**JAKO 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jako 1** | ♠ AJ932 |  |
| **N/-** | ♥ AQJ2 |  |
|  | ♦ J3 |  |
| ♠ KQ10 | ♣ K7 | ♠ 765 |
| ♥ 63 | N | ♥ 1098 |
| ♦ K9654 | W E | ♦ 10872 |
| ♣ 982 | S | ♣ A65 |
|  | ♠ 84 |  |
|  | ♥ K754 |  |
|  | ♦ AQ |  |
|  | ♣ QJ1043 |  |

**Tarjoussarja:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N** | **E** | **S** | **W** |
| **1S** | **pass** | **2C** | **pass** |
| **2H** | **pass** | **4H** | **pass** |
| **pass** | **pass** |  |  |

**Sitoumus: 4H/N  
Lähtö:** ♦7. Idällä ei ole mitään hyvää lähtökorttia, joten kannattaa lähteä maasta, jota pelinvientipuoli ei ole tarjonnut: ruutua. Lähtökorttisäännön mukaan lähdetään 4 kortin väristä 3. korkeimmalla kortilla. Kun pelinviejä yrittää leikkausta, joka epäonnistuu, niin länsi saa tikin kuninkaalla. Paremman käännön puuttuessa hän voi jatkaa ruutua.   
**Pelinvienti:** PV saa toisen tikin ♦A:llä. Hänellä on pelissä 3 menevää: ruutu, joka meni jo, risti ja pata. Tikkejä saadakseen PV:n täytyy kasvattaa joko pöydän risti tai oma pataväri. Nyt kannattaa kasvattaa ristiväri, koska se on paljon tiiviimpi. Ensiksi kuitenkin poistetaan puolustuksen valtit. Kun valtti on tasan, niin PV pelaa 3 kierrosta herttaa ja jatkaa ristiä kuninkaalla. Kun itä ottaa ässällä tikin, hän ei saa jatkaa ruutua. Ruutujatkon PV voisi varastaa käteensä ja heittää pöydästä menevän padan pois. PV saisi 11 tikkiä. Tässä jaossa on sama kääntääkö itä lisää ristiä vai padan. PV tulee joka tapauksessa menettämään yhden patatikin.   
**Tulos:** 10 tikkiä

**JAKO 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jako 2** | ♠ 8732 |  |
| **E/NS** | ♥ A6 |  |
|  | ♦ KJ953 |  |
| ♠ Q10 | ♣ 108 | ♠ KJ54 |
| ♥ 93 | N | ♥ KQ1085 |
| ♦ AQ1084 | W E | ♦ 6 |
| ♣ KQ52 | S | ♣ AJ6 |
|  | ♠ A96 |  |
|  | ♥ J742 |  |
|  | ♦ 72 |  |
|  | ♣ 9743 |  |

**Tarjoussarja:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N** | **E** | **S** | **W** |
|  | **1H** | **pass** | **2D** |
| **pass** | **2NT** | **pass** | **3NT** |
| **pass** | **pass** | **pass** |  |

**Sitoumus: 3NT/E  
Lähtö:** ♣4. Etelällä on kaksi 4 kortin väriä: hertta ja risti. Koska pelinviejä on avannut hertalla luvaten 5 kortin värin, siitä ei saa lähteä, joten lähdetään 4 kortin rististä maan 3. korkeimmalla kortilla.  
**Pelinvienti:** PV:llä on 5 pikatikkiä: 4 ristiä ja ♦A. Padasta PV saa kasvatettua 3 tikkiä ja hertasta yhden tikin lisää. PV kannattaa ottaa 1. tikki käteen ässällä ja pelata pataa. Etelä laistaa 1. patakierroksen toivoen partnerilleen sotamiestä. Toisen patakierroksen etelä ottaa ässällä.   
Koska pöydässä on 4 kortin risti, ei ristijatko ole houkutteleva. Ruutujatko olisi nyt paras. PV kokeilee leikkausta rouvalla, mutta pohjoisen ♦K saa tikin. Nyt kun pohjoinen jatkaa ristiä, niin pelinviejällä on ongelmia yhteyksien kanssa. Paras on ottaa tikki ♣ J:llä ja pelata 2 kierrosta pataa. Pöydästä sakataan 2 ruutua pois. Seuraavaksi pelataan kädestä iso hertta, jotta varmistetaan herttatikki. Pohjoinen ottaa tikin ässällä ja jatkaa herttaa. Nyt pelinviejä voi ottaa tikkinsä: hertta, 2 ristiä ja ♦A. Mutta jos puolustus ei ole todella tarkkana käännöissään, niin PV voi saada 10 tikkiä.   
**Tulos:** 9-10 tikkiä

**JAKO 3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jako 3** | ♠ Q6 |  |
| **S/E** | ♥ K8 |  |
|  | ♦ AQ432 |  |
| ♠ 1094 | ♣ A853 | ♠ J8532 |
| ♥ 1072 | N | ♥ 96 |
| ♦ 985 | W E | ♦ 1076 |
| ♣ QJ96 | S | ♣ K74 |
|  | ♠ AK7 |  |
|  | ♥ AQJ543 |  |
|  | ♦ KJ |  |
|  | ♣ 102 |  |

**Tarjoussarja:**

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

**Sitoumus: 6H/S  
Lähtö:** ♣Q. Länsi lähtee epäaidon sarjansa korkeimmalla kortilla.   
**Pelinvienti:** Tässä jaossa pelinviejällä on 15 tikkiä: 6 herttaa, 5 ruutua, 3 pataa ja ♣A vaikka voimaa onkin yhteensä vain pohjoisen 15 + etelän 19 = 34 pistettä. Mutta kun on kaksi pitkää ja tiivistä väriä, niin ne tuottavat paljon tikkejä. Avainkortteja ovat punaiset kuninkaat: niiden olemassaolo pitäisi tietää, jotta voisi tarjota isoslammin. Pelinviejä ota 1. tikin pöytään ässällä ja poistaa valtit pelaten 3 kierrosta herttaa. Sitten hän pelaa kädestään ♦K ja ♦J ottaen niillä tikit. Pöytään PV menee ♠Q:lla ja heittää ristin pois vahvalle ruudulle.   
**Tulos:** 13 tikkiä

**JAKO 4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jako 4** | ♠ QJ10 |  |
| **W/ALL** | ♥ A74 |  |
|  | ♦ 96432 |  |
| ♠ A983 | ♣ 109 | ♠ K52 |
| ♥ KQ985 | N | ♥ J |
| ♦ Q8 | W E | ♦ AKJ107 |
| ♣ Q7 | S | ♣ AK42 |
|  | ♠ 764 |  |
|  | ♥ 10632 |  |
|  | ♦ 5 |  |
|  | ♣ J8653 |  |

**Tarjoussarja:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N** | **E** | **S** | **W** |
|  |  |  | **1S** |
| **pass** | **2D** | **pass** | **2NT** |
| **pass** | **3C** | **pass** | **3NT** |
| **pass** | **4NT** | **pass** | **5D** |
| **pass** | **6NT** | **pass** | **pass** |
| **pass** |  |  |  |

**Sitoumus: 6NT/W  
Lähtö:** ♠Q. Pohjoisella on hyvin turvallinen lähtö sarjansa korkeimmalla kortilla.   
**Pelinvienti:** Pikatikkejä on nyt 2 padassa, 5 ruudussa ja 3 ristissä = 10 tikkiä. Hertasta saa kasvatettua tarvittavat 2 tikkiä lisää. PV voittaa 1. tikin pöytään ♠K:lla ja jatkaa heti herttaa ♥J:lla. Jos pohjoinen laistaa hän menee käteensä jommallakummalla alavärirouvalla (ei missään nimessä padalla!) ja jatkaa toisen herttakierroksen pelaten kuvan kädestään. Kun pohjoinen ottaa ♥A:llä tikin, hän jatkaa pataa. Nyt pelinviejä ottaa tikkinsä.   
**Tulos:** 12 tikkiä

**JAKO 5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jako 5** | ♠ AKJ98 |  |
| **N/NS** | ♥ 7 |  |
|  | ♦ K1054 |  |
| ♠ 54 | ♣ K62 | ♠ 10763 |
| ♥ K65 | N | ♥ AQ983 |
| ♦ 9876 | W E | ♦ QJ2 |
| ♣ Q875 | S | ♣ 4 |
|  | ♠ Q2 |  |
|  | ♥ J1042 |  |
|  | ♦ A3 |  |
|  | ♣ AJ1093 |  |

**Tarjoussarja:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N** | **E** | **S** | **W** |
| **1S** | **pass** | **2C** | **pass** |
| **2D** | **pass** | **3NT** | **pass** |
| **pass** | **pass** |  |  |
|  |  |  |  |

**Sitoumus: 3NT/S  
Lähtö:** ♥5. Kun lännellä ei ole mitään omaa hyvää maata, hän lähtee ainoasta tarjoamattomasta väristä eli hertasta. Myös 3 kortin väristä lähdetään säännön mukaan 3. korkeimmalla kortilla. Nyt etelä ottaa tikin ässällä ja jatkaa herttaa säännön mukaisesti jäljellä olevista korteista 3. suurimmalla eli 8:lla. Pelinviejän on laitettava tähän 10 tai J, ettei puolustus saa tikkiä 8:lla ja länsi ottaa tikin kuninkaalla. Kolmas kierros herttaa idän rouvalle ja 4. herttakierroksen PV voittaa isolla hertallaan.   
**Pelinvienti:** Pelinviejällä on alun perin ollut 9 pikatikkiä: 5 pataa, 2 ruutua ja 2 ristiä. Lisäksi PV:lle kasvoi herttatikki kun puolustus otti isot herttansa. Joten nyt PV vaan ottaa vahvat tikkinsä.   
Jos länsi lähtee jotain muuta kuin herttaa, niin lisätikkejä saadakseen PV yrittää kasvattaa ristiä. Luonnollisempaa on pelata ensin pöydästä ♣K ja sen jälkeen leikata rouvaa idältä. Mutta kun itä sakaa toiseen kierrokseen herttaa pyytävän ♠10 niin risti ei kasva ja PV voi ottaa 9 pikatikkiään. Jos taas PV arvaa ristin oikein ja lähtee heti pelaamaan ristiä kädestään J:llä leikaten rouvan länneltä, niin PV 12 tikkiä.   
**Tulos:** 10 tikkiä. (9 tai 12 tikkiä muulla kuin herttalähdöllä).

**JAKO 6**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jako 6** | ♠ Q9 |  |
| **E/EW** | ♥ Q73 |  |
|  | ♦ K98 |  |
| ♠ 75 | ♣ 76532 | ♠ K10432 |
| ♥ KJ1094 | N | ♥ A |
| ♦ A54 | W E | ♦ J102 |
| ♣ KJ8 | S | ♣ AQ104 |
|  | ♠ AJ86 |  |
|  | ♥ 8652 |  |
|  | ♦ Q763 |  |
|  | ♣ 9 |  |

**Tarjoussarja:**

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

**Sitoumus: 3NT/E  
Lähtö:** ♦6. Pelinvientipuoli on tarjonnut kummankin ylävärin luvaten niissä vähintään 5 korttia. Joten etelän pitää valita lähtövärikseen jompikumpi alaväri. Koska hänellä on 4 kortin ruutu, on se luonnollisempi valinta. Pohjoinen saa tikin kuninkaalla ja jatkaa ruutua. PV pelaa toiseen tikkiin J:n tai 10:n, jonka etelä peittää ja PV ottaa tikin pöydän ässällä.   
**Pelinvienti:** Pikatikkejä on ♥A&K, ♦A ja 4 ristiä. Lisäksi lähdöstä kasvoi yksi ruutu, eli tikkejä on nyt 8. Paras väri kasvattaa lisätikkejä on hertta. Eli PV ottaa herttaässän ja jatkaa ristiä kuninkaalle pelatakseen lisää herttaa: ensin ♥K ja sitten ♥J. PV sakaa kädestään kaksi pientä pataa. Nyt pohjoinen on kiinni rouvalla.   
Jos N jatkaa ruutua, PV saa 10 tikkiä: 4 herttaa, 2 ruutua ja 4 ristiä. Jos pohjoinen taas osaa kääntää ♠Q:n niin puolustus ennättää ottaa 2 patatikkiä ennen kuin PV saa taas kiinni ja pääsee ottamaan tikkinsä, joten PV joutuu tyytymään 9 tikkiin.   
**Tulos:** 9-10 tikkiä.

**JAKO 7**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jako 7** | ♠ AJ |  |
| **S/ALL** | ♥ AJ10 |  |
|  | ♦ K92 |  |
| ♠ 109643 | ♣ KJ764 | ♠ K872 |
| ♥ KQ3 | N | ♥ 97542 |
| ♦ 7 | W E | ♦ J1054 |
| ♣ 10953 | S | ♣ |
|  | ♠ Q5 |  |
|  | ♥ 86 |  |
|  | ♦ AQ863 | |
|  | ♣ AQ82 |  |

**Tarjoussarja:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N** | **E** | **S** | **W** |
|  |  | **1D** | **pass** |
| **2C** | **pass** | **3C** | **pass** |
| **4NT** | **pass** | **5H** | **pass** |
| **6C** | **pass** | **pass** | **pass** |

**Sitoumus: 6C/N  
Lähtö:** ♥2. Taaskaan idällä ei ole mitään selvää lähtöä. Nyt kuitenkin itä näkee, että ruutuväri ja ristiväri istuvat huonosti, niin paras on lähteä passiivisesti pitkästä väristään. Länsi pelaa tikkiin kuvan.  
**Pelinvienti:** Pelinviejällä on helpot 12 tikkiä (5 ristiä, 5 ruutua ja yläväriässät), jos risti ja ruutuväri ovat jakautuneet tasaisesti puolustuksella. Kasvaneeseen ruutuväriin voi heittää 2 herttaa pois ja leikkaamalla pataa voi saada 13. tikin. PV ottaa 1. tikin ässällään ja aloittaa valtin poistaminen pelaamalla pienen ristin kohti pöydän kuvia (lyhyemmästä väristä kuvat ensin). Nyt PV näkee huonot uutiset: risti istuu 4-0. Joten on tehtävä uusi pelinvientisuunnitelma siltä varalta, että myös ruutu istuu vinosti. Ruudun saisi kyllä kasvamaan, mutta pöytään ei pääse kiinni hakemaan kasvanutta ruutua.   
Lähdöstä pelinviejä pystyy päättelemään, että itä on lähtenyt 3 tai 5 kortin väristä. Joten herttaa on turvallista pelata kolme kierrosta. PV antaa siis suosiolla yhden herttatikin ja heittää kolmannelle hertalle padan pois, varastaa padan pöytään, poistaa valtit ja saa loput tikit.  
**Tulos:** 12 tikkiä

**JAKO 8**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jako 8** | ♠ A972 |  |
| **W/-** | ♥ 52 |  |
|  | ♦ A83 |  |
| ♠ KQJ84 | ♣ K1097 | ♠ 53 |
| ♥ 10763 | N | ♥ KQJ98 |
| ♦ KQ5 | W E | ♦ 742 |
| ♣ 2 | S | ♣ AQ3 |
|  | ♠ 106 |  |
|  | ♥ A4 |  |
|  | ♦ J1096 |  |
|  | ♣ J8654 | |

**Tarjoussarja:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N** | **E** | **S** | **W** |
|  |  |  | **1S** |
| **pass** | **2H** | **pass** | **3H** |
| **pass** | **4H** | **pass** | **pass** |
| **pass** |  |  |  |

**Sitoumus: 4H/W  
Lähtö:** ♦J tarjoamattomasta väristä sarjan suurimmalla. Peliviejä pelaa pöydästä Q:n jonka pohjoinen ottaa yli ässällään. Pohjoinen jatkaa väriä kahdeksikolla, ja pv saa tikin pöydän kuninkaalla.  
**Pelinvienti:** Pelinviejällä on 4 menevää: 2 ruutua ja yläväriässät - meneviä on siis yksi liikaa. Padalle saisi heitettyä yhden ruudun kädestä pois, mutta väriä ei ole aikaa kasvattaa: kun pohjoinen saa pata ässällä tikin, niin hän jatkaa ruutua. Joten menevä on hävitettävä ennen kuin puolustus pääsee kiinni. Ainut toivo päästä menevästä ruudusta eroon on heittää pöydän 3. ruutu ristille – eli tikkiin 3 on pelattava pöydästä risti kohti A-Q –haarukkaa ja pelata rouva, kun N pelaa pienen. Leikkaus onnistuu ja nyt voi heittää risti ässälle ruudun pois.   
Jos leikkaus olisi epäonnistunut, olisi pv saanut peliin ”turhaan” toisen pietin, mutta onnistuneen leikkauksen tuoma hyöty eli kotipeli on huomattavasti suurempi kuin epäonnistuneen leikkauksen 1 ylimääräinen pieti.  
**Tulos:** 10 tikkiä

**Lähtökorttisäännöt:**

Sarja tai epäaito sarja:

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

Välisarja

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

10-12 -sääntö:

* Lähdetään maan 1., 3. tai 5. korkeimmalla kortilla
* yhden (singeli) tai kahden (duppeli) kortin maasta lähdetään korkeimmalla, esim. **9**5 lähdetään 9:llä
* kolmen tai 4 kortin maasta lähdetään 3. korkeimmalla esim. K9**5** tai K9**5**2 lähdetään 5:lla.
* Viiden kortin tai pidemmästä maasta lähdetään viidennellä esim. KJ76**4** tai KJ76**4**2 lähdetään 4:lla.

**Värin valinta:**

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

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

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