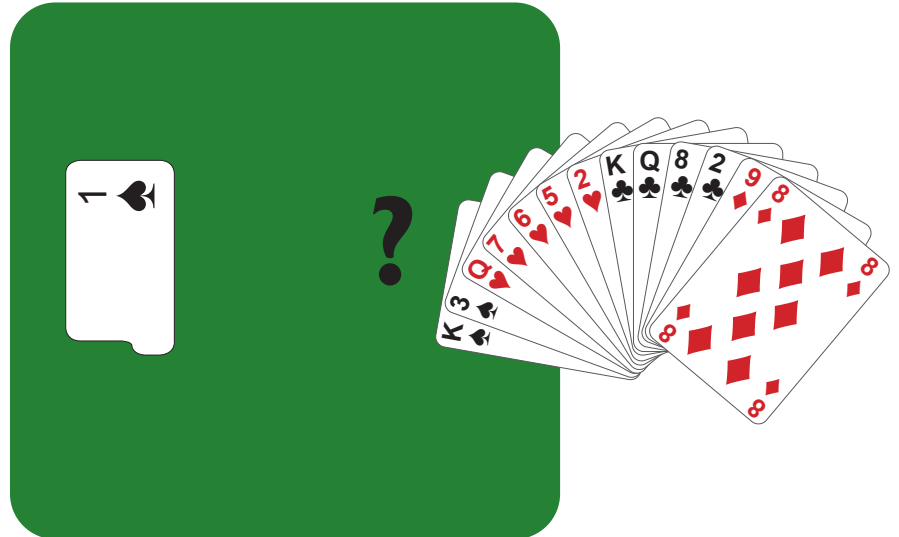


Yllä olevassa esimerkissä avaajan on tarjottava uudelleen partnerin 2♣ tarjouksen jälkeen. Aivan kuin ennenkin, avaaja tarkistaa ensin, onko hänellä tukea partnerin tarjoamaan väriin. Lännellä ei ole tukea, ja hän on jo kertonut herttaväriin avauksellaan. Seuraava kysymys kuuluu, onko avaajalla toista väriä. Kyllä, lännellä on myös neljän kortin ruutuväri, jota hän ei ole vielä näyttänyt. Siksi länsi tarjoaa 2♦. Länsi on nyt kertonut idälle hertta- ja ruutuväriin ja kieltänyt ristituen. Vastaajan on seuraavaksi laskettava arvopisteensä ja tarjottava sangia sopivalla tasolla, sillä parilla ei ole yhteistä valttiväriä.

1NT-vastaus avaukseen 1 väriä

Olet jo ehkä huomannut, että tietyllä pistevoimalla meillä ei ole sopivaa tarjousta. Kun meillä on 6–11 ap eikä väriä, jota voi tarjota yhden tasolla, olemme vaikeuksissa. Emme voi passata 6+ ap:n kädellä, mutta 2 yli 1 tarjous lupaa vähintään 12 ap. Kuvittele seuraava tilanne, kun partneri on avannut 1♠ —————>

Meillä on 10 ap ja hertta on pisin värimme. Arvopisteet eivät riitä 2♥ tarjoukseen, joten on tarjottava jotain muuta. Oikea tarjous on 1NT, joka lupaa 6–11 ap ilman patatukea.



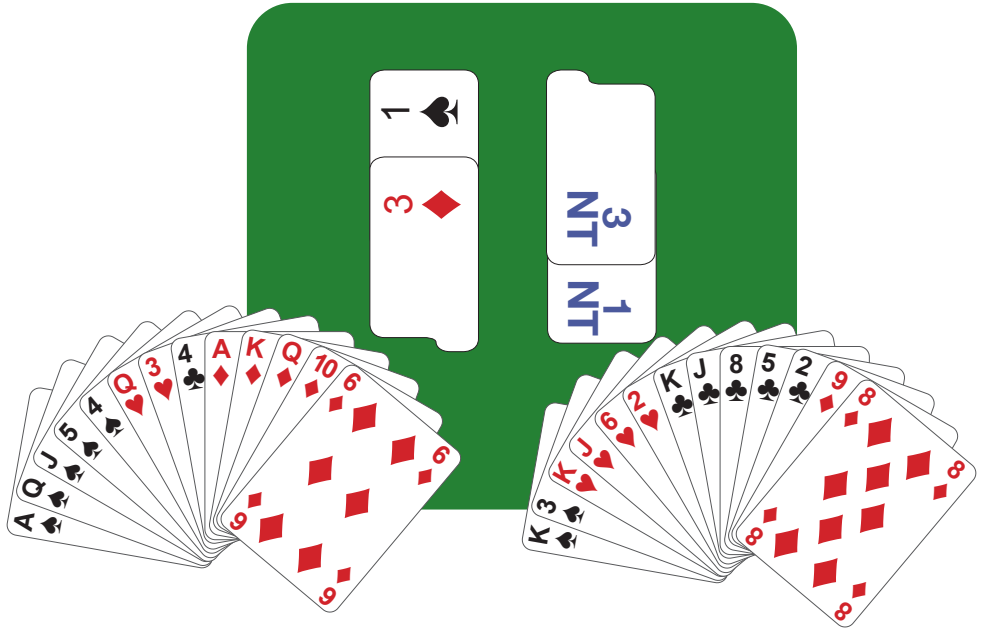
- 1♠ Minulla 12+ ap ja 5+ pataa.
- 1NT Minulla on 6–11 ap, eikä minulla ole patatukea (kolmea tai useampaa korttia).
- 2♥ Minulla on myös 4+ herttaa ja 12–17 ap.
- 3♥ Minulla on 4+ kortin herttatuki ja 9–11 ap (6–8 arvopisteellä pass on oikea tarjous).
- 4♥ Minulla on enemmän voimaa kuin lupaamaani 12 pistettä ja tarjoan siksi täyspelin.

1NT vastaus avaukseen 1♣/1♦/1♥/1♠			
1NT	6-11 ap	Ei valttitukea	Kaikki käsityypit, joilla ei voi tehdä yhden tason väritarjousta

Kaksivärikäsi

Tässä on toinen esimerkki kaksivärikädestä. Meillä on seuraavat kortit —————>

Länsi avaa 1♠. Partneri ei edelleenkään voi tarjota 2 yli 1 tarjousta 2♣ 11 arvopisteellä, joten hänen on tarjottava 1NT. Länsi olisi voinut tarjota 1NT:n jälkeen 2♦ osoittaakseen toisen värinsä, mutta hän päättää hypätä 3♦:uun näyttääkseen paremmat kortit, 18+ ap. Avaustarjous lupaa 12 ap, joten parempi käsi kerrotaan hyppäävällä tarjouksella aivan kuin muissakin tarjoussarjoissa. Sen ansiosta itä tietää, että voima riittää täyspeliin, ja ilman yhteistä valttiväriä itä tarjoaa 3NT. Avaajaan uusi väri kolmen tasolla tarjottuna on täyspelivaatimus.



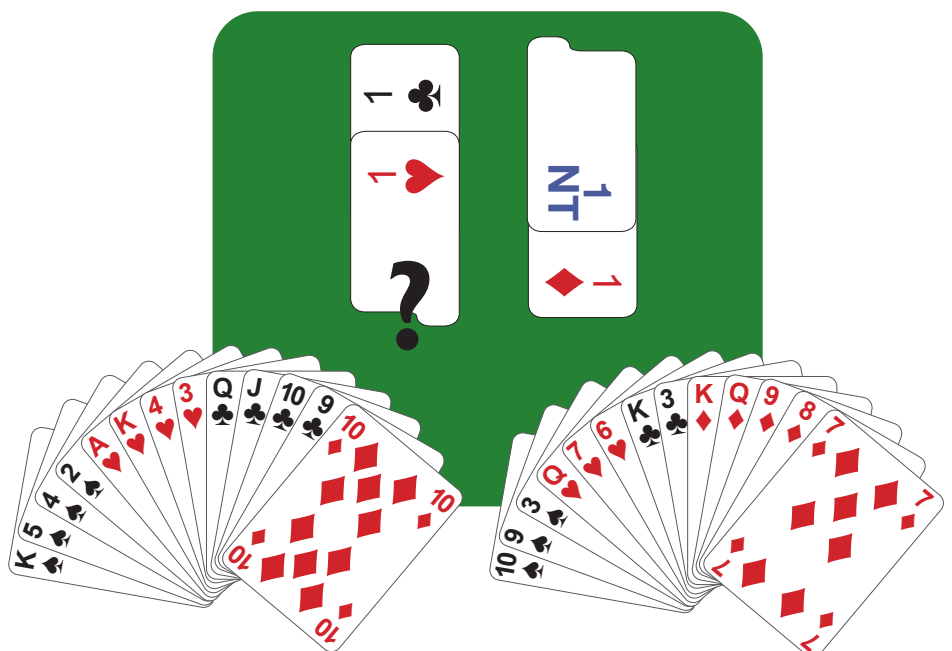
Avaajan toinen tarjous 1 yli 1- ja 1NT yli 1 sarjoissa

Uusi väri kahden tasolla	12-17 ap	4+ korttia uudessa värissä	
Uusi väri kolmen tasolla	18+ap	4+ korttia uudessa värissä	Täyspelivaatimus

Tarjoamisen tavoite

Yhteenvedona voidaan todeta, että tarjoamisessa on kyse seuraavasta: pelaajat yrittävät kuvata kättään ja löytää yhteisen valttivärin sekä selvittää parin yhteisen voiman ja kuinka korkeaan sitoumukseen se riittää. Seuraava esimerkki havainnollistaa tätä ↓

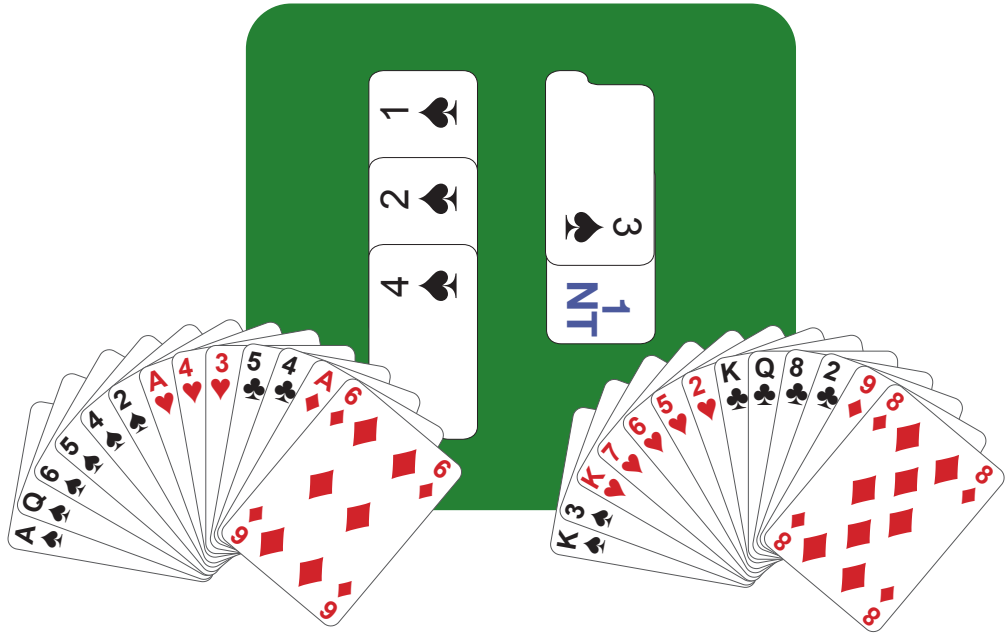
Lännen tarjoaminen eroaa hiukan aiemmista esimerkeistä. Länsi ei voi avata 1♥/♠ ja aloittaa siksi tarjouksella 1♣. Itä vastaa 1♦ (6+ ap, 4+ ruutua, alle viisi korttia ristiä). Lännellä ei ole ruututukea, joten hän tarjoaa alemmasta väreistään eli 1♥. Idällä ei ole herttatukea, ja hän tarjoaa 1NT. Länsi voi nyt laskea, että parin yhteinen voima ei riitä täyspelin hakemiseen, koska itä rajoittaa kätensä 11 arvopisteeseen 1NT tarjouksella (11 + 13 = 24). Länsi tietää myös, että idällä ei ole neljän kortin pataa, sillä itä ei tarjonnut 1♠ vaan 1NT. Toisin sanoen ei ole syytä jatkaa tarjoamista ja etsiä yhteistä pataväriä. Siksi lännen seuraava tarjous on pass.



Jos idällä olisi jonkin pienen kortin tilalla patasotamies, hän olisi 1NT:n sijaan tehnyt täyspelivihjeen hyppäävällä tarjouksella 2NT. 2NT kysyy muiden inviittien tapaan, onko partnerilla minimi vai maksimi aiemmin lupaamaansa nähden ja pyytää partneria tarjoamaan täyspelin maksimipisteillä. Jos vaihdamme patasotamiehen pataässään, idällä olisi 14 ap, jolloin hän tarjoaisi 3NT. Itä nimittäin tietää, että voima riittää täyspeliin ja yhteistä valttiväriä ei ole.

Yksivärikäsi

Tähän mennessä olemme tarkastelleet, mitä tapahtuu, kun avaajalla on kaksi väriä eli niin sanottu kaksivärikäsi. Nyt meillä on seuraavat kortit →



Länsi on luvannut avauskäden ja 5+ korttia pataa. Idällä ei ole valttitukea tai 2 yli 1 tarjoukseen vaadittavaa 12+ ap, joten itä tarjoaa 1NT. Tarjousvuoro siirtyy takaisin lännelle, jolla ei ole toista väriä. Sen sijaan lännellä on lisäpituutta padassa, joten hän voi tarjota pataa uudelleen. Värin tarjoaminen uudelleen lupaa vähintään yhden lisäkortin kyseisessä värissä. Koska länsi on luvannut vähintään viisi pataa avustarjouksella, 2♠ lupaa vähintään kuuden kortin värin. Nyt idän kaksi korttia riittää padan tukemiseen. Idällä on maksimit 1NT-tarjoukseen, ja hän ilmoittaa patatukensa tarjoamalla 3♠. Myös kyseinen tarjous on inviitti, joka pyytää avaajaa tarjoamaan täyspelin paremmalla kuin minimiavauskädellä. Lännellä on hiukan lisävoimaa (14 ap) ja hän tarjoaa täyspelin, 4♠.

Vastaajan tarjoukset ilman valttitukea

Pas	0–5 ap		
1 yli 1	6+ ap	4+ kortin väri	Vaatus
1NT yli 1	6–11 ap		
2 yli 1	12+ ap	4+ kortin väri	Täyspelivaatus
2♥ yli 1♠	12+ ap	5+ kortin väri	Täyspelivaatus

Kertaus

Tarjoussarjan aikana pelaajat pyrkivät kuvaamaan kättään mahdollisimman hyvin partnerilleen. Tarkoituksena yrittää löytää yhteinen valttiväri ja selvittää yhteinen voima ja samalla se, kuinka korkeaan sitoumukseen se riittää.

6. Kahdennukset

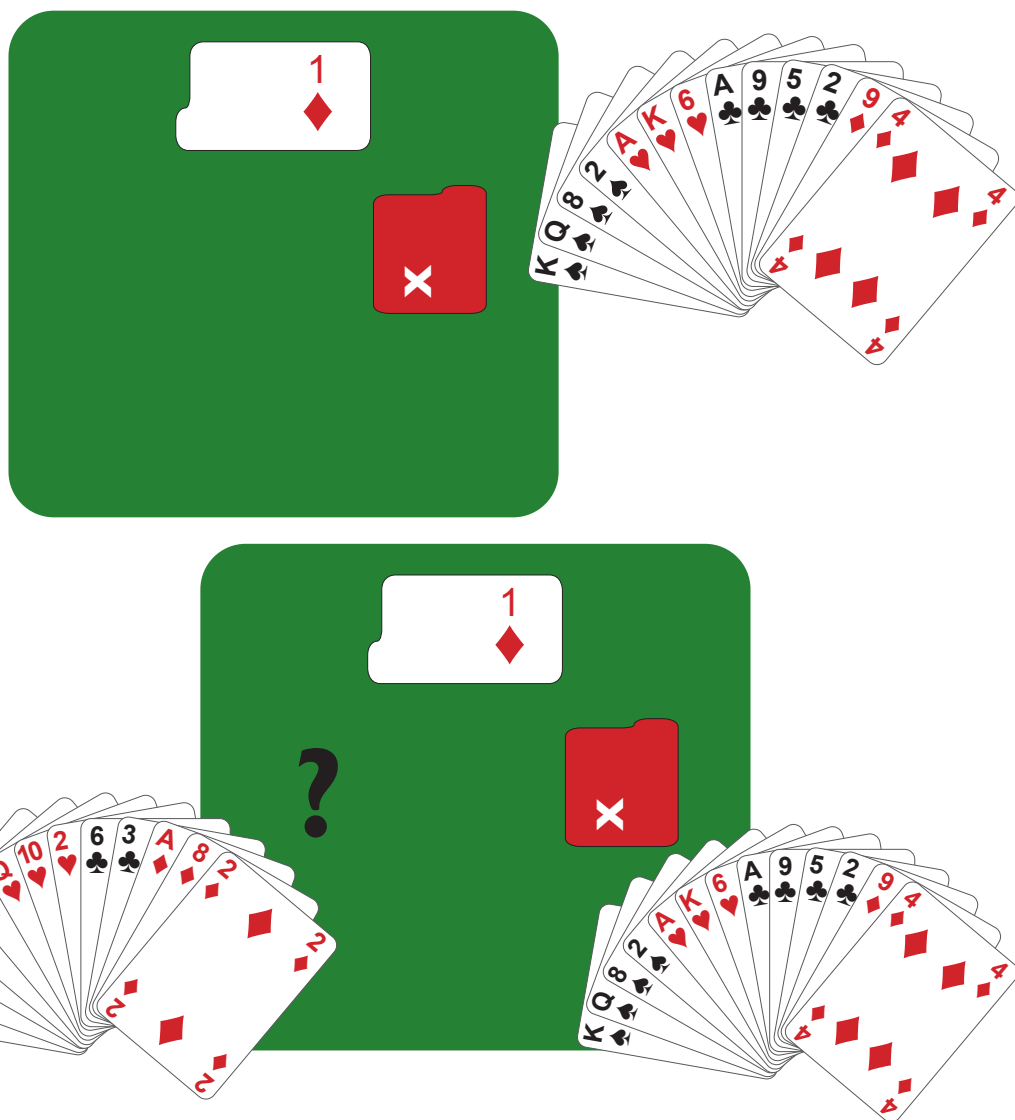
Tulet huomaamaan, että tietyissä tilanteissa vastustajan avauksen jälkeen haluaisit tarjota, mutta nykyisillä työkaluilla se ei ole mahdollista. Värin tarjoamiseen tarvitaan 5+ kortin väri, eikä sellaista ole tietenkään aina jaettu. Käytössä on kuitenkin myös toisenlainen tarjous, tarjouslaatikossa oleva pieni punainen lappu, josta käytetään nimeä ”kahdennus”. Avaustarjouksen kahdennusta kutsutaan ilmaisukahdennukseksi, ja se kertoo partnerille, että a) meillä on vähintään kolme korttia tarjoamattomissa väreissä ja b) meillä on 12+ ap eli avauskäsi.

Ilmaisukahdennus

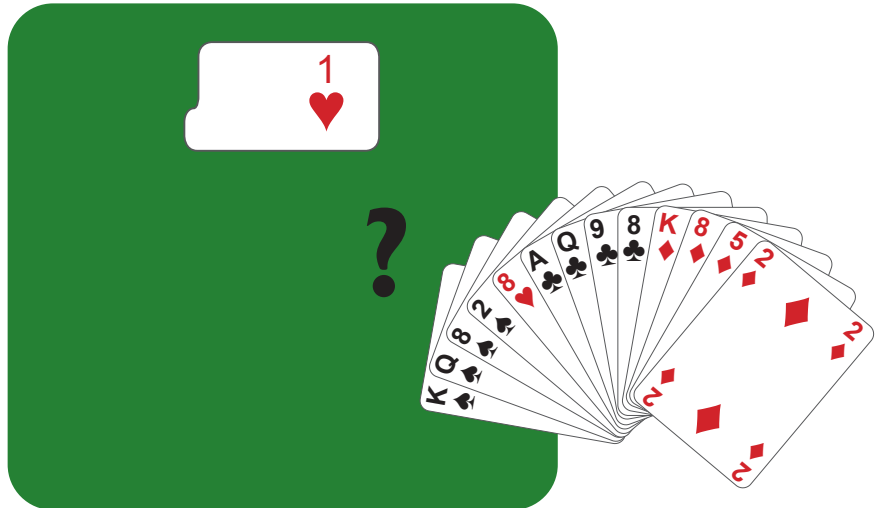
Esimerkkejä ilmaisukahdennuksesta —————>

Meillä on 16 ap, mutta ilman ruutupittoa emme voi tarjota 1NT. Meillä ei ole 5+ kortin väriä, jonka voisimme tarjota väliin. Tämä on ihanteellinen tilanne ottaa kahdennuslappu esiin ja tehdä ilmaisukahdennus. Näin kerromme partnerille, että meillä on vähintään kolme korttia kaikissa tarjoamattomissa väreissä ja avauskäsi eli 12+ ap. Partnerillamme lännellä on seuraavat kortit —————>

Lännen on tarjottava pisintä väriään, 1♠, ja näin löydätte parhaan valttiväriin.

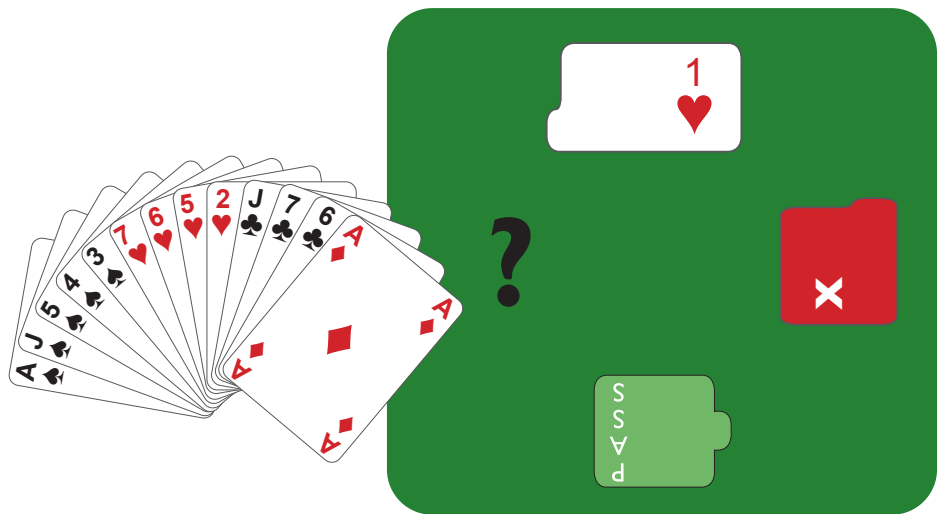


Toinen esimerkki: Idän edessä istuva pohjoinen avaa 1♥, ja idän on otettava kantaa seuraavilla korteilla
→



Idällä on 14 ap, mutta ei viiden kortin väriä. Myös tässä tapauksessa itä kahdentaa, koska kädessä on vähintään kolme korttia tarjoamattomissa väreissä. Tällä kertaa lännellä on seuraavat kortit →

Ilmaisukahdennukseen vastaaminen muistuttaa avaustarjoukseen vastaamista. Viiden kortin padalla länsi tietää, että itä-lännellä on yhteinen patavaltti (kahdennushan lupasi vähintään kolme korttia tarjoamattomissa väreissä). Lännellä on 11 ap, joten hän tekee hyppäävän tarjouksen 3♣. Se lupaa 11–12 ap ja on täyspelivihje. Itä voi laskea, että yhteinen voima on 25–26 ap, ja tarjoaa täyspelin, 4♠.



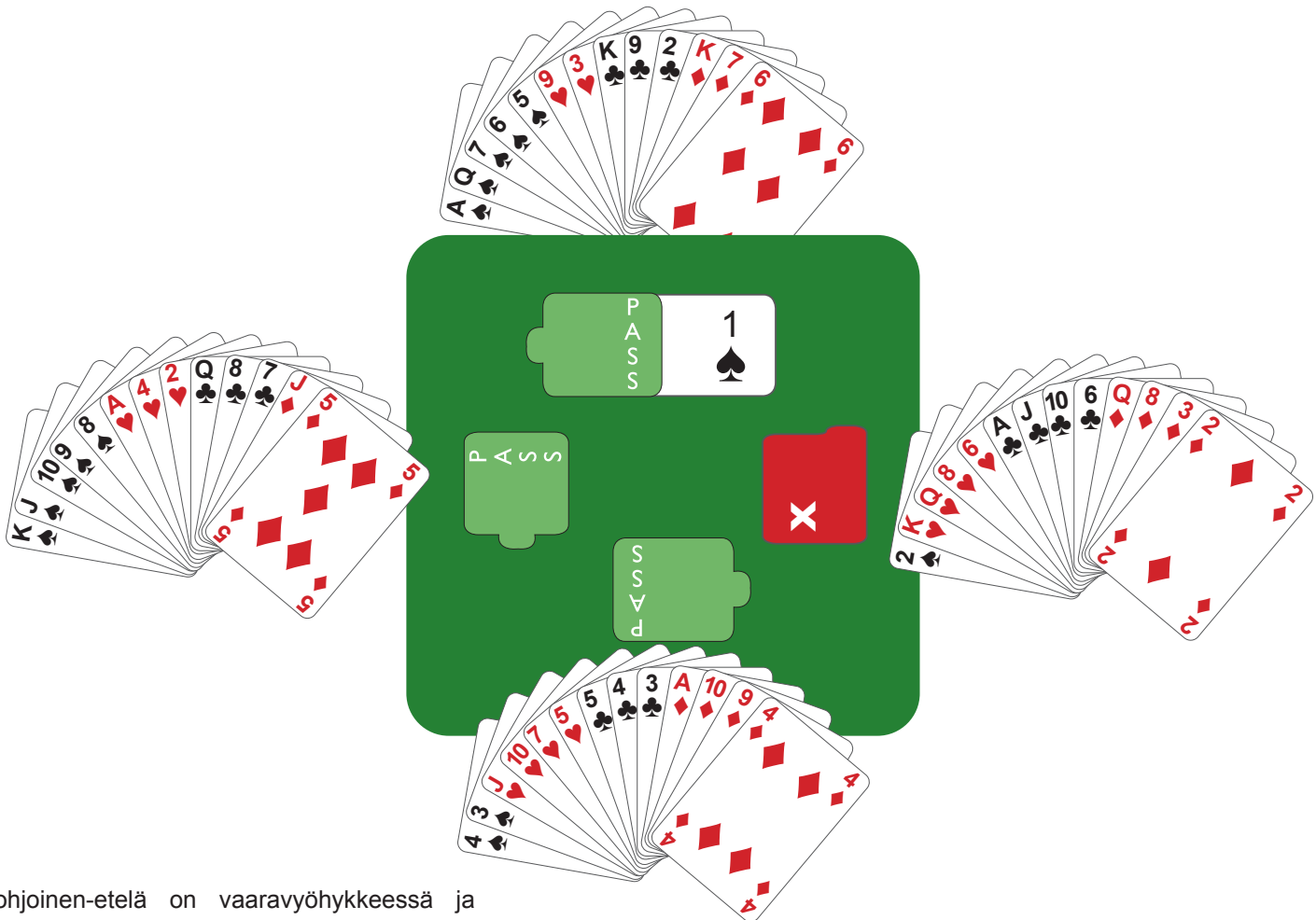
Kun hyppäämme väriissä kolmen tai neljän tasolle partnerin kahdennuksen jälkeen, meillä on lähes aina vähintään viiden kortin väri omassa kädessä. Väri saa kuitenkin olla myös neljä korttia.

Kahdennukset		
Ilmaisukahdennus	12+ ap	3+ korttia tarjoamattomissa väreissä
Rankaisukahdennus	Ei määritetty	Kaikki kädet

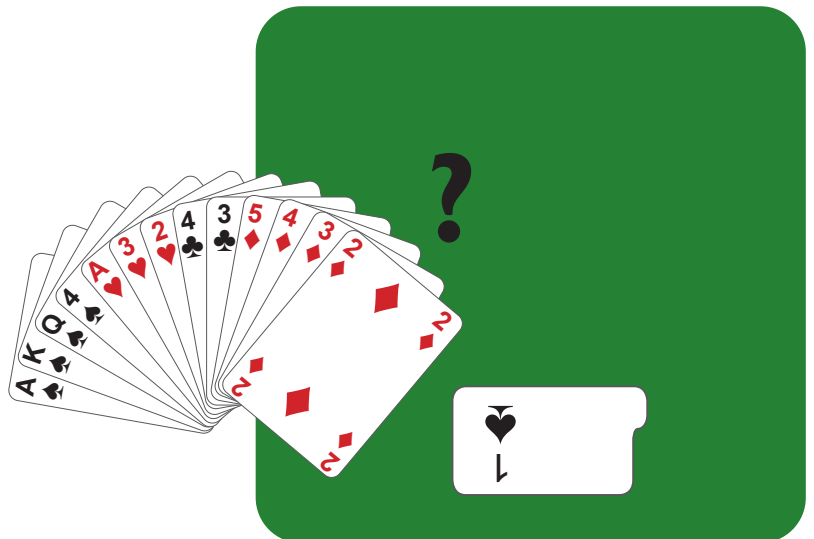
Tarjoukset vastustajan 1X avauksen ja partnerin ilmaisukahdennuksen jälkeen		
1Y	0-5 ap	4+ kortin väri
2Y (hyppy)	6-10 ap	4+ kortin väri
3Y (hyppy)	11-12 ap	4+ kortin väri
4Y (hyppy)	13 ap	4+ kortin väri

Rankaisukahdennus

Vaikka ilmaisukahdennus pyytää meitä tarjoamaan väriä, tietyissä tilanteissa voimme kuitenkin myös passata kahdennukseen (rankaisupassi). Puolustajat saavat nimittäin kahdennetusta sitoumuksesta enemmän pisteitä, jos vastustajat eivät saa peliä kotiin (tosin vastustajat saavat myös enemmän pisteitä, jos peli menee kotiin). Siksi partneri passaa ilmaisukahdennukseen ainoastaan silloin, kun hänellä on pitkä ja hyvä väri vastustajan tarjoamassa maassa.



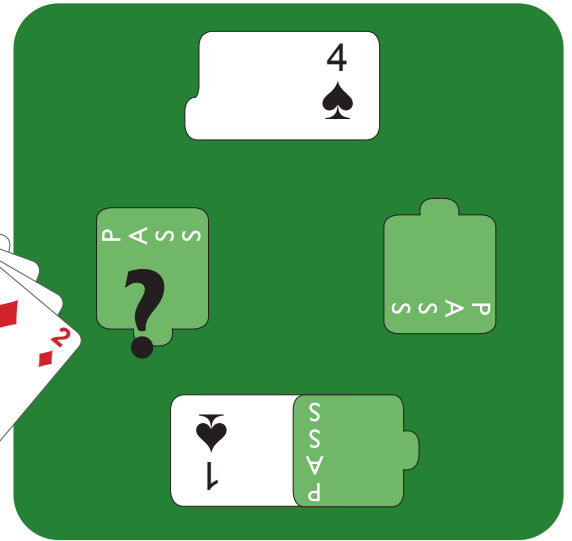
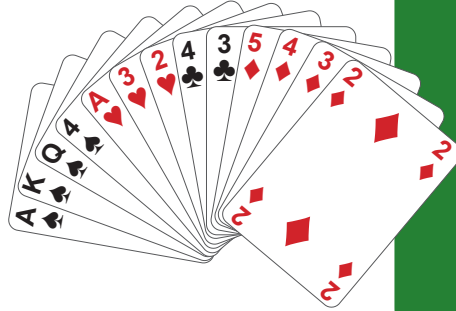
Pohjoinen-etelä on vaaravyöhykkeessä ja pohjoinen avaa 1♠. Itä haluaa mukaan sarjaan, mutta ilman 5+ kortin väriä ja neljällä kortilla kaikissa tarjoamattomissa väreissä itä kahdentaa. Länsi, jonka pisin väri on pata, passaa, sillä hän uskoo enemmän kahdennetuihin pieteihin kuin omaan peliin. Sitoumuksessa 1♠ pohjoinen saa vain kaksi ruututikkiä ja kaksi tai kolme patatikkiä. Sitoumukseen tulee kaksi tai kolme pietiä, joka tuottaa itä-länselle 500 tai 800 pistettä. Jos länsi sen sijaan yrittää omaa täyspeliä (3NT), pohjoinen-etelä voi pietittää sen optimipuolustuksella. Sitä paitsi kotiin pelattu 3NT tuottaa "vain" 400 pistettä vaarattomassa vyöhykkeessä. Länsi on siis passaamalla muuttanut partnerinsa ilmaisukahdennuksen rankaisukahdennukseksi.



Toinen esimerkki: —————>

Sinun on passattava (et voi tehdä välitarjousta tai kahdentaa vain kahdella kortilla ristiä), ja vasemmanpuoleinen vastustaja korottaa 4♠:aan. Kahden passin jälkeen on jälleen sinun vuorosi.

Kahdenna! Näet, että sitoumus menee erittäin todennäköisesti pieksiin. Vastustajathan eivät voi saada kymmentä tikkiä, koska sinulla on kolme varmaa patatikkiä ja yksi herttatikki herttaässä muodossa. Kahdennus, joka ei ole ilmaisukahdennus vaan rankaisukahdennus, tuottaa enemmän pisteitä, kun sitoumus menee pieksiin.



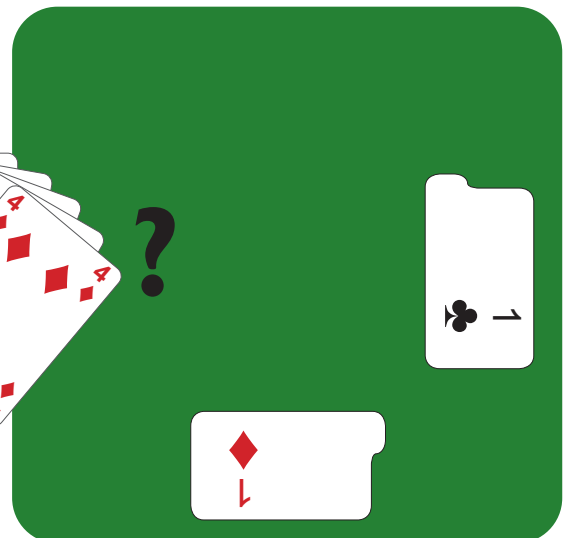
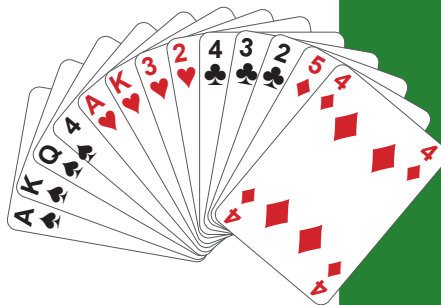
Muistisääntö

Kaikki kahdennukset, jotka tehdään ensimmäisellä tarjouskierroksella vastustajan väriavauksiin, ovat ilmaisukahdennuksia. Kahdentajan partnerin tulee pääsääntöisesti tarjota kahdennukseen pisintä väriään. Kaikki muut kahdennukset ovat rankaisukahdennuksia ja niihin kahdentajan partnerin tulee pääsääntöisesti passata. Jos vastustaja avaa 1NT, kahdennuksemme näyttää 15-17 ap ja ehdotus ennemmin rankaisukahdennukseksi kuin ilmaisukahdennukseksi.

Kahdennukset ovat yleisiä

Ilmaisukahdennuksia käytetään varsin usein myös vastustajan välitarjouksen jälkeen. Kuvittele tilanne, jossa partnerisi on avannut 1♣ ja etelä on tarjonnut väliin 1♦. Sinulla on seuraavat kortit:

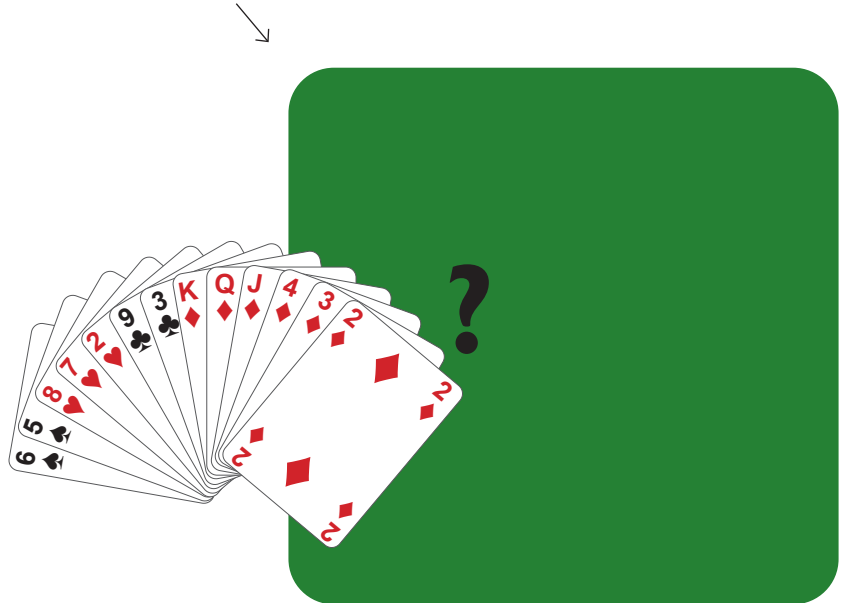
Länsi tietää, että itä-lännen voima riittää täyspeliin, mutta mikä on oikea täyspeli? Länsi voisi aloittaa kätensä kuvaimisen tarjoamalla 1♥. Parempi ja kuvaavampi tarjous on kuitenkin kahdennus, joka lupaa tarkalleen 4-4-ylävärit. Omien korttiensa perusteella itä voi sitten päättää, pelataanko yläväripeli-, sangi- vai ristipeliä. Kahdennus on edelleen ilmaisua ja kertoo, että vastaajalla on puuttuvia värejä. Tässä tapauksessa osoitat kahdennuksella, että sinulla on vähintään neljä korttia kummassakin puuttuvassa värissä. Näytät siis vähintään neljä pataa ja neljä herttaa sen sijaan, että olisit näyttänyt vain herttävärin tarjoamalla 1♥.



7. Heikot kakkoset ja estotarjoukset

Avaustarjouksen voi tehdä myös korkeammalla kuin yhden tasolla. Koska nämä avaukset tehdään korkeammalla tasolla, ne vievät paljon tilaa vastustajilta ja vaikeuttavat vastustajien oikean sitoumuksen löytämistä. Myös hyppäävät välitarjoukset ovat mahdollisia. Kaikkia tällaisia tarjouksia kutsutaan estotarjouksiksi. Estotarjoukset ovat ensisijaisesti häiritseviä, ja niillä pyritään vaikeuttamaan vastustajien tarjoamista, mutta niiden avulla myös oma puoli voi löytää hyvän sitoumuksen. Tutustumme seuraavaksi erityyppisiin estotarjouksiin. Ensimmäinen esimerkki

Avaukset 2♦, 2♥ ja 2♠ lupaavat kuuden kortin värin ja 6–11 ap. Näitä avauksia kutsutaan heikoiksi kakkosiksi, sillä ne lupaavat vähemmän arvopistevoimaa kuin yhden tason avaukset. Avaus 2♦ kuvaa toisin sanoen esimerkikättä erinomaisesti. 6–11 ap:n voiman ja kuuden kortin värin lisäksi on suositeltavaa, että käden pistevoima on keskittynyt estoväriin. Esimerkiksi KQ10974 ja AJ10876 ovat hyviä värejä. Tarkkoja sääntöjä ei ole, mutta värissä pitäisi olla muutamia kuvakortteja.



Heikot kahdentason avaukset eli ns estoavaukset

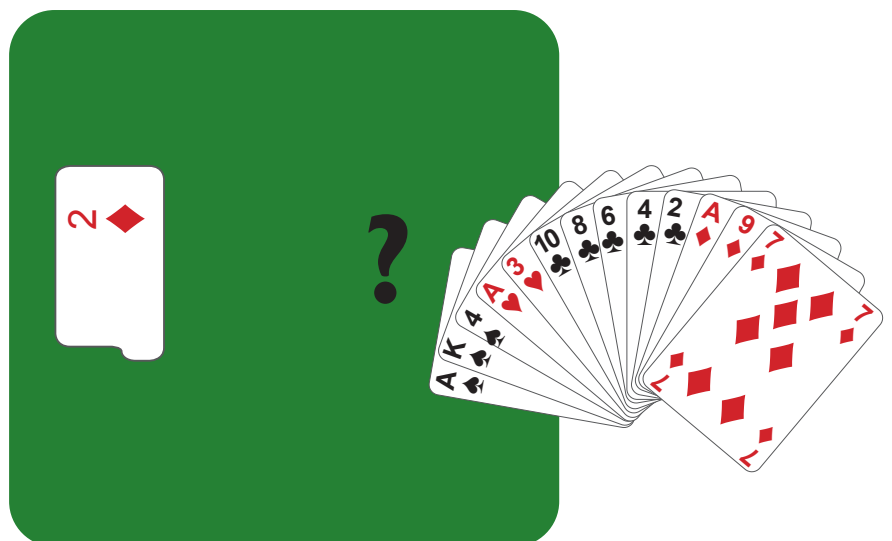
2♦ / 2♥ / 2♠

6-11 ap

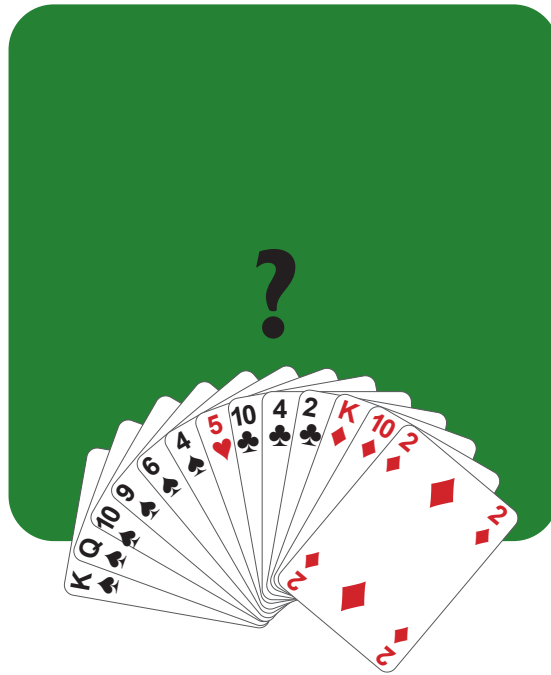
6 kortin väri

Länsi avaa 2♦. Hänen partnerillaan idällä on seuraavat kortit →

Mitä itä tarjoaa 2♦:n jälkeen? Kun idällä on 15 ap ja partnerilla 6–11 ap, yhteinen voima jää luultavasti alle 26 arvopisteen, joka tarvitaan yleensä täyspelin tarjoamiseen. Idän on kuitenkin tässä tapauksessa laskettava ennemmin tikkejä kuin arvopisteitä. Jos lännellä on kuningas, rouva ja neljä pientä ruutua, ruututikkejä saadaan lähes aina kuusi. Koska idän kädessä on kaksi patatikkiä ja herttaässä, tikkejä on yhteensä yhdeksän! Vastustajat voivat tietysti ottaa ristiässän, -kuninkaan, -rouvan ja -sotamiehen, mutta siinä on vasta neljä tikkiä, ja pelinviejä saa loput yhdeksän. Näin pari voi hyödyntää avaustarjousta, vaikka sen ensisijainen tarkoitus olikin vain vaikeuttaa vastustajien tarjoamista.

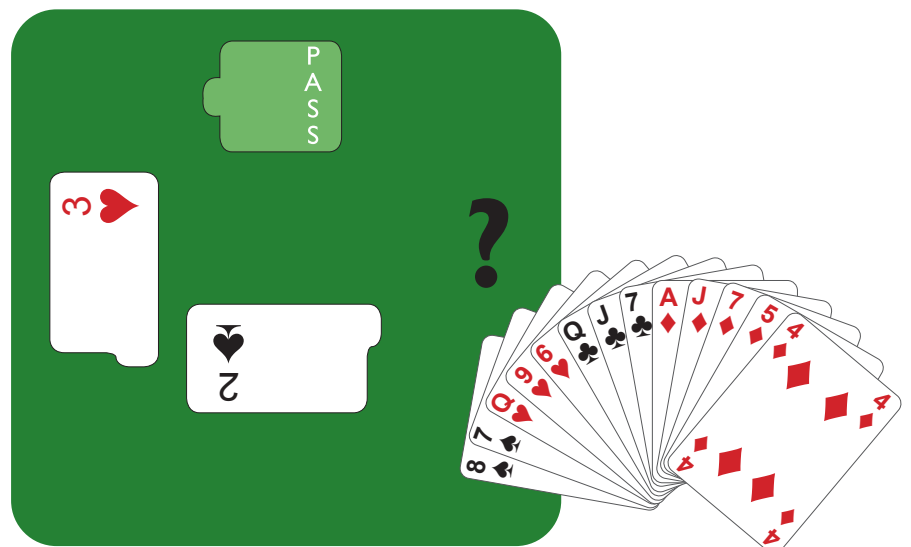
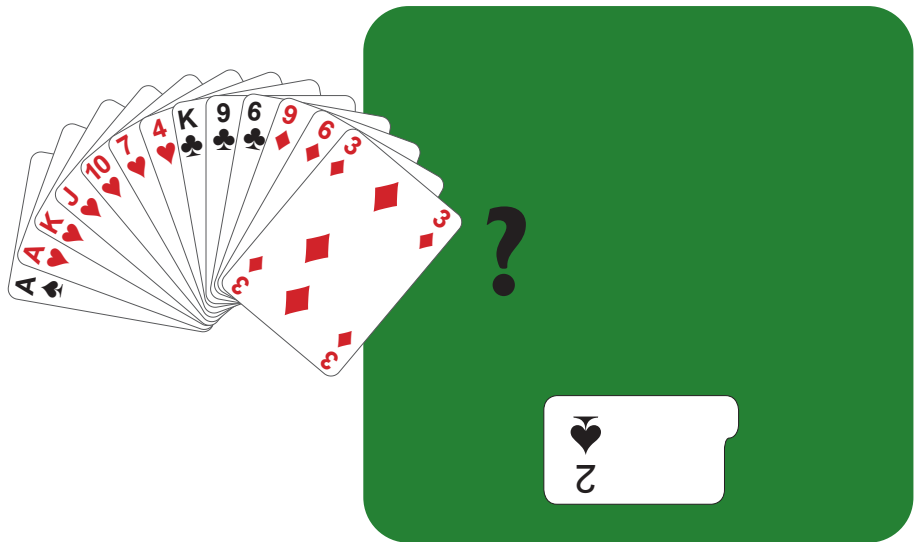


Toisessa esimerkissä itä-länsi on vaaravyöhykkeessä ja etelällä on seuraavat kortit —————>



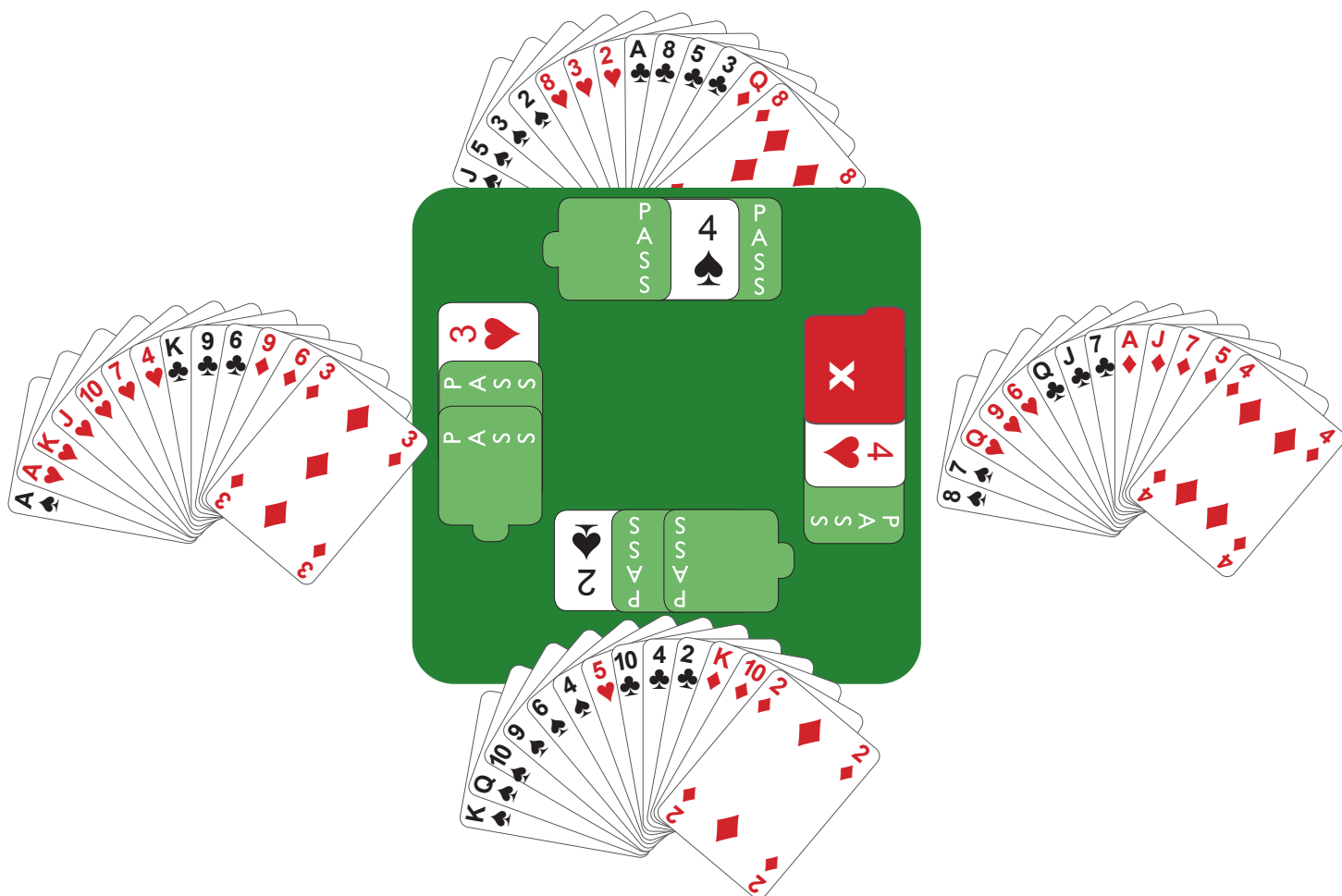
Etelän voima ei aivan riitä avaamiseen yhden tasolla, mutta käsi soveltuu hyvin 2♣:n estoavaukseen. Seuraavana tarjousvuorossa oleva länsi on vaikeuksissa. —————>

Jos etelä olisi passannut, länsi olisi avannut 1♥, mutta etelän 2♣-tarjouksen jälkeen länsi joutuu aloittamaan oikean sitoumuksen etsimisen kolmen tasolla. Etelä on siis vienyt kaksi tarjoustasoa vastustajilta! Kun vastustajat estävät, on vain hyväksyttävä tilanne, ja lännen korteilla oikea ratkaistu on tarjota väliin 3♥. Pohjoinen passaa ja idän on päätettävä, mitä tehdä seuraavilla korteilla —————>



30 Peruskurssi: tarjoaminen bridgessä

Etelä on siis tarjonnut 2♠ (6–11 ap, kuuden kortin väri), länsi 3♥ ja pohjoinen on passannut. Idän kannattaa korottaa 4♥:aan ja toivoa, että täyspeli menee kotiin. Koko jako näyttää tältä:



Itä tarjoaa täyspelin 4♥, jota seuraa kaksi passia. Sitten pohjoisen on tehtävä tilannearvio. Itä-länsi on vaaravyöhykkeessä. Jos itä-länsi saa kymmenen tikkiä herttapelissä, he saavat 620 pistettä. Pohjoinen tietää, että etelällä on kuuden kortin pata. Pohjoinen näkee, että pohjoinen-etelä menettää todennäköisesti enintään kuusi tikkiä patapelissä. Kolme kahdennettua pientä tuottaa 500 pistettä itä-lännelle. Siksi kannattaa tarjota 4♠. Vaikka sitoumus varmasti kahdennetaan, tuottaa se vastustajille todennäköisesti vähemmän pisteitä. Bridgessä tästä käytetään nimitystä uhrautuminen.

Tässä tapauksessa voimme tarkastella, mitä eri tilanteissa tapahtuisi. 4♥:ssa länsi menettää yhden ristitikin ja kaksi ruututikkiä. Tällöin itä-länsi saa 620 pistettä. Kahdennetussa 4♠:ssa pohjoinen-etelä menettää yhden padan, hertan ja ruudun ja kaksi ristiä. Etelä saa loput kahdeksan tikkiä, ja sitoumukseen tulee vain kaksi piätiä. Tämä tarkoittaa 300 pistettä itä-lännelle.

Pelin koko ideana on saada mahdollisimman paljon pisteitä tai menettää niitä mahdollisimman vähän. Siksi toisinaan kannattaa uhrautua tai yllyttää vastustajia tarjoamaan liikaa, jolloin sitoumus menee piettiin.

Tulet huomaamaan, että välillä tarjoaminen muistuttaa arpapeliä etkä voi olla varma, kuinka monta tikkiä eri sitoumuksissa on otettavissa. Vastustajat ovat nimittäin jo saattaneet tarjota itsensä liian korkealle, jolloin uhrautuminen voi olla turhaa.

Korkeat estotarjoukset

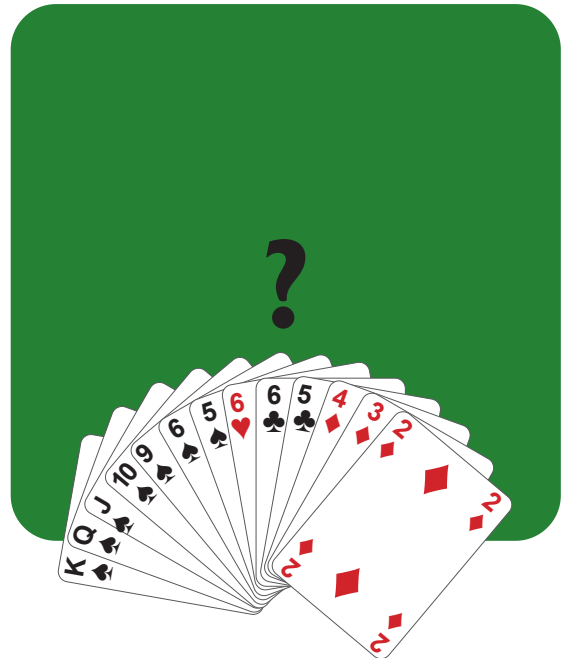
Avausten 2♦/♥/♠ tapaan estotarjouksen voi tehdä myös korkeammalla tasolla. Avaustarjoukset kolmen ja neljän tasolla ovat myös estotarjouksia, ja samoin kuin kahden tason avauksissa tarjottavassa värissä täytyy olla joitakin huippukuvia. Heikoista kakkosista nämä tarjoukset eroavat siten, että ne lupaavat yhden tai kaksi korttia pidemmän värin. Yhteenveto:

Heikot kakkoset ja estotarjoukset		
2♦/2♥/2♠	6-11 ap	6 kortin väri
3♣/3♦/3♥/3♠	6-11 ap	7 kortin väri
4♣/4♦/4♥/4♠	6-11ap	8 kortin väri

Oikea tarjous tällä viimeisellä esimerkkikädellä on siis 3♠. Jos pataja olisi yksi enemmän (ja siten yksi kortti vähemmän jossain muussa värissä), avaustarjous olisi 4♠. Molemmat tarjoukset vaikeuttavat vastustajien tarjoamista melkoisesti.

Huomautus

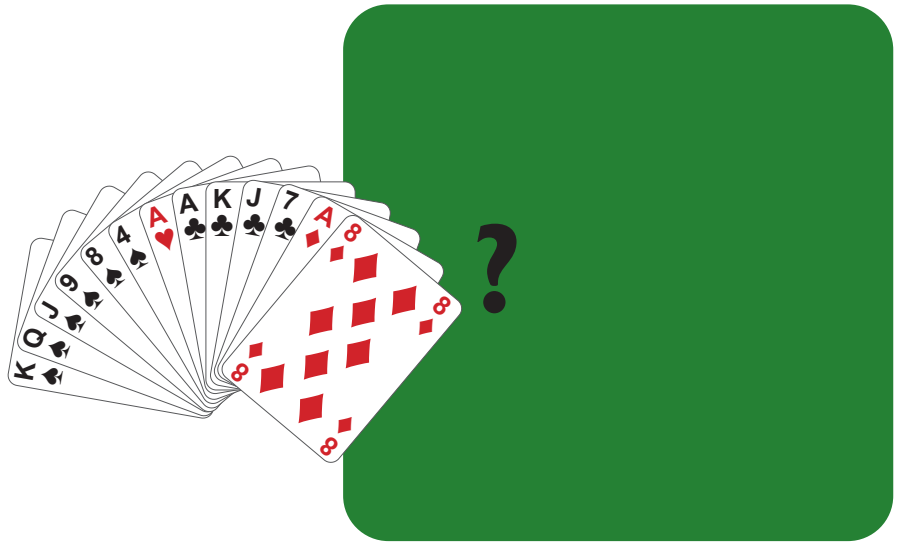
Joskus tarjouksemme estää partneriamme vastustajien sijaan. Siksi partnerin tarjoama uusi väri (alle täyspelitason) on vaatimus ja lupaa 5+ kortin värin. Heikoin vastaustarjous on toistaa omaa avausväriä.



8. Vahvat kädet

Tähän mennessä emme ole vielä puhuneet siitä, miten tarjotaan erittäin hyvillä korteilla. Käsihän voi olla niin hyvä, että se riittää täyspeliin partnerin korteista riippumatta. Tällä oppitunnilla käsitellään tällaisia vahvoja käsiä. Opimme myös ensimmäiset konventionaaliset tarjoukset*, joista on hyötyä eri tilanteissa.

Sinulla on 22 ap ja erittäin pelivoimaiset kortit. Kädessä on todennäköisesti yksi patamenevä, yksi ruutumenevä ja yksi tai kaksi ristimenevää. Toisin sanoen 4♠ on erittäin lähellä ja tarjoussarjan avaaminen 1♠:lla on liian vaarallista. Riskinä on, että kaikki passaavat ja avaustarjous jää loppusitoumukseksi.

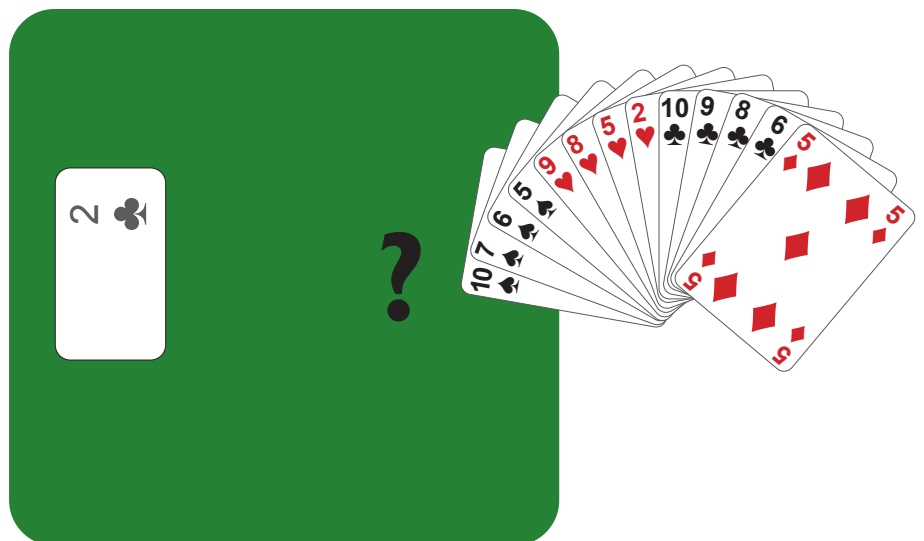


Kuten muistat, kahden tason tarjoukset ovat heikkoja estotarjouksia lukuun ottamatta avausta 2♣. 2♣ on ainoa vahva tarjous. Tarjous kertoo vain sen, että parin on pelattava täyspeliä (tähän on olemassa poikkeus, johon palataan myöhemmin).

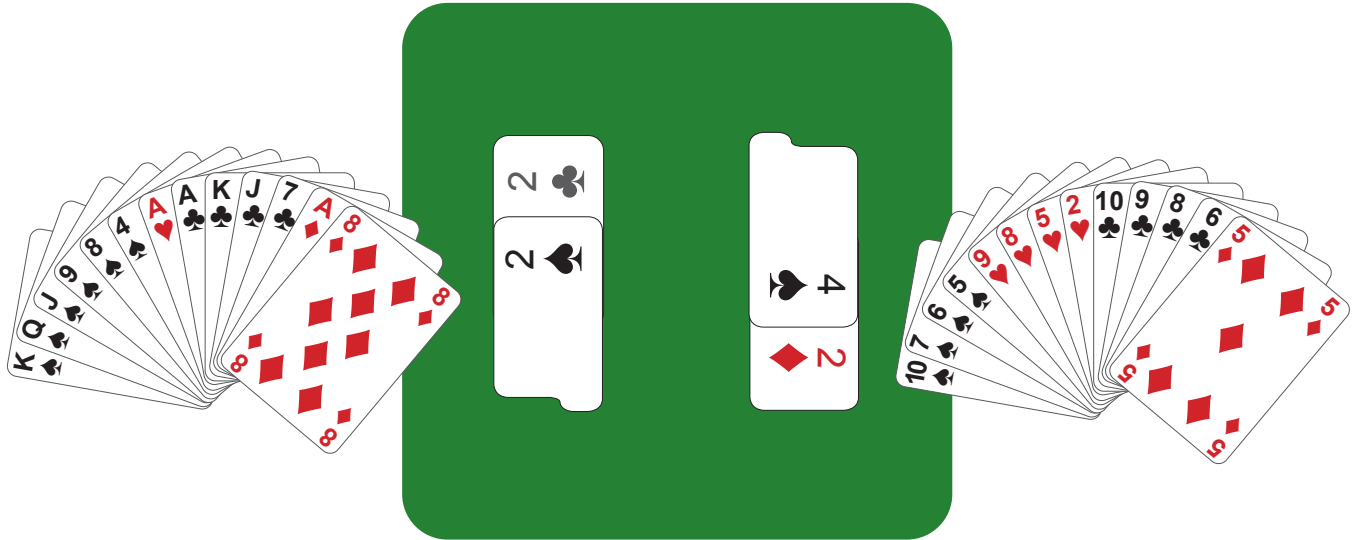
Partnerin on tarjottava millä tahansa korteilla, ja tavoitteena on tuttuun tapaan löytää yhteinen väri. Useimmissa tapauksissa vastaaja tarjoaa 2♦, joka pyytää vain lisätietoa avauskädestä. 6+ arvopisteellä ja hyvällä, vähintään viiden kortin värillä tarjoamme kyseisen värin reletarjouksen 2♦ sijaan. Siksi hyvillä korteilla ja hyvällä ruutuvärillä kättä on kuvattava hyppäävällä tarjouksella 3♦.

Vastaajalla on seuraavat kortit →

Kun partneri on avannut 2♣, tarjoamme 2♦, sillä avaus oli täyspelivaatimus. Emme saa passata, vaikka meillä on 0 ap eikä yhtään varsinaisesti hyvää korttia.



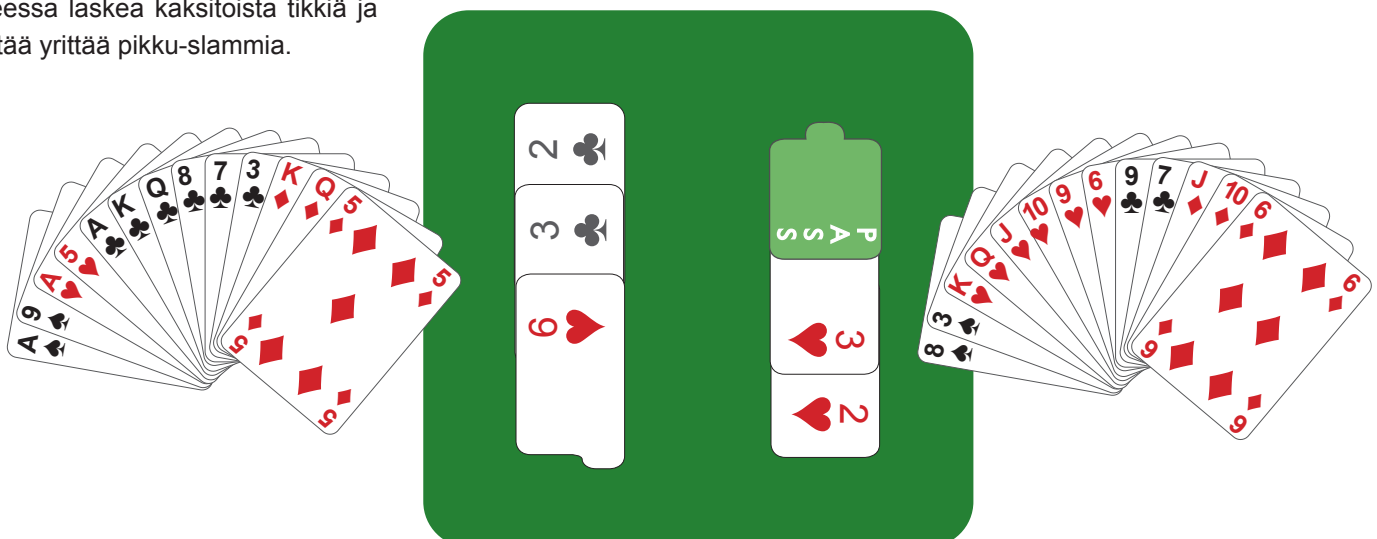
*Konventionaalinen: keinotekoinen tai epäluonnollinen. Konventionaalinen tarkoittaa sitä, että tarjous ei välttämättä lupaa tarjottua väriä, vaan sillä on muu merkitys.



Länsi avaa 2♣, johon itä vastaa reletarjouksena 2♦. Länsi tarjoaa seuraavaksi 2♠, joka lupaa epätasaisen käden ja patavärin ja on täyspelivaatimus. Se sopii erinomaisesti idälle. Idällä on valttitu-ki, joten hän voi hypätä täyspeliin 4♠, johon tarjoussarja todennäköisesti päättyy. Tässä tilantees-sa 3♠ olisi ollut vahvempi tarjous kuin 4♠. Kun avaaja on tehnyt täyspelivaatimuksen, vastaaja ker-too 3♠:lla paremmat kortit (kädessä on esimerkiksi ässä tai kuningas) slammin hakemista varten.

Kun tarkastelemme näitä kahta kättä yhdessä, näemme, että menossa on yksi pata. Lännen pie-ni ruutu voidaan varastaa. Partnerilla voi olla ristimenevä, mutta jos onnistumme leikkaamaan ris-tirouvan, korteissa voi olla jopa pikkuslammi, 12 tikkiä!

Nyt idällä on hyvä väri ja jonkin verran arvopisteitä. Lännen 2♣ avaus kertoo vahvat kortit. Idän 2♥ on luonnollinen (5+ korttia, 6+ ap). 3♣ kieltää kolmen kortin herttatuen ja lupaa ristivärin. 3♥ kertoo lisäpituutta värissä, minkä jäl-keen lännen kaksi korttia riittää her-tan tukemiseen. Länsi voi nyt peri-aatteessa laskea kaksitoista tikkiä ja päättää yrittää pikku-slammiä.



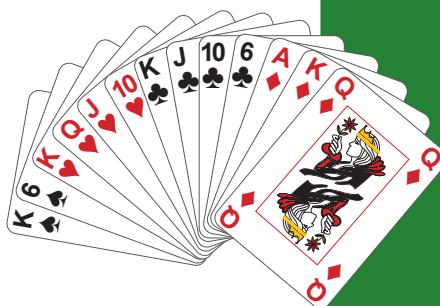
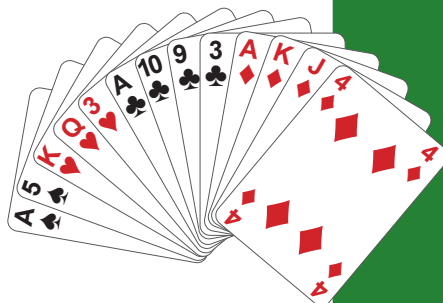
Poikkeus

Jos teet yhden tason väriavauksen ja tarjoat sitten 1NT, lupaat 12–14 ap ja tasaisen käden. Jos avaat 1NT, sinulla on 15–17 ap ja tasainen käsi. Jos sinulla on 18–19 ap, aloitat yhden tason väriavauksella ja tarjoat sitten sangia partnerisi tarjousta korkeammalla tasolla (hyppäämällä).

Meillä on 21 ap ja avaamme 2NT, joka lupaa 20–21 ap ja tasaisen käden. Mahdollinen jatkotarjoaminen vastaa avauksen 1NT jatkotarjoamista. Lännen 2NT avaus ei kuitenkaan ole vaatimus, jos partnerilla on enintään neljä pistettä eikä viiden kortin yläväriä, jolloin hän voisi tehdä siirron.

Meillä on 22 ap ja avaamme 2♣. Seuraavaksi tarjoamme 2NT, joka lupaa 22–24 ap ja tasaisen käden. Jatkotarjoaminen vastaa edelleen avauksen 1NT jatkotarjoamista. 2♣ avausta ja vahvoja käsiä koskeva poikkeus on siis 22–24 ap:n tasainen käsi, sillä jatkotarjous 2NT ei ole vaatimus, jos partnerilla on 0–3 pistettä eikä viiden kortin yläväriä, jolloin hän voi tehdä siirron. Kaikki muut tarjoukset 2♣ avauksen jälkeen ovat vähintään täyspelivaatimuksia.

Näin ympyrä on sulkeutunut, sillä olemme käsitelleet kaikki avaustarjoukset ja käsityypit. Oppimamme tarjousjärjestelmä näyttää seuraavanlaiselta:

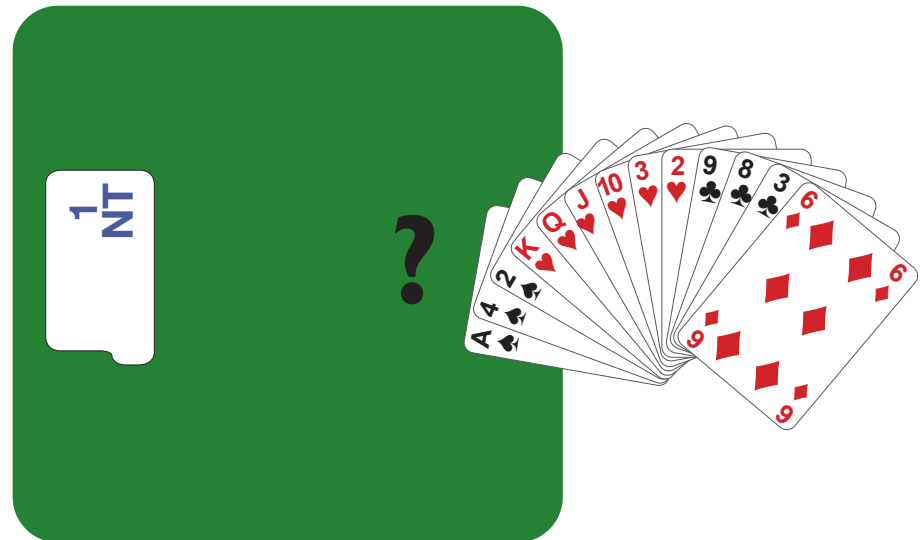


Avaukset			
1♣/1♦	12+ap	3+ kortin väri	
1♥/1♠	12+ap	5+ kortin väri	
1NT	15-17 ap	Tasainen käsi	
2♣	22+ ap	Täyspelivaatimus	Ellei 22–24 ap tasainen
2♦/2♥/2♠	6-11 ap	6 kortin väri	
2NT	20-21 ap	Tasainen käsi	
3♣/3♦/3♥/3♠	6-11 ap	7 kortin väri	
4♣/4♦/4♥/4♠	6-11 ap	8 kortin väri	

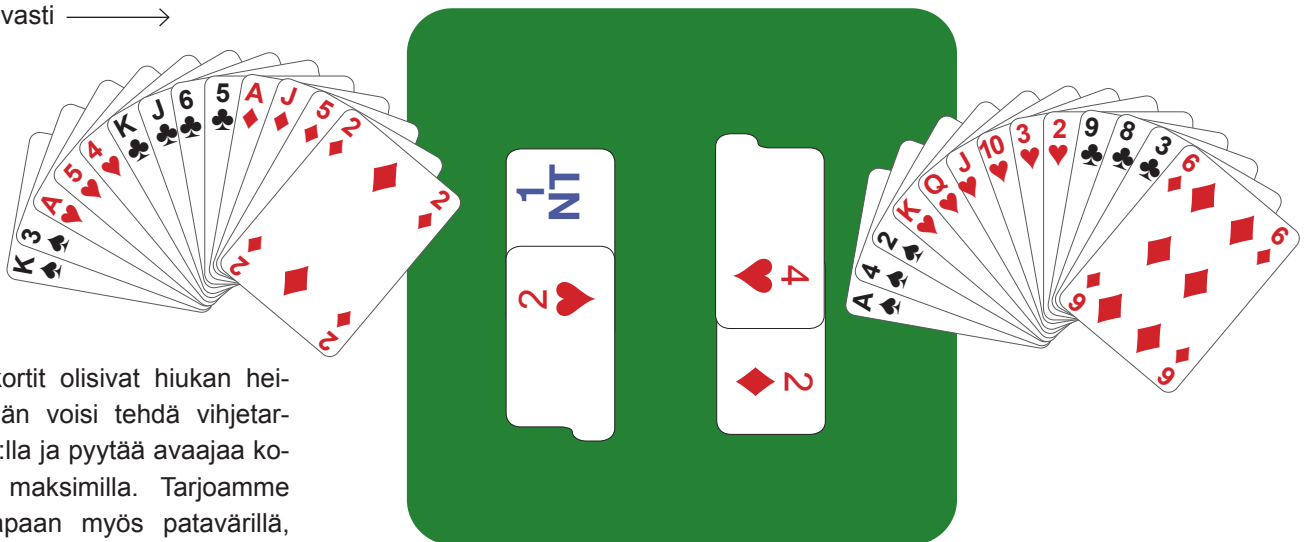
9. NT-avauksen konventionaaliset jatkotarjoukset

Kolmannella oppitunnilla opimme avaustarjouksen 1NT ja kuinka tarjoussarja jatkuu sen jälkeen. Tällä oppitunnilla käsittelemme sangiavauksen jälkeisiä konventionaalisia tarjouksia. Partnerimme on avannut 1NT, ja meillä on seuraavat kortit

Meillä on 10 ap ja länsi on luvannut 15–17 ap ja tasaisen käden. Meillä on kuuden kortin väri ja tiedämme, että hertta sopii valtiksi, sillä avauskäsi on luvannut vähintään kaksi korttia jokaisessa värissä. Sen sijaan, että tarjoaisimme 4♥, tarjoamme 2♦. Kyse on siirtotarjouksesta, joka pyytää länttä tarjoamaan 2♥. Syynä on se, että näin vahvasta kädestä tulee pelinviejä eikä lähtö tule avaajan kuvakorttien läpi. Tämä myös helpottaa jatkotarjoamista, mutta sitä emme käsittele tarkemmin tällä kurssilla.



Tässä esimerkissä tarjoussarja etenee seuraavasti →



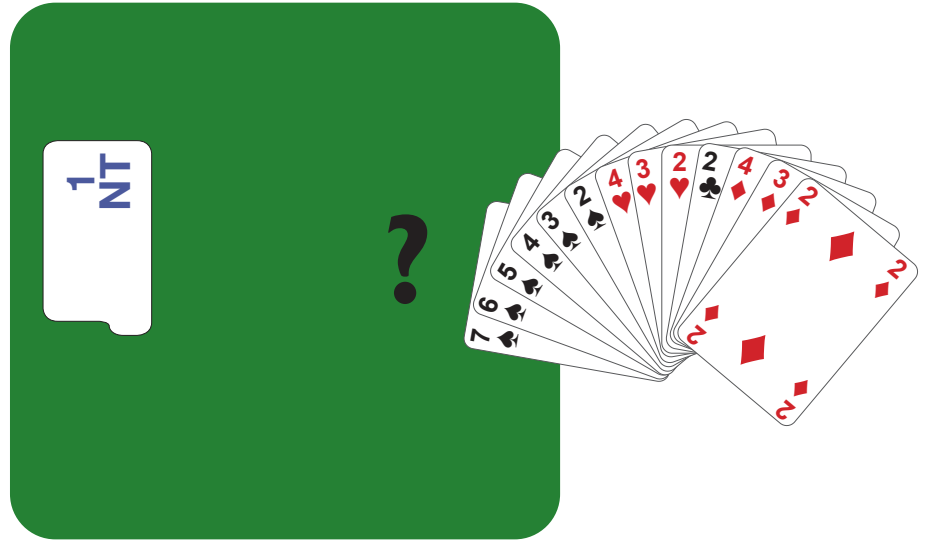
Jos idän kortit olisivat hiukan heikommat, hän voisi tehdä vihjetarjouksen 3♥:lla ja pyytää avaajaa korottamaan maksimilla. Tarjoamme samaan tapaan myös patavärillä, mutta silloin sangiavaajan partneri tekee siirron tarjoamalla 2♥.

Siirto tehdään myös partnerin vahvan 2♣ avauksen ja sitä seuraavan 2NT:n (22–24 ap) sekä 2NT avauksen (20–21 ap) jälkeen mutta yhtä tasoa korkeammalla. Siirtoja käytetään myös välitarjoussangin jälkeen, jos siihen on tilaa.

Siirrot NT-tarjouksen jälkeen (15–17 ap, 20–21 ap tai 22–24 ap)

Ruututarjous	0+ap	5+ korttia	Partnerin on tarjottava herttaa
Herttatarjous	0+ ap	5+ korttia	Partnerin on tarjottava pataa

Länsi on avannut 1NT. Idän korteissa ei ole kehumista ja 1NT:n kotipelimahdollisuudet ovat kehnot. Kun pata on valttia, tikkien voittaminen kyseisellä kädellä on kuitenkin mahdollista pitkän valttivärin ansiosta. Patasitoumus saattaa jopa mennä kotiin, vaikka 1NT olisi toivoton. Tässä tapauksessa itä tekee siirron 2♠:aan tarjoamalla 2♥. Sitten itä passaa, sillä arvopisteet eivät riitä täyspelin tavoitteluun.

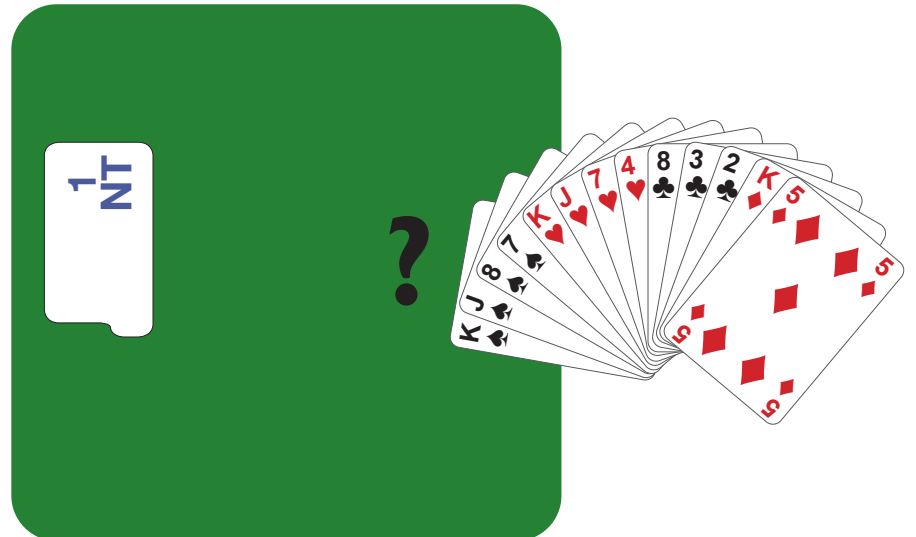


Ylävärikysely 2♣ (Stayman)

Ylävärikysely on uusi väline pelaajan työkalupakkiin. Kyse on erittäin hyödyllisestä konventionaalisesta tarjouksesta, josta käytetään nimitystä Stayman. Sen avulla selvitetään partnerin ylävärijakauma. Partneri on avannut 1NT, ja meillä on seuraavat kortit

—————>

Meillä on 11 ap ja tiedämme, että meillä on täyspelivoima, sillä partneri on luvannut 15–17 ap. Kysymys onkin vain siitä, mikä on oikea täyspeli. Tässä tapauksessa on nimittäin hyvinkin mahdollista, että parilla on yhteinen hertta- tai pataväri. Kuinka se saadaan selville?



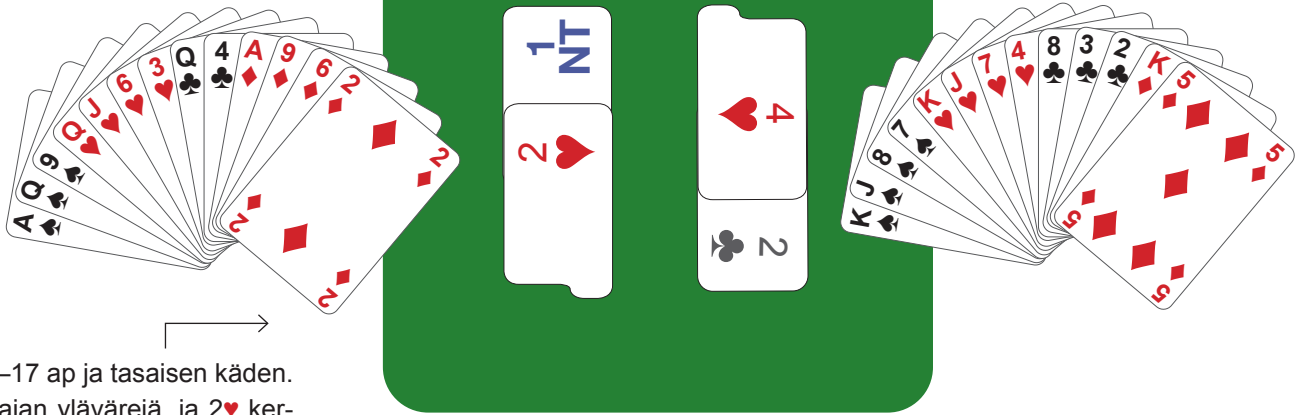
Voimme tarjota 2♣, joka kysyy, onko lännellä neljää tai viittä korttia jossain yläväriissä eli hertassa tai padassa. Avaajan vastaukset on esitetty seuraavassa taulukossa:

Vastaaminen ylävärikyselyyn 2♣ (Stayman)	
2♦	Ei neljän kortin yläväriä
2♥	Neljän kortin hertta (voi olla 5) tai neljän kortin hertta ja neljän kortin pata
2♠	Neljän kortin pata (voi olla 5)

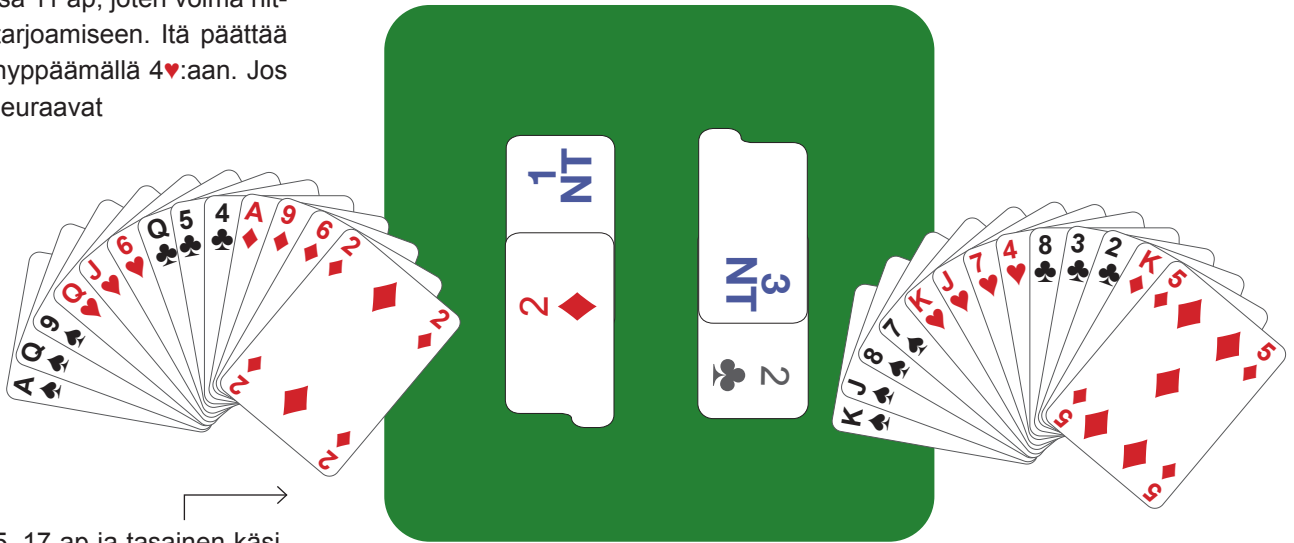
Jos ylävärikyselyyn vastaavalla avaajalla on neljä korttia molempia ylävärejä, hän tarjoaa 2♥. Jos vastaajalla on herttaväri, hän tarjoaa voimasta riippuen 3♥ tai 4♥. Muussa tapauksessa vastaaja tarjoaa 2NT tai 3NT, joka lupaa tasan neljän kortin padan. Koska ylävärikyselyn tekijällä on vähintään yksi yläväri, seuraavan vuoron sangitarjous osoittaa, että hänellä ei ole herttaväriä mutta on pataväri. Jos avaajalla on aiemmin luvatus herttavärin lisäksi pataväri, hän tarjoaa voimasta riippuen 3♠ tai 4♠.

Ylävärikyselyä ja siirtoja käytetään aina, kun partneri on avannut 1NT, 2NT tai 2♣, jota seuraa 2NT, tai partneri on tehnyt välitarjouksen 1NT. Joissain tapauksissa kysely tai siirto on tosin tehtävä tasoa korkeammalla.

Palataan aiempaan esimerkkiin



1NT lupaa 15–17 ap ja tasaisen käden. 2♣ kysyy avaajan ylävärejä, ja 2♥ kertoo, että avaajalla on neljän tai viiden kortin hertta (ja ehkä neljän kortin pata). Myös idällä on neljän kortin hertta, joten yhteinen valttiväri on löytynyt. Itä voi laskea yhteen partnerin vähintään 15 ap ja kätensä 11 ap, joten voima riittää täyspelin tarjoamiseen. Itä päättää tarjoussarjan hyppäämällä 4♥:aan. Jos kortit ovatkin seuraavat



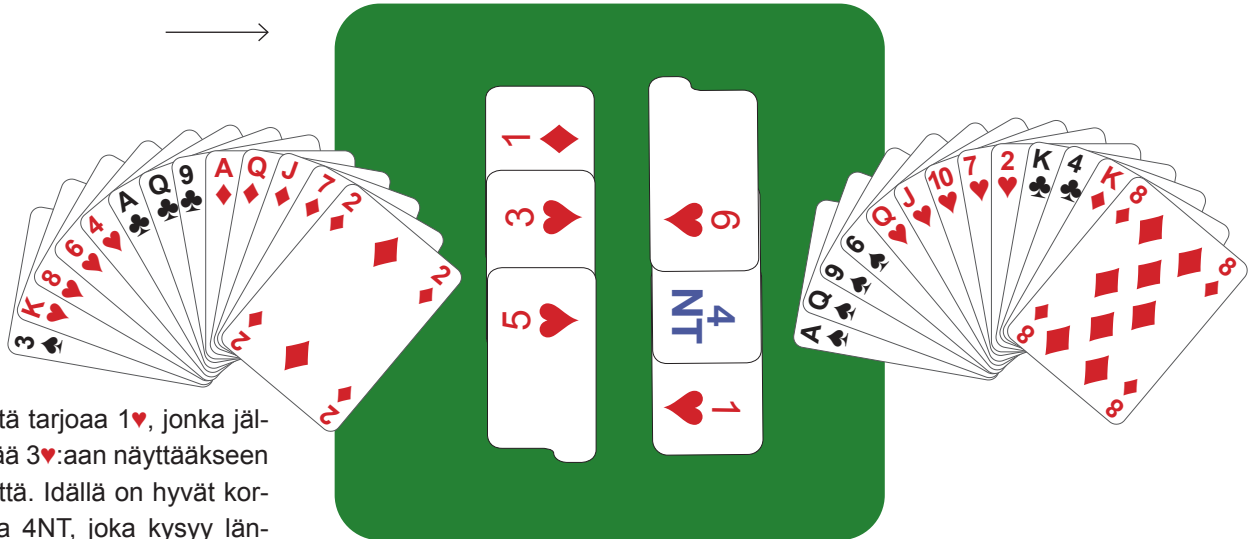
Lännellä on 15–17 ap ja tasainen käsi. Itä kysyy ylävärejä tarjoamalla 2♣. Lännen 2♦ kertoo, että lännellä ei ole neljän kortin yläväriä. Itä tekee hyppäävän tarjouksen 3NT, sillä yhteinen voima riittää täyspeliin. Jos idän käsi olisi hiukan heikompi, hän voisi tarjota 2NT, joka pyytää avaajaa korottamaan maksimilla. Samaan tapaan itä olisi edellisessä esimerkissä voinut tehdä täyspeli-inviitin hertassa.

Vastaajan tarjousvaihtoehdot 1NT avauksen jälkeen

Pass	Korkeintaan 8 ap	Ei 5+ ♥/♠	
2♣	9+ ap	Ylävärikysely	Vaatus
2♦	0+ ap	Siirto, 5+ ♥	Vaatus
2♥	0+ ap	Siirto, 5+ ♠	Vaatus
2NT	9-10 ap	Ei 4+ ♥/♠	Inviitti
3NT	11-15 ap	Ei 4+ ♥/♠	Loppusitoumus
4NT	16-17 ap	Ei 4+ ♥/♠	Inviitti
6NT	18-20 ap	Ei 4+ ♥/♠	Loppusitoumus
7NT	21+ ap	Ei 4+ ♥/♠	Loppusitoumus

10. Ässäkysely

Nyt olemme päässeet kymmenenteen eli viimeiseen oppituntiin. Aiemmillä oppitunneilla olet jo oppinut paljon asioita, joita tarvitaan bridgen pelaamista ja kilpailuihin osallistumista varten. Viimeisellä oppitunnilla käsitellään konventionaalista tarjousta, jolla voit kysyä partnerisi ässien lukumäärää ja sen perusteella päättää sitoumuksen tason. Seuraava esimerkki havainnollistaa ässäkyselyä

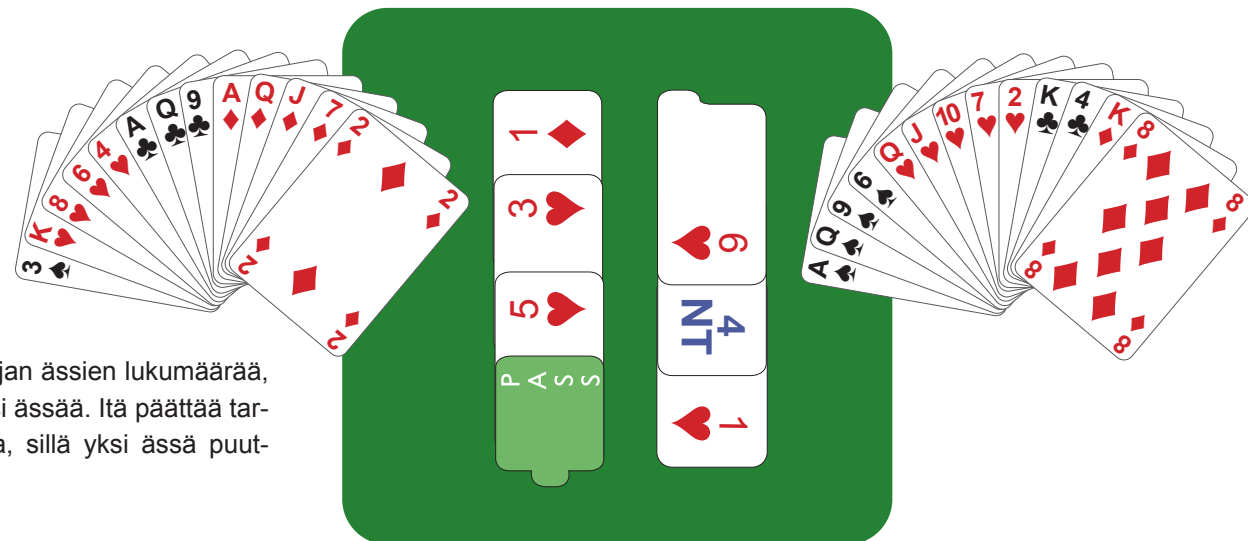


Länsi avaa 1♦. Itä tarjoaa 1♥, jonka jälkeen länsi hyppää 3♥:aan näyttääkseen 15–17 arvopistettä. Idällä on hyvät kortit ja hän tarjoaa 4NT, joka kysyy lännen ässien lukumäärää. Tästä käytetään bridgessä nimitystä ässäkysely tai Blackwood konvention keksijän, amerikkalaisen Easley Blackwoodin, mukaan.

Palataan esimerkkitarjoussarjaan:

Ässäkysely – Blackwood 4NT

5♣	0 tai 4 ässää
5♦	1 ässä
5♥	2 ässä
5♠	3 ässä



4NT kysyy avaajan ässien lukumäärää, ja 5♥ lupaa kaksi ässää. Itä päättää tarjoussarjan 6♥:lla, sillä yksi ässä puuttuu.

Tarkastellaanpa edellä olevaa jakoa laajemmasta näkökulmasta. Länsi on kuvannut kätensä idälle. Länsi on kertonut epätasaisen käden (hän ei avannut 1NT), jossa on 3+ ruutua, neljä herttaa, 15–17 ap ja kaksi ässää. Itä on luvannut vasta 6+ ap ja 4+ herttaa. Tämä tieto vastustajilla on lähtökorttia valitessa.

LÄHTÖKORTIT

VALTTIPELI

NT

PUOLUSTUKSEN KÄÄNNÖT

PELINVIEJÄN LÄPI

LEPÄÄJÄN/PÖYDÄN LÄPI

PARTNERIN VÄRISSÄ

MERKINANNOT

VOIMA

PITUUS

MUUT

KAHDENNUKSET

KONVENTIOITA

ERITYISTÄ HUOMIOTA VAATIVAT AVAUSTARJOUKSET

KONVENTIOKORTTI

PELAAJA

KERHO

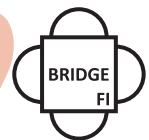
MATE

PELAAJA

KERHO

MATE

PERUSSYSTEEMI



TARJOUS	PISTEET	KORTTIEN MÄÄRÄ	TARJOUKSEN KUVAUS	VASTA-TARJOUKSET
1♣				
1♦				
1♥				
1♠				
1NT				
2♣				
2♦				
2♥				
2♠				
2NT				
3♣♦				
3♥				
3NT				
4♣♦				
4♥♠				

KONVENTIOITA (KATSO MYÖS TOINEN SIVU)

VÄLITARJOUKSET

PUOLUSTUSTARJOUKSET (VASTUSTAJAN AVATTUA)

1NT

2NT

VASTUSTAJAN VÄRI

VASTUSTAJAN VÄRI HYPPÄÄMÄLLÄ

HYPYT

1 NT JÄLKEEN

VAHVAN 1♣ JÄLKEEN

MULTI 2♦ JÄLKEEN

HEIKKOJEN 2♦♥♠ JÄLKEEN

3♣♦ JÄLKEEN

3♥♠ JÄLKEEN

MUUT PUOLUSTUSTARJOUKSET

SANASTO

A

Alaväri Alavärejä ovat risti ja ruutu.

Alertointi Toimintatapa, jolla kerrotaan vastustajille, että partnerin tekemä tarjous on keinotekoinen. Alertointi tehdään tarjouslaatikossa olevalla Alert-lapulla, jota näytetään vastustajille, välittömästi partnerin keinotekoisien tarjouksen jälkeen. Keinotekoinen tarjous on esimerkiksi 1NT-avauksen jälkeinen ylivienti 2 ruutua, joka lupaakin herttäväriä.

Arvojärjestys Kaikilla korteilla on arvojärjestys. Ässä (A) on korkein, sitä seuraavat kuningas (K), rouva (Q), sotamies (J) ja sitten numerokortit kakkoseen asti.

Arvokortit (kuvakortit) Korttipakan arvokortit ovat ässä, kuningas, rouva ja sotamies.

Arvopisteet Arvokorteille määritetyt pisteet. Arvopisteiden avulla pelaajat arvioivat kättään.

Avauskäsi Käsi, joka aloittaa tarjoussarjan muulla tarjouksella kuin passilla.

Avaustarjous Tarjoussarjan ensimmäinen tarjous.

B

Blackwood Tarjous 4 NT, joka kysyy partnerin ässien lukumäärää. Konventiosta käytetään myös nimitystä ässäkysely.

Blokata Laistaminen vastustajien yhteyksien katkaisemiseksi.

Bonus (hyvitys) Täyspelin tai slammin tarjoamisesta saatavat lisäpisteet.

BridgeMate Pieneltä laskimelta näyttävä laatikko, johon merkitään jaon tulos.

Brikka Pöydällä oleva kotelo, joka pitää pelaajien kortit järjestyksessä ja johon on merkitty vyöhykkeet ja jakaja.

E

Eliminoida Pelata siten, että vastustajien yhden tai useamman värin kortit loppuvat.

Estotarjous Hyppäävä välitarjous tai avaus, joka on 2♦ tai korkeampi (ei 2NT).

Etelä Yksi neljästä ilmansuunnasta, joissa pelaajat istuvat.

H

Heikko kakkonen Avaus 2♦, 2♥ tai 2♠, joka lupaa 6–11 ap ja kuuden kortin värin.

Hertta ♥Yksi korttipakan neljästä väristä.

I

Ilmaisukahdennus Kahdennus, joka tehdään siksi, että pelaajalla ei ole omaa tarjottavaa väriä. Toisin sanoen pelaajalla on lyhyys vastustajien tarjoamassa värisssä.

Ilmansuunta Kilpailun istumapaikat määräytyvät neljän ilmansuunnan mukaan. Pohjoinen ja etelä pelaavat yhdessä itää ja länttä vastaan.

Inviitti (vihjetarjous) Kun yhteinen valttiväri (tai sangi) on sovittu, voit inviittitarjouksella kysyä, onko partnerilla minimi- vai maksimipisteet. Minimipisteillä partneri passaa ja maksimilla korottaa.

Isoslammi Seitsemän tason tarjous, jolla luvataan ottaa kaikki tikit.

Itä Yksi neljästä ilmansuunnasta, joissa pelaajat istuvat.

J

Jako Bridgepeli, jossa on ensin tarjousvaihe ja sitten pelivaihe.

Joukkue Joukkuekilpailussa neljä pelaajaa pelaa samassa joukkueessa.

Juniori Enintään 25-vuotiaat Suomen bridgeliiton jäsenet ovat junioreja ja voivat kilpailla junioriluokassa.

Juniorimaajoukkue Suomella on juniorimaajoukkue. Meillä ei ole erillisiä maajoukkueita eri ikäluokille.

K

Kahdennus Kahdennus on yksi tarjouksista. Riippuen tarjoussarjasta se voi olla joko ilmaisu- tai rankaisukahdennus.

Kaksivärikäsi Kädessä on kaksi vähintään neljän kortin väriä, joiden yhteispituus on vähintään yhdeksän.

Kasvattaa Pelata maata, kunnes vastustajien korkeat kortit loppuvat ja omat kortit kasvavat vahvoiksi.

Keinotekoinen tarjous, jonka merkitys ei vastaa sen luonnollista merkitystä.

Kilpapelaminen Bridgen kilpapelamiseen tarvitaan vähintään kaksi pöytää (eli kahdeksan pelaajaa), jotta saadaan yksi tai useampi vertailutulos.

Kolmivärikäsi Jakauma 4441 tai 5440.

Konventio Partnerin kanssa tehty erityinen sopimus, esimerkiksi Stayman tai Blackwood.

Konventiokortti Kilpabridgeä pelatessa sinulla on oltava konventiokortti, jossa on kuvattu parin käytössä olevat sopimukset. Konventiokortti on suunnattu vastustajille.

Kortit (52) Korttipakassa on 52 korttia.

Kuningas Arvojärjestyksessä toiseksi korkein korttipakan kortti. Sen lyhenne on K (king).

Kuningaskysely Sisältyy Blackwoodiin eli ässäkyselyyn. Kun selviää, että parilla on kaikki ässät, partnerilta voi kysyä kuninkaiden lukumäärää saman periaatteen mukaisesti.

L

Leikata (maskata) Pelitapa, jolla pyritään saamaan enemmän tikkejä väristä, josta puuttuu yksi tai useampia kuvakortteja.

Lepääjä (puupekka) Pelinviejän partneri, joka asettaa kaikki 13 korttiaan näkyviin pöydälle. Pelinviejä pelaa sekä omat että lepääjän kortit.

Limit-korotus Kun partneri on tarjonnut esim. 1♥ ja sinä tarjoat 2♥, joka lupaa 6–10 ap, tai 3♥, joka lupaa 11–12 ap.

Loppusitoumus Viimeinen tarjous, jota seuraa kolme passia.

Lyhyt käsi Pelinviejän tai lepääjän käsi, jossa on vähemmän tietyn värin kortteja.

Lähtijä on pelaaja, joka aloittaa ensimmäisen tikin. Lähtijä istuu pelinviejän vasemmalla puolella.

Länsi Yksi neljästä ilmansuunnasta, joissa pelaajat istuvat.

M

Maajoukkue Suomessa on viisi maajoukkuetta seuraavissa luokissa: juniorit, naiset, avoin, mixed ja seniorit.

Marmic Kolmivärikäsi, jonka jakauma on 4441.

Minibridge Bridgen helpotettu muoto, jossa tarjoussarja on ohitettu. Minibridgeä voi pelata jo ennen varsinaisen bridgen oppimista.

N

NT on lyhenne englannin sanoista no trump. Sitä kutsutaan suomeksi sangiksi, ja kyse on pelistä ilman valttia.

O

Osasitoumus Kun tarjoussarja päättyy alle täyspelistason, pelataan osasitoumusta.

P

Pari Kaksi pelaajaa muodostaa parin, joka pelaa ja kilpailee muita pareja vastaan.

Pata ♠ Yksi korttipakan neljästä väristä.

Peittää Jos pelinviejä pelaa rouvan tai sotamiehen, peitä se korkeammalla kuvakortilla, jos on mahdollista, että voit siten kasvattaa itsellesi tai partnerillesi tikin myöhemmässä vaiheessa.

Pelinviejä Sitoumuksen ”voittaneesta” pelaajasta tulee pelinviejä.

Pelitapa Tarvittavat tikit voidaan saada kokoon erilaisilla pelitavoilla.

Pieti Jokainen tikki, joka jää puuttumaan kotipeliin vaadittavasta tikkimäärästä.

Pikatikit Tikit, jotka saadaan päästämättä vastustajaa kiinni. Esimerkiksi saman värin ässä, kuningas ja rouva ovat pikatikkejä.

Pikkuslammi Kuuden tason tarjous, jolla luvataan ottaa kaikki tikit yhtä lukuun ottamatta.

Piste Jokaisessa jaossa pelataan pisteistä. Jaon jälkeen tikkimäärä muunnetaan sitoumuksesta riippuen pisteiksi.

Pistetaulukko Taulukko, josta näkee, kuinka monta pistettä kustakin pelatusta sitoumuksesta saa.

Pitkä käsi Pelinviejän tai lepääjän käsi, jossa on enemmän tietyn värin kortteja.

Pito Kun väriä on pito, vastustajat eivät voi voittaa kaikkia tikkejä siinä.

Pohjoinen Yksi neljästä ilmansuunnasta, joissa pelaajat istuvat.

Puolitasainen Yksi- tai kaksivärikäsi, jonka jakauma on joko 5422 tai 6322.

Puolustaja Jokaisessa pöydässä on neljä pelaajaa. Tarjoussarjan päättymisen jälkeen on tiedossa lähtijä, lepääjä ja pelinviejä. Heti kun lähtijä on pelannut lähtökortin, hänestä ja hänen partneristaan tulee puolustajia.

Puolustaminen Puolustajat pelaavat pelinviejää vastaan ja yrittävät estää tätä saamasta lupaamiansa tikkejä.

Pöytäkirja Jokaisen jaon tulos merkitään pöytäkirjaan. Pöytäkirjaan merkitään yleensä jaon numero, pelattu sitoumus, pelinviejä, tikkimäärä ja sitoumuksesta saadut pisteet.

R

Rankaisukahdennus Kahdennus, joka kertoo, että pelaaja ei usko sitoumuksen menevän kotiin.

Reletarjous Vaatimustarjouksen jälkeen tehtävä tarjous, joka vain pitää tarjoussarjan hengissä.

Renonssi Väri, jossa pelaajalla ei ole yhtään korttia.

Risti ♣ Yksi korttipakan neljästä väristä.

Rouva Arvojärjestyksessä kolmanneksi korkein korttipakan kortti. Rouvan lyhenne on Q (queen).

Ruutu ♦ Yksi korttipakan neljästä väristä.

S

Sakata Kun pelaajalla ei ole tikin aloitusväriä, hänen on pelattava jotain muuta väriä. Tätä kutsutaan sakaamiseksi.

Sangi Ks. NT.

Sarja Sarjaksi kutsutaan sitä, että pelaajalla on vähintään kolme peräkkäistä saman värin korttia.

Siirtotarjous Tarjous, joka lupaa pituutta tarjousväriä ylemmässä väriässä. Tarkoituksena on saada partneri pelinviejäksi. Kun partneri on esimerkiksi avannut 1NT ja tarjoat 2♠, lupaat vähintään viisi korttia herttaa.

Singelton (singeli) Väri, jossa pelaajalla on yksi kortti.

Sitoumus (loppusitoumus) Tarjoussarjan viimeinen tarjous, lukuun ottamatta kolmea viimeistä passia, on jaossa pelattava sitoumus.

Slammihyvitys Kotiin pelatun pikku- tai isoslammin tarjoamisesta annettava hyvitys.

Sotamies Arvojärjestyksessä neljänneksi korkein korttipakan kortti. Sitten seuraavat numerokortit kymmistä kakkoseen. Sotamiehen lyhenne on J (jack).

Stayman Ks. ylävärikyse.

T

Tarjoaminen Jokaista peliä edeltää tarjoaminen eli huutokauppa. Korkein tarjous määrittää pelattavan sitoumuksen. Tarjoaminen päättyy kolmeen peräkkäiseen passiin.

Tarjous Tarjous on lupaus ottaa tietty määrä tikkejä tarjottu väri valttina tai sangissa. Tarjouksia ovat myös pass, kahdennus ja vastakahdennus.

Tarjouslaatikko Jokaisella pelaajalla on käytössään tarjouslaatikko. Tarjouslaatikko sisältää kaikki mahdolliset tarjoukset.

Tasainen käsi, jossa on vähintään kaksi korttia kaikkia värejä. Tasaisella ei kuitenkaan tarkoiteta jakautumia 5422 tai 6322, jotka ovat puolitasaisia.

Tikki muodostuu siitä, kun jokainen pelaaja pelaa yhden kortin.

Topata Pelata värin suurimmista korteista alkaen esimerkiksi leikkaamisen sijaan. Toiveena on, että puutuvat kuvat putoavat.

Tunnustaa väriä Sinun on pelattava väriä, jolla tikki on aloitettu, jos sinulla on kyseistä väriä.

Täyspeli (bonus) Täyspelejä ovat 3NT, 4♥/♠ tai 5♠/♦ tai korkeammat sitoumukset, joista saa bonuspisteitä sitoumuksen mennessä kotiin.

U

Uhraus Vastustajien tarjouksen päälle tarjottu oma peli, jonka tiedät menevän pietiin mutta uskot olevan omalle puolelle edullisempi kuin vastustajien sitoumus.

V

Vaatimus Tarjous, johon partneri ei saa passata.

Valtti(väri) Tarjoussarjan aikana voidaan päättää pelata joko valttipeliä tai ilman valttia. Valttipelissä valttiväri on arvojärjestyksessä muita korkeampi.

Valtituki Se, kuinka monta korttia pelaajalla on partnerin tarjoamassa väriässä.

Varastaa Kun et voi tunnustaa väriä ja kyse on valttipelistä, voit voittaa tikin varastamalla valtilla. Varkautta voidaan kutsua myös kupiksi.

Vastaaja Tarjoussarjan avaajan partneri.

Vastustaja Pelaajat, joita vastaan sinä ja partnerisi pelaatte.

Voimamerkinanto Tietyn kortin pelaamisella voidaan näyttää voimaa tai heikkoutta väriässä.

Vuorovarkaus Jos sinulla ei ole pelattavaa väriä ja pelaat valtin, kyse on varkaudesta. Vuorovarkaudesta on kyse, kun pelinviejä varastaa tikkejä sekä omaan käteen että pöytään.

Vyöhykkeet Jotta peliin saadaan lisävaihtelua, on päätetty, että jaot pelataan erilaisissa vyöhykkeissä. Vyöhykkeitä ovat vaaraton vyöhyke ja vaaravyöhyke.

Välitarjous Vastustajan avaustarjouksen jälkeen tehty tarjous, joka ei ole pass.

Värit Korttipakassa on neljä väriä (maata). Ne ovat ♠ pata, ♥ hertta, ♦ ruutu ja ♣ risti.

Y

Yksivärikäsi Kädessä on vähintään kuuden kortin pituinen väri, ja muiden värien pituus on alle neljä korttia.

Yläväri Hertta ja pata ovat ylävärejä.

Ylävärikysely Kun partneri on avannut 1NT tai 2NT tai avauksen 2♣ jälkeen tarjonnut 2NT, 2♣ tai 3♣ kysyy avaaajan ylävärikorttien lukumäärää. Konventiosta käytetään myös nimitystä Stayman.

Ä

Ässä Arvojärjestyksessä korkein korttipakan kortti.

Ässän lyhenne on A (ace).

Ässäkysely Ks. Blackwood.

MUUTA

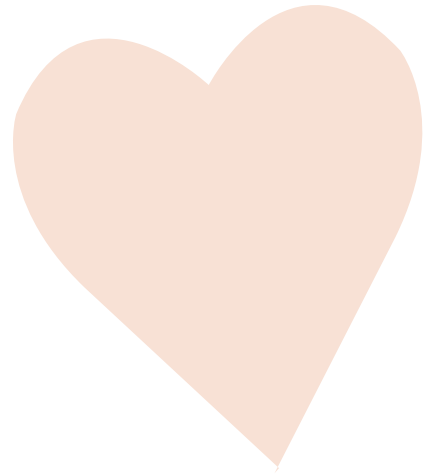
1-3-5-sääntö (tai 10-12-sääntö) Eräs lähtökortti-sopimus. Sarjasta pelataan suurin kortti. Jos sarjaa ei ole, pelataan värin suurin, kolmanneksi suurin tai viidenneksi suurin kortti (värin pituudesta riippuen). Sen perusteella partneri voi päätellä pelinviejän korttien lukumäärän värissä ja siten suunnitella puolustusta.

1 yli 1 Partnerin yhden tason väriavauksen jälkeen tehty yhden tason väritarjous.

1NT yli 1 Partnerin yhden tason väriavauksen jälkeen tehty 1NT tarjous.

1X-1Y Tällä tavoin merkitään yleisellä tasolla, että tarjoussarja alkaa yhden tason tarjouksella, jota seuraa toinen yhden tason tarjous. Esimerkiksi 1♥-1♠.

2 yli 1 Partnerin yhden tason väriavauksen jälkeen tehty kahden tason hyppäämätön tarjous muussa värissä.



Reletarjous?
Sakata

Osasitoumus

Renonssi



Jaot – I. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	Pass	Pass	

6–10 arvopisteellä ja 3+ padalla etelä korottaa 2♠:aan. Ilman lisävoimaa pohjoinen passaa, sillä parin yhteinen voima ei riitä täyspeliin. Ristilähdön jälkeen pelinviejän on yrittävä ruutuleikkausta. Koska leikkaus ei onnistu, puolustus ottaa luultavasti tikin ristikuninkaalla ja kääntää herttarouvan. Tällöin puolustus saa kaksi herttatikkiä. Koska patarouva voidaan leikata, pelinviejä saa yhdeksän tikkiä. Jos puolustus lähtee herttarouvalla, se voi ottaa kaksi herttaa, yhden herttavarkauden, yhden ristin ja yhden ruudun, jolloin pelinviejälle jää vain kahdeksan tikkiä.

2. Itä/P-E

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	2 ♦	Pass	1 ♦
Pass		Pass	Pass

6–10 arvopisteellä ja vähintään viiden kortin ruudulla pohjoinen korottaa 2♦:uun. Etelällä ei ole juurikaan lisävoimaa, ja hän tyyty passamaan. Koska kortit istuvat onnekaasti ja sopivat hyvin yhteen, pelinviejä saa usein yksitoista tikkiä. Pohjoinen-etelä olisi siis saanut täyspelin kotiin, sillä etelä menettää vain yhden ristin ja yhden hertan.

3. Etelä/I-L

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	Pass	1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

Jälleen yksinkertainen korotus, joka lupaa vähintään kolmen kortin hertan ja 6–10 ap. Idällä on 19 ap, joten yhteisen voiman pitäisi riittää täyspeliin. Itä tarjoaa täyspelin. Pelinviejä menettää yhden tikin kaikissa väreissä valttia lukuun ottamatta, joten hän saa kymmenen tikkiä.

4. Länsi/kaikki

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
1 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

Länsi lupaa avauksellaan 12 ap. 17 arvopisteen kädellä itä tietää, että yhteinen voima riittää täyspeliin. Itä päättää tarjoussarjan nopeasti 4♠:lla. Jos puolustus lähtee hertalla, pelinviejä saa yksitoista tikkiä. Muulla lähdöllä pelinviejä voi poistaa puolustuksen valtit ja kasvattaa ruutuvärin, jolle hän sakaa herttamenevän ennen kuin puolustus ehtii saada tikin väristä. Tällöin pelinviejä saa kaksitoista tikkiä.

5. Pohjoinen/P-E

<div> <div> ♠ J103 ♥ KQ83 ♦ 32 ♣ Q875 </div> <div> ♠ 975 ♥ 6 ♦ QJ964 ♣ AKJ4 </div> <div> ♠ KQ84 ♥ A97 ♦ AK875 ♣ 6 </div> <div> ♠ A62 ♥ J10542 ♦ 10 ♣ 10932 </div> <div> P L I E </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	Pass	1♦	Pass
3♦	Pass	5♦	Pass
Pass	Pass		

Länsi hyppää 3♦:uun, joka on inviitti ja lupaa 5+ ruutua ja 11–12 ap. Idällä on lisävoimaa, ja hän tarjoaa täyspelin. Pelinviejä menettää todennäköisesti kaksi patatikkiä, vaikka väri on teoriassa mahdollista selvittää yhdellä menevällä, sillä pohjoisen sotamies ja kympit ovat leikattavissa.

6. Itä/I-L

<div> <div> ♠ Q103 ♥ K9864 ♦ 1075 ♣ Q8 </div> <div> ♠ 964 ♥ J32 ♦ A863 ♣ K104 </div> <div> ♠ J2 ♥ AQ5 ♦ K42 ♣ J7652 </div> <div> ♠ AK875 ♥ 107 ♦ QJ9 ♣ A93 </div> <div> P L I E </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	2♠	Pass	1♠
Pass		Pass	Pass
Pass			

Pohjoisella on 6–10 ap, joten kortit riittävät vain yksinkertaiseen korotukseen. Etelän on passattava rajoitetulla kädellä. Lännellä ei ole hyvää lähtökorttia, jolloin passiivinen valttilähtö on usein hyvä valinta. Pelinviejä menettää luultavasti ristin, kaksi ruutua ja kaksi herttaa, jolloin peliin tulee kahdeksan tikkiä ja se menee tasan kotiin.

7. Etelä/kaikki

<div> <div> ♠ A10752 ♥ J76 ♦ J102 ♣ K5 </div> <div> ♠ KJ8 ♥ AK943 ♦ Q ♣ Q1087 </div> <div> ♠ 6 ♥ Q852 ♦ A9643 ♣ A96 </div> <div> ♠ Q943 ♥ 10 ♦ K875 ♣ J432 </div> <div> P L I E </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	Pass	2♥	Pass
1♥	Pass	4♥	Pass
3♥	Pass		
Pass	Pass		

Idällä on maksimit 2♥:n korotukseen, joten hänen on helppo nostaa partnerin 3♥:n inviitti täyspeliin. Pohjoinen lähtee paremman puutteesta todennäköisesti ruudulla, ja puolustuksen on tyydyttävä yhteen pata- ja ristitikkiin.

8. Länsi / ei kukaan

<div> <div> ♠ K9 ♥ AK10942 ♦ AJ10 ♣ 76 </div> <div> ♠ 642 ♥ 53 ♦ K874 ♣ Q1082 </div> <div> ♠ A1053 ♥ J ♦ Q532 ♣ J543 </div> <div> ♠ QJ87 ♥ Q876 ♦ 96 ♣ AK9 </div> <div> P L I E </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	1♥	Pass	3♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			
Pass			

11–12 arvopisteellä etelä hyppää 3♥:aan. Pohjoisella on selvästi lisävoimaa, ja hän tarjoaa täyspelin. Vain ruutulähtö estää pelinviejää saamasta kahtatoista tikkiä, sillä pelinviejä voi kasvattaa patavärin ja sakata ruutumenevät padalle.

Jaot – 2. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

<div> <div> <div>♠ 74</div> <div>♥ Q3</div> <div>♦ 10754</div> <div>♣ AK874</div> </div> <div> <div>♠ K962</div> <div>♥ KJ1097</div> <div>♦ AQ2</div> <div>♣ 2</div> </div> <div> <div>♠ 53</div> <div>♥ A642</div> <div>♦ KJ63</div> <div>♣ Q103</div> </div> </div>			
<div> <div>♠ AQJ108</div> <div>♥ 85</div> <div>♦ 98</div> <div>♣ J965</div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	1♥	Pass	1♠
Pass	2♠	Pass	Pass

Pohjoinen avaa 1♥. Ilman herttatukea etelä tarjoaa 1♠, joka lupaa vähintään 6 ap ja vähintään neljä pataa. Pohjoisella on valttituki ja 12–15 ap, joten hänen on tyydyttävä yksinkertaiseen korotukseen. Pelinviejä menettää yhden risti- ja ruututikin ja vain yhden herttatikin, jos hän leikkaa herttarouvan. Tällöin hän saa yhteensä kymmenen tikkiä. Jos puolustus ei ota ruututikkiään ennen herttaväriin kasvattamista, pelinviejä saa yksitoista tikkiä.

2. Itä/P-E

<div> <div> <div>♠ KJ82</div> <div>♥ QJ6</div> <div>♦ 104</div> <div>♣ AJ97</div> </div> <div> <div>♠ Q63</div> <div>♥ K753</div> <div>♦ 7</div> <div>♣ K10853</div> </div> <div> <div>♠ A954</div> <div>♥ A9</div> <div>♦ KQJ32</div> <div>♣ Q2</div> </div> </div>			
<div> <div>♠ 107</div> <div>♥ 10842</div> <div>♦ A9865</div> <div>♣ 64</div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	Pass	1♦	Pass
4♣	Pass	3♠	Pass

16 arvopisteellä ja puolitasaisella kädellä itä avaa pisimmällä värillään, ruudulla. Lännellä ei ole tukea, ja hän tarjoaa pataa. Idällä on patatuki, ja hän tekee täyspelivihjeen 3♠:lla. Lännellä on avauskäden voima, joten hän tarjoaa täyspelin. Pohjoinen lähtee luultavasti ruutusingeltonilaan. Etelä pelaa ässän ja antaa partnerille ruutuvarkauden. Jos pelinviejä pelaa seuraavaksi valttiässän ja -kuninkaan, hän voi sitten sakata ristimenevät kasvaneille ruuduille. Lopuksi hän voi ottaa ylitikin herttaleikkauksella. Jos pelinviejä sakaa ristien sijaan herttoja, ylitikki jää saamatta, sillä ristileikkaus ei onnistu.

3. Etelä/I-L

<div> <div> <div>♠ J10</div> <div>♥ A</div> <div>♦ A1087</div> <div>♣ AKJ875</div> </div> <div> <div>♠ Q83</div> <div>♥ K10752</div> <div>♦ 92</div> <div>♣ Q64</div> </div> <div> <div>♠ K95</div> <div>♥ 643</div> <div>♦ KQJ54</div> <div>♣ 109</div> </div> </div>			
<div> <div>♠ A7642</div> <div>♥ QJ98</div> <div>♦ 63</div> <div>♣ 32</div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
1♣	Pass	1♦	Pass
3♦	Pass	5♦	Pass
Pass	Pass		

Ilman ristitukea itä ehdottaa ruutua valtiksi 9 arvopisteellään. Lännellä on hyvät kortit, ja hän tekee hyppäävän korotuksen 3♦:lla. Lisävoimalla itä tarjoaa täyspelin. 3NT olisi riskialtis sitoumus, sillä pelinviejällä on vain yksinkertainen herttapito. Herttalähdön jälkeen pelinviejällä on vain kahdeksan tikkiä, jos ristileikkaus epäonnistuu. Kun itä on pelinviejä, ruutupelissä on sen sijaan kaksitoista tikkiä, sillä alavärit istuvat suotuisasti. Jos puolustus ei ota heti pataässää, se ei saa lainkaan tikkejä.

4. Länsi/kaikki

<div> <div> <div>♠ QJ107</div> <div>♥ J3</div> <div>♦ 1098</div> <div>♣ A976</div> </div> <div> <div>♠ AK</div> <div>♥ A1094</div> <div>♦ KQ542</div> <div>♣ 53</div> </div> <div> <div>♠ 6432</div> <div>♥ K86</div> <div>♦ AJ7</div> <div>♣ J104</div> </div> </div>			
<div> <div>♠ 985</div> <div>♥ Q752</div> <div>♦ 63</div> <div>♣ KQ82</div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	1♦	Pass	1♥
Pass	3♥	Pass	Pass
Pass			

Pohjoinen avaa pisimmällä värillään eli ruudulla. Etelä tarjoaa herttaa, jonka pohjoinen korottaa tuella ja lisävoimalla 3♥:aan. Minimillä etelä passaa eikä ota täyspeli-inviittiä vastaan. Puolustus saa todennäköisesti yhden hertan, ruudun ja ristin. Tulos on luultavasti yhdeksän tai kymmenen tikkiä pelinviennistä riippuen eli ennen kaikkea riippuen siitä, poistaako pelinviejä puolustuksen valtit.

5. Pohjoinen/P-E

<div> <div> <div>♠ K10742</div> <div>♥ 108</div> <div>♦ J1098</div> <div>♣ 65</div> </div> <div> <div>♠ AQ85</div> <div>♥ AK652</div> <div>♦ Q72</div> <div>♣ 9</div> </div> <div> <div>♠ 93</div> <div>♥ J973</div> <div>♦ A4</div> <div>♣ AKJ108</div> </div> <div> <div>♠ J6</div> <div>♥ Q4</div> <div>♦ K653</div> <div>♣ Q7432</div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	Pass	1♣	Pass
1♥	Pass	2♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

Itä avaa 1♣, ja länsi tarjoaa pisintä väriään herttaa. Idän 13 arvopisteen käsi riittää vain yksinkertaiseen korotukseen. Lännellä on kuitenkin enemmän kuin tarpeeksi voimaa täyspelin tarjoamiseen. Jos pelinviejä pelaa herttaässän ja -kuninkaan ja kasvattaa sitten ristivärin, hän voi sakata sille ruutumenevänsä. Tuloksena on kaksitoista tikkiä.

6. Itä/I-L

<div> <div> <div>♠ QJ10962</div> <div>♥ A94</div> <div>♦ 2</div> <div>♣ AJ2</div> </div> <div> <div>♠ 5</div> <div>♥ 532</div> <div>♦ QJ1075</div> <div>♣ Q654</div> </div> <div> <div>♠ K3</div> <div>♥ QJ108</div> <div>♦ A9843</div> <div>♣ 83</div> </div> <div> <div>♠ A874</div> <div>♥ K76</div> <div>♦ K6</div> <div>♣ K1097</div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	1♠	Pass	1♣
Pass	4♠	Pass	2♣
Pass		Pass	Pass

Etelä avaa 1♣, ja pohjoinen tarjoaa pataa. Tuella ja minimikädellä etelä tarjoaa 2♠, jonka jälkeen pohjoinen hypää täyspeliin. Kymmenen kortin valttivärillä topaus on järkevä vaihtoehto. Kun kuningas ei putoa, värissä on yksi menevä. Sitten pelinviejä pelaa ruutua kuningasta kohti, ja itä luultavasti ottaa tikin ässällä. Herttamenevän voi sakata ruutukuninkaalle, jolloin pelinviejä saa kymmenen tai yksitoista tikkiä sen mukaan, kumpaan suuntaan hän leikkaa ristiä.

7. Etelä/kaikki

<div> <div> <div>♠ AK2</div> <div>♥ A843</div> <div>♦ 1084</div> <div>♣ K84</div> </div> <div> <div>♠ QJ54</div> <div>♥ K7</div> <div>♦ 75</div> <div>♣ J10963</div> </div> <div> <div>♠ 10876</div> <div>♥ 1065</div> <div>♦ J93</div> <div>♣ A52</div> </div> <div> <div>♠ 93</div> <div>♥ QJ92</div> <div>♦ AKQ62</div> <div>♣ Q7</div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
			1♦
Pass	1♥	Pass	2♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

Etelä avaa 1♦. Pohjoinen tarjoaa 1♥. Hertta on etelän toinen väri, ja minimikädellä hän korottaa 2♥:aan. Pohjoisella on avauskäden voima, ja hän tarjoaa täyspelin. Onnistuneen valttileikkauksen ansiosta pelinviejän pitäisi saada 12 tikkiä.

8. Länsi / ei kukaan

<div> <div> <div>♠ 108</div> <div>♥ AQ5</div> <div>♦ K852</div> <div>♣ J843</div> </div> <div> <div>♠ Q642</div> <div>♥ J9432</div> <div>♦ AJ9</div> <div>♣ A</div> </div> <div> <div>♠ AKJ93</div> <div>♥ 87</div> <div>♦ 1063</div> <div>♣ 1095</div> </div> <div> <div>♠ 75</div> <div>♥ K106</div> <div>♦ Q74</div> <div>♣ KQ762</div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
1♥	Pass	1♠	Pass
2♠	Pass	Pass	Pass

Länsi avaa 1♥. Ilman tukea itä tarjoaa pataa. Valttituella ja minimikädellä länsi tukee väriä kahden tasolle. Itä passaa, koska hänellä ei ole lisävoimaa. Kaksoisleikkaus ruudussa onnistuu, ja pelinviejä saa luultavasti kymmenen tikkiä.

Jaot – 3. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

<div> <div> ♠ 6 4 3 ♥ A 9 4 ♦ K Q 8 7 4 ♣ 1 0 5 </div> <div> ♠ K 2 ♥ K 5 2 ♦ 1 0 5 3 ♣ A K 9 8 7 </div> <div> P L I E </div> <div> ♠ A Q 9 ♥ Q J 6 3 ♦ A 9 6 2 ♣ Q 4 </div> <div> ♠ J 1 0 8 7 5 ♥ 1 0 8 7 ♦ J ♣ J 6 3 2 </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	Pass	INT	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

13 arvopisteen kädellä länsi tietää, että parilla on yhteensä vähintään 28 ap. Länsi hyppää täyspeliin. Etelä lähtee luultavasti padalla. Pelinviejä kasvattaa herttaväriä ja saa lopulta kymmenen tai yksitoista tikkiä.

2. Itä/P-E

<div> <div> ♠ K Q J ♥ 1 0 7 2 ♦ A 1 0 9 8 ♣ Q 9 5 </div> <div> ♠ 8 4 3 2 ♥ A K 9 6 5 ♦ 6 4 ♣ 1 0 3 </div> <div> P L I E </div> <div> ♠ 9 7 6 5 ♥ 4 3 ♦ Q 2 ♣ A 8 7 4 3 </div> <div> ♠ A 1 0 ♥ Q J 8 ♦ K J 7 5 3 ♣ K J 6 </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
		Pass	INT
Pass	3NT	Pass	Pass
Pass			

Etelä avaa 1NT. 13 arvopisteen kädellä pohjoisella on helppo tehtävä tarjota 3NT. Länsi lähtee herttavärisellä, joka on pelinviejän kannalta ikävin lähtö. Pelinviejän on arvattava ruutuväri oikein, jotta sitoumus menee kotiin. Yhdeksän kortin värillä rouvan toppaaminen on oikein, eli rouvaa ei leikata. Rouva putoaa, ja pelinviejä saa tarvittavat yhdeksän tikkiä.

3. Etelä/I-L

<div> <div> ♠ A K 3 ♥ A 1 0 4 2 ♦ Q 1 0 ♣ A 9 8 2 </div> <div> ♠ J 4 ♥ J 8 ♦ 5 4 3 2 ♣ J 1 0 6 5 4 </div> <div> P L I E </div> <div> ♠ Q 1 0 8 7 5 ♥ Q 9 7 5 ♦ A 8 ♣ K 3 </div> <div> ♠ 9 6 2 ♥ K 6 3 ♦ K J 9 7 6 ♣ Q 7 </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
			Pass
Pass	INT	Pass	2NT
Pass	3NT	Pass	Pass
Pass			

Etelän 9–10 ap:n kortit eivät riitä täyspelin tarjoamiseen, ja etelän on tyydyttävä täyspeli-inviittiin. Minimipisteillä (15) avaaja passaa ja 16–17 arvopisteellä avaaja tarjoaa täyspelin. Itä lähtee luultavasti padalla. Pelinviejä kasvattaa ruutuväriä ja saa lopulta yhdeksän tikkiä.

4. Länsi/kaikki

<div> <div> ♠ 9 6 4 3 ♥ 7 3 2 ♦ 8 7 2 ♣ 8 5 4 </div> <div> ♠ K Q 2 ♥ Q 8 ♦ K Q 4 3 ♣ A 1 0 6 3 </div> <div> P L I E </div> <div> ♠ A J 5 ♥ A K J ♦ J 1 0 6 5 ♣ Q J 2 </div> <div> ♠ 1 0 8 7 ♥ 1 0 9 6 5 4 ♦ A 9 ♣ K 9 7 </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
INT	Pass	4NT	Pass
6NT	Pass	Pass	Pass

Vastaajalla on 17 ap, ja avauksen jälkeen hän tietää, että parin pisteet ovat erittäin lähellä pikkuslammiin vaadittavaa 33 arvopistettä. 4NT toimii inviittinä samoin kuin 2NT, mutta tällä kertaa kyse on pikkuslammi-inviitistä. Koska avaajalla on parempi kuin minimikäsi, hän ottaa inviitin vastaan ja tarjoaa 6NT. Pohjoinen lähtee luultavasti padalla. Pelinviejän on kasvatettava ruutu ja yritettävä kahdeksatoista tikkiä ristileikkauksella.

5. Pohjoinen/P-E

<p> ♠ 875 ♥ A85 ♦ KQ86 ♣ J82 </p>	<p> ♠ AKJ9 ♥ Q32 ♦ 73 ♣ AK107 </p>	<p> ♠ 432 ♥ J1094 ♦ J5 ♣ Q963 </p>	<p> ♠ Q106 ♥ K76 ♦ A10942 ♣ 54 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	INT	Pass	2NT
Pass	3NT	Pass	Pass

Etelällä on taas 9 ap, ja hän tekee täyspeli-inviitin 2NTtarjouksella. Pohjoisella on maksimipisteet, ja hän tarjoaa täyspelin 3NT. Itä lähtee luultavasti herttasotamiehellä. Jos puolustus pelaa passiivisesti ja vain peittää kuvia kuvilla, pelinviejällä on vain kahdeksan tikkiä eikä sitoumus mene kotiin.

6. Itä/I-L

<p> ♠ A106 ♥ J5 ♦ AK432 ♣ A54 </p>	<p> ♠ KJ972 ♥ 982 ♦ 96 ♣ 1032 </p>	<p> ♠ 85 ♥ K63 ♦ QJ10 ♣ KJ986 </p>	<p> ♠ Q43 ♥ AQ1074 ♦ 875 ♣ Q7 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
INT	Pass	Pass	Pass
3NT	Pass	2NT	Pass
	Pass	Pass	Pass

Idän 10 ap ei aivan riitä 3NT:n tarjoamiseen. Itä haluaisi tarjota 2½NT, jos se olisi mahdollista. Itä tekee inviitin, jonka länsi ottaa vastaan ja tarjoaa täyspelin 3NT. Pohjoisen odotetun patalähdön jälkeen pelinviejä saa vain kahdeksan tikkiä, jos länsi voittaa lähdön ja ristileikkaus epäonnistuu. On olemassa toinenkin pelitapa. Jos etelällä on vain kolme pataa ja lisäksi herttaässä, pelinviejä voi laistaa pataa kaksi kertaa ja leikata sitten ristiä, jolloin peli menee kotiin. Jos pohjoinen kahden patakierroksen jälkeen kääntää herttaa, pelinviejä voi rauhassa pelata pienen pöydästä. Etelä voittaa herttarouvan, mutta sen jäl-

keen hänellä ei ole hyvää kääntöä. Jos puolustus ottaa herttaässän, herttakuningas on pelinviejän yhdeksäs tikki. Jos puolustus kääntää ristiä, pelinviejä saa ilmaisen risti-maskin. Ruutukäännön pelinviejä voittaa ja pelaa toisen hertan, joka kasvattaa yhdeksännen tikin.

7. Etelä/kaikki

<p> ♠ J54 ♥ 10432 ♦ J9 ♣ Q963 </p>	<p> ♠ A109 ♥ Q6 ♦ K108764 ♣ 54 </p>	<p> ♠ KQ862 ♥ 985 ♦ A2 ♣ J82 </p>	<p> ♠ 73 ♥ AKJ7 ♦ Q53 ♣ AK107 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	2NT	Pass	INT
Pass	Pass	Pass	3NT

Pohjoinen tekee täyspeli-inviitin, jonka etelä ottaa vastaan maksimivoimalla. Länsi lähtee luultavasti pisimmällä ja parhaalla värillään, ristillä. Etelä voittaa tikin ja kasvattaa ruutuväriin, jolloin tuloksena on kaksitoista tikkiä. Jos puolustus kuitenkin keksii patalähdön, pelinviejällä ei ole mitään mahdollisuutta saada sitoumusta kotiin.

8. Länsi / ei kukaan

<p> ♠ KJ7 ♥ K5 ♦ KJ74 ♣ 9832 </p>	<p> ♠ Q54 ♥ 109 ♦ 10962 ♣ QJ106 </p>	<p> ♠ A1096 ♥ A764 ♦ AQ ♣ K74 </p>	<p> ♠ 832 ♥ QJ832 ♦ 853 ♣ A5 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	Pass	INT	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

11 arvopisteellä länsi korottaa avauksen täyspeliin. Sitoumus on vaarassa, jos pelinviejä arvaa pataväriin väärin. Pohjoinen pelaa ristirouvan ja jos pelinviejä peittää sen kuninkaalla, sitoumukseen tulee peti. Onnistuneella pataleikkauksella pelinviejä saa kuitenkin kymmenen tikkiä!

Jaot – 4. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

<div> <div> <p>♠ K7 ♥ AQ942 ♦ J105 ♣ K86</p> </div> <div> <p>♠ J932 ♥ KJ108 ♦ 732 ♣ A7</p> </div> <div> <p>♠ 1084 ♥ 73 ♦ KQ6 ♣ J10942</p> </div> <div> <p>♠ AQ65 ♥ 65 ♦ A984 ♣ Q53</p> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	1♥	Pass	1♠
Pass	INT	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	

Pohjoinen avaa 1♥. Ilman tukea etelä tarjoaa pataa, joka lupaa vähintään neljän kortin värin ja 6+ arvopistettä. Tasaaisella kädellä ja ilman patatukea avaaja tarjoaa 1NT, joka lupaa 12–14 ap. Jos käsi olisi ollut vahvempi, 15–17 ap lupaava avaus 1NT olisi ollut oikein 1♥:n sijaan. Vastaajalla on avauskäden voima, joten hän tarjoaa täyspelin. Ristisotamieslähdön jälkeen pelinviejällä on paljon tekemistä. Ruudussa on tehtävä kaksoisleikkaus, hertassa yksinkertainen leikkaus ja risti on arvattava oikein. Ristin arvaaminen on kuitenkin helppoa, sillä ristisotamies on oletettavasti sarjan korkein kortti. Tällöin ristiässä on lännellä, ja pelinviejä saa kaksi ristikkiä, kun ässä on toisena. Pelinviejä saa kymmenen tikkiä.

2. Itä/P-E

<div> <div> <p>♠ 74 ♥ 632 ♦ Q8 ♣ AK10762</p> </div> <div> <p>♠ AK9652 ♥ A104 ♦ J ♣ Q54</p> </div> <div> <p>♠ Q108 ♥ K95 ♦ AK963 ♣ J8</p> </div> <div> <p>♠ J3 ♥ QJ87 ♦ 107542 ♣ 93</p> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
		1♦	Pass
1♠	Pass	INT	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

Itä lupaa avauksellaan 12+ ap ja vähintään kolmen kortin ruudun. Länsi tarjoaa padan, johon itä ilman toista väriä tarjoaa 1NT. 1NT rajoittaa käden voiman 12–14 arvopisteeseen ja kertoo myös tasaisesta kädestä.

Siten länsi tietää, että idällä on vähintään kaksi korttia pataa, jolloin parilla on yhteinen valttiväri. Lännellä on 14 ap, joten hän voi tarjota täyspelin 4♠. Kun pohjoinen aloittaa ristiässä ja -kuninkaalla ja pelaa kolmannen ristin, pelinviejän on oltava tarkkana. Lännen on varastettava pöydän korkealla valtilla, jotta etelä ei voi voittaa tikkiä varastamalla. Koska pata on 2-2, pelinviejä voi seuraavaksi poistaa valtit ja vaatia yksitoista tikkiä.

3. Etelä/I-L

<div> <div> <p>♠ K4 ♥ 6543 ♦ K83 ♣ AQJ4</p> </div> <div> <p>♠ J862 ♥ AK10 ♦ 1092 ♣ K72</p> </div> <div> <p>♠ AQ10953 ♥ Q8 ♦ Q ♣ 9653</p> </div> <div> <p>♠ 7 ♥ J972 ♦ AJ7654 ♣ 108</p> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	1♣	1♠	Pass
Pass	Pass	Pass	Pass
2♠			

Pohjoinen avaa 1♣, joka lupaa vähintään kolmen kortin ristin ja 12+ ap. Idällä on mielenkiintoiset kortit. Passaamisen sijaan hän voi päättää kilpailla sitoumuksesta tarjoamalla väliin 1♠. Välitarjous lupaa vähintään 10 ap ja 5+ kortin värin. Värin laadun on myös oltava hyvä, mikä tavallisesti tarkoittaa vähintään kahta huippukuvaa. Etelän on passattava, sillä hänellä ei ole patapitoa eikä voima riitä kahden tason tarjoukseen. Vuoro siirtyy lännelle. 11 arvopisteellä ja tuella länsi tekee yksinkertaisen korotuksen nähdäkseen, voiko välitarjoaja invitoida. Tässä tapauksessa idällä on minimivoima ja kaikki passaavat.

Pelinviejä menettää luultavasti kaksi tai kolme ristiä, yhden ruudun ja mahdollisesti yhden valtin, jos hän päättää topata värin leikkauksen sijaan. Jos pelinviejä saa selville, että ruutuässä on etelällä, pataleikkaus on oikein. Tällöin patakuningas on todennäköisesti pohjoisella, joka on luvannut avauskäden.

4. Länsi/kaikki

<p> ♠ 103 ♥ 752 ♦ Q98 ♣ Q10653 </p>	<p> ♠ QJ42 ♥ A ♦ J7543 ♣ AK8 </p>	<p> ♠ K6 ♥ KQJ96 ♦ K106 ♣ J92 </p>	<p> ♠ A9875 ♥ 10843 ♦ A2 ♣ 74 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	1♦	1♥	1♠
Pass	3♠	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

Pohjoisella on 15 ap. Koska käsi ei ole tasainen, hänen on avattava 1♦. Itä kilpailee sitoumuksesta tarjoamalla väliin 1♥. Etelä tarjoaa padan. Lännen pisteet eivät riitä tarjoussarjaan osallistumiseen, joten hän passaa. Pohjoinen tukee pataa. Jos hän uskaltaa hypätä 3♠:aan, partneri voi tarjota täyspelin. Myös yksinkertainen korotus on mahdollinen, jolloin etelä passaa. Herttalähdön jälkeen tikkejä on luultavasti jopa yksitoista, koska patakuningas on välissä toisena, kortit istuvat hyvin eikä käsissä ole juurikaan hukka-arvoja.

5. Pohjoinen/P-E

<p> ♠ QJ102 ♥ 87 ♦ QJ109 ♣ AQ4 </p>	<p> ♠ K75 ♥ Q62 ♦ K872 ♣ J83 </p>	<p> ♠ A96 ♥ AJ1043 ♦ A43 ♣ 76 </p>	<p> ♠ 843 ♥ K95 ♦ 65 ♣ K10952 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	Pass	1♥	Pass
1♠	Pass	INT	Pass
2NT	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass		

Itä avaa 1♥, joka lupaa 12+ ap. Lännellä ei ole tukea, joten hän ehdottaa pataa yhteiseksi valttiväriksi. Idällä ei ole patatukea eikä toista väriä. Niinpä itä tarjoaa 1NT ja rajoittaa samalla kätensä 12–14 arvopisteeseen. 12 arvopisteellä länsi tekee täyspeli-inviitin tarjoamalla 2NT, ja itä, jolla on hiukan lisävoimaa, korottaa täyspeliin.

6. Itä/I-L

<p> ♠ 7642 ♥ 43 ♦ J7652 ♣ 105 </p>	<p> ♠ K109 ♥ Q1065 ♦ AK3 ♣ K74 </p>	<p> ♠ Q53 ♥ AKJ97 ♦ Q104 ♣ 63 </p>	<p> ♠ AJ8 ♥ 82 ♦ 98 ♣ AQJ982 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	3NT	1♥	2♣
Pass		Pass	Pass

Itä avaa 1♥. Myös etelällä on avauskäsi, ja hän tarjoaa väliin 2♣. Lännellä ei ole tukea eikä voimaa muuhun tarjoukseen kuin passiin. Pohjoisella on herttapito ja kokonaista 15 ap, joten hän tarjoaa täyspelin. Pelinviejänä pohjoinen tietää, että lännellä on enintään yksi sotamies, koska itä on luvannut avauskäden. Niinpä patarouva on leikattava idältä. Pelinviejä saa kolme pataa, kaksi ruutua ja kuusi ristiä eli yhteensä yksitoista tikkiä.

7. Etelä/kaikki

<p> ♠ K92 ♥ J1063 ♦ A642 ♣ K5 </p>	<p> ♠ AJ75 ♥ Q98 ♦ 75 ♣ QJ92 </p>	<p> ♠ Q1063 ♥ A72 ♦ 93 ♣ 8763 </p>	<p> ♠ 84 ♥ K54 ♦ KQJ108 ♣ A104 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	1♠	Pass	1♦
Pass	Pass	Pass	INT

Etelä avaa 1♦. 6+ ap:n kädellä pohjoinen ehdottaa pataa valttiksi. Etelällä ei ole tukea eikä sivuväriä, joten hänen on tarjottava 1NT. Silloin pohjoinen tietää, että partnerilla on 12–14 ap. Koska omassa kädessä on vain 10 ap, pohjoisen on passattava. Edes täyspeli-inviitti ei kannata. Jos itä keksii patalähdön, mikä on vaikeaa pohjoisen patatarjouksen jälkeen, puolustus voi estää pelinviejää saamasta enemmän kuin seitsemän tikkiä. Muut lähdöt johtavat suurempaan tikkimäärään.

8. Länsi / ei kukaan

<div> <div> ♠ 64 ♥ Q 10 6 ♦ Q J 10 ♣ AQJ95 </div> <div> ♠ KJ932 ♥ K ♦ A84 ♣ K872 </div> <div> P L I E </div> <div> ♠ AQ87 ♥ A42 ♦ 9765 ♣ 10 4 </div> </div>			
<div> ♠ 10 5 ♥ J98753 ♦ K32 ♣ 63 </div>			
Väst	Nord	Öst	Syd
1♠	2♣	3♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

Lännen pata-avauksen jälkeen pohjoinen tarjoaa väliin 2♣. Idällä on patatuki ja 10 ap, ja hän tekee täyspeli-inviitin 3♠:lla. Länsi ottaa inviitin vastaan hyvän jakauman sa turvin. Ruuturouvalähdön jälkeen pelinviejän on tehtävä pelinvientisuunnitelma. Oikea pelitapa on voittaa tikki käteen, pelata herttakuningas ja valtata siten, että pöytä jää lopuksi kiinni. Sitten pöydästä pelataan herttaässä, jolle sakataan ruutumenevä. Näin pelinviejä rajoittaa menevänsä kahteen risti- ja yhteen ruututikkiin ja peli menee tasan kotiin.

♦ A84

♠ KJ932
 ♣ K872 ♥ K



Jaot – 5. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

<div> <div> <div>♠ QJ632</div> <div>♥ AKQ9</div> <div>♦ 32</div> <div>♣ 72</div> </div> <div> <div>♠ A109</div> <div>♥ 53</div> <div>♦ A865</div> <div>♣ QJ103</div> </div> <div> <div>♠ K875</div> <div>♥ 742</div> <div>♦ J1097</div> <div>♣ 54</div> </div> <div> <div>♠ 4</div> <div>♥ J1086</div> <div>♦ KQ4</div> <div>♣ AK986</div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	1♠	Pass	2♣
Pass	2♥	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

Pohjoinen avaa 1♠. Ilman patatukea ja 12+ arvopisteellä etelä voi ehdottaa ristiä valtiksi tarjoamalla 2♣. Tällainen 2 yli 1 tarjous on vähintään täyspelivaatimus, jonka jälkeen pari voi kaikessa rauhassa hakea oikeaa sitoumusta. Pohjoisella ei ole valttitukea, mutta hän kertoo toisen värinsä tarjoamalla 2♥. Samalla hän rajoittaa käden voiman 12–(16)17 arvopisteeseen. Vahvempi käsi voisi tehdä hypäävän tarjouksen 3♥, joka lupaa 18–21 ap. Etelän 13 ap puhuu sen puolesta, että slammia on turha hakea. Niinpä etelä päättää tarjoussarjan hyppäämällä herttatäyspeliin, sillä yhteinen valttiväri on löytynyt. Ruutusotamieslähdön jälkeen pelinviejän on pysähdyttävä miettimään ja laskeettava tikkinsä ennen kuin hän ryhtyy pelaamaan. Kaksi ristiä, yksi ruutu ja neljä herttaa tuottaa seitsemän tikkiä ja kahden varkauden jälkeen tikkejä on yhdeksän. Täyspeliin vaaditaan kuitenkin kymmenen tikkiä. Pelinviejä ei siis voi poistaa puolustuksen valtteja. Sen sijaan hänen on pelattava vuorovarkauksin antamalla ensin yksi pata-tikki puolustukselle ja varastamalla sitten vuorotellen pataja ja ristejä, sillä pöydän ja käden valtit ovat vahvoja. Tämä johtaa kahteen risti-, yhteen ruutu- ja kahdeksaan valttitikkiin, jos puolustus ei käänneä valttia ruutuässän ottamisen jälkeen. Ilkeä länsi voi kuitenkin laittaa kapuloi-ta pelinviejän rattaisiin voittamalla ruutuässän ja kääntämällä valtin. Pelinviejä voittaa tikin, minkä jälkeen hänen on pelattava ristiässä ja -kuningas, varastettava risti, mentävä pöytään ruudulla ja varastettava toinen risti. Tällöin pöydän viimeinen risti kasvaa ja puolustus joutuu tyytymään yhteen pata- ja kahteen ruututikkiin.

Nyt olet saanut esimakua siitä, miten monisyisiä jaot voivat olla ja mitä mielenkiintoisia tilanteita ja valintoja sekä puolustajilla että pelinviejällä on edessään.

2. Itä/P-E

<div> <div> <div>♠ 109843</div> <div>♥ A2</div> <div>♦ 842</div> <div>♣ J83</div> </div> <div> <div>♠ J52</div> <div>♥ 109</div> <div>♦ KQ7</div> <div>♣ AK542</div> </div> <div> <div>♠ KQ7</div> <div>♥ KJ8753</div> <div>♦ A6</div> <div>♣ 76</div> </div> <div> <div>♠ A6</div> <div>♥ Q64</div> <div>♦ J10953</div> <div>♣ Q109</div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
		1♥	Pass
2♣	Pass	2♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

13 arvopisteellä itä avaa 1♥. Lännellä ei ole valttitukea, mutta hyvä ristiväri, jota hän ehdottaa valtiksi. Samalla länsi tekee täyspelivaatimuksen 2 yli 1 tarjouksellaan. Itä tarjoaa uudelleen herttaa, mikä lupaa vähintään kuuden kortin värin. Silloin länsi näkee, että yhteinen valttiväri on löytynyt. Koska itä on rajoittanut kätensä 12–14 arvopisteeseen, länsi voi turvallisesti mielin hypätä täyspeliin. Ruutusotamieslähdön jälkeen pelinviejä menettää todennäköisesti yhden padan ja kaksi herttaa, joten peliin tulee 10 tikkiä ja se menee tasan kotiin.

3. Etelä/I-L

<div> <div> <div>♠ 10762</div> <div>♥ 1032</div> <div>♦ 84</div> <div>♣ AK62</div> </div> <div> <div>♠ QJ984</div> <div>♥ AKQ94</div> <div>♦ 73</div> <div>♣ 4</div> </div> <div> <div>♠ AK</div> <div>♥ J76</div> <div>♦ KJ1095</div> <div>♣ QJ10</div> </div> <div> <div>♠ 53</div> <div>♥ 85</div> <div>♦ AQ62</div> <div>♣ 98753</div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
			Pass
1♠	Pass	2♦	Pass
2♥	Pass	2NT	Pass
3♥	Pass	4♥	Pass
Pass	Pass		

Lännellä on hyvä kaksivärikäsi: 5-5-ylävärit (hertta ja pata). Hän aloittaa tarjoamalla ylempää väriä (pataa), jota hän voi tarvittaessa tarjota toista väriä kaksi kertaa kertoakseen jakaumansa. 1♠:n jälkeen itä tarjoaa ruutua, koska hänellä ei ole valttitukea. Länsi tarjoaa 2♥, joka lupaa vähintään 5-4-ylävärit ja 12–14 ap. Idällä ei edelleen-

kään ole tukea eikä lisäpituutta omassa värissä. Itä tarjoaa 2NT nähdäkseen, onko avaajalla lisää kerrottavaa, ja näin yhteinen herttaväri löytyy. Jos lännellä olisi esimerkiksi viisi pataa, neljä herttaa ja kaksi ruutua ja ristiä, hän olisi tarjonnut 3NT.

4♥:aa vastaan pohjoinen lähtee luultavasti ristiässällä. Kun pöytä tulee näkyviin, pohjoinen näkee, että värin jatkaminen on riskialtista. Koska pelinviejä on luvannut kymmenen korttia yläväreissä, hän todennäköisesti voi varastaa ristijatkon. Siksi pohjoisen on käännettävä ruutua etelän rouvalle tai ässälle sen mukaan, minkä kortin pelinviejä määrää pelattavaksi pöydästä. Jos etelä ottaa toisen ruututikkinsä ja pelaa lisää ruutua, pelinviejän on varastettava kolmas ruutukierros korkealla valtilla, jotta sitoumus ei menisi pietiin.

4. Länsi/kaikki

<p> ♠ AQJ83 ♥ J984 ♦ A54 ♣ A </p>	<p> ♠ 1062 ♥ A7 ♦ QJ9 ♣ 98653 </p>	<p> ♠ K97 ♥ 65 ♦ 10632 ♣ Q1074 </p>	<p> ♠ 54 ♥ KQ1032 ♦ K87 ♣ KJ2 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	1♠	Pass	2♥
Pass	3♥	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

Ilman patatukea etelä tarjoaa herttavärinsä. Koska 2♥ on täyspelivaatimus, pohjoisen kuuluu hitaan lähestymistavan mukaan tarjota vain 3♥, joka lupaa paremmat kortit. 12–14 ap:n minimikädellä pohjoinen olisi hypännyt 4♥:aan. Etelällä on kuitenkin minimi, ja hän tyytyy tarjoamaan täyspelin. Lännellä ei ole erityisen hyvää lähtökorttia. Hän lähtee luultavasti ruuturouvalle, jolla hän toivoo kasvattavansa tikkejä väristä. Pelinviejäällä on alustavasti herttamenevä ja ehkä patamenevä, sillä ruudun voi sakata ristikuninkaalle ristiässän ablokeeraamisen jälkeen. Pelinviejän on siis voitettava ruutuässä, ablokeerattava ristiässä ja pelattava valttia, kunnes puolustus ottaa herttaässän. Kun herttaässä on poissa pelistä, pelinviejä poistaa puolustuksen loput valtit, sakaa ruutumenevän ristikuninkaalle ja leikkaa pataa. Leikkaus epäonnistuu, ja pelinviejä saa lopulta yksitoista tikkiä.

5. Pohjoinen/P-E

<p> ♠ 72 ♥ 9873 ♦ J93 ♣ Q432 </p>	<p> ♠ Q8 ♥ QJ106 ♦ AK6 ♣ AKJ7 </p>	<p> ♠ AKJ53 ♥ A4 ♦ Q1082 ♣ 95 </p>	<p> ♠ 10964 ♥ K52 ♦ 754 ♣ 1086 </p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	Pass	1♠	Pass
2♣	Pass	2♦	Pass
2NT	Pass	3NT	Pass
6NT	Pass	Pass	Pass

Itä avaa 1♠. Lännellä on peräti 20 ap, joten parin on pelattava vähintään pikkuslammiä. Mutta mikä on oikea sitoumus? Länsi tarjoaa 2♣, joka lupaa 12+ ap ja vähintään neljän kortin ristin. Itä kertoo toisen värinsä, ruudun. Lännellä ei ole edelleenkään tukea, ja hän tarjoaa 2NT saadakseen lisätietoa avauskädestä. 3NT:n jälkeen länsi tietää, että idällä ei ole kuuden kortin pataa, viiden kortin ruutua eikä neljän kortin ristiä ja että idällä on 12–14 ap muuten tasaisessa kädessä. Länsi päättää tarjoussarjan sangipikkuslammiin, sillä parilla ei ole yhteistä valttiväriä.

Pohjoinen on seurannut tarjoussarjaa ja päättää luultavasti lähteä sarjan korkeimmalla kortilla eli herttaysillä. Pelinviejän on laskettava tikkinsä. Pelinviejäällä on luultavasti vähintään kymmenen tikkiä, ja hän voi rauhassa yrittää herttaleikkausta. Leikkaus ei onnistu, mutta pelinviejälle kasvaa kaksi ylimääräistä herttatikkiä, joten tikkejä kertyy yhteensä kaksitoista. Jos leikkaus olisi onnistunut, pelinviejä olisi voinut testata ruutuvärin. Koska puolustajien ruutu on jakautunut 3-3, pelinviejä olisi saanut kaikki kolmetoista tikkiä.

Jos puolustajien padat olisivat jakautuneet huonosti (5-1), pelinviejä ei olisi saanut viittä patatikkiä. Silloin pelinviejä olisi voinut yrittää kahdettatoista tikkiä leikkaamalla ruutua tai ristiä ja luultavasti onnistunut, jos kuvia olisi leikattu pelaajalta, jonka pataväri on lyhyt.

6. Itä/I-L

<p>♠ J8</p> <p>♥ AKQ954</p> <p>♦ K7</p> <p>♣ Q87</p>	<p>♠ 106</p> <p>♥ 7632</p> <p>♦ A6543</p> <p>♣ K10</p>	<p>♠ Q742</p> <p>♥ 8</p> <p>♦ QJ982</p> <p>♣ 654</p>	<p>♠ AK953</p> <p>♥ J10</p> <p>♦ 10</p> <p>♣ AJ932</p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	2♥	Pass	1♠
Pass	3♥	Pass	3♣
Pass	Pass	Pass	4♥

Ilman patatukea pohjoinen tarjoaa 2♥ ja tekee täyspeli-vaatimuksen 2 yli 1 tarjouksellaan. 2♥ tarjous lupaa 5+ ♥. Ilman valttitukea etelä ehdottaa toista väriään, ristiä. Pohjoinen tarjoaa uudelleen herttaa näyttääkseen lisäpituutta. Etelä korottaa kahden kortin herttatuellaan, ja pohjoinen-etelä päättyy oikeaan sitoumukseen. Koska ristileikkaus epäonnistuu, pohjoinen saa yksitoista tikkiä idän todennäköisen ruuturouvalähdön jälkeen.

7. Etelä/kaikki

<p>♠ A1098</p> <p>♥ QJ4</p> <p>♦ 109</p> <p>♣ K732</p>	<p>♠ KQJ762</p> <p>♥ K10</p> <p>♦ KJ4</p> <p>♣ 54</p>	<p>♠ 5</p> <p>♥ A932</p> <p>♦ Q87</p> <p>♣ AQJ86</p>	<p>♠ 43</p> <p>♥ 8765</p> <p>♦ A6532</p> <p>♣ 109</p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
1♠	Pass	2♣	Pass
2♠	Pass	2NT	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

Ilman patatukea itä tekee 2 yli 1 tarjouksen ristissä, sillä hänellä on täyspelivoima. Huomaa, että 6–11 arvopisteellä itä ei voi tarjota 2♣, vaan hänen on tyydyttävä 1NTtarjoukseen. 2♣:n jälkeen länsi tarjoaa padan uudelleen. Idällä ei ole edelleenkään tukea, ja hän voi tehdä odottavan tarjouksen 2NT kuullakseen, onko lännellä lisää kerrottavaa väriensä pituuksista. Koska näin ei ole, länsi tarjoaa 3NT. Etelä lähtee todennäköisesti pienellä ruudulla, pelinviejä voittaa tikin pöytään ja yrittää kasvattaa pataväriin. Pohjoinen pääsee kiinni pataässällä

ja kääntää lisää ruutua. Etelä voittaa tikin ja kasvattaa ruutuväriin. Koska pataväri ei kasva, pelinviejän on yritettävä ristileikkausta. Koska leikkaus onnistuu, itä saa kolme ristiä, kaksi ruutua, kaksi herttaa ja kaksi pataa eli yhteensä yhdeksän tikkiä, sillä pohjoisella ei ole enää ruutua jäljellä palautettavaksi etelälle.

8. Länsi / ei kukaan

<p>♠ AKQ82</p> <p>♥ AQ984</p> <p>♦ 64</p> <p>♣ 9</p>	<p>♠ J9653</p> <p>♥ J5</p> <p>♦ J2</p> <p>♣ A876</p>	<p>♠ 7</p> <p>♥ K3</p> <p>♦ 9875</p> <p>♣ K105432</p>	<p>♠ 104</p> <p>♥ 10762</p> <p>♦ AKQ103</p> <p>♣ QJ</p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	1♠	Pass	2♦
Pass	2♥	Pass	3♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass	Pass	Pass	Pass

Pohjoinen avaa ylimmällä viiden kortin värillään, padalla. Toisella kierroksella hän voi kertoa herttaväriinsä, jos tarjoussarja jatkuu. Kun etelä tekee 2 yli 1 tarjouksen 2♦:lla, pohjoinen tietää, että parilla on yhteensä vähintään 27 ap ja täyspeli on tarjottava. Pohjoinen näyttää herttaväriinsä, jota etelä tukee, ja pohjoinen korottaa täyspeliin. Ristilähdön jälkeen pelinviejä voi yrittää valttileikkausta. Leikkaus epäonnistuu, mutta pelinviejälle kuuluu silti yksitoista tikkiä.

Jaot – 6. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
1♠	1♦	Dbl	Pass
Pass	Pass	2♠	Pass

Pohjoinen avaa 1♦. Idällä on 16 ap, joten hänen on tarjottava jotain. Ilman ruutupittoa itä ei voi tarjota 1NT, joka olisi ruutupidolla ja 15–17 arvopisteellä oikea välitarjous. Koska idällä ei ole viiden kortin väriä, hän ei voi myöskään tehdä väritarjousta. Ainoaksi vaihtoehdoksi jää tarjouslaatikon punainen lappu, johon on merkitty x. Se on kahdennus ja tarkoittaa tässä tapauksessa, että idällä on avauskäsi ja vähintään kolme korttia kaikissa tarjoamattomissa väreissä. Kahdennus pyytää partneria kuvaamaan kättään oikean sitoumuksen löytämiseksi. Tällaisesta kahdennuksesta käytetään nimitystä ilmaisukahdennus. Etelä passaa ja länsi tarjoaa pisintä väriään. Periaatteet ovat suunnilleen samat kuin häiritsemättömässä tarjoussarjassa: yhden tason väritarjous lupaa 0–8 ap, hyppy kahden tasolle 9–10 ap, hyppy kolmen tasolle 11–12 ap ja 13+ pisteellä tarjotaan suoraan täyspeli. Tässä tapauksessa länsi tyytyy tarjoamaan 1♠. Itä invtoi tarjoamalla 2♠, sillä hänellä on hiukan lisävoimaa lupaamaansa nähden, ja länsi passaa minimillä. Pelaamalla valttia pöydän kuvia kohti länsi menettää yhden padan, ruudun ja ristin edellyttäen, että länsi voittaa ruutulähdön ässällä ja pelaa heti valttia. Jos pohjoinen pelaa pienen padan, länsi voittaa tikin patarouvalle. Sitten länsi pelaa hertan pöydän rouvalle ja uudelleen valtin pöytää kohti, jolloin hän selvittää värin yhdellä menevällä.

2. Itä/P-E

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	2NT	1♥	Dbl
Pass	Pass	Pass	3NT

14 arvopisteellä ja ilman viiden kortin väriä etelän ainoa tarjousvaihtoehto on ilmaisukahdennus. Pohjoisen ainoa neljän kortin väri on hertta, hänellä on hyvä herttapito ja 12 ap. Niinpä hän tekee täyspelivihjeen 2 NT:n hyppävällä tarjouksella. Etelä nostaa 3NT:iin, koska hänellä on hiukan lisävoimaa. Itä lähtee luultavasti hertalla. Pelinvieji tietää, että lännellä on enintään 2 ap, joten kaksoisleikkaus padassa onnistuu. Peliin tulee yksitoista tikkiä, sillä pelinvieji saa kolme pataa, kaksi herttaa, kolme ristiä ja kolme ruutua (koska idän ruutukuvat putoavat ässän ja kuninkaan alle).

3. Etelä/I-L

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Dbl	Pass	2♠	1♥
4♠	Pass	Pass	Pass

Etelä avaa 1♥, ja länsi tekee ilmaisukahdennuksen. Itä hyppää 2♠:aan täyspelivihjeenä, ja länsi korottaa hyvällä kädellään 4♠:aan. Herttaässälähdön jälkeen puolustuksella ei ole enää hyviä kääntöjä. Kiinni päästessään pelinvieji leikkaa ristiä, sakaa ristin ruutukuninkaalle, ottaa kaik-

58 Peruskurssi: tarjoaminen bridgessä

ki sivutikit ja sitten loput tikit vuorovarkauksin. Sitoumukseen tulee peräti 12 tikkiä. Pelinviejä ei kuitenkaan saa varastaa viimeistä ruutua pienellä valtiilla, jonka etelä voi varastaa yli. Silloin pelinviejä saa vähemmän tikkejä, mutta täyspeli ei ole kuitenkaan vaarassa.

4. Länsi/kaikki

<p>♠ 10 7 ♥ K Q J ♦ K J 8 7 4 ♣ K 9 3</p>	<p>♠ A J 9 3 ♥ A 9 6 2 ♦ 5 ♣ A Q 10 7</p>	<p>♠ Q 4 ♥ 10 8 3 ♦ Q 10 6 2 ♣ 8 6 5 2</p>	<p>♠ K 8 6 5 2 ♥ 7 5 4 ♦ A 9 3 ♣ J 4</p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
1♦	Dbl	Pass	1♠
Pass	3♠	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

Tällä kertaa pohjoisen on otettava kantaa lännen avaus-
tarjouksen jälkeen. Pohjoinen ilmaisukahdentaa, ja etelä
tarjoaa patavärinsä. 15 arvopisteellä ja hyvällä jakaumalla
pohjoisella on riittävästi ylimääräistä voimaa vahvaan 3♠:n
inviittiin. Etelä nostaa täyspeliin, ja länsi lähtee herttaku-
ninkaalla. Kun valtti on 2-2 ja ristileikkaus onnistuu, pelin-
viejä saa yksitoista tikkiä.

5. Pohjoinen/P-E

<p>♠ A K 10 9 ♥ 8 5 ♦ A J 2 ♣ J 10 7 5</p>	<p>♠ 5 4 ♥ K 9 6 4 3 ♦ Q 9 8 ♣ A K 2</p>	<p>♠ J 8 7 6 2 ♥ A ♦ K 10 6 5 3 ♣ Q 8</p>	<p>♠ Q 3 ♥ Q J 10 7 2 ♦ 7 4 ♣ 9 6 4 3</p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	1♥	Pass	Pass
Dbl	Pass	3♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

Pohjoinen avaa 1♥. Idän voima ei riitä välitarjoukseen.
Myöskään etelällä ei ole tarpeeksi voimaa partnerin tuke-
miseen. Lännellä on avauskäsi, ja ilman viiden kortin vä-

riä länsi ilmaisukahdentaa. Idän kortit paranevat selvästi,
ja hän tekee vahvimman mahdollisen inviitin hyppäämällä
3♠:aan ellei tarjoa suoraan 4♠. Länsi ottaa inviitin vastaan
ja tarjoaa täyspelin.

Etelä lähtee luultavasti herttarouvalla eli sarjan korkeim-
malla kortilla. Pataässä ja -kuningas pudottavat etelän
rouvan. Tällöin pelinviejä tietää, että ruuturuuva on pohjoi-
sella, sillä pohjoisella on kaikki puuttuvat arvopisteet. Pe-
linviejä saa viisi ruutua, viisi pataa ja herttaässän eli yh-
teensä yksitoista tikkiä.

6. Itä/I-L

<p>♠ A K Q ♥ 9 7 4 2 ♦ A 2 ♣ 9 8 5 4</p>	<p>♠ 10 8 5 2 ♥ K Q J ♦ Q J 8 ♣ K Q 6</p>	<p>♠ 6 ♥ 6 5 ♦ 10 9 7 6 4 3 ♣ J 10 3 2</p>	<p>♠ J 9 7 4 3 ♥ A 10 8 3 ♦ K 5 ♣ A 7</p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	4♠	Pass	1♠
Dbl	Pass	Pass	Pass
		Pass	Pass

Etelä avaa 1♠. Lännellä on avauskäsi, mutta hän ei voi il-
maisukahdentaa eikä tarjota omaa väriä, joten hänen on
passattava. Pohjoinen korottaa pata-avauksen täyspeliin.
Lännellä on neljä tikkiä kädessään, joten hän tietää, että
sitoumus ei voi mennä kotiin. Niinpä länsi kahdentaa. Täs-
tä käytetään nimitystä rankaisukahdennus.

7. Etelä/kaikki

<div> <div> ♠ 43 ♥ J 10 7 5 ♦ A 10 9 4 ♣ 5 4 3 </div> <div> ♠ KJ 10 9 8 ♥ A 4 2 ♦ J 8 ♣ Q 8 7 </div> <div> ♠ 2 ♥ KQ 8 6 ♦ Q 5 3 2 ♣ AJ 10 6 </div> <div> ♠ AQ 7 6 5 ♥ 9 3 ♦ K 7 6 ♣ K 9 2 </div> <div> P L I E </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	Pass	Dbl	1♠
Pass	Pass		Pass

Etelä avaa jälleen 1♠. Kahden passin jälkeen idän, jolla on avauskäsi, ainoa vaihtoehto on ilmaisukahdennus. Lännen on passaamalla muunnettava kahdennus rankaisukahdennukseksi, sillä lännellä on viisi hyvää valttia avauskäden takana. Kun länsi passaa, pelinviejä tietää, että sitoumus on vaikea saada kotiin. Etelän on yritettävä mahdollisuuksien mukaan varastaa pienillä valteillaan. Etelä saa parhaassa tapauksessa kuusi tikkiä. Jos ilkeä länsi pelaa valttia aina kiinni päästessään, etelä ei voi saada kuin viisi tikkiä. Jos itä-länsi päättää yrittää 3 sangia, pohjoinen-etelä voi pietittää sitoumuksen kasvattamalla kolme ruututikkiä, jonka lisäksi puolustajat saavat pataässän ja ristikuninkaan tai herttasotamiehen pelitavasta riippuen.

8. Länsi / ei kukaan

<div> <div> ♠ Q 10 6 5 2 ♥ A 7 ♦ K 9 ♣ J 10 9 3 </div> <div> ♠ 43 ♥ Q 5 4 2 ♦ 10 7 6 5 ♣ 7 4 2 </div> <div> ♠ A 7 ♥ K 9 8 6 3 ♦ QJ 4 2 ♣ Q 5 </div> <div> ♠ KJ 9 8 ♥ J 10 ♦ A 8 3 ♣ AK 8 6 </div> <div> P L I E </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	Pass	1♥	Dbl
Pass	2♠	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

Idän 1♥ avauksen jälkeen etelä ilmaisukahdentaa. Pohjoisella on 10 ap ja viiden kortin pata. Siksi pohjoisen on hypättävä täyspelivihjeenä 2♠:aan kysyäkseen, onko partnerilla lisävoimaa. 16 arvopisteellä etelä voi huoletta tarjota 4♠. Itä lähtee herttakutosella. Pelinviejä menettää vain yhden hertan ja padan, ja sitoumukseen tulee yksitoista tikkiä.



Jaot – 7. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

<div> <div> <p>♠ 9 7 6</p> <p>♥ K Q 10 9 6 5</p> <p>♦ A 8 7</p> <p>♣ 6</p> </div> <div> <p>♠ A 10 3</p> <p>♥ A 2</p> <p>♦ J 9 2</p> <p>♣ J 10 8 4 3</p> </div> <div> <p>♠ 8 4 2</p> <p>♥ 4 3</p> <p>♦ K Q 10 5</p> <p>♣ Q 9 7 2</p> </div> <div> <p>♠ K Q J 5</p> <p>♥ J 8 7</p> <p>♦ 6 4 3</p> <p>♣ A K 5</p> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	2♥	Pass	3♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

6–11 arvopisteellä ja kuuden kortin hertalla, padalla tai ruudulla avaamme kahden tasolla. Tarkoituksena on esittää ja viedä tarjoustilaa vastustajilta. Tässä tapauksessa estoavaus myös kertoi partnerillemme, millaiset kortit meillä on. 6–11 ap:n lisäksi avaus lupaa joitakin kuvakortteja värissä. Heikolla kakkosella ei avata, jos värissä on ainoastaan sotamies, ja yleensä värissä on vähintään kaksi huippukuvaa. Näiden tietojen perusteella etelän on helppo invitoida, sillä hän pystyy laskemaan lähes kymmenen tikkiä: 2–3 pataa, 5–6 herttaa ja kaksi ristiä. Lähes maksimillaan pohjoinen tarjoaa täyspelin. Ruutukuningaslähdön jälkeen pelinviejä menettää luultavasti yhden padan, hertan ja ruudun. Toinen ruutumenevä sakataan nopeasti ristikuninkaalle ennen valtinpoistoa.

2. Itä/P-E

<div> <div> <p>♠ 9 8 7 2</p> <p>♥ K Q J 5</p> <p>♦ 10 6</p> <p>♣ A Q J</p> </div> <div> <p>♠ A K 4</p> <p>♥ A 3</p> <p>♦ A 9 7</p> <p>♣ 10 8 6 4 2</p> </div> <div> <p>♠ 6 5</p> <p>♥ 8 7 2</p> <p>♦ K Q J 4 3 2</p> <p>♣ 9 3</p> </div> <div> <p>♠ Q J 10 3</p> <p>♥ 10 9 6 4</p> <p>♦ 8 5</p> <p>♣ K 7 5</p> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
		2♦	Pass
3NT	Pass	Pass	Pass

Itä avaa 2♦. Kädessä on 6–11 ap ja laadukas ruutuväri, eli se on täysin luvatus mukainen. Lännen on laskettava tikkejä. Kuusi ruutua, kaksi pataa ja yksi hertta eli yhteensä

yhdeksän tikkiä. Jos partnerilla ei ole ruuturouvaa, pahimassa tapauksessa sitoumus riippuu leikkauksen onnistumisesta. Pohjoisen herttakuningaslähdön jälkeen jako on luultavasti ohi 10 sekunnissa, sillä pelinviejä levittää yhdeksän tikkiä.

3. Etelä/I-L

<div> <div> <p>♠ J 5 3 2</p> <p>♥ 8 3 2</p> <p>♦ Q 8</p> <p>♣ A 8 5 3</p> </div> <div> <p>♠ A</p> <p>♥ A K J 10 7 4</p> <p>♦ 9 6 3</p> <p>♣ K 9 6</p> </div> <div> <p>♠ 8 7</p> <p>♥ Q 9 6</p> <p>♦ A J 7 5 4</p> <p>♣ Q J 7</p> </div> <div> <p>♠ K Q 10 9 6 4</p> <p>♥ 5</p> <p>♦ K 10 2</p> <p>♣ 10 4 2</p> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
3♥	Pass	4♥	2♠
Pass	4♠	Dbl	Pass
Pass	Pass		Pass

Tämä on yksi kurssin vaikeimmista jaoista. Etelä avaa heikolla 2♠:lla, ja länsi joutuu tekemään välitarjouksen kolmen tasolla. Pohjoinen on kiperässä paikassa ja joutuu muistelemaan pistetaulukkoita. Jos itä-länsi tarjoaa 4♥ ja saa kymmenen tikkiä, heille kirjataan 620 pistettä. Jos itä-länsi tarjoaa 3♥ ja saa kymmenen tikkiä, he saavat 170 pistettä. Jos pohjoinen-etelä pelaa kahdennettuna 4♠, itä-länsi saa 100 pistettä yhdestä piedistä, 300 pistettä kahdesta piedistä ja 500 pistettä kolmesta piedistä. Pohjoinen näkee, että sitoumukseen tulee tuskin yli kolmea pientä. Pohjoinen passaa ensin siltä varalta, että kaikki passaavat 3♥:aan. Tällä kertaa itä nostaa partnerinsa tarjouksen täyspeliin. Pohjoinen tarjoaa 4♠, jonka hän uskoo olevan edullisempi kuin vastustajien täyspeli. Kuinka eri sitoumuksissa käy? 4♥:ssa puolustus saa kaksi ruututikkiä ja yhden ristitikin. 4♠:ssa puolustus saa yhden pata-, hertta- ja ruututikin ja kaksi ristitikkiä. 4♠ menee siis kahteen pettiin, ja itä-lännelle kirjataan 300 pistettä 620 pisteen sijaan. Pohjoinen siis passasi 3♥:aan siinä toivossa, että pistemenetys olisi vieläkin pienempi.

Jos pohjoinen päättää viisaasti tarjota 4♠, idän on kahdennettava, jottei partneri tarjoa enää lisää. Itä-länsi saa keskittyä puolustamiseen. Jos itä-länsi tarjoaa 5♥, se menee pettiin, jolloin pisteet kirjataan vastustajan sarakkeeseen. Pettiin menevän sitoumuksen tietoista tarjoamista kutsutaan uhrautumiseksi.

4. Länsi/kaikki

<p>♠ J 10 7 4 3 ♥ 5 3 ♦ Q 8 6 ♣ Q 10 5</p> <p>♠ 6 2 ♥ 10 6 2 ♦ A K J 10 4 2 ♣ 9 4</p> <p>♠ K 9 8 ♥ A K Q J 4 ♦ 9 5 ♣ A 6 2</p> <p>♠ A Q 5 ♥ 9 8 7 ♦ 7 3 ♣ K J 8 7 3</p>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
2♦	Pass	2♥	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

Nyt lännellä on kortit heikkoon kahden tason avaukseen, tällä kertaa ruudussa. Idällä on hyvät kortit, ja hänen on tutkittava täyspelin mahdollisuutta. Itä tarjoaa pistintä väriään, herttaa. Tarjous on vaatimus ja lupaa vähintään täyspeli-inviittivoiman ja vähintään viiden kortin värin. Länsi korottaa 3♥:aan, sillä yhteinen valttiväri on löytynyt, ja itä tarjoaa täyspelin. Etelä lähtee luultavasti ristikolmosella, jonka pelinviejä voittaa ässällä. Idän on pelattava erittäin tarkasti saadakseen pelin kotiin, sillä kortit istuvat huonosti. Idän on pelattava ruutuässä ja -kuningas ja varastettava ruutu korkealla valtiilla. Kun ruuturouva putoaa, pelinviejälle kasvaa viisi ruututikkiä. Sitten pelinviejä pelaa kaksi suurta herttaa kädestään ja pääsee pöytään hakemaan kasvaneet ruudut pelaamalla säästämänsä pienen valtin pöydän kympille. Tällöin itä saa viisi herttaa ja viisi ruutua (pelinviejä varasti kuudennen ruudun) sekä ristiässän eli 11 tikkiä. Jos pelinviejä leikkaa ruutua, puolustus saa yhden ristin, yhden ruudun ja kaksi patatikkiä, jolloin sitoumukseen tulee yksi pieti.

5. Pohjoinen/P-E

<p>♠ K Q J 10 9 6 5 ♥ 6 ♦ 4 3 2 ♣ 6 5</p> <p>♠ 8 7 4 ♥ K 10 9 8 3 ♦ A ♣ A 8 7 2</p> <p>♠ – ♥ Q J 7 5 ♦ 10 9 8 7 6 ♣ K Q J 3</p> <p>♠ A 3 2 ♥ A 4 2 ♦ K Q J 5 ♣ 10 9 4</p>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	3♠	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

6–11 arvopisteellä ja seitsemän kortin värillä pohjoinen avaa 3♠. Tarjous lupaa heikon kakkosen tapaan vähintään kaksi huippukuvaa. Etelä voi laskea seitsemän pataa, yhden hertan ja vähintään kaksi ruutua ja tarjoaa täyspelin. Hyvällä puolustuksella peli menee pietiin, jos itä lähtee ruutua lännen ässälle. Länsi ottaa ristiässän ja jatkaa ristiä partnerin kuninkaalle, jolloin itä voi antaa lännelle ruutuvarkauden. Tällöin puolustus saa neljä ensimmäistä tikkiä. Itä lähtee kuitenkin suurella todennäköisyydellä ristikuninkaalla. Tällöin lännen on otettava kuningas yli ässällä, pelattava ruutuässä ja palautettava ristiä partnerin rouvalle, joka antaa seuraavaksi ruutuvarkauden. Kaikilla muilla puolustuksilla pelinviejä saa kotipeliin vaadittavat tikit. Itä-lännellä on paljon tikkejä hertta valtin, mutta pohjoinen-etelä esti heitä pääsemästä mukaan sarjaan.

6. Itä/I-L

<p>♠ 4 2 ♥ A K J 6 ♦ J 5 2 ♣ A K Q 6</p> <p>♠ 7 5 ♥ Q 10 9 3 ♦ 4 3 ♣ J 9 8 4 3</p> <p>♠ A J 10 ♥ 7 2 ♦ A Q 10 9 7 ♣ 10 5 2</p>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	Dbf	2♠	Pass
Pass	6NT	Pass	3NT
Pass		Pass	Pass

Itä avaa 2♠. Etelän ja lännen kädet ovat liian heikkoja, jotta he voisivat osallistua sarjaan. Pohjoinen ei voi tarjota mitään väriä, mutta näin vahvalla kädellä on tehtävä

jotain. Pohjoinen tekee ilmaisukahdennuksen, joka kertoo vähintään avauskäden ja vähintään kolme korttia kaikissa tarjoamattomissa väreissä. Hyvillä korteilla, 11–13 arvopisteellä ja patapidolla itä tarjoaa 3NT. Ylivahvalla kädellä pohjoinen tarjoaa slammin. Kun länsi lähtee padalla idän rouvalle ja pelinviejän ässälle, pelinviejän on toivottava, että ruutukuningas on leikattavissa. Pelinviejä saa kaksitoista tikkiä: kolme ristiä, viisi ruutua, kaksi herttaa ja kaksi pataa. Myös herttaleikkaus onnistuu. Sivumennen voidaan todeta, että JOS pelinviejä ottaa pataässän ja herttaässän, leikkaa ruutua, menee ristillä pöytään, leikkaa uudelleen ruutua, ottaa ristikuninkaan ja -rouvan ja pelaa sitten kaikki ruutunsa, länsi on puun ja kuoren välissä. Hän joutuu nimittäin hertta-risti-kiristuksen* uhriksi, sillä hän ei voi säilyttää pitoa molemmissa väreissä. Tällöin pelinviejä saa kaikki tikit. Tarkastele itse lännen kättä ja mieti, mitkä kortit itse säästäisit, kun yksi pata, yksi hertta, viisi ruutua ja kolme ristiä on pelattu.

Jos itä jäisi pelaamaan 2♠ kahdennettuna (kun vyöhykkeet otetaan huomioon), hyvä puolustus olisi lähteä herttaa sotamiehelle, pelata pataa pelinviejän läpi, ja kun pohjoinen pääsee uudelleen kiinni, lisää valttia. Tällöin pelinviejä saisi kokoon vain neljä patatikkiä, mikä tarkoittaa neljää piestiä ja 1100 pistettä – eli enemmän kuin mitä saa pikkuslammita.

* Kiristys tarkoittaa sitä, että pelaaja pakotetaan sakaaamaan yksi tai useampi kortti, joista hän ei haluaisi luopua, sillä jotain on pakko pelata.

7. Etelä/kaikki

<p>♠ K5 ♥ J8 ♦ 7432 ♣ 76532</p>	<p>♠ Q98 ♥ AK10952 ♦ 65 ♣ J9</p>	<p>P L I E</p>	<p>♠ AJ1032 ♥ 6 ♦ KQ109 ♣ AQ8</p>	<p>♠ 764 ♥ Q743 ♦ AJ8 ♣ K104</p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä	
2♥	Pass	2♠	Pass	
3♠	Pass	4♠	Pass	
Pass	Pass			

Länsi avaa 2♥. Idällä on 16 ap, joten täyspeli on lähellä. Kysymys kuuluukin, mikä on oikea täyspeli. Itä tekee vaatimustarjouksen 2♠, joka lupaa vähintään viiden kortin väriin. Länsi tukee kolmen kortin padalla, ja itä tarjoaa pata-täyspelin.

Etelällä ei ole hyvää lähtökorttia. Valinta osuu luultavasti jompaankumpaan mustaan väriin. Jos etelä lähtee ristillä tai ruudulla, puolustus saa vain yhden tikin. Muilla lähdöillä puolustukselle kuuluu moitteettomalla pelinviennillä kaksi tikkiä.

8. Länsi / ei kukaan

<p>♠ 2 ♥ KQJ6 ♦ KQ52 ♣ AJ94</p>	<p>♠ QJ10954 ♥ 1073 ♦ 8 ♣ K63</p>	<p>P L I E</p>	<p>♠ K876 ♥ 9 ♦ J964 ♣ Q852</p>	<p>♠ A3 ♥ A8542 ♦ A1073 ♣ 107</p>
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä	
2♠	Dbl	Pass	4♥	
Pass	Pass	Pass		

Länsi avaa 2♠. Pohjoinen ilmaisukahdentaa. Etelä hyppää suoraan täyspeliin avauskädellään ja viiden kortin hertallaan, sillä partnerin kahdennus lupaa vähintään kolmen kortin hertan. Jos etelä valtinpoiston jälkeen leikkaa idän ruutusotamiehen, sitoumukseen tulee patalähdöllä kaksitoista tikkiä. Pelinviejä menettää vain yhden ristin.

Jaot – 8. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

♠ AK102
 ♥ KJ5
 ♦ AQ76
 ♣ A4

♠ 65
 ♥ 86
 ♦ J9842
 ♣ QJ65

♠ Q974
 ♥ A73
 ♦ 1053
 ♣ 1087

♠ J83
 ♥ Q10942
 ♦ K
 ♣ K932

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	2NT	Pass	3♦
Pass	3♥	Pass	3NT
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

20–21 arvopisteellä ja tasaisella kädellä pohjoinen avaa 2NT. Etelä tietää, että voima riittää täyspeliin ja että slammin kotipelimahdollisuudet ovat pienet. Siksi kyse on pikemminkin siitä, mitä täyspeliä pelataan. Etelä tekee siirron 3♥:aan 3♦:lla ja tarjoaa sen jälkeen 3NT. Pohjoisen on joko passattava tai korjattava 4♥:aan oman kätensä perusteella. Jos kädessä on vain kaksi herttaa, on usein oikein passata 3NT:iin. Lyhyellä ristillä ja kolmen kortin hertalla pohjoinen korjaa 4♥:aan. Idällä ei ole selvää lähtökorttia. Ristilähtö on luultavasti paras. Ristilähdön pelinviejä voittaa pöytään, ottaa ruutukuninkaan, menee käteen ristillä, ottaa ruutuässän ja -rouvan ja sakaa niille padan ja ristin. Kun vahvat tikit on otettu, pelinviejä voi jatkaa vuorovarkauksin. Huomaa, että patoja ei saa varastaa liian pienillä valteilla. Tämä pelitapa tuottaa kokonaiset kaksitoista tikkiä, ja toisin pelaamalla pelinviejä joutuu tyytymään yhteentoista tikkiin.

2. Itä/P-E

♠ K82
 ♥ 10652
 ♦ J7
 ♣ J1043

♠ 543
 ♥ 943
 ♦ 6532
 ♣ A72

♠ A10
 ♥ AKJ
 ♦ AKQ109
 ♣ KQ5

♠ QJ976
 ♥ Q87
 ♦ 84
 ♣ 986

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
		2♣	Pass
2♦	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass		

Idän 3NT kertoo tasaisen 25–26 ap:n käden, joka on tarpeeksi vahva täyspelin pelaamiseen omasta kädestä. Etelän patarouvalähdön jälkeen pelinviejä ottaa nopeasti tikkinsä ennen kuin puolustus ehtii saada kasvaneet patansa. Pelinviejä saa siis ensimmäiset yksitoista tikkiä.

3. Etelä/I-L

♠ 865
 ♥ J1076
 ♦ 106
 ♣ 10875

♠ A72
 ♥ 94
 ♦ K9754
 ♣ J64

♠ KJ1043
 ♥ 85
 ♦ QJ32
 ♣ 92

♠ Q9
 ♥ AKQ32
 ♦ A8
 ♣ AKQ3

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
			2♣
Pass	2♦	Pass	2♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

Etelä näkee kaksi menevää padassa ja yhden ruudussa. Partnerilta vaaditaan täyspeliä varten oikeastaan vain so-
tamies tai pituutta muissa väreissä. Siksi etelä tekee täys-
pelivaatimuksen tarjoamalla 2♣. Partnerin relevastauk-
seen 2♦ etelä tarjoaa epätasaisella kädellä 2♥. Minimillä
pohjoinen hyppää 4♥:aan, sillä hänellä on pelkkä valttitu-
ki. Paremmilla korteilla pohjoinen olisi sen sijaan tarjonnut
3♥. Ruutulähdön jälkeen pelinviejä saa kymmenen tikkiä.
On nimittäin mahdotonta joko voittaa tai menettää enem-
män tikkejä normaalilla pelitavalla, jos pelinviejä poistaa
vastapuolen valtit heti tilaisuuden tullen.

4. Länsi/kaikki

		<p>♠ Q 5 4 ♥ 8 3 2 ♦ A 7 2 ♣ A 9 6 2</p>		
<p>♠ A K J ♥ A 5 ♦ K Q 5 ♣ K Q 8 7 3</p>		<p>P L I E</p>		<p>♠ 8 3 ♥ K Q J 10 9 6 ♦ 9 8 ♣ J 10 5</p>
		<p>♠ 10 9 7 6 2 ♥ 7 4 ♦ J 10 6 4 3 ♣ 4</p>		
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä	
2♣	Pass	2♥	Pass	
2NT	Pass	3♥	Pass	
4♥	Pass	Pass	Pass	

Länsi tekee täyspelivaatimuksen ja itä, jolla on hyvä oma väri ja jonkin verran voimaa, tarjoaa luonnollisen 2♥. Taisaisella 22–24 arvopisteen kädellä länsi tarjoaa 2NT. Kun itä tarjoaa uudelleen herttaa kertoen kuuden kortin värin, länsi korottaa täyspeliin. Etelä toivoo saavansa varkauden ja lähtee singeltonristilläään. Tällä kertaa lähtö onnistuu erinomaisesti, sillä partnerilla on ristiässä. Etelä voi siis lähteä ristiä partnerin ässälle, ja pohjoinen antaa ristivarkauden. Pöydän perusteella etelä näkee, että ainoa mahdollisuus saada sitoumukseen pieti on kääntää ruutua ja toivoa, että partneri pääsee uudelleen kiinni. Kääntö osuu kultasuoneen, sillä partnerilla on ässä ja hän voi antaa etelälle toisen ristivarkauden, jolloin tuloksena on yksi pieti. Kaikilla muilla puolustuksilla pelinviejä pääsee kiinni ja poistaa valtit, jolloin itä-länsi saa vähintään kymmenen ja usein jopa yksitoista tikkiä.

5. Pohjoinen/P-E

	<p>♠KQJ984</p> <p>♥A</p> <p>♦AKJ7</p> <p>♣A8</p>		
<p>♠32</p> <p>♥J104</p> <p>♦Q542</p> <p>♣KI096</p>	<div><div>P</div><div>L I</div><div>E</div></div>	<p>♠A</p> <p>♥KQ763</p> <p>♦3</p> <p>♣QJ7432</p>	
	<p>♠10765</p> <p>♥9852</p> <p>♦10986</p> <p>♣5</p>		
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etä
	2♣	Pass	2♦
Pass	2♠	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

Pohjoinen tekee täyspelivaatimuksen ja näyttää epätasaisen käden, jonka pisin väri on pata. Etelällä on pelkkä valtituki, joten etelä hyppää täyspeliin näyttääkseen minimin. Itä lähtee luultavasti herttakuninkaalla. Pelinviejän on ajettava pataässä alas ja poistettava sitten puolustuksen valtit kiinni päästessään. Pelinviejä ottaa ruutuässän, varastaa pienen ristin ja yrittää lopuksi leikata ruuturouvaa. Leikkaus onnistuu ja pöytäkirjaan merkitään kaksitoista tikkiä onnistuneen pelinviennin jälkeen.

6. Itä/I-L

<p>♠ K942</p> <p>♥ 102</p> <p>♦ 973</p> <p>♣ KJ42</p>	<p>♠ Q75</p> <p>♥ Q964</p> <p>♦ J8</p> <p>♣ A973</p>	<p>P</p> <p>L I</p> <p>E</p>	<p>♠ AJ10</p> <p>♥ AKJ75</p> <p>♦ AKQ4</p> <p>♣ 6</p>
<p>♠ 863</p> <p>♥ 83</p> <p>♦ 10652</p> <p>♣ Q1085</p>			

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
2♦	Pass	2♣	Pass
3♥	Pass	2♥	Pass
6♥	Pass	4♥	Pass
		Pass	Pass

Nyt on idän vuoro tehdä täyspelivaatimus ja näyttää sitten herttaväri lännen reletarjouksen 2♦ jälkeen. Lännellä on jonkin verran voimaa, nimittäin patarouva, rouva neljäs valttia ja ristiässä, joten hän tarjoaa 3♥. Se kieltää minimin ja lupaa valttituen. Idällä ei ole kovin paljon ylimääräistä voimaa, joten hän tyytyy luultavasti korottamaan täyspeiliin. Se ei estä länttä yrittämästä slammia 9 arvopisteellään, sillä partnerilla on vähintään 22 ap. Etelän ristilähdön ja valtinpoiston jälkeen kyse on enää siitä, tuleeko sitoumukseen kaksitoista vai kolmetoista tikkiä. Pelinviejä saa kaikki tikit, sillä valtti on tasan 2-2. Pelinviejä voi sakata pöydän patamenevät ruuduille ja ottaa loput tikit vuorovarkauksin.

7. Etelä/kaikki

<div> <div> <div> <div> <div>♠ KJ 10 9 8 6</div> <div>♥ 6</div> <div>♦ 10 7 4</div> <div>♣ K Q 6</div> </div> <div> <div>♠ 3 2</div> <div>♥ J 8 4</div> <div>♦ K J 8 5 3 2</div> <div>♣ J 4</div> </div> <div> <div>♠ 7</div> <div>♥ 10 7 3 2</div> <div>♦ Q 6</div> <div>♣ 10 8 7 5 3 2</div> </div> <div> <div>♠ A Q 5 4</div> <div>♥ A K Q 9 5</div> <div>♦ A 9</div> <div>♣ A 9</div> </div> </div> <div> <div>P</div> <div>L</div> <div>I</div> <div>E</div> </div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
			2♣
Pass	2♠	Pass	3♠
Pass	6♠	Pass	7♠
Pass	Pass	Pass	

Etelä tekee täyspelivaatimuksen hyvällä kädellään. Pohjoisella on melkein avauskäsi ja komea pataväri, ja hän tarjoaa 2♠. Etelällä on todella hyvät kortit, ja hänen oikea tarjouksensa on 3♠ (sama periaate kuin vastaajalla, eli 4♠ olisi näyttänyt minimin). Pohjoinen tarjoaa slammin. Hyppyn jälkeen etelä tarjoaa isoslammin 7♠ tietoisena siitä, että hänen herttavärinsä on luultavasti muutaman lisäikin arvoinen.

Lähtökortista riippumatta pelinviejän tarvitsee vain poistaa vastapuolen valtit heti kun siihen on tilaisuus. Sen jälkeen kolmetoista tikkiä on koossa.

8. Länsi / ei kukaan

<div> <div> <div> <div> <div>♠ A Q 7 2</div> <div>♥ 7 3 2</div> <div>♦ 6 2</div> <div>♣ Q 9 3 2</div> </div> <div> <div>♠ K 6</div> <div>♥ K Q J 10</div> <div>♦ A K Q</div> <div>♣ K J 10 6</div> </div> <div> <div>♠ 10 9 5</div> <div>♥ A 9 8</div> <div>♦ 10 9 8 7</div> <div>♣ A 8 7</div> </div> <div> <div>♠ J 8 4 3</div> <div>♥ 6 5 4</div> <div>♦ J 5 4 3</div> <div>♣ 5 4</div> </div> </div> <div> <div>P</div> <div>L</div> <div>I</div> <div>E</div> </div> </div> </div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
2♣	Pass	2♦	Pass
2NT	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass	Pass	

Länsi kertoo 22–24 arvopisteen tasaisen käden avaamalla ensin 2♣ ja tarjoamalla sitten 2NT. Itä tietää 8 ap:n kätensä perusteella, että yhteinen voima ei riitä slammiin, sillä molemmat kädet ovat tasaisia. Niinpä itä tyytyy tarjoamaan täyspelin, 3NT. Oletetun ristilähdön jälkeen pelinviejän on pelattava pöydästä pieni risti. Sen jälkeen pelinviejä voi laskea kolme ristiä, kolme ruutua, neljä herttaa ja ehkä yhden patatikin. Pelinviejä ottaa kaikki herttatikkini ja testaa risti- ja ruutuvärin. Koska ruutusotamies ja ristirouva eivät putoa, pelinviejä pelaa viimeisenä mahdollisuutenaan pataa pöydästä kohti kuningasta. Ässä on pohjoisella, joten itä-lännen on tyydyttävä kymmeneen tikkiin.

Jaot – 9. oppitunti

1. Pohjoinen / ei kukaan

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	INT	Pass	2♦
Pass	2♥	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

Etelä tekee siirron 2♥:aan, joka lupaa 0+ pistettä ja vähintään viiden kortin hertan. Pohjoinen ottaa siirron vastaan. 10 arvopisteellään etelä tietää, että parin valtit ja voima riittävät herttatäyspeliin, ja tarjoaa 4♥.

Itä lähtee luultavasti ruutunelosella. Pelinviejä voittaa lähdön, poistaa puolustuksen valtit ja pelaa ristiä sotamiehelle, jonka jälkeen sitoumukseen tulee lopulta kaksitoista tikkiä.

2. Itä/P-E

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
2♣	Pass	INT	Pass
4♣	Pass	2♣	Pass
		Pass	Pass

2♣ kysyy idän yläväripituuksia. 2♣ kertoo neljän tai viiden kortin padan ja kieltää herttaväriin. Koska myös vastaajalla on pataväri ja 13 ap, patatäyspeli on helppo valinta. Pelinviejällä on menevä kaikissa sivuväreissä, joten hän joutuu herttalähdön jälkeen tyytymään kymmeneen tikkiin. Vaikka ristileikkaus onnistuu, pelinviejä ei pääse ristimenevästä, sillä leikkausta ei voi toistaa.

3. Etelä/I-L

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
Pass	2♥	Pass	INT
Pass	Pass	Pass	2♠

Tässä jaossa pohjoinen joutuu kiperään tilanteeseen. Kuinka hyvä hänen kätensä itse asiassa on? Jos huomioidaan pelkät arvopisteet, käden arvo on epäilemättä vain 7 ap. Yhteinen voima ei riitä täyspeliin, joten pohjoinen päättää passata 2♠:aan. Pohjoisen käsi on kuitenkin pelivoimaisempi kuin mitä 7 ap:n perusteella voisi luulla. Huonosti jakautuneiden valttien ja käsien epäyhteensopivuuden vuoksi pelinviejä saa kuitenkin vain kahdeksan tikkiä, sillä hän menettää kaksi ristiä, ruudun ja kaksi valttia.

4. Länsi/kaikki

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
INT	Pass	2♣	Pass
2♥	Pass	3♥	Pass
Pass	Pass		

Itä tekee ylävärikyselyn ja saa yhteisen herttavaltin selville. Lännen on kuitenkin passattava idän inviittiin minimivoimalla. Patakuningaslähtöön etelä pelaa sotamiehen. Lännen on voitettava pataässä ja pelattava valttia rouvalle. Leikkaus onnistuu, ja kuningas tippuu herttaässän alle. Sitten pelinviejä voi poistaa puolustuksen

viimeisen valtin, mennä pöytään ristikuninkaalla ja leikata ruutua. Koska ruutuleikkaus onnistuu ja pohjoisella on kuningas toinen herttaa, pelinviejä menettää vain kaksi pataa ja yhden ruudun ja saa yhteensä kymmenen tikkiä.

5. Pohjoinen/P-E

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
	INT	Pass	2♠
Pass	2♥	Pass	3♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

Etelällä on molemmat ylävärit, joten hänen kannattaa kysyä ylävärejä siirron sijaan. Etelä saa yhteisen herttavaltin selville ja tekee täyspeli-inviitin, jonka pohjoinen ottaa vastaan. Kun itä lähtee ristikympillä, lännen on otettava ässä ja käännettävä heti ruuturuuva. Pelinviejällä ei ole mitään tehtävissä, ja hän menettää kaksi ruutua, ristini ja pata-ässän pietittävänä tikkinä. Muilla puolustuksilla pelinviejä saa usein kymmenen tikkiä.

6. Itä/I-L

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
		INT	Pass
2♥	Pass	2♠	Pass
3NT	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

Länsi tietää 11 ap:n kätensä perusteella, että parin voima riittää täyspeliin. Kysymys on enää siitä, pelataanko pata-peliä, sillä lännellä on viiden kortin pata, vai sangia. Länsi tekee siirron pataan ja hyppää sangit täyspeliin, jolloin itä voi valita täyspelin. Koska idällä on kolmen kortin pata,

kannattaa pelata ennemmin valttia kuin sangia. Etelä lähtee luultavasti ruuturuuvalla. Pelinviejän on voitettava lähtö, pelattava herttaa, kunnes puolustus ottaa ässän, voitettava ruutujatko ja sakattava ruutu kasvaneelle hertalle. Sitten pelinviejä pelaa valttia, ja onnistuneen ristileikkauksen ansiosta peliin tulee yksitoista tikkiä.

7. Etelä/kaikki

Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
			INT
Pass	2♠	Pass	2♥
Pass	2NT	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	

Pohjoinen kysyy ylävärejä löytääkseen yhteisen patavaltin. Etelällä on kuitenkin vain herttaväri, joten pohjoinen tekee täyspelivihjeen tarjoamalla 2NT. Kaikki pöydän pelaajat tietävät nyt, että pohjoinen on näyttänyt neljän kortin padan ja 9–10 ap. Etelä korottaa täyspeliin maksimikädellä. Länsi lähtee luultavasti ristikkosella, jonka pelinviejä voittaa kuninkaalla. Pelinviejällä on hankala tehtävä edessään, sillä kotipelin eteen on tehtävä paljon työtä. Ensin on arvattava, käsitelläänkö ensin ruutu- vai pataväri. Koska pelinviejän ruutuväri on pataväriä parempi, pelataan ensin ruutua. Sitten pelinviejän on toivottava, että ruutuässän omistajalla on myös pitkä ristiväri, sillä lähtö näyttäisi olevan viiden kortin väristä. Jos pelinviejä ajaa ruutuässän alas, länsi pelaa uudelleen ristiä. Pelinviejä ottaa tikin ristiässällä ja ryhtyy pelaamaan pataa. Etelän on toivottava, että lännellä on patasotamies, ja pelattava pataa pöydän kahdeksikolle.

Idällä ei ole enää ristiä jäljellä, kun hän pääsee pataässällä kiinni. Itse asiassa ei olisi haitannut, vaikka idällä olisi ollut myös patasotamies. Silloin pelinviejä saa vain kaksi patatikkiä, mutta ne riittävät kotipeliin kahden hertan, kahden ristini ja kolmen ruudun kanssa. Ihmettelet ehkä, miksi pelinviejä saa varmasti kolme ruututikkiä. Kun hän pelaa ruutua kohti pöydän kuningasta ja sotamiestä ja länsi pelaa pienen, sotamies voittaa tikin. Sitten pelinviejä palaa käteen toisella värillä ja pelaa toisen kierroksen ruutua pöytään kohti. Lännen on voitettava ässä, ja pelinviejä saa kolme tikkiä väristä. Pelinviejän on kuitenkin palattava kä-

68 Peruskurssi: tarjoaminen bridgessä

teen pelaamalla herttaa ässälle eikä padalla. Padan pelaaminen voi johtaa siihen, että itä ottaa ässän ja palauttaa toisen ristinsä, kun lännellä on vielä ruutuässä yhteyskorttina kasvaneille risteille.

Eikö bridge olekin kiehtova ja vaikea peli?

8. Länsi / ei kukaan

<div><div><div>♠ 9 8 7</div><div>♥ K 5 2</div><div>♦ K Q 10 9 8</div><div>♣ 7 5</div></div><div><div>♠ A Q J</div><div>♥ J 10 9</div><div>♦ J 6 4</div><div>♣ A K J 9</div></div><div><div>P</div><div>L</div><div>I</div><div>E</div></div><div><div>♠ K 10 3</div><div>♥ A 8 7 4 3</div><div>♦ 7 5</div><div>♣ Q 10 3</div></div><div><div>♠ 6 5 4 2</div><div>♥ Q 6</div><div>♦ A 3 2</div><div>♣ 8 6 4 2</div></div></div>			
Länsi	Pohjoinen	Itä	Etelä
1NT	Pass	2♦	Pass
2♥	Pass	2NT	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

Itä tekee siirron herttaan ja sitten täyspelivihjeen tarjoamalla 2NT. Länsi ottaa inviitin vastaan ja hyppää herttatäyspeliin maksimikädellä ja kolmen kortin hertalla. Kun pelinviejä leikkaa valttia kaksi kertaa, peliin tulee kymmenen tikkiä. Jos itä-länsi yrittää sangitäyspeliä, puolustus ottaa viisi ensimmäistä ruututikkiä ja peliin tulee yksi pieti.

Jaot – 10. oppitunti

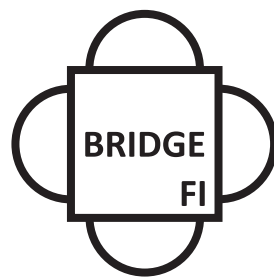
Nyt saat pelata ensimmäisen oikean kilpailusi. Saat jaot kilpailunjohtajalta kilpailun päättymisen jälkeen. Onnea matkaan!

Onnea peliin!



MUISTIINPANOT

[illegible]



**SUOMEN
BRIDGELIITTO**