

# Sisältö

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>1</b>
1.1	Pelin kulku . . . . .	1
1.2	Liitteet . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Tikkipelin perusteet: sangi</b>	<b>5</b>
2.1	Tavallisimmat pelitekniikat . . . . .	5
2.1.1	Tikkien ottaminen vahvasta väristä . . . . .	6
2.1.2	Värin kasvattaminen . . . . .	9
2.2	Pelinvienti . . . . .	12
2.2.1	Pelinvientisuunnitelman laatiminen . . . . .	13
2.3	Puolustuspeli . . . . .	16
2.3.1	Puolustamisen perusteita . . . . .	16
2.3.2	Lähtökortin valinta . . . . .	20
2.4	Lisää perustekniikkaa . . . . .	22
2.4.1	Leikkaaminen . . . . .	22
2.5	Puolustustaitoja . . . . .	26
2.5.1	10-12-sääntö . . . . .	26
2.5.2	Kova kolmanteen? . . . . .	27
2.5.3	Merkinannot . . . . .	29
<b>3</b>	<b>Tikkipelin perusteet: valttipeli</b>	<b>37</b>
3.1	Perustekniikkaa . . . . .	37
3.1.1	Varastaminen . . . . .	37
3.2	Valttipelinvienti . . . . .	38
3.2.1	Pelinviennin suunnittelu . . . . .	38

3.3	Valttipelin puolustaminen . . . . .	41
3.4	Vuorovarkaudet . . . . .	45
<b>4</b>	<b>Tarjoaminen</b>	<b>47</b>
4.1	Bridgen perusidea . . . . .	47
4.2	Bridgen pistelasku . . . . .	48
4.3	Mitä tarjoaminen on . . . . .	52
4.3.1	Pelinviejä, lähtijä, lepääjä . . . . .	53
4.4	Johdatusta käden arviointiin . . . . .	54
4.4.1	Arvo- ja jakopisteet . . . . .	54
4.5	Johdatusta tarjoussysteemiin . . . . .	56
4.6	Avaukset 1♣, 1♦, 1♥, 1♠ ja 1NT . . . . .	58
4.7	Avausten 1♣♦♥♠ jatkotarjoukset . . . . .	61
4.7.1	Vastaustarjouksista 1♣♦♥♠-avauksiin . . . . .	61
4.7.2	Tarjoukset, kun vastaajalla on tuki . . . . .	63
4.7.3	Vastaustarjoukset ilman tukea . . . . .	69
4.7.4	Avaajan toinen tarjous . . . . .	74
4.7.5	... 1 yli 1 -sarjat... . . . . .	74
4.7.6	... Reverse... . . . . .	78
4.7.7	... 2 yli 1 -sarjat... . . . . .	80
4.7.8	... Avaajan toinen tarjous on 1NT... . . . .	84
4.8	1NT-avauksen jatkotarjoukset . . . . .	88
4.8.1	Stayman-sarjat . . . . .	90
4.8.2	Siirtojen 2♦ ja 2♥ jatkot . . . . .	92
4.9	Avaus 2NT . . . . .	96
4.9.1	Jatkotarjoukset . . . . .	96
4.10	Avaus 2♣ . . . . .	99
4.10.1	Jatkotarjoukset . . . . .	101
4.11	Estotarjoukset . . . . .	106
4.11.1	Avaukset 2♦, 2♥ ja 2♠ . . . . .	108
4.11.2	Avaukset 3♣, 3♦, 3♥ ja 3♠ . . . . .	113
4.11.3	Avaukset 4♣, 4♦, 4♥ ja 4♠ . . . . .	114
4.12	Slammien tarjoaminen . . . . .	116
4.12.1	Ässäkyseily – Blackwood . . . . .	116

<b>5</b>	<b>Kilpaileva tarjoaminen</b>	<b>119</b>
5.1	Puolustustarjoaminen . . . . .	119
5.1.1	Välitarjoukset . . . . .	120
5.1.2	Ilmaisukahdennus . . . . .	129
5.1.3	Estotarjoukset . . . . .	135
5.2	Häirityt tarjoussarjat . . . . .	136
<b>A</b>	<b>Tehtävien ratkaisut</b>	<b>141</b>
<b>B</b>	<b>Bridge-sanastoa</b>	<b>157</b>
<b>C</b>	<b>Pistetaulukot</b>	<b>163</b>
<b>D</b>	<b>Minibridge</b>	<b>165</b>



# Luku 1

## Johdanto

Bridge on korttipeli, jota pelataan parin kanssa toista paria vastaan. Itse pelaaminen jakaantuu tarjoussarjaan ja tikkipeliin. Tarjoussarjassa pelaajat kertovat kuvakorttiensa määrästä ja eri värien pituuksista. Tietojen pohjalta päätetään montako tikkiä ja miten – valtin kanssa vai ilman valttia – toinen pareista pyrkii saamaan. Tikkipelin jälkeen katsotaan, onnistuiko pari saamaan lupaamansa tikkimäärän. Tämän perusteella määräytyy jaosta parille tuleva pistemäärä.

### 1.1 Pelin kulku

Bridgen pelaamiseen tarvitaan neljä henkilöä, jotka muodostavat kaksi paria. Pelaajat nimetään ilmansuuntien mukaan ja pareina ovat pohjoinen-etelä ja itä-länsi. Bridgeä pelataan tavallisella 52 kortin pakalla. Aluksi pakka sekoitetaan ja jaetaan tasan pelaajien kesken kortti kerrallaan. Sääntöjen mukaan kenellekään ei saa antaa kahta tai useampaa korttia peräkkäin. Kun kortit on jaettu, laskee kukin pelaaja saamiensa korttien määrän pitäen kortteja kuvapuoli alaspäin.<sup>1</sup> Todettuään, että on saanut tasan kolmetoista korttia, saa katsoa korttien kuvapuolen. Tämän jälkeen seuraa

---

<sup>1</sup>Kotona pelatessa tämä on ehkä vähän turhaakin, mutta kilpailuissa välttämätöntä.

*tarjoaminen*, jossa parit pyrkivät selvittämään, kuinka suurta pistemäärää he yrittävät korteillaan tavoitella. Kun tarjoussarja on päättynyt, seuraa *tikkipeli*, jonka loputtua selviää, kenelle pisteet jaosta kirjataan. Tarkastellaan yhtä jakoa esimerkkinä.

Länsi on jakanut kortit, eli hän on tässä jaossa *jakaja*. Kunkin pelaajan saamat kortit näkyvät diagrammissa.

	♠ A73				
	♥ 1082				
	♦ K6				
	♣ KQ943				
♠ 842	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">P</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">L I</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ QJ105
P					
L I					
E					
♥ KJ6		♥ A93			
♦ A843		♦ 10972			
♣ 1075		♣ 82			
	♠ K96				
	♥ Q754				
	♦ QJ5				
	♣ AJ6				

Seuraa tarjoaminen. Tarjoukset esitetään yleensä käyttäen erillisiä tarjouslappuja, joita pelaaja asettaa tarjotessaan eteensä. Mikäli lappuja ei ole, hoidetaan tarjoaminen suullisesti. Eri tarjouksille parit ovat sopineet haluamansa merkityksen. Jakaja aloittaa tarjoamisen, minkä jälkeen vuoro kiertää myötäpäivään, kunnes jonkin tarjouksen jälkeen kaikki muut sanovat vuorollaan ”*pass*”. Tarjoussarjasta tulee tässä jaossa seuraavan näköinen.

<i>Länsi</i>	<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>
pass	1 ♣	pass	1 ♥
pass	1 NT	pass	3 NT
pass	pass	pass	

Jakaja länsi pitää *kättään* (= korttikokoelmaansa) vaatimattomana ja siirtää passaamalla tarjousvuoron pohjoiselle. Pohjoisen käsi on keskimääräistä parempi ja siinä on eniten ristejä, mikä ilmaistaan tarjouksella 1 ♣. Idällä ei ole mitään mainittavaa, joten hän

passaa, ja vuoro siirtyy etelälle. Etelän pisin väri on hertta, minkä hän kertoo tarjouksellaan 1♥. Lännellä ei ole mitään sanottavaa, mutta pohjoinen kieltää neljän kortin hertan ja padan, sekä lupaa ainakin kaksi korttia kaikkia maita tarjoamalla 1 NT. Tarjous myös kertoo, että hänen kätensä on vain vähän keskimääräistä parempi. Itä passaa ja etelä tarjoaa 3 NT, sillä hän uskoo, että parilla on hyvät mahdollisuudet saada jaosta ns. täyspelibonus. Muut passaavat tähän, joten loppusitoumukseksi jää 3 NT. Tämä tarkoittaa sitä, että pohjoinen-etelä yrittää saada  $(6 + 3 =)$  9 tikkiä jaon 13 tikistä ja että tämän jaon tikkipelissä ei ole valttia.

Seuraavana on vuorossa tikkipeli, jossa katsotaan, kykeneekö pohjoinen-etelä saamaan vähintään yhdeksän tikkiä. Koska loppusitoumus on 3 NT eli 3 *sangia* ja pohjoinen tarjosi sangia parista ensiksi, pohjoisesta tulee *pelinviejä*. Yhdeksän tikin saaminen on täysin hänen harteillaan, sillä etelä toimii tästä eteenpäin vain pohjoisen käskystä. Pelinviejän vasemmalla puolella oleva pelaaja, tässä tapauksessa itä, valitsee *lähtökortin*. Hän päättää aloittaa patarouvalle. Itä nostaa kortin kuvapuoli alaspäin pöydälle ja tarkistaa pohjoiselta, että on hänen aloitusvuoronsa. Pohjoinen nyökkää, ja itä kääntää patarouvan kaikkien nähtäväksi. Tämän jälkeen pelinviejän partneri, *lepääjä*, järjestää kaikki korttinsa pöydälle maittain kuvapuoli ylöspäin. ”Kiitos, partneri. Hyvät kortit”, pohjoinen sanoo hyvien tapojen mukaisesti ja pysähtyy miettimään, kuinka saada yhdeksän tikkiä.

Pelinviejä määrää lepääjän korteista eli *pöydästä* pelattavaksi patakuninkaan, länsi pelaa patakakkosen ja pohjoinen patakolmosen. Pelatut neljä korttia (♠Q, ♠K, ♠2 ja ♠3) muodostavat ensimmäisen *tikin*. Koska pelatuista korteista kuningas on suurin, se voittaa tikin. Kukin pelaaja asettaa ensimmäiseen tikkiin pelamansa kortin eteensä pöydälle kuvapuoli alaspäin, tikin voittanut puoli pohjoinen-etelä pitkittäin ja hävinnyt puoli itä-länsi poikittain. Koska etelä voitti tikin, seuraavan tikin ensimmäinen kortti on pelattava etelän kädestä. Toiseen tikkiin pohjoinen määrää etelän korteista ruutuviitosen, länsi pelaa ruutukolmosen, pohjoinen kuninkaan ja itä kakkosen. Pohjoinen voitti tikin, toisen tikin

kortit käännetään pöydälle, ja pohjoinen pelaa kolmanteen tikkiin ruutukuutosena. Itä pelaa seiskan, etelä rouvan ja länsi voittaa tikin ässällään. Taas pelatut kortit käännetään piiloon. Neljänteen tikkiin länsi pelaa patanelosen, pohjoinen voittaa tikin ässällä, itä pelaa viitosen ja pöytä kuutosena.

Samaan tyyliin jatketaan, mutta yksityiskohtiin ei nyt ole syytä takertua. Kun kaikki kolmetoista tikkiä on pelattu, laskeetaan edessä olevista korteista voitettujen tikkien määrä. Tässä jaossa luultava lopputulos on, että pohjoinen-etelä sai kaksi pata-tikkiä, kaksi ruututikkiä ja viisi ristitikkiä eli yhteensä yhdeksän tikkiä. Itä-lännän saaliiksi jäivät loput neljä tikkiä. Pöytäkirjan pitäjä, kilpailuissa pohjoinen, merkitsee jaon tuloksen 3 NT, 9 tikkiä, 400 pistettä pohjoinen-etelän sarakkeeseen. Jos kyseessä on bridgekilpailu, asettaa kukin pelaaja korttinsa kuvapuoli alaspäin korteilleen varattuun taskuun *brikkaan*. Myöhemmin muut parit pelaavat saman jaon, ja saatuja tuloksia verrataan keskenään. Kotibridgessä jakajaksi tulee lännen jälkeen pohjoinen, ja kortit sekoitetaan ja jaetaan uudelleen.

## 1.2 Liitteet

Kirjan lopussa on liiteosa. Tehtävien ratkaisut ovat liitteessä A. Kirjassa käytettävien termien selityksiä löytyy liitteestä B. Vie-raan sanan merkitys kannattaakin tarkistaa sanastosta. Bridge-jaosta tulevan pistemäärän voi katsoa liitteestä C.

Tässä kirjassa opetellaan tikkipeli ennen tarjoamista. Kun tarjoaminen on vielä oppimatta, voi harrastaa bridgen opetteluun kehitettyä suppeaa versiota pelistä. Minibridgen säännöt löytyvät liitteestä D.



## Luku 2

# Tikkipelin perusteet: sangi

Tässä luvussa alkaa kortinkäsittelyn opettelu. Tarkoituksena on oppia, kuinka saadaan mahdollisimman monta tikkiä erilaisissa tilanteissa. Luvussa tutustutaan ensin erilaisiin värinkäsittelyihin alkaen ”latvatikkien” ottamisesta ja päätyen leikkaamiseen. Mukana on myös äärimmäisen tärkeä briden osa-alue – nimittäin pelinviennin suunnittelu – osiossa 2.2.1.

### 2.1 Tavallisimmat pelitekniikat

Sangipelin säännöt ovat yksinkertaiset:

- *Tikkiin ensiksi pelattu kortti määrää, mitä maata tikkiin on pelattava, ja tikkiin pelatuista korteista kyseisen maan suurin kortti voittaa tikin.*
- *Tikin voittanut pelaaja pelaa ensimmäisenä seuraavaan tikkiin.*

Korttien arvojärjestys pienimmästä alkaen on 23...910JQKA, missä J = sotamies/jätkä, Q = rouva, K = kuningas ja A = ässä. Jos korteissa on numerot kirjainten sijaan, on 11 = J, 12 = Q,

13 = K ja 1/14 = A. Jos pelaaja ei voi tunnustaa väriä, eli kädestä ei enää löydy halutun maan korttia, tikkiin saa pelata minkä tahansa kädessä jäljellä olevista korteista. Tätä sanotaan *sakaamiseksi*. Mikäli joutuu sakaamaan tikkiin, ei luonnollisestikaan voi voittaa tikkiä.

### 2.1.1 Tikkien ottaminen vahvasta väristä

Ruutuväri on jakautunut alla olevan kaavion mukaisesti (pohjoisen kortit ylhäällä, idän oikealla jne.).

$$\begin{array}{ccc} \diamond \text{AQJ7} & & \\ \diamond 83 & \square & \diamond 962 \\ & \diamond \text{K1054} & \end{array}$$

Pohjoinen-etelällä (P-E) on kaikki isot ruudut, ja he tulevat saamaan väristä neljä tikkiä. Jos etelä on pelinviejä, hän voi vaikkapa määrätä ensimmäisellä ruutukierroksella pöydästä (pohjoinen) ässän ja pelata kädestään (etelä) nelosen, sitten pelata pöydästä seiskan käden kuninkaalle, jatkaa ruutuviitosen pöydän rouvalle (länsi joutuu tässä vaiheessa sakaamaan) ja ottaa lopuksi neljännen ruututikin sotamiehellä, jolloin on kädestä pelattava kymppi ja itä-lännen on sakattava. Vaihtoehtoisesti pelinviejä voi ensiksi pelata ruutuseiskan käden kympille, ottaa seuraavan tikin ruutukuninkaalla (pöydästä pelataan sotamies) ja ottaa kolmas ja neljäs tikki pöydän ruutuässällä ja -rouvalla.

Jos väri onkin jakautunut

$$\begin{array}{ccc} \diamond \text{AQJ75} & & \\ \diamond 83 & \square & \diamond 962 \\ & \diamond \text{K104} & \end{array}$$

P-E voi ottaa väristä viisi tikkiä. Tämä onnistuu esim. ottamalla ensimmäinen tikki ässällä, toinen kuninkaalla, seuraava rouvalla, neljäs sotamiehellä ja viides seiskalla. Edellä mainittu ei kuitenkaan ole paras tapa käsitellä yllä oleva ruutuväri. Jos vaikkapa idällä onkin kaikki itä-lännen ruudut eli jakauma on

$$\begin{array}{ccc} \diamond \text{AQJ75} & & \\ \diamond - & \square & \diamond 98632 \\ & \diamond \text{K104} & \end{array}$$

P-E joutuu pieniin vaikeuksiin, jos aloittaa värin pelaamisen ässäällä. Ässän jälkeen pöydästä jatketaan viitonen käden kuninkaalle, ja sitten otetaan tikki ruutukympillä. Nyt pöydässä on kaksi vahvaa ruutua (rouva ja jätkä), mutta etelä on kiinni kädessään eikä pääse ottamaan ruututikkejään, ellei pääse jollakin muulla värillä pohjoisen käteen kiinni. Edellisellä värinkäsittelyllään etelä *blokkasi* ruutuvärin. Numerojärjestyksessä tikkien ottaminen ei siis ole paras tapa. Keksitkö, missä järjestyksessä ruutuväri on pelattava, jotta pohjoinen-etelä saa viisi tikkiään blokkamatta väriä? Mietipä hetki.

P-E saa helposti viisi tikkiään, kunhan voittaa kaksi ensimmäistä ruututikkiä käden kuninkaalla ja kympillä. Tämän jälkeen jäljellä on enää kortit

$$\begin{array}{ccc} & \diamondsuit \text{AQJ} & \\ \diamondsuit - & \square & \diamondsuit 986 \\ & \diamondsuit 4 & \end{array}$$

ja pöydän ruututikit ovat otettavissa kuin tarjottimella. Tästä opitaan, että

- *jos haluaa ottaa tikit vahvasta väristä, varmat tikit pitää ottaa ensin siitä kädestä, jossa väriä on vähemmän.*

Tarkastellaan seuraavaksi astetta edellisiä vaikeampaa esimerkkiä, jossa tilanne on hieman pelinomaisempi, eli joudutaan tekemään pieniä päässälaskuja.

Itä-lännen (I-L) pataväri on seuraavassa kaaviossa.

$$\spadesuit \text{A642} \quad \square \quad \spadesuit \text{KQ53}$$

Pelataan kuningas ja rouva. Montako pataa jää P-E:lle käteen, jos a) sekä pohjoinen että etelä tunnustavat padalle molemmilla kierroksilla b) pohjoinen tunnustaa ensimmäiselle, mutta sakaa toiselle patakierrokselle? Montako tikkiä I-L tällöin voi väristä saada?

a) I-L:llä on alunperin patoja  $4 + 4 = 8$ , joten P-E:llä on yhteensä  $13 - 8 = 5$  pataa. Sekä pohjoinen että etelä ovat näyttäneet kaksi pataa, siis yhteensä  $2 + 2 = 4$  korttia, joten heillä on patoja jäljellä enää  $5 - 4 = 1$ . Kun länsi voittaa kolmannen patakierroksen ässällään, tikki vie P-E:n viimeisen padan, ja patakuutonen voittaa neljännen patakierroksen. Väristä saadaan siis neljä

tikkiä, jos toisella vastustajalla on väriä kolme korttia ja toisella kaksi, ts. väri on jakautunut vastustajilla 3–2.

b) Vastustajilla on aluksi viisi pataa, ja niistä he ovat pelanneet  $2+1=3$  korttia, joten heillä on jäljellä  $5-3=2$  pataa. Nämä molemmat ovat etelällä, joten pataässän pelaamisen jälkeen etelälle jää vielä yksi pata, joka on suurin jäljellä olevista. I-L voi siis saada väristä vain kolme tikkiä, kun väri on jakautunut vastustajilla 4–1.

Varmojen tikkien eli *pikatikkien* laskutaitoa tullaan tarvitsemaan myöhemmin pelinvientisuunnitelmaa tehtäessä, joten tässä luvussa opittuja asioita ei sovi väheksyä.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 141.

- Olet pelinviejänä lännen kädestä. Olet kiinni pöydässä (itä), ts. olet voittanut edellisen tikin pöydän korteilla. Kuinka käsittelet seuraavat värit?

- (a) ♡AJ7   □   ♠KQ83
- (b) ♦AKQ106   □   ♦J4
- (c) ♣QJ7   □   ♣AK8543
- (d) ♠AQ   □   ♠KJ10942
- (e) ♡AQJ1098   □   ♡K

- i) Montako ensimmäistä tikkiä itä-länsi saa väristä varmasti? ii) Montako ensimmäistä tikkiä itä-lännen on mahdollista saada, jos väri istuu heidän kannaltaan mahdollisimman edullisesti?

- (a) ♣AK6   □   ♣QJ74
- (b) ♡AK63   □   ♡Q542
- (c) ♠K8732   □   ♠A654
- (d) ♦K632   □   ♦A874

(e) ♣A76532   □   ♣K984

(f) ♥Q843   □   ♥KJ52

### 2.1.2 Väriin kasvattaminen

Tikkejä voi saada väristä vaikei omistaisikaan ihan suurimpia väriin kortteja, ässää ja kuningasta. Tällöin usein kasvatetaan väri. Katsotaan esimerkin avulla, mitä väriin *kasvattaminen* tarkoittaa.

♥KJ73  
♥862   □   ♥A9  
♥Q1054

Pohjoinen-etelällä on väriässä ässän jälkeen neljä seuraavaksi suurinta korttia. Jos etelä pelaa herttanelosen lännen kakkoselle, pohjoisen kuninkaalle ja itä voittaa tikin ässällä, P-E:llä on tämän jälkeen kolme suurinta herttaa ja pari on kasvattanut itselleen hertasta kolme tikkiä.

Mikäli väri on niin tiivis kuin yllä olevassa esimerkissä (P-E:llä on ♥KQJ10), väriin käsittely hoidetaan kuten aiemmin vahvasta väristä, ts. pelataan isot kortit ensin siitä kädestä, jossa väriä on vähemmän. Siispä esimerkiksi väriin

♣Q109432  
♣AK85   □   ♣6  
♣J7

käsittely on aloitettava pelaamalla etelän kädestä sotilas tai pelaamalla pohjoisen kädestä pieni etelän sotilaalle.

Jos väri on vähänkin reikäinen, voidaan helposti tehdä virheitä, jotka tulevat maksamaan tikkejä. Seuraavassa kaaviossa on pataväriin jakautuma.

♠KQJ3  
♠A   □   ♠10987  
♠6542

Mikäli pohjoinen aloittaa väriin pelaamisen kuvakortilla, esim. kuninkaalla, lännen ässä vie tikin. Tämän jälkeen P-E voi vielä ottaa tikin rouvalla ja jätkällä, mutta idälle kasvaa tällöin patatikki. Kuinka väri sitten on käsiteltävä? P-E:n tulee aloittaa väriin käsittely pelaamalla pieni kortti etelän kädestä kohti pohjoisen ku-

via. (Tarvittaessa pitää siis tulla toisella värillä ensin etelän käteen ja vasta sitten aloittaa padan pelaaminen.) Tällöin länsi voittaa tikin ässällään, mutta pohjoisen kuvat kasvavat kaikki tikeiksi. Jos pataväri olisikin ollut jakautunut I-L:lle 3–2 ei tästä pelitavasta olisi ollut hyötyä, mutta edellä olleessa tilanteessa oikea pelitapa tuo yhden tikin edun. Samoin, jos väri on jakautunut

♠ KQJ3  
♠ A1098      □      ♠ 7  
♠ 6542

pieni kohti kuvia on voittava tekniikka. Ensin pelataan kakkonen kuninkaalle (lännen ei kannata haaskata ässäänsä kakkosen voittamiseen), sitten palataan muulla värillä etelän käteen ja pelataan nelonen rouvalle, palataan taas etelän käteen ja jatketaan viitonen kohti pohjoisen sotamiestä. Nyt länsi näkee, ettei enää voi voittaa mitään pelaamalla pientä, vaan hän voittaa ässällään tikin, ja pohjoisen jätkä kasvaa P-E:n kolmanneksi patatikiksi.

Kaikkea ei voi kuitenkaan saada. Vaikka edellä mainittu ”pienstä kohti kuvia” onkin teoreettisesti oikea pelitapa, joskus jokin toinen voi olla parempi. Jos patatilanne on

♠ KQJ3  
♠ 10987      □      ♠ A  
♠ 6542

”oikean” pelitavan – pieni pata sekä pohjoisen että etelän kädestä – voi keksiä vain, jos on nähnyt vastustajan kortit.

Katsotaan lopuksi vielä yksi esimerkki, joka muistuttaa värin kasvattamiseen liittyvistä vaaroista. Kuinka itä-lännen tulee käsitellä alla oleva ristiväri?

♣ A43      □      ♣ K652

Helposti havaitaan, että väristä on mahdollista saada kasvatettua tikki vain siinä tapauksessa, että vastustajien kuusi korttia ovat jakautuneet tasan 3–3. Tällöin idän neljäs risti kasvaa tikiksi. Varomattomasti pelaten värin käsittely aloitetaan voittamalla kaksi ensimmäistä tikkiä ässällä ja kuninkaalla. Mikä vaara tähän sitten liittyy? Ei juuri mikään, jos väri istuu 3–3, mutta entäpä jos väri istuukin 4–2 tai peräti 5–1? Silloin on juuri tullut kasvattaneeksi vastustajille kaksi tai kolme ristitikkiä, jotka he kiitollisina otta-

vat, kunhan pääsevät kiinni myöhemmässä pelin vaiheessa.

Oikea käsittely on pelata ensin pieni risti molemmista käsistä. Pelitapaa, jossa jätetään tikki vapaaehtoisesti ottamatta, sanotaan *laistamiseksi*. Laistamalla ensimmäisen ristin I-L ei voi hävitä tässä yhtään mitään, sillä I-L ei voi koskaan saada väristä kolmea tikkiä menettämättä välillä tikkiä vastustajille. Toisekseen laistaminen säilyttää ristivärisissä yhteydet idän ja lännen välillä, sillä ässäillä pääsee lännen ja kuninkaalla idän käteen. Tärkein etu laistossa on kuitenkin se, että nyt voi turvallisesti tarkistaa, oliko risti 3–3 vai ei. Jos molemmat vastustajat tunnustavat ristiässälle, väri istuu vastustajilla 3–3 tai 4–2, ja ristin pelaaminen kuninkaalle paljastaa, oliko väri tasan. Jos taas ristiässälle toinen vastustaja sakaa, väri istuu 5–1, joten ristiväriin kasvattaminen ei tule onnistumaan. Ristikuningas toimii kuitenkin pitona ja estää vastustajaa hyödyntämästä pitkää väriään. Ensimmäisen ristin laistaminen vähentää riskejä, jos tilanne on esim. seuraava:

$$\begin{array}{ccc} & \clubsuit QJ1087 & \\ \clubsuit A43 & \square & \clubsuit K652 \\ & \clubsuit 9 & \end{array}$$

Edellisestä esimerkistä on syytä painaa mieleen, että

- *jos vastustajalle on kasvatettavassa värisssä pakko antaa tikki, se kannattaa antaa yleensä mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.*

Ohjeessa on sana ”yleensä”, sillä juuri mikään bridgen nyrkkisääntö ei kelpaa orjallisesti noudatettavaksi, vaan aina pitää ensin miettiä, voiko jokin mennä pieleen neuvoa noudattamalla.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 142.

1. Kuinka seuraavat itä-lännen värikombinaatiot tulee käsitellä?

(a)  $\spadesuit KQ3 \quad \square \quad \spadesuit J10962$

(b) ♥KQ6   □   ♥J5432

(c) ♦98653   □   ♦K742

(d) ♣Q106   □   ♣J983

(e) ♠A64   □   ♠Q532

(f) ♥A764   □   ♥8532

(g) ♦A6542   □   ♦Q3

## 2.2 Pelinvienti

Vaikka bridge onkin parien välinen peli, pelinvienti on puhdasta yksilötyöskentelyä. Kaikki pelinviennin hienoudet ja huonoudet menevät täysin yhden ainoan pelaajan omaan piikkiin. Pelinviejän osa on myös kaikkein halutuin bridgepöydässä. Pelinvientitaitojen opiskelu alkaa aivan perusteista, eli siitä, mitä asioita pitää ajatella, kun lähtökortti on käännetty esiin ja lepääjä on levittänyt korttinsa näkyviin.

Tikkipelin aikana pelinviejä nimeää kullakin vuorolla lepääjän kädestä eli pöydästä pelattavan kortin. Tässä määräämisessä noudatetaan seuraavia sääntöjä:

- Jos pöydässä on tikkiin pelattavaa maata, pelinviejä ilmoittaa kortin koon.
  - Numero tai nimi tarkoittaa kyseistä korttia (esim. ”kuutonen” tai ”rouva”).
  - ”Pieni” tarkoittaa maan pienintä korttia.
  - ”Iso” tai ”suuri” tarkoittaa maan suurinta korttia.
  - Pelkkä maan nimeäminen (esim. ”hertta”), tarkoittaa (hertta)värin pienintä korttia. Tästä syystä ei pidä antaa esim. kommentia ”herttaässä”, sillä vikkeli vastustaja saattaa pelata korttinsa välittömästi maan nimen kuultuaan olettaen pelinviejän määränneen pienen hertan.



- Jos pelattava maa on loppunut, eli pöydästä joudutaan saakaamaan, pelinviejä ilmoittaa yleensä vain kortin maan, jolloin sakataan maan pienin kortti. Vaihtoehtoisesti voi toki nimetä kortin täsmällisesti.
- Jos edellinen tikki voitettiin pöytään, pelinviejä nimeää sekä värin että kortin koon.
  - Mikäli pelataan maan suurin/pienin kortti, käytetään tyyppiä ”iso pata” tai ”pieni ruutu”/”ruutu” olevia ilmaisuja. Tässäkin tilanteessa pelkkä maan nimeäminen tarkoittaa siis pienintä korttia.
  - Jos pelataan jokin muu kuin suurin tai pienin kortti, kortti yksilöidään sanomalla sekä maa että koko, eli esim. ”ristijätkä”. Tässä tapauksessa vastustajan tulee odottaa hetki, jotta selviää, onko maan nimen perässä tulossa vielä korttikin vai tarkoittaako pelinviejä maan pienintä korttia.
  - Pelkkä kortin koon mainitseminen viittaa samaan maahan, jolla edellinen tikki voitettiin. Jos siis edellinen tikki voitettiin pöytään pataässäällä, komento ”kasi” tarkoittaa, että ♠8 halutaan pelata seuraavaksi.

### 2.2.1 Pelinvientisuunnitelman laatiminen

Yleinen tapa pilata pelinvienti on toimia liian nopeasti ensimmäiseen tikkiin. Aina kannattaa pysähtyä ainakin parinkymmenen sekunnin ajaksi tutkailemaan kotipelimahdollisuuksia. Asiat, jotka pitää saada selvitettyä, ovat seuraavat:

- Montako pikatikkiä on otettavissa?
- Jos pikatikkejä ei ole tarpeeksi kotipeliin, niin mistä puuttuvat tikit saadaan?
- Mitä vastustajien käsistä tiedetään?
  - Mitä lähtökortista voi päätellä?

– Mitä tarjoussarja on kertonut?

- Onko olemassa vaaroja tai mahdollisia ongelmakohtia?

Lähtökorteista ja tarjoamisesta kerrotaan myöhemmin lisää.

### Esimerkki 1

♠ AK  
♥ QJ103  
♦ A852  
♣ J82

P	I
L	E

♠ 954  
♥ K6  
♦ K74  
♣ 109753

Länsi on pelinviejä tavoitteenaan saada vähintään seitsemän tikkiä. Pohjoinen lähtee patarouvalla. Miten pelinvienti tulee suunnitella?

Padassa on kaksi pikatikkiä, samoin ruudussa. Ristissä ja hertassa pikatikkejä ei ole. Siten pikatikkejä on otettavissa  $2 + 0 + 2 + 0 = 4$  kappaletta.

Kotipeliin tarvittaisiin kuitenkin kolme tikkiä enemmän. Hertasta on mahdollista kasvattaa kolme tikkiä. Ruudusta kasvaa tikki, jos väri on jakautunut vastustajille 3–3. Rististä voidaan kasvattaa kaksi tikkiä, mutta tässä vaihtoehdossa puolustus pitää päästää kiinni kolmesti. Oikein on kasvattaa herttaväri, josta saadaan heti kotipeliin tarvittavat lisätikit.

Vastustajien käsistä ei tiedetä paljoakaan. Etukäteistietona voidaan mainita, että rouvalla lähtevällä on yleensä värissä myös jätkä ja joko kymppi tai ysi.

Vaaroja ei tällä kertaa ole, sillä puolustajilla on pikatikkeinä kolme isoa ristiä ja herttaässä eli yhteensä neljä tikkiä. Siten puolustus ei voi saada pietiä, ellei pelinviejä itse kasvata puolustukselle tikkejä esimerkiksi pelaamalla isot ruutunsa ennen hertan käsittelyä.

Suunnitelma: Voitetaan lähtö ässällä ja pelataan kädestä herttakolmonen pöydän kuninkaalle, ts. kasvatetaan herttaväri. Puolustuksen otettua herttaässän ja pelattua lisää pataa otetaan kotipelitikit. Saaliiksi tulee kaksi pataa, kolme herttaa ja kaksi ruutua.

**Tehtäviä**

Ratkaisut löytyvät sivulta 143. Olet kaikissa tehtävissä pelinviäjänä lännen korteissa. Suunnittele pelinvienti. Sitoumuksen nimessä NT tarkoittaa sangipeliä. Tikkitavoite saadaan lisäämällä NT:n kertoimeen luku kuusi. Siten esim. sitoumuksessa 3 NT kotipeli vaatii  $3 + 6 = 9$  tikkiä.

1.

♠ KQJ109  
♥ AK  
♦ J83  
♣ 1092

P
L I
E

♠ 43  
♥ J4  
♦ AK54  
♣ A8743

Sitoumus on 3 NT. Pohjoinen aloittaa herttaviitosella. Kuinka pelaat?

2.

♠ AKQJ3  
♥ J72  
♦ Q4  
♣ 1032

P
L I
E

♠ 106  
♥ Q654  
♦ KJ5  
♣ J764

Sitoumus on 1 NT, eli seitsemän tikkiä on kotipeli. Lähtökortti on ruutukakkonen, etelä pelaa kympin. Kuinka pelaat?

3.

♠ A3  
♥ AKJ5  
♦ Q1052  
♣ KQ8

P
L I
E

♠ K4  
♥ Q73  
♦ J984  
♣ 7643

Sitoumus on 2 NT, eli kahdeksan tikkiä on kotipeli. Lähtökortti on patarouva. Kuinka pelaat?

## 2.3 Puolustuspeli

### 2.3.1 Puolustamisen perusteita

Puolustustaktiikka on sangipelissä olennaisesti samanlaista kuin pelinvientitaktiikka: tarkoituksena on kasvattaa tikkejä omasta vahvasta tai pitkästä väristä. Tällaista puolustusta sanotaan aktiiviseksi. Passiivisessa puolustuksessa taas pyritään välttämään tikkien lahjoittamista pelinviejälle ja odotetaan, että pelinviejän sitoumus kaatuu lopulta omaan mahdottomuuteensa ja tuloksena on pieti.

Tyypillisesti sangipuolustus etenee siis seuraavasti:

- Lähtijä aloittaa pisimmästä ja vahvimmasta väristään.
- Aina, kun puolustus voittaa tikin, jatketaan aloitusvärin pelaamista, ellei sitten esim. lepääjän korteista näe, että kyseisestä väristä ei voi kasvaa puolustukselle tikkejä.
- Joskus lähtijän pari (”partneri”) näkee, että lähtöväriä ei kannata pelata, tai hänellä ei enää ole kyseistä väriä. Tällöin hänen kannattaa pelata *joko omaa vahvaa väriään tai väriä, joka on pöydässä heikko*.

Yleensä ottaen puolustajien ei kannata kovin usein vaihtaa pelattavaa väriä, vaan on hyvä jatkaa saman värin kasvatusyrityksiä.

### Puolustaja toisena kätenä

Muutama sivu aiemmin käytiin läpi värien kasvattaminen. Esimerkeistä kävi ilmi, että

- *puolustajien kannattaa säästää kuvansa vastustajan isojen korttien peittämiseen* eikä pelata ässiään ja kuninkaitaan pelinviejän pienten korttien päälle ollessaan *toisena kätenä*.

### Esimerkki 1

Etelä on pelinviejä ja pelaa kädestään ruutunelosen. Länsi näkee kaaviossa olevat kortit.

◇Q873  
 ◇A102     □  
                   ◇4

Lännen tulee tunnustaa maata pienellä ruudulla, eikä hyökätä tikille ässällä. Jos tilanne on

◇Q873  
 ◇A102     □     ◇J6  
                   ◇K954

ässän pelaaminen maksaa itä-lännelle tikin. Kun länsi pelaa neloselle kakkosen, etelä joutuu tyytymään kahteen ruututikkiin. Ässän survominen puolestaan kasvattaa pelinviejälle heti kolme ruututikkiä.

Tietenkään tätä ”toinen käsi pientä” -sääntöä ei pidä viedä äärimmäisyyksiin. Toki kannattaa ottaa tikki kortilla, joka muussa tapauksessa seuraavalla kierroksella olisi mahdollisesti jäämässä isomman kuvan alle. Esimerkiksi tilanteessa

                  ♣J6  
 ♣Q10     □  
                   ♣2

lännen tulee pelata rouva, sillä etelällä voi olla ♣AK972. Jos länsi pelaa kympin, itä-länsi ei saa väristä tikkiäkään. Ässää pienemmällä kortilla tulee siis napata tikki, jos kyseessä on edellisen kaltainen ”nyt tai ei koskaan” -tilanne.

### **Puolustaja kolmantena kätenä**

Tikkiin kolmantena pelaavan puolustajan tilanne on usein helppo. Katsotaan muutamia esimerkkejä.

#### **Esimerkki 1**

Jos puolustajan ei ole syytä pelata isoa korttia, hän pelaa pienen. Pienillä korteilla voidaan kertoa asioita partnerille. Tästä aiheesta kerrotaan myöhemmin lisää merkinantojen yhteydessä.

♥964  
 ♥Q     □     ♥872

Idällä on vain pieniä kortteja ja länsi on tikissä kiinni, joten itä

pelaa pienen hertan.

♥964  
♥Q     □     ♥K72

Nytkin itä pelaa pienen, sillä tikistä ei kannata kamppailla oman parinsa kanssa.

♥J105  
♥3     □     ♥972

Pohjoisen korteista määrätään tikkiin jätkä. Idällä ei ole isompaa korttia, joten hän pelaa pienen hertan.

### Esimerkki 2

Jos partneri on aloittanut pienellä kortilla ja kolmannella kädellä on mahdollisuus taistella tikistä, hän pelaa yleensä suurimman korttinsa.

♠964  
♠3     □     ♠K72

Pohjoisen korteista määrätään nelonen. Itä pelaa tikkiin kuninkaan.

♠964  
♠3     □     ♠J107

Nyt idällä on kaksi peräkkäistä korttia. Voisi kuvitella, että on merkityksetöntä, kumman niistä pelaa, mutta tilanne on juuri päinvastoin. *Partnerille* ei ole ollenkaan merkityksetöntä, pelaako itä kympin vai jätkän. Siirrytään tarkastelemaan tilannetta lännen näkövinkkelistä. (Lännen aloitus kolmosella perustuu myöhemmin opittavaan lähtökorttisopimukseen.)

♠964  
♠Q832     □     ♠10  
♠K

Itä pelaa kympin ja etelä voittaa tikin kuninkaalla. Nyt länsi voi päätellä, että jätkä on idällä, sillä muuten etelä olisi voittanut tikin jätkällä. Siten länsi voi kiinni päästyään jatkaa patavärinsä kasvattamista pelaamalla pienen padan idän jätkälle.

Edellä nähty on selvästikin hyödyllistä ja oman parin auttaminen järkevää, joten

- *kolmannessa kädessä pelataan peräkkäisistä korteista alin,*

*kun partneri on aloittanut pienellä.*<sup>1</sup>

Kun tämä on tiedossa, ja itä tunnustaa jätkällä,

♠964  
♠Q832    □    ♠J  
♠K

länsi tietää, että etelällä on ainakin ♠AK10. Länsi ei voi enää itse pelata väriä antamatta ylimääräistä tikkiä etelälle. Kuvakortin pelaaminen siis kieltää edellisen alemman kortin.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 144.

1. Olet lännen korteissa puolustamassa. Pelaat tikkiin toisena kätenä. Minkä kortit pelaat?

<p>(a) ♣K76    □</p> <p style="text-align: center;">♣2</p>	<p>(c) ♥K53    □</p> <p style="text-align: center;">♥4</p>
--	--

<p>(b) ♦A76    □</p> <p style="text-align: center;">♦2</p>	<p>(d) ♠Q65    □</p> <p style="text-align: center;">♠4</p>
--	--

2. Olet idän korteissa puolustamassa. Länsi aloittaa ja pohjoisen korteista määrätään pieni. Minkä kortit pelaat?

<p>(a) ♣2    □    ♣AJ7</p>	<p>(b) ♦Q    □    ♦K87</p>
<p>(c) ♥2    □    ♥J1054</p>	<p>(d) ♠4    □    ♠AQJ7</p>

<sup>1</sup>Myöhemmin tulee vastaan tilanteita, joissa lähtijä on aloittanut *kuvakortilla*. Tällöin esim. jätkän pelaaminen lupaa sekä kympin että ysin, mutta kieltää rouvan.

### 2.3.2 Lähtökortin valinta

Sangia vastaan aloitetaan yleensä vähintään neljän kortin väristä, tai väristä, jossa partneri on luvannut vähintään neljä korttia. Tässä teoksessa on lähtökorttijärjestelmäksi valittu ns. *10-12-sääntö*. Tämä menetelmä on Pohjoismaissa varsin suosittu. Tämän säännön mukaan lähtökortiksi valitaan

- yhden tai kahden kortin väristä suurin kortti
- *sarjasta* eli sekvenssistä suurin kortti. Sarjalla tarkoitetaan tässä seuraavia yhdistelmiä:
  - *Aito sarja*: AKQ, KQJ, QJ10, J109, 1098
  - *Epäaito sarja*: AKJ, KQ10, QJ9, J108, 1097
- kolmen tai neljän kortin väristä kolmanneksi suurin kortti
- *välisarjasta* myös kolmanneksi suurin kortti. Välisarjassa on iso kortti, väli ja sarja, eli niitä ovat
  - AQJ, KJ10, Q109 ja AJ10, A109 sekä K109
- vähintään viiden kortin väristä viidenneksi suurin kortti.

Lähtökortti on siis aina värin *suurin, kolmanneksi suurin tai viidenneksi suurin* kortti. Edellisiin peruseriaatteisiin lisätään vielä yksi erikoistapaus:

- Jos *partneri on luvannut* tarjouksellaan jonkin ainakin neljän kortin *värin*, aloitetaan tästä väristä suurimmalla kortilla myös väreistä, joissa on kahden kortin sarja. Alla on kaksi esimerkkiä aiheesta.
  - QJ75, J106

Periaatteet selviävät seuraavasta esimerkistä.

#### Esimerkki 1

Seuraavassa on alleviivattu lähtökortti sangipeliin erilaisista väreistä.



♥KQ863    ♥KQ106    ♦AQJ105    ♦Q1074  
 ♠95        ♠KJ9643    ♣AKJ10    ♣J72

Mikäli värin huipussa on sarja tai välisarja, aloitus valitaan tästä yhdistelmästä riippumatta värin pituudesta. Muutoin aloitetaan värin pituuden mukaan joko suurimmalla, kolmanneksi suurimmalla tai viidenneksi suurimmalla kortilla.

Vähintään neljän kortin väristä lähtemisessä ei ole yleensä mitään erikoista. Lähtö kolmen kortin väristä tai vielä lyhyemmästä maasta taas perustuu useimmiten johonkin tarjoussarjasta opittuun näkemykseen. Yleensä tällöin partneri on luvannut jonkin pitkän värin, ja lähtijä aloittaa kyseisellä värillä.

Sarjasta lähdöt ovat useimmiten hyvin turvallisia ja antavat vain harvakseltaan pelinviejälle suurta etua. Ässät ja kuninkaatkaan eivät juuri menetä tehoaan, jos niiden alta aloitetaan pitkästä väristä. Sen sijaan aloitus esimerkiksi tyyppiä

♥J853    tai    ♦Q865

olevista yhdistelmistä maksaa usein tikin. Syynä on, että tuollaisen värin kasvattaminen vaatii partnerille varsin voimakkaan yhdistelmän, esim. ensimmäisessä tapauksessa jotakin ♥Q104 kaltaista tai vielä parempaa. Jos partnerilla on kuitenkin edellistä heikompi kokoelma, esim. ♥Q74, antaa lähtö väristä usein tikin pelinviejälle. Kannattaa siis välttää lähtöä neljän kortin heikohkosta väristä, jonka huipussa on pelkkä jätkä tai rouva.

### Esimerkki 2

Lähtijän käsi on jokin alla olevista. Mikä on oikea lähtökortti?

i) ♠Q7642	ii) ♠KQ87	iii) ♠8
♥86	♥QJ106	♥J874
♦AKJ	♦72	♦KJ74
♣985	♣1094	♣Q1074

Kädestä i lähdetään pisintä väriä eli pataa. Koska värissä ei ole sarjaa eikä välisarjaa, valitaan viidenneksi suurin kortti.

Lähtökortti on siis patakakkonen. Ruutukuvat ovat hyviä yhteyskortteja myöhemmin pelin aikana. Niillä päästään hakemaan lähtijälle kasvaneet patatikit.

Keskimmäisen käden tapauksessa valinta tehdään padan ja hertan kesken. Hertan sarja on turvallinen valinta, joten lähtökortti on herttarouva.

Viimeisessä tapauksessa aloitetaan yhtä pitkistä väreistä vahvimmalla. Valinnaksi tulee ruutuseiska.

- Myös puolustuksen kaikki *myöhemmät käännöt* noudattavat edellä mainittua sääntöä. Jos puolustaja voittaa tikin, hän valitsee seuraavan tikin aloituskortiksi pelattavan *maan suurimman, kolmanneksi suurimman tai viidenneksi suurimman kortin*.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 144.

1. Millä kortilla lähdet sangipeliin?

- (a) ♠96432♥AK4♦43♣J76  
 (b) ♠86♥J1094♦KQJ4♣Q85  
 (c) ♠KJ1074♥832♦K9♣J85  
 (d) ♠J54♥J1094♦Q9♣A984

## 2.4 Lisää perustekniikkaa

### 2.4.1 Leikkaaminen

Herttojen jakautuma on seuraavanlainen.

$$\begin{array}{ccccc} & & & & \heartsuit \text{AQJ10} \\ & & & & \\ \heartsuit \text{K973} & & \spadesuit & & \heartsuit \text{82} \\ & & & & \\ & & & & \heartsuit \text{654} \end{array}$$

Kuinka P-E:n tulee käsitellä herttaväri saadakseen väristä neljä tikkiä? Mieti, ennen kuin jatkat eteenpäin.

Oikea käsittely on pelata herttaa kolmesti kohti pohjoisen kättä. Jos länsi tunnustaa pienellä, ensimmäinen tikki voitetaan rouvalla. Palataan jollakin muulla värillä etelän käteen ja pelataan taas pieni hertta. Lännen pelatessa pientä voitetaan tikki jätkällä. Uusitaan operaatio vielä kolmannen kerran pelaamalla hertta pohjoisen kypille. Lopuksi ässä tuo neljännen tikin.

Edellä P-E käsitteli herttavärin *leikkaamalla* kolmesti (myös ruotsalaisperäistä sanaa *maskaaminen* käytetään yleisesti). Leikkaus onnistui, koska kuningas oli lännellä, eli pohjoisen *herttahaarukan* etupuolella. Katsotaan muutamia väriyhdistelmiä, joissa leikkaus on oikea värinkäsittelytapa.

♣Q654   □   ♣AJ10

Lännen tulee toivoa, että kuningas on pohjoisella, ja leikata risti ensin jätkällä sekä myöhemmin kypillä.

♦Q65   □   ♦AJ432

Länsi pelaa ruudun idän jätkälle. Jos kuningas on pohjoisella, jätkä voittaa tikin. Seuraavaksi pelataan ässä, ja jos kuningas putoaa ässän alle, ruutuväri tuottaa viisi tikkiä (pohjoisella ♦Kx ja etelällä ♦xxx<sup>2</sup>).

♥A1098   □   ♥QJ4

Taas pitää leikata kuningasta, tällä kertaa etelältä. Tässä tapauksessa leikkausta ei kannata tehdä pelaamalla ensiksi nelonen kohti lännen kättä, vaan värin käsittely tulee aloittaa toisella idän isoista hertoista, vaikkapa rouvalla. Jos rouvalla saa tikin, ollaan valmiiksi idän kädessä kiinni ja voidaan uusia leikkaus heti perään *kierrättämällä* sotamies. Huomaa, että kahdessa aiemmassa esimerkissä väri ei ollut riittävän tiivis, jotta käsittely olisi voitu aloittaa lännen rouvalla. Varsinkin ruutuvärin tapauksessa rouvalla aloittaminen olisi paha virhe, jos pohjoinen pelaisi rouvalle kuninkaan esim. väristä ♦K tai ♦Kx.

♠AJ654   □   ♠K32

Ensin otetaan idän kuningas siltä varalta, että pohjoisella on singelirouva. Seuraavaksi leikataan väri pelaamalla pieni pata jätkälle. Kahdeksan kortin värissä onnistuu todennäköisemmin rouvan leik-

---

<sup>2</sup>x = Jokin värin pieni kortti, jonka silmäluku ei ole oleellinen.

kaaminen kuin yritys pudottaa dubbelirouva pelaamalla ässä ja kuningas. Värin huipusta pelaamista sanotaan *toppaamiseksi*.

♡A643   □   ♡KJ952

Taas on oikein ottaa ensin ässä. Jos molemmat tunnustavat pienellä, pelataan vaikkapa kolmonen kohti idän haarukkaa. Jos pohjoinen tunnustaa herttaa, topataan väri pelaamalla kuningas. Tämä on hiuksenhienosti parempi pelitapa kuin leikkaaminen toisella kierroksella.

Edellisistä saadaan nyrkkisääntö värinkäsittelyihin.

- *Jos väristä puuttuu vain rouva, niin kahdeksan kortin värillä leikataan, yhdeksän kortin värillä topataan.*

### Kaksoisleikkaus

Kaikki leikkaukset eivät ole sellaisia, että värin isoimmista kortteista vastustajilla on yksi, vaan puuttuvia kortteja voi olla myös kaksi. Tällöin puhutaan *kaksoisleikkauksesta*. Seuraavalla sivulla on tyypillinen esimerkkiväri.

◇AJ10  
 ◇Q986   □   ◇K72  
 ◇543

Etelä pelaa ruutua ja toivoo, että ainakin toinen puuttuva ruutukuva (rouva tai kuningas) on lännellä. Etelä pelaa kolmosen, länsi kuutoson, pohjoinen jätkän, ja idän kuningas voittaa tikin. Kun etelä seuraavan kerran pelaa ruutua, tilanne on kuin tavallisessa leikkauksessa: pohjoisella on jäljellä olevista ruuduista suurin ja kolmanneksi suurin, joten väri leikataan kympillä. Kaksoisleikkauksella P-E saa kaksi tikkiä. Jos molemmat ruutukuvat olisivat olleet idällä, leikkaus olisi epäonnistunut.

Toinen tavallinen yhdistelmä, joka käsitellään kaksoisleikkauksella on

♡942   □   ♡AQ10.

Väri käsitellään leikkaamalla väri ensin kympillä ja myöhemmin rouvalla. Itä-länsi saa kolme tikkiä, jos sekä jätkä että kuningas ovat pohjoisella. Jos vain toinen on pohjoisella, saa P-E tikin ja

I-L kaksi tikkiä. Jos taas etelä omistaa herttaväriin ”miehet”, joutuu itä-länsi tyytymään ässällä saatavaan tikkiin.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 144.

1. Kuinka seuraavat värit tulee käsitellä? Yhteyksiä on käsien välillä ”riittävästi”.

- (a) ♣854   □   ♣AQJ  
 (b) ♠J42   □   ♠K1098  
 (c) ♥KJ109   □   ♥A432  
 (d) ♦AKJ106   □   ♦432  
 (e) ♣54   □   ♣AKJ1032  
 (f) ♠AKQ104   □   ♠653

2. Olet lännen korteissa kiinni, mutta nyt käsien välillä ei ole yhteyksiä muissa väreissä.

- (a) ♠Q104   □   ♠AJ98  
 (b) ♥J93   □   ♥AQ102  
 (c) ♦KJ109   □   ♦A432  
 (d) ♣Q53   □   ♣AK1064

3. Olet kiinni lännen kädessä. Kuinka seuraavat väriyhdistelmät tulee käsitellä? Yhteyksiä käsien välillä on muissa väreissä tarpeellinen määrä.

- (a) ♠J109   □   ♠A52  
 (b) ♥5432   □   ♥K1098  
 (c) ♦873   □   ♦AQ1096  
 (d) ♣873   □   ♣AQ10965  
 (e) ♠K752   □   ♠A1094

## 2.5 Puolustustaitoja

Tässä osiossa jatketaan puolustuspelin tärkeimpien taitojen opiskelua. Ensin selvitetään, mistä tulee lähtökorttisäännön nimi 10-12-sääntö. Sitten käsitellään kolmantena kätenä pelaaminen ja merkinannot, eli kuinka puolustuspelaajat saavat viestittää toisilleen korteillaan.

### 2.5.1 10-12-sääntö

Lähtijä aloittaa pelaamalla viitosen, ja sopimuksena on aloittaa aina värin suurimmalla, kolmanneksi tai viidenneksi suurimmalla kortilla.

Viitosta suurempia kortteja on yhteensä

$$14 - 5 = 9$$

eli kortit 6, 7, 8, ... 13, 14 (numeroidaan kuvakortit J = 11, Q = 12, K = 13 ja A = 14). Jos viitonen on lähtijän kolmanneksi suurin kortti, hänellä on kaksi lähtökorttiaan suurempaa korttia, joten muille jää

$$14 - 5 - 2 = 14 - 2 - 5 = 12 - 5$$

eli seitsemän lähtökorttia suurempaa korttia. Tulos saatiin siis laskeamalla 12:n ja lähtökortin silmäluvun erotus. Vastaavasti voidaan näyttää, että

- *jos pelaaja on aloittanut värin kolmanneksi suurimmalla kortillaan, muilla pelaajilla olevien lähtökorttia suurempien korttien lukumäärä saadaan vähentämällä lähtökortin silmäluku luvusta 12.*

Samankaltaisella päättelyllä saadaan tulokseksi, että

- *jos pelaaja on aloittanut värin viidenneksi suurimmalla kortillaan, muilla pelaajilla olevien lähtökorttia suurempien korttien lukumäärä saadaan vähentämällä lähtökortin silmäluku luvusta 10.*

Tästä tulee kyseisen lähtökorttisäännön nimi 10-12-sääntö.

**Esimerkki 1**

Länsi on lähtijänä ja tilannetta tarkastellaan idän korteista. Montako lähtökorttia suurempaa korttia on etelällä?

$$\clubsuit J87$$

$$\clubsuit 6 \quad \square \quad \clubsuit K104$$

Oletetaan, että lähtökortti on lännen kolmanneksi suurin risti. Lasketaan:  $12 - 6 = 6$ , joten muilla kuin lännellä on yhteensä kuusi lähtökorttia suurempaa korttia kädessään. Pohjoisella näistä on kolme ja idällä kaksi, joten etelälle jää tasan yksi lähtökorttia suurempi kortti.

Huomaa, että lähtö ei voi olla lännen viidenneksi suurin kortti, minkä osoittaa vähennyslaskun tulos  $10 - 6 = 4$ , mutta itä näkee viisi lähtökorttia suurempaa korttia. Toinen tapa tulla samaan tulokseen on laskea, että kuutosta suuremmista risteistä on piilossa vain kortit  $\clubsuit A Q 9$ . Siten lännellä ei voi olla neljää kuutosta suurempaa ristiä.

**2.5.2 Kova kolmanteen?**

Aiemmin annettiin ohje, että lähtijän aloitettua pienellä kortilla kolmannesta kädestä pelataan suurin kortti tai peräkkäisistä pienin, mikäli kamppaillaan tikin voittamisesta. Tilanne ei ole kuitenkaan noin yksinkertainen, vaan kolmannessa kädessä pitää varsin usein leikata pöydän kuvakortti, eikä vain konemaisesti iskeä suurinta korttia pöytään.

Oletetaan jatkossa, että etelä on pelinviejä, länsi lähtijä ja pohjoinen lepääjä, ellei toisin mainita.

**Esimerkki 1**

Alla olevassa tilanteessa on selvää, että itä leikkaa herttaväriin jätkällä, jos pohjoisen korteista määrätään pieni hertta.

$$\heartsuit Q72$$

$$\heartsuit 5 \quad \square \quad \heartsuit KJ6$$

Jos jätkä voittaa tikin, on syytä olettaa, että ässä on lännellä. Tällöin itä jatkaa hertan pelaamista kuninkaallaan, ettei väri blokaannu.

**Esimerkki 2**

Mikä kortti idän pitää pelata seuraavassa tilanteessa, kun pöydästä määrätään lähtöön yksi?

♠ Q92  
♠ 7      □      ♠ K103

Seiska on ilmeisesti lännen kolmanneksi suurin pata, ja aloitus on luultavasti neljän kortin väristä. Muilla kuin lähtijällä on  $12 - 7 = 5$  seiskaa suurempaa pataa. Itä näkee näistä neljä, joten etelälle jää yksi lähtökorttia suurempi pata.

Jos itä pelaa kuninkaan, menettää I-L tikin, mikäli etelällä on ässä. Jos siis pataväri on jakautunut seuraavasti

♠ Q92  
♠ J876      □      ♠ K103,  
♠ A54

kuninkaan pelaaminen on väärin. Oikein on pelata kymppi ja säästää kuningas rouvan voittamiseen myöhemmässä vaiheessa. Jos etelällä onkin ässän sijasta pataväriin huipussa jätkä, kymppin pelaaminen ei haittaa mitään, sillä tällöin P-E on koko ajan saamassa yhden patatikin. Tämän näkee tarkastelemalla alla olevaa kaaviota.

♠ Q92  
♠ A875      □      ♠ K103  
♠ J64

Kun I-L pelaa pataa, joko pohjoisen rouva tai etelän jätkä kasvaa tikiksi. Yhteenvetona voidaan todeta, että kymppin pelaamalla ei voi koskaan hävitä mitään, mutta pelaamalla kuninkaan voi hävitä tikin, jos ässä on etelällä. Näissä kolmannen käden leikkauksissa on nyrkkisääntönä, että

- *ysillä voi vielä leikata, mutta ei enää pienemmillä korteilla.*

Huomaa, että tilanteessa pitää olla leikkausmahdollisuus, eli pöydässä tulee olla kortti, jonka arvo on puolustajan suurimman ja toiseksi suurimman kortin välissä. Siten värillä ♠ Q95 voidaan tarvittaessa leikata pöydän korttia ysillä, mutta aavistuksen heikkommasta yhdistelmästä ♠ Q85 pelataan rouva, sillä kasi on jo liian pieni leikkaukseen. Syyinä tässä on, että kovin pienillä korteil-



la ”leikatessa” pelinviejä saa liian usein ylimääräisen tikin jollain välikortillaan (9, 10). Toki puolustajan pitää aina käyttää aivojaan ja toimia tilanteen mukaan eikä seurata sääntöjä sokeasti.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 147.

1. Lännen kortti on lähtökortti. Pöydästä (pohjoinen) määrätään pieni. Mikä kortti idän tulee pelata?

(a)  $\clubsuit 5$        $\clubsuit Q32$   
                      $\square$        $\clubsuit KJ10$

(b)  $\diamond 3$        $\diamond Q87$   
                      $\square$        $\diamond A104$

(c)  $\heartsuit 6$        $\heartsuit 1072$   
                      $\square$        $\heartsuit Q98$

(d)  $\spadesuit 10$        $\spadesuit Q94$   
                      $\square$        $\spadesuit A52$

(e)  $\clubsuit 2$        $\clubsuit Q7$   
                      $\square$        $\clubsuit K1064$

### 2.5.3 Merkinannot

Puolustuspelaajat saavat laillisesti viestiä toisilleen. Toiminta ei tietenkään saa perustua esim. sanoihin tai ilmeisiin, mutta erilaisille korttien peluujärjestyksille voi sopia omia merkityksiään. Nämä sopimukset ovat julkista tietoa, eli ne tulee kertoa pelinviejälle hänen niitä kysyessä.

*Merkinannoilla* on tapana ilmaista seuraavia asioita:

- Partnerin aloitettua väriä pelaajan pienillä korteilla näytetään yleensä pyyntö- tai kieltomerkkiä (*voimamerkinanto*), ts. halutaanko partnerin myöhemmin jatkavan väriä vai ei.

- Pelinviejän aloittaessa tikkiin puolustajat näyttävät yleensä värissä olevien *korttien määrää* ilmoittamalla, onko pelatavassa maassa parillinen vai pariton määrä kortteja. Tästä käytetään nimitystä *pituusmerkinanto*.
- Kun puolustaja ei voi tunnustaa väriä, vaan joutuu sakamaan, pelaaja yleensä ensimmäisellä sakauksellaan pyytää tai kieltää jotakin väriä, ts. tekee voimamerkinannon.

Niin sanottuja *perinteisiä* merkinantoja käyttäen *pelijärjestys isompi-pienempi on pyyntömerkki tai kertoo parillisen määrän kortteja värissä*. Vastaavasti taas pienempi-isompi on kieltomerkki tai kertoo parittomasta korttien määrästä pelatussa värissä.

Toinen suosittu menetelmä ovat ns. *käännetyt merkinannot*,<sup>3</sup> joissa *pienempi-isompi on pyyntömerkki tai kertoo parillisesta korttien määrästä*. Pelijärjestys isompi-pienempi puolestaan kieltää voiman tai lupaa parittoman määrän kortteja. Menetelmä toimii perinteistä paremmin ainakin silloin, kun pelaajalla on kahden kortin värissä kuvakortti (ns. kuvadubbeli), jolloin pakotettu pienen kortin pelaaminen toisena kätenä antaa oikean pituusmerkinannon. Perinteistä merkkisopimusta käyttäen olisi pakko mainostaa paritonta määrää, tai vaihtoehtoisesti hukata mahdollinen tikki kuvan pelaamisella, jotta pituutta ei tulisi valehdeltua.

*Italialaisissa* merkinannoissa *parittoman kortin pelaaminen on pyyntömerkki*, kun taas kieltö ilmaistaan pelaamalla parillinen kortti.

Tämän kirjan merkinantopolitiikkana ovat käännetyt merkinannot höystettynä italialaisella merkinannolla ensimmäisessä sakauksessa, eli ”*pieni pyytää ja ensimmäinen sakaus italialainen*”. Menetelmä on Suomessa hyvin suosittu. Käännetyt merkinannot ovat laajassa käytössä ympäri maailman.

## Voimamerkinanto

Tutustutaan aiheeseen tarkemmin esimerkkien avulla.

---

<sup>3</sup>engl. udca = upside down count and attitude

**Esimerkki 1**

Länsi aloittaa herttarouvalle, ja pohjoisen korteista määrätään viiton.

♥85  
♥Q   □   ♥K64

Itä tietää lännen aloittaneen vahvasta väristä, jonka huipussa on ♥QJ10 tai ♥QJ9. Hän haluaa lännen jatkavan värin peluuta. Siten itä pyytää hertan jatkamista pelaamalla *pienimmän* herttansa eli nelosen. Mikäli länsi uskoo, että nelonen on idän pienin hertta, hän tietää idän tehneen pyyntömerkinannon ja osaa jatkaa hertan pelaamista.

**Esimerkki 2**

Heikolla värillä idän tulee esittää negatiivinen merkinanto.

♠963  
♠K   □   ♠82

Nyt idällä ei ole mitään apua lännelle, joten hänen tulee tunnustaa ensimmäiseen patatikkiin kasilla.

**Esimerkki 3**

Tällä kertaa idällä on neljän kortin pata.

♠963  
♠K   □   ♠8742

Itä sijoittaa lännelle lähtöväriin ainakin neljä korttia, jonka huipussa on ♠KQJ tai ♠KQ10. Siten etelälle jää ässä ja enintään yksi muu pata. Puolustuksen pataväri on kasvanut vahvaksi heti, kun etelä on saanut tikkinsä ässällään. Tämän vuoksi idän on syytä ilmoittaa hyvät uutiset lännelle pelaamalla tikkiin pienin patansa eli kakkonen.

**Esimerkki 4**

On vielä syytä painottaa, että merkinannossa ei ole olennaista, onko kortti oikeasti pieni tai iso, vaan *ainoastaan suhteellinen koko on merkityksellinen*.

i) ♣A98   ii) ♦32   iii) ♥872

Ensimmäisellä värillä pyyntömerkinanto aloitetaan pelaamalla pienin kortti eli kasi.

Värillä ii kielletään värin voima suurimmalla kortilla eli kol-

mosella.

Viimeisessä tapauksessa kieltokortti kasi näyttää heti kieltomerkinannolta. Kahdessa edellisessä tapauksessa tilanne selviää lopullisesti vasta värin toisella kierroksella. Tapauksissa i ja ii partnerilla voi olla tulkintavaikeuksia. Tosin esimerkiksi seuraavassa tilanteessa länsi näkee, että idän kasi on hänen pienin korttinsa.

	♣7654	
♣KQ103	□	♣8
	♣2	

Siten on selvää, että idän ristiväri ei ole ainakaan ♣98, sillä tällöin itä olisi pelannut ensin kieltävän ysin. Länsi voi varsin turvallisin mielin jatkaa pienellä ristillä, koska jos idällä on vielä ristiä jäljellä, hänellä on joko sotilas tai ässä.

### Pituusmerkinanto

Pituusmerkinantojen käyttäminen ei ole bridgeuran alkuvaiheessa yhtä lailla välttämätöntä kuin voimamerkkien näyttäminen. Seuraavan esimerkin kaltaisessa tilanteessa merkinannoista on kuitenkin aloittelijallekin hyötyä.

#### Esimerkki 1

Pöydässä (pohjoinen) on vahva ruutuväri, mutta muissa väreissä ei ole yhteyskortteja. Ruutua on pelattu ensin kakkonen kuninkaal- le ja sitten pöydästä jatkettu rouvalla. Alla ovat lännen näkemät kortit.

	♦KQJ109	
♦A74	□	♦85
	♦32	

Katkaistakseen pelinviejän yhteydet pöydän ruutuväriin länsi laistoi ensimmäisen kierroksen. Toisella kierroksella kysymys kuuluu, kenellä on kuutonen. Vastaus löytyy idän pituusmerkinannosta. Jos itä pelasi ruutunsa järjestyksessä ♦8 - ♦5, hänellä oli alussa pariton määrä ruutuja. Kuutonen on tällöin idällä, ja etelältä väri on loppunut. Lännellä ei ole syytä laistaa, vaan hänen tulee voittaa toinen ruutukierros ässällään. Jos itä pelasi korttinsa ♦5 - ♦8, hänellä oli parillinen määrä eli kaksi ruutua. Siten kuu-

tonen on etelällä ja lännen tulee pelata pientä vielä toisellakin ruutukierroksella, jotta yhteys pohjoisen ruutuväriin katkeaa.

### Ensimmäinen sakaus

Bridgessä pelaajan tulee pelata tikkiin kortti siitä maasta, jolla tikki aloitettiin, mikäli hänellä on vielä kortteja kyseisessä värissä. Kun pelaajalta on väri loppunut, hän joutuu sakaamaan, eli pelaamaan tikkiin jonkin muun maan kortin. Ensimmäisellä sakauksellaan puolustaja välittää partnerilleen tärkeää tietoa siitä, mistä väristä hän on kiinnostunut. Kun sopimuksena on *italialainen sakaus*,

- *pariton kortti pyytää puolustajan sakaamaa väriä ja*
- *parillinen kortti pyytää muuta kuin sakattua väriä.*
  - ”Pieni” parillinen kortti (2 ja 4) pyytää muista kahdesta väristä maiden arvojärjestyksessä alemmaa.
  - ”Iso” parillinen kortti (10 ja 8) pyytää maiden arvojärjestyksessä ylempää väriä.
  - Kuutonen on usein aika epäselvä merkinantokortti.
  - Maiden arvojärjestys ylimmästä alimpaan on pata, hertta, ruutu ja risti.

Muita ensimmäisessä sakauksessa käytettyjä sopimuksia ovat ”iso pyytää” ja ”pieni pyytää”. Perinteistä merkinantoa (iso pyytää) käytettäessä iso kortti pyytää sakattavaa maata, kun taas pieni kortti kehottaa välttämään kyseisen maan pelaamista. Uuden partnerin kanssa kannattaa aina tarkistaa, missä laajuudessa esim. pieni pyytää -merkinantoa pelataan, eli koskeeko sopimus myös ensimmäistä sakausta.

- Tässä teoksessa käytetään *ensimmäisenä sakauksena italialaista* merkinantoa.

Huomaa, että tässäkin merkinantotilanteessa korttien suuruus ja pienuus on suhteellista. Jos pelaajan kaksi ensimmäistä sakausta ovat ♣4 - ♣2, ensimmäinen sakaus nelonen on tulkittava isoksi parilliseksi kortiksi. Sangipelissä pelaajalla on yleensä kuvakortteja ja/tai pituutta siinä maassa, jota hän pyytää.

### Esimerkki 1

Sangipelissä pelataan ruutua, joka loppuu puolustajana olevalta pohjoiselta. Ensimmäinen sakaus häneltä on jokin seuraavista.

i) ♥7   ii) ♣2   iii) ♠8   iv) ♣3   v) ♠Q

Pariton kortti pyytää sakattua maata, joten herttaseiska ilmoittaa arvoja herttavärisissä.

Toinen esimerkki on pieni parillinen, joka suuntaa katsetta pois ristiväristä. Varmasti pienimpänä parillisena korttina se vinkkaa muista mahdollisista väreistä (hertta ja pata) alemmaa, siis herttaa.

Isona parillisena korttina patakasi ilmaisee kiinnostusta hertasta ja rististä ylempään väriin, eli kyseessä on herttapyyntö.

Neljännän esimerkin kortti mainostaa pohjoisen ristiväriä.

Viimeinen tapaus vaatii oman selvityksensä. Kuvia ei yleensä heitellä huvikseen pois, vaan niillä on ihan oma sanomansa. Kuvakortti lupaa niin vahvan värin, ettei sakaus maksa tikkiä. Käytännössä pelaajalla on oltava värisä neljän kortin sarja, jota liputetaan suurimmalla kortilla. Esimerkin tilanteessa pohjoisella on tyypillisesti kuuden kortin pata, jonka huipussa on ♠QJ109.

### Ohjeita sakauksiin

Toiselle ja sitä myöhemmille sakauksille ei sovi erityismerkitystä. Alla on muutamia ohjeita sakausten valintaan.

- Sakattavat kortit pyritään valitsemaan siten, ettei sakauksien vuoksi menetetä tikkejä vastapuolelle.
- Kasvaneen tikkivärin kortteja pyritään säästämään.

- Samoin varotaan sakaamasta värejä niin lyhyiksi, että esim. kuvakortit putoaisivat, jos väri pelattaisiin huipusta. Siten esim. väreistä  $\diamond K4$  ja  $\clubsuit Q84$  ei sakata kuvilta ”jalkoja” pois, jos turvallisempiakin vaihtoehtoja löytyy.
- Puolustajien kannattaa sakatessaan tarkkailla, mitä värejä pelinviejä säästää käteensä ja pöytään, jotta pelinviejä ei saa halpoja tikkejä esim. 4–2-väreillään.

$$\begin{array}{ccc} & \heartsuit A Q 3 2 & \\ \heartsuit J 9 5 & \square & \heartsuit 10 8 7 4 \\ & \heartsuit K 6 & \end{array}$$

Jos itä erehtyy sakaamaan pienen hertan, pohjoinen-etelä saa väristä neljä tikkiä.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 147.

1. Länsi aloittaa. Minkä kortin itä pelaa, kun merkinantosopimus on ”pieni pyytää”?

- (a)  $\clubsuit 874$   
 $\clubsuit A \quad \square \quad \clubsuit Q63$
- (b)  $\diamond 874$   
 $\diamond A \quad \square \quad \diamond 1092$
- (c)  $\heartsuit 874$   
 $\heartsuit Q \quad \square \quad \heartsuit 1052$
- (d)  $\spadesuit 874$   
 $\spadesuit Q \quad \square \quad \spadesuit K2$
- (e)  $\clubsuit 874$   
 $\clubsuit A \quad \square \quad \clubsuit J1093$

2. Länsi aloittaa. Pöydästä määrätään suurin kortti. Minkä kortin itä pelaa, kun merkinantosopimus on ”pieni pyytää”?

- (a)  $\clubsuit Q6$   
 $\clubsuit 5 \quad \square \quad \clubsuit J842$

- (b)  $\diamond 5$      $\diamond Q6$   
           $\square$      $\diamond 9842$
- (c)  $\heartsuit Q$      $\heartsuit AK5$   
           $\square$      $\heartsuit 1072$
- (d)  $\spadesuit Q$      $\spadesuit AK5$   
           $\square$      $\spadesuit 1076$
- (e)  $\clubsuit 5$      $\clubsuit AK4$   
           $\square$      $\clubsuit Q83$
- (f)  $\diamond 5$      $\diamond AK4$   
           $\square$      $\diamond 983$

3. Millä kortilla näytetään pituutta seuraavissa väreissä? Sopimus on ”pieni-iso = parillinen” ts. käännetty merkinanto.  
 (a)  $\clubsuit K863$     (b)  $\diamond Q9642$     (c)  $\heartsuit A1076$     (d)  $\spadesuit Q93$

4. Ruutusi ovat loppuneet ja joudut sakaamaan. Millä korteilla voit pyytää a) pataa, b) herttaa, c) ristiä?

$\spadesuit K1074 \heartsuit QJ82 \diamond - \clubsuit A54$

5. Olet puolustajana sangipelissä idän paikalla.

$\spadesuit KJ3$

$\heartsuit 1074$

$\diamond AJ43$

$\clubsuit KQ3$

P
L I
E

$\spadesuit AQ109$

$\heartsuit Q8$

$\diamond K9852$

$\clubsuit 74$

Lännen lähtökortti on herttakakonen. Pelinviejä voittaa rouvan ässällä ja jatkaa kolme kierrosta ristiä. Mitä sakaat?

6. Puolustat edelleen sangisitoumusta idän korteissa.

$\spadesuit 953$

$\heartsuit KJ6$

$\diamond 8763$

$\clubsuit AK3$

P
L I
E

$\spadesuit QJ7$

$\heartsuit A843$

$\diamond Q952$

$\clubsuit 82$

Lännen lähtökortti on patakakonen. Pelinviejä voittaa jätkän kuninkaalla ja jatkaa kolme kierrosta ristiä. Mitä sakaat?



## Luku 3

# Tikkipelin perusteet: valttipeli

Sangia pelataan useimmiten silloin, kun molemmilla parin pelaajilla on tasainen käsi, eli kaikkia maita on suunnilleen saman verran. Jos taas käsissä on lyhyitä nollan tai yhden kortin värejä tai pito vastustajien pitkästä väristä puuttuu, pelimuodoksi valikoidaan varsin usein valttipeli.

### 3.1 Perustekniikkaa

#### 3.1.1 Varastaminen

Valttipelissä tikit voitetaan aivan samalla tavalla kuin sangissa niin kauan kuin kaikki tunnustavat väriä. Erona sangipeliin on, että *kun pelattava väri on loppunut, tikin voi voittaa pelaamalla valttiväriin kortin*. Tätä sanotaan *varastamiseksi* tai *kuppaamiseksi*. Siten valttipelissä valttiväriin kortit ovat hyvin arvokkaita.

Valttipelissä tikin voittaa siis

- lähtöväriin suurin kortti, jos kaikki tunnustavat väriä
- tikkiin pelattu suurin valtti, jos joku/jotkut varastavat tikin valtillaan.

Alla olevassa jaossa hertta on valttia. Pelinviejä etelä on kiinni ja tarvitsee loput tikit.

	♠ –	
	♥ 32	
	♦ 32	
	♣ –	
♠ AK	P L I E	♠ QJ
♥ –		♥ –
♦ J10		♦ KQ
♣ –		♣ –
	♠ 32	
	♥ 4	
	♦ A	
	♣ –	

Etelä pelaa patakakkosen ja varastaa sen herttakakkosella, tulee ruutuässällä käteen, ja varastaa patakolmosen herttakolmosella. Viimeisen tikin voittaa etelän herttanelonen.

## 3.2 Valttipelinvienti

### 3.2.1 Pelinviennin suunnittelu

Valttisitoumuksessa pelinviennissä on paljon samaa kuin sangissa, mutta valttiväri tuo omat piirteensä mukaan. Pelinviejän täytyy nimittäin päättää, kuinka hän kohtelee vastustajan valtteja: poistaako hän ne pelaamalla valttia eli *valttaamalla* heti alussa, vai onko esim. aluksi välttämätöntä varastaa tikkejä pöytään. Sangipeliä suunniteltaessa laskettiin pikatikit, valttipelissä taas huomio kiinnitetään kortteihin, joilla tikkiä ei ole tulossa eli *meneviin*.

Valttisitoumuksen pelinvientisuunnitelman pääkohdat ovat seuraavat:

- *Laske menevät siitä kädestä, jossa valtteja on enemmän.*
- Jos meneviä on liikaa kotipeliä ajatellen, mieti, kuinka niistä päästään eroon. Voiko ne varastaa lyhyempään valttiin tai sakata toisen värin tikkikorteille?

- Miten ja milloin valtataan? Montako kierrosta valttia on varaa pelata?
- Mitä tiedetään vastustajista?
- Onko vaaroja tai ongelmia?

Katsotaan aiheesta esimerkkejä.

### Esimerkki 1

Länsi pelaa sitoumusta  $4\heartsuit$  eli tavoittelee kymmentä tikkiä hertta valttina. Pohjoinen aloittaa patakuninkaalla.

$\spadesuit$ 43	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">P</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">L</td><td style="padding: 2px 5px;">I</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">E</td></tr> </table>	P	L	I	E	$\spadesuit$ 10982
P						
L		I				
E						
$\heartsuit$ KQJ1092	$\heartsuit$ A86					
$\diamondsuit$ KQ7	$\diamondsuit$ 94					
$\clubsuit$ A10	$\clubsuit$ K973					

Lasketaan ensin menevät lännen kädestä, koska siinä on pidempi herttaväri. Patoja on menossa kaksi, herttoja ei yhtään. Jos ruutuässä on pohjoisella, kuningas vie ässän, rouva saa tikin, ja seiska on toinen menevä. Ruudussa on siis kaksi menevää, mutta ristissä meneviä ei ole. Yhteensä lännellä on  $2 + 0 + 2 + 0 = 4$  menevää. Kymmenen tikin tavoite sallii kolmen tikin menetyksen, joten meneviä on yksi liikaa. Padoille ja ruutuässälle on kovin vähän tehtävissä, mutta ruutuseiska voidaan varastaa pöytään.

Kolme valttikierrosta on pahasta, sillä tällöin pöydästä loppuvat valtit eikä ruutuseiskaa saada kupattua. Voidaanko siis pelata kaksi kierrosta valttia? Ei voida, sillä jos valtti on jakautunut 3–1, saattaa puolustus ruutuässän jälkeen pelata kolmannen valttikierroksen, jolloin ruutuvarkaus ei enää onnistu. Voidaan siis pelata yksi valttikierros, jonka jälkeen on hyökättävä ruutuväriin kimppuun.

Pohjoisella on ilmeisesti ainakin patakuningas ja -rouva. Etelällä on pataässä. Muu on hämärän peitossa.

Teoreettinen vaara on, että vastustajat saavat varastettua kolmannen ruutukierroksen. Itä-lännellä on kuitenkin varaa ottaa

kuppi vaikka ässällä, joten pelko on turha.

Suunnitelma on siis seuraava: Kun pelinviejä pääsee kiinni vaikkapa varastamalla kolmannen patakierroksen, hän pelaa valtin ässälle ja jatkaa ruudun. Jos pohjoinen voittaa tikin ässällä, tullaan aikanaan käteen ja varastetaan ruutu *herttakasilla*. Tämän jälkeen valtataan, tai jos pöydän valtit ovat lopussa, tullaan käteen ristiässällä ja valtataan. Jos taas ruutukuningas voittaa tikin, jatketaan pienellä ruudulla ja kupataan ruutu myöhemmin. Tuloksesta on kotipeli.

Pelinviejän on erityisen tärkeää pysyä laskuissa siitä, kuinka monta valttia puolustuksella on vielä jäljellä. Pitää siis olla valppaana valtatessa. Ylimääräiset valttikierrokset, ns. *kunniakierrokset*, maksavat yleensä tikkejä, koska varkauksia jää saamatta. Hintana voi olla vaikkapa kotipelin vaihtuminen pietipeliksi.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 148. Kaikissa tehtävissä länsi on pelinviejänä, joten pohjoinen aloittaa.

1.

♠ Q10  
♥ KJ1063  
♦ Q8  
♣ AQ105

	P	
L		I
	E	

♠ K742  
♥ AQ98  
♦ J  
♣ K964

Sitoumus on 4♥, eli tavoite on vähintään 10 tikkiä. Pohjoisen lähtökortti on ristikolmonen.

2.

♠ AKQJ5  
♥ J954  
♦ K6  
♣ 92

	P	
L		I
	E	

♠ 74  
♥ 8  
♦ A873  
♣ Q86543

Sitoumus on 2♠, eli tavoite on vähintään kahdeksan tikkiä. Pohjoisen lähtökortti on ruutusotilas.

3.

♠KQ1064  
 ♥AK54  
 ♦6  
 ♣A84

	P	
L		I
	E	

♠AJ7  
 ♥83  
 ♦Q752  
 ♣10963

Sitoumus on 4♠. Pohjoisen lähtökortti on ruutusotilas. Toiseen tikkiin puolustus pelaa valtin.

### 3.3 Valttipelin puolustaminen

Valttipelissä puolustus voi pyrkiä sangipelin tyyliin kasvattamaan vahvan värinsä. Pitkän värin kasvatus ei ole aina yhtä mielekästä, koska pelinviejän valtit estävät usein esim. viiden kortin värin hyödyntämisen. Valttipelille tyypillistä on puolustajan pyrkimys saada kuppitikkejä. Tämän vuoksi lähtökortiksi valitaan usein lyhyt väri; erityisesti yhden kortin värit eli *singeltonit/singelit* ovat suosittuja valintoja. Puolustus voi myös yrittää estää pelinviejää saamasta varkauksia pöydän lyhyeen valttiin pelaamalla itse valttia. Erityisesti, jos puolustus näkee pöydässä singelin, valttikäntö on melkein pä automaatio.

Seuraavassa on lueteltu valttipelin puolustuksen pääsuuntia:

- Pyritään saamaan varkauksia ennen kuin pelinviejä ehtii valtata.
  - Aloitetaan singelillä tai *dubbeltonista/dubbelista* (kahden kortin väristä) isommalla kortilla.
  - Tällöin valtteja olisi syytä olla ainakin kaksi, mieluummin kolme.
  - Jos partneri aloittaa ässällä tai kuninkaalla, tehdään dubbelilla positiivinen merkinanto eli pyydetään jatkaamaan väriä.
- Kasvatetaan tikkejä vahvasta väristä.
  - Valttipeliä vastaan lähdetään usein jo kahden kuvan sarjasta, esim. ♦QJ65 tai ♣J104, ellei houkuttelevampaa vaihtoehtoa ole.

- *Ässän alta ei pidä lähteä* kuin äärimmäisessä poikkeus-tilanteessa.
- Vähennetään pelinviejän varkaustikkien määrää pelaamalla valttia, jos hän on ottamassa varkauksia lyhyeen valttiin.
- Pakotetaan pelinviejä varastamaan pitkään valttiin, jolloin puolustuksen pitkään valttiin kasvaa tikkejä.
  - Tätä kannattaa harkita, jos puolustajalla on esim. neljän kortin valtti.

Alla on muutama esimerkkitapaus siitä, miksi ässän alta ei pidä aloittaa valttipelissä.

$$\begin{array}{cccc} & & \heartsuit 982 & \\ & & & \\ \text{i) } & \heartsuit A1073 & \square & \heartsuit QJ654 \\ & & \heartsuit K & \end{array}$$

Jos länsi aloittaa herttaseiskalla, etelän singelikuningas saa tikin. Myöhemmät herttakierrokset etelä voi voittaa valteillaan.

$$\begin{array}{cccc} & & \heartsuit Q82 & \\ & & & \\ \text{ii) } & \heartsuit A1073 & \square & \heartsuit J954 \\ & & \heartsuit K6 & \end{array}$$

Tässä tapauksessa etelä saa ensin tikin herttakuninkaallaan ja voi kasvattaa rouvan tikiksi jatkamalla kuutosella. Herttarouvalle etelä voi sakata kädestään jonkin menevistään. Itä-länsi kykenee toki kasvattamaan herttavärinsä, mutta valttipelissä sillä ei juuri juhlita.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 149.

1. Millä kortilla aloitat patapeliä vastaan seuraavista korteista?

- (a)  $\spadesuit K85 \heartsuit Q875 \diamondsuit 7 \clubsuit A9642$
- (b)  $\spadesuit 9 \heartsuit QJ108 \diamondsuit 72 \clubsuit KJ10987$
- (c)  $\spadesuit 85 \heartsuit Q1075 \diamondsuit A76 \clubsuit J543$
- (d)  $\spadesuit A864 \heartsuit J93 \diamondsuit 7 \clubsuit KQJ75$

2. Olet länsi ja lähdet patapeliin ristiässäällä. Mitä pelaat toiseen tikkiin?

(a)

♠ A75  
 ♥ KJ64  
 ♦ J9853  
 ♣ 9  
 ♠ 94  
 ♥ 9853  
 ♦ K74  
 ♣ AKJ7

P
L I
E

Itä tunnustaa ensimmäiseen tikkiin viitosella ja etelä kakkosella.

(b)

♠ Q94  
 ♥ AQ10  
 ♦ 1084  
 ♣ Q1095  
 ♠ 76  
 ♥ 984  
 ♦ K752  
 ♣ AK32

P
L I
E

Itä pelaa ensimmäiseen tikkiin nelosen ja pelinviejä jätkän.

(c)

♠ 874  
 ♥ KJ95  
 ♦ K7  
 ♣ 8743  
 ♠ K952  
 ♥ 1043  
 ♦ 6  
 ♣ AKJ96

P
L I
E

Itä tunnustaa lähtöön viitosella ja pelinviejä rouvalla.

3. Nyt olet idän korteissa puolustamassa herttapeliä. Mikä on puolustussuunnitelmasi?

(a)

♠ 83

♥ J75

♦ AJ84

♣ K953

P	
L	I
E	

♠ AQ7

♥ 94

♦ Q95

♣ J8742

Länsi aloittaa patakakkosella.

(b)

♠ 942

♥ J85

♦ Q4

♣ KJ985

P	
L	I
E	

♠ A6

♥ Q93

♦ K852

♣ 10762

Länsi lähtee patakuninkaalla.

(c)

♠ 7

♥ A93

♦ J865

♣ J10754

P	
L	I
E	

♠ AJ2

♥ Q4

♦ K1072

♣ Q862

Lännen lähtökortti on patakuningas.



(d)

♠ A73

♥ QJ85

♦ K1095

♣ 108

P
L I
E

♠ Q65

♥ 102

♦ AQ63

♣ KJ52

Lännen lähtökortti on ruutukasi. Pöydästä pelataan viitonen, voitat rouvalla, ja etelä tunnustaa seiskalla.

### 3.4 Vuorovarkaudet

Seuraavassa esitellään ehkäpä yksinkertaisin valttipelin ”hienous”.

#### Esimerkki 1

Länsi on pelinviejänä sitoumuksessa 5♣, eli yrittää saada 11 tikkiä risti valttina. Pohjoisen lähtökortti on ruutukuningas.

♠ J

♥ A9764

♦ A96

♣ AKQ6

P
L I
E

♠ A8652

♥ 3

♦ 854

♣ J1092

Tarkastellaan tilannetta lännen näkövinkkelistä. Kädessä on  $0 + 4 + 2 + 0 = 6$  menevää, missä on neljä liikaa. Kaikki herttamenevät voidaan varastaa pöytään, mutta miten päästään takaisin käteen pelaamaan herttaa? Tietenkin patavarkauksilla.

Valtteja ei ole varaa pelata kierrostakaan, koska kaikki pöydän valtit tarvitaan herttojen varastamiseen.

Vastustajien käsistä tiedetään pohjoisen isot ruutukuvat.

Vaarana on, että puolustus pääsee pelaamaan valttia. Tästä syystä lähtökorttia ei pidä laistaa missään tapauksessa.

Pelinvientisuunnitelma: voitetaan lähtö ässäillä, otetaan herttaässä ja varastetaan hertta, pataässä ja varastetaan pata, sekä jatketaan hertta- ja patakuppeja niin kauan kuin valtteja riittää.

Tulokseksi tulee 11 tikkiä, ellei esim. hertta istu 7–0 tai 6–1, jolloin puolustuksen varkaudet tuhoavat mainion pelinviennin.

Esitettyä pelitapaa, jossa varastetaan vuorotellen parin eri käsiin, sanotaan *vuorovarkauksiksi* eli *vuorokupeiksi*.

Vuorovarkauksin pelattaessa on otettava huomioon vielä yksi asia (seuraavassa sivuväri = muu kuin valttiväri).

- *Sivuvärien tikit kannattaa usein ottaa ennen vuorokuppeja.*

Puolustajat voivat ehtiä sakaamaan sivuvärikorttejaan kupiväreille. Tällöin he voivat päästä pelin loppuvaiheessa varastamaan pelinviejän tikkikortteja, mikäli niitä ei ole pelattu ajoissa.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 150. Tehtävissä länsi on pelinviejänä.

1.

♠ QJ94  
♥ 9  
♦ AKJ83  
♣ J103

	P	
L		I
	E	

♠ A1083  
♥ A764  
♦ 7  
♣ 9852

Sitoumus on 2♠, eli tavoite on kahdeksan tikkiä. Pohjoinen aloittaa ristikuninkaalla ja jatkaa valtin. Kuinka pelaat?

2.

♠ KJ104  
♥ 8  
♦ A953  
♣ K864

	P	
L		I
	E	

♠ Q983  
♥ A1032  
♦ J  
♣ A753

Sitoumus on 4♠, eli kotipeli vaatii 10 tikkiä. Pohjoinen aloittaa herttakuninkaalla. Kuinka pelaat?

# Luku 4

## Tarjoaminen

### 4.1 Bridgen perusidea

Pelin kulku bridgessä on seuraava: Ensin on huutokauppavaihe, jossa molemmat parit pyrkivät tarjouksia tekemällä löytämään pelivaihtoehtoon, josta oma puoli saa mahdollisimman paljon pisteitä. Korkein tehty tarjous sitten määrää, montako tikkiä pelinvientipuolen tulee saada saadakseen jaosta pisteet omalle puolelleen. Puolustajat pyrkivät luonnollisesti parhaan kykynsä mukaan estämään pelinviejää pääsemästä tavoitteeseensa. Pelinviejän saaman tikkimäärän mukaan jaetaan jaon pisteet. Jos pelinviejä saa vähintään lupaamansa tikkimäärän, eli *kotipelin*, pisteet kirjataan peliä vieneen parin sarakkeeseen. Jos taas pelinviejän tikkisaalis jää vajaaksi, eli *pele menee pietiin*, tulos merkitään puolustajien hyväksi.

Kilpailussa monet eri parit pelaavat saman jaon ja jakokohtainen tulos määräytyy sen mukaan, kuinka hyvin pari on pärjännyt vertailussa muihin samoilla korteilla pelanneisiin. Siis *kilpailussa vastustajana ei olekaan se jaon aikana pöydässä istuva toinen pari, vaan ne muut parit, jotka pelaavat kyseisen jaon samoilla korteilla*. Tämä tulosvertailu tekee bridgestä erittäin mielekkään kilpailulajin ja vähentää ratkaisevasti onnen vaikutusta kilpailun lopputuloksiin. Seuraavaksi tutustutaan bridgen pistelaskuun, jonka

jälkeen on hyvä alkaa opetella tätä bridgen huutokauppaa, eli tarjoamista. Pisteiden määräytymisen oppiminen ei ole mitenkään välttämätöntä, mutta esim. *täyspelien* tunteminen ja pietihinnaston hallinta ovat varsin välttämättömiä osaamisalueita.

## 4.2 Bridgen pistelasku

Tikkipelivaiheessa on mahdollista saada 13 tikkiä. Alhaisin mahdollinen ”huuto” tarjousvaiheessa on luvata ottaa pienin mahdollinen enemmistö eli seitsemän tikkiä. Seitsemän tikin tasoa sanotaan ensimmäiseksi *pistetikiksi* eli *trikiksi*, kahdeksan tikkiä on ns. kahden tasolla. Samalla periaatteella kaikki 13 tikkiä luvannut on seitsemän tasolla. Tikkimääränsä voi pyrkiä saamaan jokin väri valttina, tai voi yrittää ottaa tikkinsä ilman valttia eli pelata sangia. Pistemäärät vaihtelevat pelivaihtoehdon mukaan.

	♣, ♦	♥, ♠	sangi
1. pistetikki	20	30	40
2.–7. pistetikki/kpl	20	30	30

Siten, jos loppusitoumus on  $2♥$ , eli pelinviejä pyrkii saamaan kahdeksan tikkiä hertta valttina, tasan kahdeksan tikin saaminen tuottaa  $30 + 30 = 60$  pistettä. Vastaavasti kaksi sangia tasan koitiin, eli kahdeksalla tikillä pelattuna, antaa  $40 + 30 = 70$  pistettä. Jos pari saa enemmän tikkejä kuin on luvannut, pari saa *ylitikkejä*, joiden *arvo on sama kuin pistetikien arvo kahden tasosta alkaen*.

Tarjoamisvaiheen aikana toinen tai molemmat parit voivat olla joko *vaarattomassa vyöhykkeessä* tai *vaaravyöhykkeessä*. Vyöhyke vaikuttaa siihen, kuinka paljon puolustus saa pisteitä, jos pelinviejä ei kykene saamaan lupaamaansa määrää tikkejä. Pelinviejän tavoitteesta puuttumaan jääneistä tikeistä käytetään nimitystä *pieti*. Pietien hinnat ovat aina samat pelinviejän sitoumuksesta riippumatta.

	Vaaraton vyöhyke	Vaaravyöhyke
piedin hinta/kpl	50	100

Vaarassa tai vaarattomassa oleminen on nimenomaan pelinviejän ongelma. Puolustajien vyöhyke on merkityksetön.

Jos pelinviejä saa sitoumuksessa  $2 \heartsuit$  vain viisi tikkiä, eli peliin tulee kolme pietiä (pelinviejän tavoite oli vähintään kahdeksan tikkiä), puolustus saa pelinviejän ollessa vaarattomassa vyöhykkeessä  $3 \cdot 50 = 150$  pistettä ja vaarassa  $3 \cdot 100 = 300$  pistettä.

Puolustus voi myös lyödä vetoa sen puolesta, että pelinviejä ei saa kotipeliä eli lupaamaansa tikkimäärää. Tätä sanotaan *kahdentamiseksi*. Kahdentaminen kaksinkertaistaa kotipelin tapauksessa pistetikkien hinnan. Pietien hintaan kahdennuksen vaikutus on hieman monimutkaisempi, mutta siitä lisää hetken kuluttua. Kahdennusta vastaan pelinviejäpuoli voi vielä lyödä vastavedon omasta puolestaan *vastakahdentamalla*. Vastakahdennus kaksinkertaistaa pistetikkien ja pietien hinnat kahdennetuista arvoista, eli esim. pistetikkien arvo nelinkertaistuu. Vastakahdentaminen on yleensä ottaen tarpeetonta riskin ottamista, eikä ole siksi suositeltavaa kuin hyvin harvinaisissa tilanteissa.

Kotipelien pistemäärät lasketaan seuraavien taulukoiden tie-doista.

Kahdentamaton	$\clubsuit, \diamond$	$\heartsuit, \spadesuit$	sangi
1. pistetikki	20	30	40
2.–7. pistetikki/kpl	20	30	30
ylitikit/kpl	20	30	30

Kahdennettu	$\clubsuit, \diamond$	$\heartsuit, \spadesuit$	sangi
1. pistetikki	40	60	80
2.–7. pistetikki/kpl	40	60	60
ylitikit/kpl, vaaraton	100	100	100
ylitikit/kpl, vaara	200	200	200

Vastakahdennettu	$\clubsuit, \diamond$	$\heartsuit, \spadesuit$	sangi
1. pistetikki	80	120	160
2.–7. pistetikki/kpl	80	120	120
ylitikit/kpl, vaaraton	200	200	200
ylitikit/kpl, vaara	400	400	400

Alla ovat puolustajille pietipeleistä tulevat pisteet.

	Vaaraton	Vaara
kahdentamaton/kpl	50	100
1. kahdennettu	100	200
2. ja 3. kahdennettu/kpl	200	300
4.–13. kahdennettu/kpl	300	300
vastakahdennettu	2· kahdennettu	2· kahdennettu

Bridgen pistelaskuun kuuluu vielä yksi lisäkoukero, nimittäin hyvitykset eli bonukset. Niillä palkitaan rohkeaa tarjoamista. Ilman bonuksia saisi kaikista 13 tikistä samat pisteet, olipa sitoumuksena 1 ♣ tai 7 ♣. Molemmista saatu pistemäärä olisi  $7 \cdot 20 = 140$ . Jälkimmäinen pari kuitenkin palkitaan riskin ottamisestaan ruhtinaallisesti, kuten asian kuuluu ollakin. Onhan 13 tikkiä luvanneen ainoa tapa päästä jaossa pisteille saada kaikki tikit, kun 1 ♣:n pelaajalle kotipeliin riittää seitsemän tikkiä. Hyvityksiä saadaan jokaisesta kotipelistä, *täyspelistä* (vähintään 100 pisteen sitoumuksen kotipeli) ja *slammeista* eli *pikkuslammista* (kotipeli kuuden tasolla eli 12 tikin tasolla) tai *isoslammista* (kotipeli seitsemän tasolla). Alla on kotipelien bonustaulukko (osasitoumus tarkoittaa täyspeliä alemmaa sitoumusta).

Pelin taso	Bonus vaarattomassa	Bonus vaarassa
Osasitoumus	50	50
Täyspeli	300	500
Pikkuslammi	500	750
Isoslammi	1000	1500

Edellisten lisäksi tulevat vielä erilliset hyvitykset, mikäli pelinviejä onnistuu saamaan kotipelin kahdennetussa tai vastakahdennetussa sitoumuksessa. Hyvityksen suuruus ei riipu pelinviejän vyöhykkeestä.

	Kahdennettu	Vastakahdennettu
Bonus kotipelistä	50	100

Kaikki erilaisista sitoumuksista saatavat pistemäärät löytyvät liitteestä C. Seuraavat tehtävät voi tehdä joko laskemalla itse tai katsomalla mainitun liitteen taulukoista. Kyky lukea taulukoita riittää osaamiseksi.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 151.

1. Pohjoinen pelaa sangia (NT) ja saa yhdeksän tikkiä. Montako pistettä pohjoinen-etelä saa, kun loppusitoumus oli a) 1 NT b) 2 NT c) 3 NT? Pohjoinen-etelä on vaarattomassa vyöhykkeessä.
2. Itä pelaa sitoumusta  $2\heartsuit$ . Montako pistettä itä-länsi saa, kun peliin tulee a) kahdeksan tikkiä b) yhdeksän tikkiä?
3. Länsi saa 12 tikkiä sitoumuksessa  $6\clubsuit$  vaarattomassa vyöhykkeessä. Montako pistettä itä-länsi saa?
4. Etelän sitoumus on  $3\heartsuit$ . Miten pisteet jaetaan, kun pelinviejä saa a) seitsemän tikkiä b) kahdeksan tikkiä c) yhdeksän tikkiä? Pohjoinen-etelä on vaaravyöhykkeessä.
5. Mikä on alin kahdentamaton täyspeli a) sangissa b) hertta tai pata valttina c) risti tai ruutu valttina?
6. Miten pisteet jaetaan, kun pohjoinen onnistuu saamaan sitoumuksessaan  $3\diamondsuit$  kahdennettuna a) kuusi tikkiä b) 10 tikkiä. Pohjoinen-etelä on vaarattomassa vyöhykkeessä.
7. Mitä tulee tulokseksi, jos länsi saa vaarattomassa vyöhykkeessä vastakahdennettuun 1 NT:iin a) seitsemän tikkiä b) kolme tikkiä?
8. Kumpi on *itä-lännelle* edullisempaa: a) pohjoinen pelaa vaaravyöhykkeessä 10 tikkiä sitoumukseen  $4\heartsuit$ , vai b) itä saa kahdennettuun sitoumukseen  $4\spadesuit$  vaarattomassa vyöhykkeessä kahdeksan tikkiä?

### 4.3 Mitä tarjoaminen on

Edellä opittiin, kuinka bridgejaon tulokset määräytyvät. On aika tutustua loppusitoumusten etsimiseen eli tarjoamiseen. Tarjoamisen aloittaa aina jaon jakaja, joka on ensimmäisessä jaossa pohjoinen. Jakajan vuoro kiertää myötäpäivään, eli toisessa jaossa jakaja on itä, kolmannessa etelä ja neljännessä länsi. Myös tarjousvuorot kiertävät jakajasta myötäpäivään. Tarjoukset on bridgessä rajattu muutamaaan sallittuun ilmaisuun. Yksinkertaisin on ”pass”, joka siirtää tarjousvuoron seuraavalle pelaajalle. Muut tarjoukset ovat muotoa luku väliltä 1–7 ja jokin valtti tai sangi, esim. 1  $\diamond$  tai 3  $\spadesuit$ . Näille oman puolen loppusitoumusta etsiville tarjouksille parit sopivat omat merkityksensä. Tätä sopimuskokoelmaa sanotaan *tarjousjärjestelmäksi* tai *-systeemiksi*. Lisäksi pelaaja voi vuorolleen kahdentaa vastustajan tekemän edellä mainitun muotoisen tarjouksen tai vastakahdentaa vastapuolen kahdennettua. Rajoitettavana tekijänä on eri pelimuodoille sovittu arvojärjestys  $\clubsuit$ ,  $\diamond$ ,  $\heartsuit$ ,  $\spadesuit$ , NT, missä NT tarkoittaa sangia. Merkintä tulee englannin sanoista ”No Trump” eli ilman valttia (ranskaksi ilman valttia on ”sans atout”, mistä juontuu ”sangi”). Tarjoukset menevät järjestyksessä 1  $\clubsuit$ , 1  $\diamond$ , 1  $\heartsuit$ , 1  $\spadesuit$ , 1 NT, 2  $\clubsuit$ , . . . , 7  $\spadesuit$ , 7 NT. Jos siis on jo tarjottu esim. 1  $\heartsuit$ , ei ole enää sallittua tarjota 1  $\clubsuit$  tai 1  $\diamond$ , vaan pitää keksiä jokin korkeampi tarjous, jos haluaa osallistua muuten kuin passaamalla. Tarjoaminen päättyy, kun jonkun pelaajan tarjouksen jälkeen kaikki muut tyytyvät tarjoukseen passaamalla. *Siis omaa aiempaa tarjousta ei enää pääse korottamaan, jos kaikki muut passaavat.*

Pohj.	Itä	Etelä	Länsi
pass	1 $\heartsuit$	pass	pass
pass			

Itä tarjoaa yhden hertan, joka kertoo, että hänellä on keskimääräistä paremmat kortit ja hertta on käden pisin väri. Tämä jää loppusitoumukseksi, koska seuraa kolme passia peräkkäin. Pelinviäjäksi tulee näin ollen itä. Lähtijä on etelä ja lepääjä länsi. Peli



menee kotiin, jos itä saa vähintään seitsemän tikkiä. Peli menee piettiin, jos itä saa korkeintaan kuusi tikkiä.

### 4.3.1 Pelinviejä, lähtijä, lepääjä

Edellä olleessa tarjoussarjassa oli vain yksi muu tarjous kuin pass. Vaikka ”huutokauppa” olisi vilkasta, ei tilanne muutu mitenkään erityisen monimutkaiseksi. *Pelinviejäksi* tulee se pelaaja, joka korkeimman tarjouksen tehneeltä puolelta tarjosi *ensin* loppusitoumukseksi tullutta *pelivaihtoehtoa* (pelattavaa valttia tai sangia). Kahdennukset tai vastakahdennukset eivät vaikuta pelinviejän määräytymiseen.

#### Esimerkki 1

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 $\diamond$	pass	1 $\spadesuit$	pass
3 $\spadesuit$	pass	pass	X
pass	pass	pass	

Loppusitoumus on 3  $\spadesuit$  kahdennettuna (X = kahdennus). Pelinviejäksi tulee etelä, sillä hän tarjosi pohjoinen-etelästä ensin pelivaihtoehdoksi tullutta pataa. Länsi on siten lähtijä, ja pohjoinen levittää korttinsa muiden nähtäväksi. Tarjousten merkityksestä ei tarvitse välittää vielä tässä vaiheessa.

#### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 151.

1. Mikä on loppusitoumus? Kenestä tulee i) pelinviejä ii) lähtijä iii) lepääjä seuraavien sarjojen jälkeen? Montako tikkiä pelinviejä tarvitsee saadakseen kotipelin?

(a) <i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 $\clubsuit$	pass	1 $\heartsuit$	pass
1 NT	pass	3 NT	pass
pass	pass		

(b) <i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 $\diamond$	pass	1 $\spadesuit$	pass
1 NT	pass	pass	2 $\diamond$
pass	pass	pass	

## 4.4 Johdatusta käden arviointiin

### 4.4.1 Arvo- ja jakopisteet

Kuten tikkipieliosassa huomattiin, voitetaan suuri osa tikeistä kuvakorteilla. Käsi onkin sitä parempi, mitä enemmän ja mitä suu-rempia kuvakortteja kädessä on. Yksinkertaisin tapa saada arvio käden voimasta on laskea kuvakorteista saatavat *arvokorttipisteet* eli *arvopisteet*. Nämä pisteet ovat vain tarjoamisen helpottamiseksi, eikä näillä ole mitään tekemistä jaosta saatavien pisteiden kanssa. Alla olevassa taulukossa on ylivoimaisesti eniten käytetty pisteskaala.

Kuvakortti	Arvopisteet
Ässä (14)	4
Kuningas (13)	3
Rouva (12)	2
Sotamies (11)	1

Kortin arvopisteet saadaan siis vähentämällä luku 10 kortin ”silmäluvusta”. On syytä huomauttaa, että käden arvopistevoimaa ei pidä tuijottaa sokeasti, vaan kyseessä on vain yksi keskeinen *apuväline* käden tikinottokykyä arvioitaessa.

Käden arvopistemäärään tehdään usein seuraavat korjaukset.

- Vähennä käden arvosta yksi arvopiste, jos
  - kädessä ei ole yhtään ässää tai
  - värien jakautuma on 4333.

Ensimmäinen korjaus johtuu siitä käytännön kokemuksesta, että edellä mainittu 4-3-2-1-asteikko aliarvostaa hieman ässiä ja yliarvostaa rouvia ja sotamiehiä. Toisen säädön taustalla on tieto, että ilman pitkiä värejä tikkejä kertyy yleensä huonosti. Jakautuma (tai jakauma) 4333 tarkoittaa, että käden pisimmässä värissä on neljä korttia ja kaikissa kolmessa muussa maassa on kolme korttia. Esimerkki tällaisesta kädestä on ♠J75 ♥AQ94 ♦732 ♣KQ8.

Montako arvopistettä (*ap*) on seuraavassa kädessä?

♠AQ76 ♥KJ43 ♦A3 ♣QJ3

Pisteet kannattaa laskea maittain. Patavärissä on kaksi kuvakorttia, ässä ja rouva, joista kertyy arvopisteitä  $4 + 2 = 6$ . Vastavasti herttavärissä on kaksi kuvakorttia, kuningas ja sotamies, eli  $3 + 1 = 4$  ap. Ruutuvärissä on vain yksi kuvakortti, ässä. Siitä lasketaan neljä arvopistettä. Ristivärin kaksi kuvaa tuottavat  $2 + 1 = 3$  ap. Tämän jälkeen lasketaan maiden summat yhteen ja saadaan  $6 + 4 + 4 + 3 = 17$  ap.

Entä montako arvopistettä on koko korttipakassa? Kussakin maassa on A, K, Q ja J, eli  $4 + 3 + 2 + 1 = 10$  ap ja siten neljässä maassa on yhteensä 40 ap. Keskimääräinen arvopistemäärä kullekin pelaajalle on 10 ap.

Tikkejä voidaan voittaa valttipeleissä myös varastamalla, jos kädessä on valtteja ja jokin lyhyt väri. Tätä käden ”varkauspotentiaalin” arvioimista varten ovat *jakopisteet*. Lyhyeksi väriksi lasketaan sellainen väri, jossa on korkeintaan kaksi korttia. Lyhyillä väreillä on myös omat vakiintuneet nimityksensä.

Värin pituus	Nimi	Jakopisteet
0 korttia	Renonssi (reno)	3
1 kortti	Singelton (singeli)	2
2 korttia	Dubbelton (dubbeli)	1

Ensin mainitut nimet ovat ”virallisia”, suluissa olevat taas puhekielisiä nimityksiä.

- Jakopisteitä on tapana laskea, kun tarjoussarjassa on löydetty yhteinen vähintään kahdeksan kortin valttiväri.

- *Sangipelissä* lyhyyksistä *ei* lasketa jakopisteitä.

Aiemmassa esimerkikädessä oli 17 ap. Lasketaan vielä lisäksi jakopisteet.

♠AQ76♥KJ43♦A3♣QJ3

Jakopisteet lasketaan maittain. Tässä kädessä on vain yksi lyhyt väri, ruutu, jossa on kaksi korttia. Ruutuväriin dubbeltonista lasketaan yksi jakopiste lisää käden pelivoimaan. Näin ollen kädessä on pisteitä  $17 \text{ ap} + 1 \text{ jp} = 18 \text{ p}$ , kun käden arvoa lasketaan pata, hertta tai risti valttina. Ruutu valttina ei valtin ulkopuolella ole lyhyitä maita, joten tällöin käden pistevoimaan ei lisätä jakopisteitä. Valttien vähäisyys ei luonnollisestikaan paranna käden arvoa pelissä.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 152.

1. Montako arvopistettä kädessä on? Monenko pisteen arvoinen käsi on jakopisteet huomioiden eri värit valttina?

(a) ♠A54♥QJ32♦3♣KJ872

(b) ♠J43♥AK9♦654♣J762

(c) ♠AKJ♥–♦QJ8732♣KJ43

(d) ♠AK♥J873♦Q987♣Q43

## 4.5 Johdatusta tarjoussysteemiin

Jaon pistemääräosiosta opittiin, että kaikista eniten pisteitä saadaan sangipeleistä, toiseksi eniten *yläväri* eli hertta tai pata valttina, ja vähiten *alaväri* eli risti tai ruutu valttina. Yläväri voittaa sangin, jos valttipelissä saa ainakin yhden tikin sangia enemmän. Alavärissä taas tarvitaan sangin voittamiseen kaksi tikkiä enemmän. Kokemus on osoittanut, että vähintään kahdeksan kortin valtti tuottaa yleensä ainakin yhden tikin enemmän kuin

vastaavilla korteilla sangin pelaaminen. Kahdeksan kortin valtti tarkoittaa sitä, että parilla on valttiväriä yhteensä kahdeksan korttia, esim. molemmilla neljä korttia tai toisella viisi ja toisella kolme korttia.

Lisäksi opittiin, että kannattaa yrittää saada bonuksia, mutta jos bonuksiin ei ole mahdollisuuksia, on viisasta jäädä mahdollisimman alhaiselle tasolle, sillä esim. kahdeksan tikkiä hertta valttina antaa yhtä monta pistettä olipa sitoumus 1♥ tai 2♥, mutta pisteet menevät vastustajalle, jos peli oli 3♥. Näistä syistä saadaan tavoitteet tarjoamiselle. Tarjoussysteemin avulla pyritään selvittämään seuraavat asiat:

1. Onko parilla yhteinen *vähintään kahdeksan kortin yläväri*?
2. Onko parilla *mahdollisuus täyspeli- tai slammibonukseen*?
3. Onko parin parempi pelata *sangia vai alavärivalttia*?

Huomaa edellä ollut tärkeysjärjestys: yläväripituudet ovat tärkeämpiä kuin voiman rajoittaminen. Yleensäkin bridgessä on tärkeämpää kertoa omien värien pituudet oikein, kuin olla aina aivan pilkuntarkka käden voiman suhteen.

Käden pelivoimaa arvioidaan pisteiden avulla. Parin käsien pisteiden summan avulla arvioidaan oman ja partnerin käden yhteistä pelivoimaa. Seuraavassa taulukossa on karkea arvio siitä, paljonko pisteitä pari tarvitsee, jotta täyspeli menisi useimmiten kotiin omassa pelimuodossaan.

Täyspeli	3 NT	4♥/♠	5♣/◇
Pistetarve	26 ap	26 p	29 p

Huomaa, että sangissa lasketaan vain arvopisteet, mutta valttipelissä mukana ovat myös jakopisteet.

Täyspelitason lisäksi on mahdollista saada hyvityksiä vielä slammeista, joista saa muhkean bonuksen sitoumuksen mennessä kotiin. Näiden bonusten metsästystä kannattaa harkita seuraavien pisterajojen mukaan.

Loppusitoumus	6 ♣/♦/♥/♠	6 NT	7 ♣/♦/♥/♠	7 NT
Pistetarve	33 p	33 ap	37 p	37 ap

Pisterajat ovat vahvasti suuntaa antavia ja ne kannattaa pitää mielessä tarjotessa. Mitään ehdottomia totuuksia ne eivät kuitenkaan ole. Esimerkiksi käsi

♠AKQJ1098765432♥-♦-♣-

riittää yksin isoslammiin 7♠, vaikka kädessä on huomattavasti vähemmän kuin 37 pistettä.

Seuraavaksi opetellaan eräs *luonnollinen tarjousjärjestelmä*. Tarjoussystemiä sanotaan luonnolliseksi, jos väritarjous lupaa yleensä vähintään neljä korttia tarjottua väriä ja sangitarjoukset lupaavat tasaisen jakauman (kaikissa maissa vähintään kaksi korttia, eikä ole viittä korttia pidempiä värejä). Muita paljon käytettyjä systeemirakenteita ovat ns. vahva risti -systemit, joissa avaus 1♣ tarjotaan kaikilla esim. vähintään 17 arvopisteen käsillä ja muut avaukset ovat suunnilleen luonnollisia, mutta lupaavat voimaa enintään 16 ap. Tässä kirjassa järjestelmäksi on valittu viiden kortin yläväreihin (hertta ja pata) perustuva systeemi, koska se on nettibridgessä käytännössä standardin asemassa. Tarjousmenetelmiä valittaessa on pyritty yksinkertaisuuteen, selkeyteen ja nykyaikaisuuteen. Kun oppii tämän systeemin, voi netissä pelata bridgeä melkein pä kenen tahansa kanssa!

Tarjousjärjestelmästä opiskellaan ensin yhden tason avaukset jatkotarjouksineen, sitten kahden tason vahvat avaukset ja lopuksi estotarjoukset. Slammiin tarjoamisesta opetellaan vain ässäkysele. Tarjoaminen niissä sarjoissa, joissa vastustaja osallistuu sarjaan muutenkin kuin passaamalla, on omana lukunaan.

## 4.6 Avaukset 1♣, 1♦, 1♥, 1♠ ja 1NT

Muistutuksena ja kertauksena vielä kerran tärkeä asia. *Loppusitoumus* 1♠ tarkoittaa sitä, että tarjouksen 1♠ tekijä joutuu yrittämään vähintään seitsemän tikin saamista pata valttina. *Tarjous* 1♠ ei kuitenkaan tarkoita, että pelaaja tarjotessaan arvelisi

omien korttiensa riittävän yksin seitsemään tikkiin patapelissä. *Tarjous kertoo vain sen, mitä pari on sopinut kyseisen tarjouksen merkitykseksi.* Tarjous kuvaa yleensä käden värien pituuksia ja arpovistevoimaa. Vain hyvin harvoissa tilanteissa tarjous ilmoittaa suoraan mitään täsmällistä käden tikkimäärästä.

*Avaustarjoukseksi eli avaukseksi* sanotaan ensimmäistä tarjousta, joka ei ole pass. Määritellään ensin, mitä avaus 1 NT lupaa.

Avaus	Jakautuma	Voima
1 NT	4333, 4432 tai 5332	15–17 ap

Edellä mainittuihin sangiavauksen sallittuihin jakautumiin kuuluvia käsiä sanotaan *tasaisiksi*. Huomaa, että viiden kortin väri saa olla mikä tahansa, siis ylävärikin kelpaa.

Yhden tason väriavauksien voima- ja jakautumavaatimukset löytyvät alla olevasta taulukosta.

Jakautuma	Voima
4333, 4432 tai 5332	12–14 ap tai 18–19 ap
muut jakautumat	11–20(22) ap

Tasaisella jakautumalla avaukseen tarvitaan siis 12 ap, mutta epätasaisella riittää 11 ap. Tarjousten voiman alaraja määritellään täsmällisesti, mutta yläraja on epämääräisempi. Ylärajasta kerrotaan enemmän avauksen 2♣ yhteydessä sivulta 99 alkaen.

Avaukseen 1 NT sopivat kädet on helppo hahmottaa, mutta miten valitaan väri, jolla avataan yhden tasolla? Väriin valinnassa noudatetaan seuraavia sääntöjä:

- *Avataan pisimmällä värillä.*
  - Poikkeus: *jakautumilla 4♠333 ja 4♥333 avataan 1♣.*
- Kahdesta viiden tai kuuden kortin väristä avataan ylempällä (maat ylimmästä alimpaan: pata, hertta, ruutu, risti).

- Kolmesta neljän kortin väristä avataan alimmalla.
- Kahdesta neljän kortin väristä avataan alemmalla.
  - Poikkeus: *jakautumalla  $4\spadesuit 4\heartsuit 32$  avataan kolmen kortin alavärillä.*

Säännöistä seuraavat minimipituudet väriavauksille löytyvät taulukosta.

Avaus	Minimipituus	Voima
$1\heartsuit/\spadesuit$	5 korttia	11–20(22) ap
$1\clubsuit/\diamond$	3 korttia	11–20(22) ap

Huomaa, että avaus 1 NT on ensisijainen valinta. Väriavaus yhden tasolla kieltää käden, jolla olisi voinut avata 1 NT. Kolmen kortin ruutuväri avauksessa  $1\diamond$  on varsin harvinainen. Tästä syystä jatkotarjouksissa ”unohdetaan” se vaihtoehto, että avaus  $1\diamond$  voidaan joutua tekemään kolmella kortilla, ja käsitellään ruutua vähintään neljän kortin värinä. Avauksen  $1\clubsuit$  kohdalla puolestaan ollaan varovaisia ja varaudutaan siihen, että avaus on tehty kolmen kortin värillä. Tästä aiheesta jatketaan, kun hetken kuluttua tutustutaan tarjouksiin, joilla luvataan tuki partnerin avauksen  $1\clubsuit/\diamond$  jälkeen.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 152.

1. Mikä on oikea avaustarjous seuraavilla käsillä?

- (a)  $\spadesuit A54\heartsuit QJ32\diamond 3\clubsuit KJ872$
- (b)  $\spadesuit AK\heartsuit J873\diamond Q987\clubsuit Q43$
- (c)  $\spadesuit A8\heartsuit J873\diamond Q987\clubsuit Q43$
- (d)  $\spadesuit AK643\heartsuit AQ765\diamond 87\clubsuit 4$
- (e)  $\spadesuit K3\heartsuit J76\diamond KQ873\clubsuit Q43$



- (f) ♠AK43♥J873♦A5♣Q43  
 (g) ♠4♥AJ73♦10987♣AQ43  
 (h) ♠AK5♥J873♦AQ8♣Q43  
 (i) ♠AK5♥J873♦AQ8♣543  
 (j) ♠A5♥KJ873♦AKQ♣J43

2. Missä tapauksessa/tapauksissa avaus 1♦ joudutaan tekemään vain kolmen kortin värillä?  
 3. Milloin 1♣ tarjotaan vain kolmen kortin värillä?

## 4.7 Avausten 1♣♦♥♠ jatkotarjoukset

Yhden tason avausten jälkeiset ”tarjouskeskustelut” opiskellaan kahdessa eri osiossa. Ensin käsitellään väriavausten jatkotarjoukset. Sangiavauksella alkaville sarjoille on oma kokonaisuutensa myöhemmin.

### 4.7.1 Vastaustarjouksista 1♣♦♥♠-avauksiin

Pelaajaa, joka ensimmäisenä tekee muun tarjouksen kuin ”pass”, sanotaan *avaajaksi*. Avaajan partneria sanotaan *vastaajaksi*. Avaaja lupaa yhden tason väriavauksellaan voimaa n. 11–20 ap. Toisaalta pari tarvitsee täyspeliin suunnilleen 26 ap, tai muutama arvopisteen puuttuessa hyvän jakautuman. Jotta täyspeli ei jää löytymättä, jos avaajalla sattuu olemaan ihan maksimivoima, vastaaja ei saa passata, mikäli hänellä on vähintään kuusi arvopistettä. Tästä saadaankin ensimmäinen sopimus vastaajan tarjouksiin.

- Vastaajan *pass* = 0–5 ap.

Tarjous koskee vain sarjaa, jossa vastustajat passaavat.

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
pass	pass	1♦	pass
pass	pass		

Pohjoinen ja itä passaavat alkuun, joten heillä ei ole voimaa avaus-tarjoukseen, eli heillä on enintään 10–11 ap. Etelä avaa ruudulla. Pohjoisen pass partnerin avaukseen kieltää vähintään kuuden arp-pisteen käden, joten pohjoisella on 0–5 ap.

Yhteisen ylävärin olemassaolon tutkiminen on tarjoamisen keskeinen lähtökohta. Tästä syystä myös vastaajan ensimmäistä tarjousvuoroa koskevat sopimukset painottuvat vahvasti ylävärien pituuksien kertomiseen. Tärkein sääntö kuuluukin seuraavasti:

- *Tue partnerisi yläväriä, mikäli sinulla on tuki partnerisi yläväriin!*

Tuki väriin tarkoittaa sitä, että väri kelpaa valiksi, ts. omalla puolella on väriä yhteensä vähintään kahdeksan korttia. Jos siis pelaaja avaa tarjoussarjan vähintään viisi pataa lupaavalla 1 ♠:lla, hänen partnerinsa *velvollisuus* on seuraavalla tarjouksellaan kertoa, onko hänellä vähintään kolme korttia pataa.

Partnerin yläväriavaukseen tuen kertominen on siis ensisijainen asia. Muuten vastaajan tarjoaminen noudattaa samantyyppisiä sääntöjä kuin avajan avausvärin valinta.

- Avaukseen 1 ♡/♠ vastaaja tekee tuen lupaavan tarjouksen, mikäli hänellä on vähintään kolme korttia avajan lupaamaa yläväriä.

Ellei tukea ole,

- vastaaja tarjoaa pisintä väriään. Käden voima saattaa kuitenkin pakottaa vastaajan valitsemaan pisimmän yhden tasolla tarjottavan värin, sillä väri kahden tasolla lupaa joko vähintään neljän kortin värin ja 12 ap tai kuuden kortin värin ja 10–11 ap.
  - Samanpituiset värit tarjotaan seuraavasti: neljän kortin väreistä tarjotaan vähiten peliä korottava tarjous; kahdesta viiden kortin tai kuuden kortin väristä tarjotaan ensin maiden arvojärjestyksessä ylempi.

- Tarjous 1 NT lupaa voimaa 6–11 ap, mutta kieltää seuraavat piirteet: tuki avaaajan yläväriin, yhden tasolla tarjottava vähintään neljän kortin yläväri tai 10–11 ap ja kahden tasolla tarjottava kuuden kortin väri.

Seuraavaksi tutustutaan tarjouksiin, jotka lupaavat tuen partnerin väriin.

#### 4.7.2 Tarjoukset, kun vastaajalla on tuki

Tässä osiossa kannattaa pitää aistit valppaina, sillä sanotaan, että bridgenpelaajien taivaassa on aina paikkoja niille, jotka tukevat partnerinsa väriä.

#### Yläväriavauksen jälkeen

Avaaajan yläväriavauksiin 1♥ ja 1♠ vastaaja lupaa tuen tarjoamalla avaaajan väriä kahden, kolmen tai neljän tasolla. Kaikista vahvimille tukikäsille on varattu tarjous 2 NT. Avausvärin tarjoaminen kahden tasolla lupaa varsin heikon käden, joten avaaaja ei saa jatkaa tarjoamista, ellei hänellä ole selvästi minimiavauskättä parempi käsi ja realistisia toiveita täyspelistä. Jos vastaaja korottaa avausvärin kolmen tasolle, avaaajan tulee tarjota täyspeli, mikäli hänellä on edes jonkin verran minimiä parempi käsi. Tällaista täyspelistä vihjaavaa tarjousta sanotaan *täyspelivihjeeksi* tai *-invitiksi*. Vastaajan suora korotus täyspeliin 4♥/♠ kertoo pitkään valttitukeen ja hyvään jakautumaan perustuvan käden, jossa arvoisteitä ei ole kovin paljon. Seuraavassa taulukossa on sama kootusti pisterajoin ilmaistuna. Huomaa, että vastaaja laskee myös jakopisteensä, kun yhteinen valttiväri on löytynyt.

Avaus	Vastajaan tarjous	Tarjouksen merkitys
1 ♡/♠	2 ♡/♠ 2 NT 3 ♡/♠ 4 ♡/♠	väh. 3 kortin ♡/♠, 6–10 p väh. 3 kortin ♡/♠, väh. 13 p väh. 3 kortin ♡/♠, 11–12 p väh. 5 kortin ♡/♠, n. 10 p

Vastaus 2 NT on *täyspelivaatimus* (*tpv*). Toisin sanoen vastaaja lupaa niin vahvan käden, että hän *määrää oman puolensa tarjoamaan jaossa vähintään täyspelin*. Täyspelivaatimuksen jälkeen osamerkintään jääminen on kiellettyä. Vastajalla voi olla voimaa vaikka slammiin, minkä vuoksi avaaja ei saa passata mihinkään vastajaan tarjoukseen ennen täyspelitason saavuttamista. Muut edellä luetellut tarjoukset eivät ole vaatimustarjouksia, joten avaaja saa halutessaan passata niihin heikolla kädellä. Vahvalla kädellä hän taas ottaa ohjat käsiinsä ja tarjoaa esim. täyspelin, jos näkee yhteisen voiman siihen riittävän.

Seuraavissa esimerkeissä ei ole tarjoussarjoissa pohjoisen tai etelän tarjouksia, vaan heidän oletetaan passaavan kaikilla tarjousvuoroillaan.

### Esimerkki 1

♠ KJ732  
♡ AJ9  
◇ 64  
♣ K109

P
L I
E

♠ Q85  
♡ 72  
◇ A972  
♣ J843

Länsi	Itä
1 ♠	2 ♠
pass	

Itä lupaa patatuen ja 6–10 pistettä. Länsi näkee, että pisteitä on yhteensä enintään 23, joten täyspeliä ei kannata lähteä etsimään.

### Esimerkki 2

♠ A852  
♡ 1054  
◇ 72  
♣ QJ86

P
L I
E

♠ QJ6  
♡ AQJ98  
◇ AKJ3  
♣ 9

Länsi	Itä
pass	1 ♡
2 ♡	4 ♡
pass	

Länsi lupaa tuen ja 6–10 pistettä. Itä laskee, että omalla puolella pisteitä on 26–30, joten hän tarjoaa täyspelin.

### Sarja 1♥/♠-2NT

Avauksiin 1♥ ja 1♠ vastaajan tarjous 2NT lupaa tuen avaa-  
jan yläväriin ja voimaa niin paljon, että parin kannattaa tarjota vähintään täyspeli. (Tämä erikoissopimus eli *konventio* tunnetaan Amerikassa nimellä Jacoby 2NT konvention keksijän mukaan. Suomessa vastaavaa tarjousta kutsutaan usein Stenbergiksi muistutuksena ruotsalaisesta pelaajasta, joka kehitti aikanaan yhden version konventiosta.) Avaaja tarjoaa toisella kierroksella seuraavasti:

- Huonoin mahdollinen käsi on tasainen/tasaisehko minimikäsi, eli 5332-, 5422- tai 6322-jakautuma ja enintään 14 pistettä. Tällä avaaja tarjoaa suoraan täyspelin 4♥/♠.
- Jos avaajalla on lyhyt väri eli singelton tai renonssi, hän tarjoaa lyhyttä väriään kolmen tasolla. Siis esim. tarjous 3♦ lupaa enintään yhden kortin ruutuväriin. Tarjous ei tarkenna käden pistevoimaa.
- Avaaja tarjoaa 3NT, mikäli hänen kätensä on tasaisehko ja voimaa löytyy 15–17 pistettä. Huomaa, että tässä ei voi olla jakaumaa 5332, sillä tällöin olisi avattu 1NT eikä 1♥/♠.
- Tasaisella/tasaisehkolla kädellä, jossa on vähintään 18 pistettä avaaja tarjoaa avausväriinsä kolmen tasolla.
- Jos avaaja haluaa kertoa toisesta pitkästä väristään ja lisävoimasta (ainakin 15 pistettä), hän tarjoaa värin neljän tasolla (1♥-2NT; 4♣/♦ tai 1♠-2NT; 4♣/♦/♥).

Esimerkiksi avauksen 1♥ jälkeen avaaajan toinen tarjous kertoo seuraavia asioita (”tas.” = tasainen tai tasaisehko):

1♥	2NT
3♣	= 0 tai 1 kortin ♣, esim. ♠KJ9♥AQ864♦Q985♣10
3♦	= 0 tai 1 kortin ♦, esim. ♠KQ7♥AKJ874♦9♣Q72
3♥	= 18+ p, ”tas.”, esim. ♠76♥AKQ64♦AQ5♣K92
3♠	= 0 tai 1 kortin ♠, esim. ♠4♥KJ1098♦Q7654♣AQ
3NT	= 15–17 p, ”tas.”, esim. ♠AJ♥KQ10843♦K86♣Q7
4♣	= 15+ p, hyvä ♣, esim. ♠8♥KQ865♦Q4♣AQJ85
4♦	= 15+ p, hyvä ♦, esim. ♠J10♥KJ853♦KQJ104♣A
4♥	= 12–14 p, ”tas.”, esim. ♠A1065♥Q10965♦Q8♣K9

Lyhyen värin kertovissa tarjouksissa voima voi siis olla mitä tahansa. Jos on lisävoimaa ja mietitään, kerrotaanko lyhyt väri vai pitkä sivuväri, kannattaa katsoa sivuvärin laatua. Mikäli värin huipussa on KQ10 tai vielä isompia kortteja, kannattaa useimmiten kertoa sivuväri eikä lyhyttä väriä.

### Alaväriavauksen jälkeen

Alaväriavauksiin korotukset kahden ja kolmen tasolle ovat samankaltaisia kuin yläväriavauksiinkin. Alaväriavauksiin ei ole käytössä vahvaa täyspelivoimaista korotusta, vaan 2NT on käytössä perinteisessä luonnollisen systeemin merkityksessään, eli se lupaa taseisen käden ja 11–12 ap. *Alavärikorotukset kieltävät tarjottavan ylävärin.* Toisin sanoen, jos vastaaja korottaa avaajan alaväriä, hänen molemmat ylävärensä ovat enintään kolmen kortin pituiset.

Taulukossa ovat alaväriavauksien korotusten merkitykset.

Avaus	Vastajan tarjous	Tarjouksen merkitys
1♣	2♣ 3♣	6–10 p, väh. 5 kortin ♣ 11–12 p, väh. 5 kortin ♣ tarjoukset kieltävät 4+ kortin ♥/♠
1♦	2♦ 3♦	6–10 p, väh. 4 kortin ♦ 11–12 p, väh. 4 kortin ♦ tarjoukset kieltävät 4+ kortin ♥/♠

Korotukseen tarvittavien valttien määrät poikkeavat toisistaan, sillä avausta 1♣ käsitellään kolmen kortin värinä, kun taas avauksen 1♦ tekijälle oletetaan ainakin neljän kortin avausväri. Tätä aihetta käsiteltiin tehtävissä sivulla 61.

Mikäli voima näyttää riittävän täyspeliin, tutkitaan ensisijaisesti sangitäyspelin (3NT) mahdollisuuksia. Tästä syystä *alavärin korotuksen jälkeen tarjotaan värejä, joissa pelaajalla on pito*.<sup>1</sup> Sarjoissa yhteisen alavärin tarjoaminen on kaikista negatiivisin tarjous. Katsotaan aiheesta esimerkkejä.

### Esimerkki 1

♠AQ7	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠103	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥KJ6		♥85	1♦	2♦			
♦AK10853	♦Q972	2♥	3♣				
♣5	♣AJ943	3NT	pass				

Idän vastaus lupaa 6–10 pistettä ja ainakin neljä ruutua. Länsi pystyy ynnäilemään yhteisen voiman riittävän täyspelin yrittämiseen. Ensin pitää kuitenkin selvittää pitotilanne. 2♥ kertoo herttapidon ja täyspelikiinnostusta. Idän 3♣ ilmoittaa pidon ristissä, mutta kieltää patapidon. Avaaja on kuullut tarpeeksi ja tarjoaa sangitäyspelin.

### Esimerkki 2

♠72	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠A103	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥Q854		♥10	1♣	3♣			
♦K76	♦Q982	pass					
♣AQJ5	♣K10964						

Minimikädellään lännen ei kannata haaveilla täyspelistä. Siksi pass on oikea valinta.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 152.

<sup>1</sup>Pito värissä tarkoittaa korttia tai kortteja, joilla saa tikin, jos vastustajat yrittävät kasvattaa värin.

1. Länsi avaa tarjoussarjan 1♥:lla.

<i>Länsi</i>	<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>
1♥	pass	?	

Mitä itä tarjoaa seuraavilla korteilla?

- (a) ♠954♥QJ32♦76♣8732
- (b) ♠A4♥J32♦9876♣KJ84
- (c) ♠A54♥1032♦A876♣KJ8
- (d) ♠AK4♥QJ32♦3♣KJ872
- (e) ♠AQ54♥J32♦3♣QJ872
- (f) ♠AQ1032♥97532♦3♣62
- (g) ♠Q65♥A32♦J876♣QJ8

2. Mitä länsi tarjoaa tässä sarjassa?

<i>Länsi</i>	<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>
1♠	pass	2♠	pass
?			

- (a) ♠KQ865♥A75♦A10♣1074
- (b) ♠AK10964♥QJ5♦AK4♣9
- (c) ♠AQJ732♥98♦A7♣KJ6
- (d) ♠QJ1086♥A10♦Q975♣AQ
- (e) ♠AK10872♥4♦AK102♣109

3. Avasit 1♠, ja partnerisi vastasi 2NT. Mikä on toinen tarjouksesi seuraavilla korteilla?

- (a) ♠AQ8763♥QJ♦K97♣94
- (b) ♠AJ1093♥KQ87♦A7♣J8
- (c) ♠AK1063♥A♦J42♣AQ95
- (d) ♠AK1063♥4♦AJ2♣AQ95



- (e) ♠QJ10753♥AQ6♦Q954♣–
- (f) ♠KJ754♥K82♦Q97♣K9
- (g) ♠AJ975♥Q4♦J♣KQ1087
- (h) ♠AK1087♥J10♦KQJ97♣9

### 4.7.3 Vastaustarjoukset ilman tukea

Edellä opittiin, kuinka esitetään tuki partnerin yläväriin ja kuinka tarjotaan, kun ei ole vähintään neljän kortin yläväriä, mutta on tuki partnerin alaväriin. Seuraavaksi tarkastellaan, kuinka tarjotaan muissa tilanteissa. Aluksi kerrataan säännöt vastaajan ensimmäistä tarjousta varten sivulta 62.

- Jos vastaajalla on enintään viisi arvopistettä, hän passaa, ellei hänellä ole tukea avajaan yläväriin.
- Jos avaus oli 1♥/♠ ja vastaajalla on vähintään kuusi pistettä sekä ainakin kolmen kortin tuki, vastaaja tekee tuen lupaavan tarjouksen.

Muussa tapauksessa (nämä ovat tämän kappaleen opittavat asiat)

- vastaaja tarjoaa pisintä väriään. Käden voima saattaa kuitenkin pakottaa vastaajan valitsemaan pisimmän yhden tasolla tarjottavan värin. Tarjous lupaa vähintään neljän kortin värin. Samanpituisista väreistä tarjotaan seuraavasti:
  - neljän kortin väreistä tarjotaan vähiten peliä korottava tarjous (Esim. 1♦-avauksen jälkeen vähiten korottava on 1♥, sitten 1♠ jne.)
  - kahdesta viiden kortin tai kuuden kortin väristä tarjotaan ensin maiden arvojärjestyksessä ylempi.
- 1NT tarjotaan, jos voimaa on 6–10 ap eikä ole tukea avajaan väriin eikä yhden tasolla tarjottavaa vähintään neljän kortin väriä.

- Uusi, avausväriä alempi väri kahden tasolla lupaa *joko* 12+ ap ja vähintään neljän kortin värin *tai* n. 10–11 ap ja ainakin kuuden kortin hyvän värin sekä kieltää *yhden tasolla tarjottavan* vähintään neljän kortin ylävärin. (Vastaaaja kertoo jälkimmäisen vaihtoehdon tarjoamalla seuraavalla vuorollaan väriään uudelleen kolmen tasolla, kaikki muut tarjoukset kertovat ensimmäisen vaihtoehdon.)
- 3NT kertoo 13–15 ap ja tasaisen käden. Tarjous kieltää tuen, jos avaus oli 1♥/♠.
- 1♣/♦-avauksiin 2NT lupaa 11–12 ap ja tasaisen jakauman sekä kieltää vähintään neljän kortin ylävärit.

Huomaa näissäkin säännöissä oleva ylävärien painotus: monet tarjoukset erityisesti kieltävät vähintään neljän kortin ylävärin. Esimerkeissä vastaajan tarjoukset käydään läpi avaus kerrallaan.

Seuraavassa ovat vastaustarjoukset avaukseen 1♦ (*kv* selitetään hetken kuluttua):

- |     |   |   |
|-----|---|---|
| 1♥  | = | 6+ ap, väh. 4 herttaa, kv,<br>esim. ♠Q4♥98754♦K4♣Q982   |
| 1♠  | = | 6+ ap, väh. 4 pataa, kv,<br>esim. ♠AJ107♥KJ3♦J4♣AQ73  |
| 1NT | = | 6–10 ap, ei 4+ kortin herttaa/pataa, eikä hyvää ruututukea, esim. ♠Q54♥95♦A76♣J9864                                 |
| 2♣  | = | 12+ ap, väh. 4 ristiä tai 10–11 ap, hyvät väh. 6 ristiä, ei 4+ kortin herttaa/pataa, kv<br>esim. ♠Q107♥AKJ6♦8♣QJ872 |
| 2♦  | = | 6–10 p, väh. 4 ruutua   |
| 2NT | = | 11–12 ap, tasainen, ei 4+ kortin herttaa/pataa,<br>esim. ♠K105♥AQJ♦1032♣Q1084                                       |
| 3♦  | = | 11–12 p, väh. 4 ruutua  |
| 3NT | = | 13–15 ap, tasainen, ei 4+ kortin herttaa/pataa,<br>esim. ♠KJ9♥AJ8♦8753♣KQ10   |

Vastaukset, jotka *eivät rajoita voiman ylärajaa*, ovat *vaatimustarjouksia*. Edellä tarjoukset 1♥ ja 1♠ ovat *kierrosvaatimuksia (kv)*, eli niiden tekijä sanoo, että hän haluaa vielä ainakin yhden tarjousvuoron. Siten, jos vastustaja passaa kierrosvaatimukseen, avaaja ei saa passata, vaan hänen on tarjottava jotain väriä tai sangia. Täyspeliin pakottavasta tarjouksesta, täyspelivaatimuksesta, käytetään lyhennettä tpv. Mikäli jokin tarjous ei ole vaatimus, pelaaja saa passata, jos katsoo tarjottuun sitoumukseen pysähtymisen perustelluksi. Esimerkiksi sarjassa 1♦-1NT avaaja saa passata, mikäli hänellä on voimaa alle 15 ap. Erityisesti 12–14 ap:n tasaisella kädellä pass on automaattinen.

Huomaa, että vastaajan tarjotessa 1♥ tai 1♠ hänellä voi olla ruututuki. Vaihtoehtoisesti hänellä voi olla tarjottua yläväriä pidempi ristiväri, jos voimaa on 6–11 ap, esim. neljä pataa ja viisi ristiä. Mikäli vastaajalla on vähintään 12 ap:n käsi, tarjottu yläväri on aina väreistä risti, hertta ja pata pisin (kädessä voi olla pidempi ruutuväri tai toinen yhtä pitkä väri).

Avauksen 1♥ vastaustarjoukset ovat:

1♠	=	6+ ap, väh. 4 pataa, kv
1NT	=	6–11 ap, ei 4+ kortin pataa, 0–2 herttaa
2♣/♦	=	12+ ap, väh. 4 kortin väri tai 10–11 ap, hyvä väh. 6 kortin väri, ei 4+ kortin pataa, kv
2♥	=	6–10 p, väh. 3 herttaa
2NT	=	13+ p, väh. 3 herttaa, tpv
3♥	=	11–12 p, väh. 3 herttaa
3NT	=	13–15 ap, tasainen, ei 4+ kortin pataa, 2 herttaa, tyyppillisesti 3♠2♥4♦4♣
4♥	=	n. 10 p, väh. 5 herttaa, epätasainen

Tarjous 1NT siis vain kieltää tiettyjä yläväripituuksia ja lupaa jonkin verran voimaa. 1NT kieltää tietysti sellaiset 6–11 ap:n kädet, joilla tarjottaisiin 1♥-2♣/♦. Huomaa lisäksi, että 1♦-1NT kertoo 6–10 ap, mutta 1♥-1NT lupaa 6–11 ap. Ero johtuu siitä, että vastaajan 2NT:n merkitys on erilainen avauksien 1♦

ja 1♥ jälkeen.

Avauksen 1♠ jälkeen:

1 NT	=	6–11 ap, ei patatukea
2♣/♦	=	12+ ap, väh. 4 kortin väri tai 10–11 ap, hyvä väh. 6 kortin väri, kv
2♥	=	12+ ap, väh. 5 herttaa tai 10–11 ap, hyvä väh. 6 kortin hertta, kv
2♠	=	6–10 p, väh. 3 pataa
2 NT	=	13+ p, väh. 3 pataa, tpv
3♠	=	11–12 p, väh. 3 pataa
3 NT	=	13–15 ap, tasainen, ei 4+ kortin herttaa, 2 pataa, tyypillisesti 2♠3♥4♦4♣
4♠	=	n. 10 p, väh. 5 pataa, epätasainen

Se, että 1♠-2♥ lupaa vähintään viisi herttaa, on looginen seuraus aiemmista määrittelyistä: vastaajalla ei voi olla jakautumaa 3♠4♥33, koska tällöin hän olisi tukenut pataa; jos taas hänellä olisi kaksi pataa ja neljä herttaa, toinen alaväri olisi ainakin neljän kortin pituinen, jolloin vastaaja olisi tarjonnut ensin alemman värinsä. Herttoja on siis oltava ainakin viisi.

Huomaa myös ero avauksen 1♠ vastauksissa verrattuna muihin avauksiin: 1♠-2♣/♦ ei kiellä herttaväriä, jos vastaajalla on 10–11 ap:n vaihtoehto. Syynä on, että muiden avauksen jälkeen vastaaja olisi voinut tarjota ylävärinsä jo yhden tasolla (esim. 1♥-1♠), mutta herttaa ei voi tarjota yhden tasolla, jos avaus on 1♠.

Avauksen 1♣ jälkeen vastaukset ovat hyvin samankaltaiset kuin 1♦:n jälkeen. Erona on, että nyt vastaaja ei voi tarjota avausväriä alemmaa väriä. Avauksen 1♣ vastaukset:

1♦/♥/♠	=	6+ ap, 4+ kortin väri, kv
1NT	=	6–10 ap, ei 4 kortin herttaa/pataa, eikä hyvää ristitukea
2♣	=	6–10 p, väh. 5 ristiä
2NT	=	11–12 ap, tasainen, ei 4+ kortin herttaa/pataa
3♣	=	11–12 p, väh. 5 ristiä
3NT	=	13–15 ap, tasainen, ei 4+ kortin herttaa/pataa

Huomaa, että 1NT-vastauksessa on aina toinen vähintään neljän kortin alaväri. Kädessä voi olla esim. neljän kortin ruutuväri, jos väri on heikko ja voima on keskittynyt yläväriin, esim. ♠KJ7♥QJ4♦J854♣976. Kyseisellä kädellä on ajan haaskausta tarjota 1♦ partnerin 1♣-avaukseen.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 152.

1. Pohjoinen avaa 1♦. Mitä etelä tarjoaa seuraavilla käsillä?

- (a) ♠Q876♥A1065♦652♣97
- (b) ♠2♥108763♦AK♣J9743
- (c) ♠AQ9854♥KQ54♦Q10♣3
- (d) ♠32♥J7♦Q98♣A109863
- (e) ♠9854♥8♦J2♣AKQ1085
- (f) ♠Q103♥A109♦Q95♣KJ107

2. Länsi avaa 1♥. Mitä itä tarjoaa seuraavilla käsillä?

- (a) ♠KQ85♥9♦AJ1073♣843
- (b) ♠AQ6♥96♦KJ1054♣J72
- (c) ♠2♥K4♦AQJ86♣KQ763
- (d) ♠KQ85♥9♦K53♣AJ1073
- (e) ♠J5♥8♦AJ84♣KQ10975
- (f) ♠AQ1085♥–♦AK10975♣Q8
- (g) ♠KQ9♥105♦AJ84♣KJ93

#### 4.7.4 Avaajan toinen tarjous

Toisella tarjouskierroksella avaaja pyrkii kertomaan lisätietoja kädestään. Tärkeimpänä asiana on edelleen yläväripituuksien selvittäminen.

#### 4.7.5 ... 1 yli 1 -sarjat...

Jos vastaaja tarjoaa yhden tasolla, kyseessä on ns. *1 yli 1 -sarja*. Vastaajan tarjottua yhden tason avaukseen kahden tasolla puhutaan *2 yli 1 -sarjasta*. Koska edellä mainitut tarjoussarjatyyppit ovat hieman toisistaan poikkeavia, ne esitellään tässä erikseen. Ensiksi tutustutaan 1 yli 1 -sarjoihin. Niissä säännöt avaajan toisella tarjouskierroksella ovat pääpiirteittäin seuraavat:

- Jos vastaaja tarjosi  $1\heartsuit/\spadesuit$  ja avaajalla on vähintään neljän kortin tuki väriin, avaaja tarjoaa
  - $2\heartsuit/\spadesuit$  minimivoimalla 12–14 p
  - $3\heartsuit/\spadesuit$  inviittivoimalla 15–17 p
  - $4\heartsuit/\spadesuit$  täyspelivoimalla väh. 18 p.
- 1 NT kertoo (11)12–14 ap ja tasaisen tai tasaisehkon jakauksen. Tarjous kieltää vähintään neljän kortin ylävärin, jonka olisi voinut tarjota yhden tasolla.
- Sangitarjous hypäten eli 2 NT lupaa 18–19 ap:n tasaisen käden. Tarjousta sanotaan *hyppysangiksi*. Tarjous ei kiellä neljän kortin tarjoamatonta yläväriä. Syynä on, että hyppysangin jälkeen voima riittää melkein aina täyspeliin ja yhteisen yläväriavaltin ehtii selvittää kolmen tason tarjouksilla. (Muista, että 15–17 ap tasaisella kädellä olisi avattu 1 NT.) Lisäksi  $1\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit/\spadesuit$ -1 NT; 2 NT = 18–19 ap tasainen.
- Avausvärin uudelleen tarjoaminen lupaa vähintään kuuden kortin värin.
  - Minimivoimalla 11–14 ap avaaja tarjoaa väriä alimmalta mahdollisella tasolla.

- Inviittivoimalla 15–17 ap avaaaja hyppää värissä.
- Täyspelivoimalla 18+ ap avaaaja hyppää värissään täyspeliin, jos väri on yläväri. Jos pitkä väri on alaväri, avaaaja hyppää sangitäyspeliin (esim. 1♦-1♥;3NT = 18+ ap, ainakin kuuden kortin ruutu).
- Hyppy *uudessa värissä* lupaa vähintään 18 ap ja viiden kortin avausvärin sekä neljän kortin tarjotun värin. Tarjous on täyspelivaatimus.
- Uusi väri yhden tasolla tai laskevana tarjouksena (eli tarjottu väri on avausväriä alempi) kahden tasolla lupaa 11–17 ap ja vähintään neljä korttia. Laskeva tarjous kertoo samalla viiden kortin avausvärin, sillä 4–4-väreillä avaaaja olisi avannut alemmalla värillä.
- Nouseva tarjous kahden tasolla eli *reverse* lupaa lisävoimaa, aina vähintään 16 ap. Tätä aihetta käsitellään omassa osiossaan sivulta 78 alkaen.

Säännöt lyhyesti: uusi väri lupaa ainakin neljä korttia tarjotussa värissä, tarjous alimmalla tasolla *ei lupaa* lisävoimaa, hyppy aiemmin tarjotussa värissä on täyspelivihje eli -inviitti ja hyppy uudessa värissä tai sangissa lupaa vähintään 18 ap.

Edellä mainituista tarjouksista rajoitetut tarjoukset eivät ole vaatimuksia. Vastaaaja saa siis passata 11–14 tai 11–17 ap lupaviin tarjouksiin, jos katsoo sopivan pelivaihtoehdon löytyneen ja jos hän näkee, että täyspelivoimaa ei voi olla. Hyppysangikaan ei ole vaatimus, mutta siihen vastaaaja passaa äärimmäisen harvoin, lähinnä silloin, kun vastaaaja on tinkinyt edellisessä tarjouksessaan ja tarjonnut esim. 1♥/♠ viiden arvopisteen kädellä.

Huomaa lisäksi ero pisteiden määrittelyissä. Kun luvataan tuki partnerin väriin, eli korotetaan partnerin väriä, voimaan lasketaan mukaan jakopisteetkin. Muuten voimaa arvioidaan pelkkien arvopisteiden pohjalta.

Katsotaan seuraavaksi esimerkkejä tarjoussarjoista. Jos avaja korottaa vastaajan yläväriä, sarjat ovat idealtaan hyvin samankaltaisia kuin aiemmin käsitellyt yläväriavausten jatkosarjat.

### Esimerkki 1

♠ QJ87	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ 10954	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ A Q5	♥ 63	1♦	1♠				
♦ 10762	♦ K85	2♠	pass				
♣ K4	♣ A863						

Länsi lupaa toisella kierroksella neljä pataa ja 12–14 p. Itä pystyy laskemaan, että omalla puolella on maksimissaan 22 p, joten täyspeliä ei kannata tavoitella.

### Esimerkki 2

♠ K97	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ Q32	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ KQ108	♥ A9732	1♣	1♥				
♦ Q	♦ J10	3♥	4♥				
♣ AJ532	♣ Q107	pass					

Lännän käsi on n. 15 pisteen arvoinen (singelirouvalle lasketaan vain jakopisteet), joten käsi riittää hyvin tarjoukseen 3♥. Vastaajan käden arvoksi saa suoraviivaisesti laskemalla yhdeksän pistettä. Tässäkään ruudun dubbelijätkälle ei kannata juuri jakoeta enempää laskea. Viides valtti ja kuva partnerin avausvärissä riittävät hyvin nostoon.

### Esimerkki 3

♠ A1075	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ J8	<i>Itä</i>	<i>Länsi</i>
P							
L I							
E							
♥ K983	♥ QJ76	1♣	1♥				
♦ K96	♦ A4	2♥	3♥				
♣ J3	♣ KQ1096	4♥	pass				

Länsi pystyy laskemaan, että täyspeli on hyvin lähellä ja tarjoaa täyspelivihjeenä 3♥. Idällä on aivan maksimit 14 pistettä 2♥-tarjoukseen, joten nosto täyspeliin on helppo. Jos idän käsi olisi ollut minimiluonteinen, esim. ♠ J6 ♥ Q765 ♦ A54 ♣ KQ65,



hän olisi passannut 3♥:aan.

#### Esimerkki 4

♠ 10765	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">P</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">L I</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ K83	<i>Itä</i>	<i>Länsi</i>
P							
L I							
E							
♥ AK4		♥ QJ109	1♣	1♠			
♦ 982	♦ A75	1NT	pass				
♣ 1075	♣ K96						

Itä lupaa 1NT-tarjouksella (11)12–14 ap tasaisen käden, jossa on enintään kolme pataa. Länsi pystyy laskemaan yhteisen voiman haarukaksi 19–21 ap, joten täyspelistä ei ole toivetta, eivätkä valttipelitkään houkuta tasaisella kädellä. Siispä pass on selkeä valinta vastaajan toisena tarjouksena.

#### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 153.

1. *Pohj.*      *Etelä*  
 1♦              1♥  
 ?

(a) ♠ A2 ♥ Q986 ♦ AQ43 ♣ J32

(b) ♠ AQ4 ♥ KJ3 ♦ K976 ♣ 832

2. *Pohj.*      *Etelä*  
 1♣              1♠  
 ?

(a) ♠ A542 ♥ A2 ♦ 54 ♣ AQ987

(b) ♠ A4 ♥ KQ75 ♦ AQ10 ♣ KJ96

(c) ♠ J4 ♥ Q2 ♦ AQ10 ♣ KJ9632

(d) ♠ AKJ3 ♥ 6 ♦ KJ4 ♣ AQ1087

3. *Pohj.*      *Etelä*  
 1♣              1♥  
 ?

(a) ♠QJ32♥96♦AQ5♣KJ87

(b) ♠AJ3♥54♦A4♣AKQ654

4. Pohj. Etelä

1♥ 1♠

?

(a) ♠A4♥KQ7532♦A108♣K3

(b) ♠A4♥KQJ75♦AQ109♣K6

(c) ♠J3♥KQ432♦AQ104♣Q2

#### 4.7.6 ... Reverse...

Jos pelaaja tarjoaa väriä siten, että väri on aiemmin tarjoamaton, edellisellä kierroksella pelaajan tarjoamaa väriä korkeampi ja edellisen kierroksen tarjousta ylemmällä tasolla, kyseessä on *reversetarjous*. Esimerkiksi kaikissa seuraavissa sarjoissa länsi tekee reversen.

Länsi	Itä	Länsi	Itä	Länsi	Itä
1♣	1♥	1♣	1♠	1♦	1♠
2♦		2♦/♥		2♥	

Edellä olevissa sarjoissa länsi pakottaa partnerin tarjoamaan kolmen tasolla, jos tämä haluaa pysähtyä avaajan ensimmäiseen väriin. Tästä syystä on järkevää sopia, että

- 1 yli 1 -sarjassa reverse lupaa vähintään 16 ap, ainakin viisi korttia avausvärissä ja neljä korttia reversevärissä. Tarjous on kierrosvaatimus, koska voiman ylärajaa ei ole määritelty, mutta voima ei välttämättä riitä täyspeliin, jos vastaajalla on minimivoima.
- 2 yli 1 -sarjoissa reverse lupaa lisävoimaa, n. 15+ ap, ja on luonnollinen, ts. lupaa ainakin neljä korttia tarjotussa värissä ja viisi korttia avausvärissä. Tarjous on lisäksi täyspelivaatimus.

Seuraavassa ovat erilaiset 2 yli 1 -reversesarjat:

<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
1♦	2♣	1♥	2♣	1♥	2♦
2♥/♠		2♠		2♠	

Vilkaistaan muutamia esimerkkejä reversetarjouksista.

### Esimerkki 1

♠103 ♥A7 ♦AQ54 ♣KQJ102	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">P</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">L I</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠AJ92 ♥KJ108 ♦J9 ♣974	<i>Länsi</i> 1♣ 2♦ pass	<i>Itä</i> 1♥ 3NT
P							
L I							
E							

Länsi lupaa toisella tarjouksellaan vähintään 16 ap ja kieltää ainakin neljän kortin herttatuen ja pataväriin. Itä laskee, että omalla puolella on ainakin 26 ap, mutta ei yhteistä vähintään kahdeksan kortin yläväriä. Koska idällä on hyvä sangipito padassa, hän tarjoaa 3NT loppusitoumuksiksi. Lännellä ei ole tähän mitään lisättävää.

### Esimerkki 2

♠K7 ♥AKJ10 ♦AJ842 ♣J3	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">P</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">L I</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠A9865 ♥Q975 ♦6 ♣854	<i>Länsi</i> 1♦ 2♥ pass	<i>Itä</i> 1♠ 4♥
P							
L I							
E							

Länsi kertoo herttareversen. Itä näkee yhteisen herttavaltin. Idän käsi on hertta valttina kahdeksan pisteen arvoinen. Lisäksi itä tietää, että lännellä on vähintään viisi ruutua. Ovatpa lännen mustat värit jakautuneet miten tahansa, niistä kertyy vähintään kaksi jakopistettä (vaihtoehdot, kun lännellä neljä mustaa korttia: ♠♣ = 2-2, 3-1 tai 1-3). Siten lännen käsi on hertta valttina vähintään 18 pisteen arvoinen, joten itä näkee yhteisen täyspelivoiman ja tarjoaa 4♥. Länsi passaa tähän.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 153.

1. *Pohj.*      *Etelä*

1 ♣      1 ♠

?

- (a) ♠ A 2 ♥ 5 ♦ K Q 7 4 ♣ A Q J 8 7 3  
 (b) ♠ 7 ♥ K J 9 6 ♦ A Q 5 ♣ K J 8 7 4  
 (c) ♠ A 4 ♥ K Q 7 5 ♦ 10 ♣ K J 9 6 5 4  
 (d) ♠ – ♥ K Q 5 4 ♦ A J 6 4 ♣ A Q 6 5 4

2. Sopiiko käsi reverseen? Jos sopii, niin mikä on tarjous?

*Pohj.*      *Etelä*

1 ♦      2 ♣

?

- (a) ♠ A 3 ♥ K J 9 6 ♦ A Q 8 4 3 ♣ J 2  
 (b) ♠ A Q 9 4 ♥ K J 3 ♦ K 9 7 6 4 ♣ 8  
 (c) ♠ A K J 5 ♥ A ♦ A J 10 8 7 3 ♣ 9 7  
 (d) ♠ K 9 2 ♥ A K J 8 ♦ K Q 6 4 ♣ Q 8

## 4.7.7 ... 2 yli 1 -sarjat...

Näissä sarjoissa vastaaja on luvannut jo vähintään 10 ap, joten täyspelivaatimuksen tekemiseen avaja ei tarvitse enää 18:aa ap, vaan siihen riittää jo 15 ap. Sopimukset ovat monessa kohdin ainakin jossain määrin samankaltaisia kuin 1 yli 1 -sarjoissa.

- 2 NT kertoo (11)12–14 ap ja yleensä tasaisen jakautuman. *Tarjous ei kiellä ylävärejä*, sillä avausväriä korkeamman ylävärin esittäminen lupaisi vähintään 15 ap.
- Hyppysangi, siis 3 NT, lupaa 18–19 ap ja tasaisen jakauman.

- Avausväriä alempi väri kahden tasolla lupaa vähintään neljän kortin värin (ja viiden kortin avausvärin), mutta ei tarkenna voimaa.
- Avausvärin uudelleen tarjoaminen
  - kahden tasolla lupaa minimikäden 11–14 ap ja vähintään viiden kortin värin
  - kolmen tasolle hypäten kertoo vähintään kuuden kortin värin ja ainakin 15 ap. Tarjous on tpv.
- Korotukset vastajaan värissä:
  - Alavärin korotus kolmen tasolle kertoo 14–17 p ja vähintään neljän kortin värin. Tarjous on tpv.
  - Alavärin korotus neljän tasolle lupaa vähintään 18 p ja ainakin neljän kortin värin. Tarjous on tpv.
  - Sarja 1 ♠-2♥ käsitellään sivulla 83.
- Reverse eli avausväriä ylempi väri kahden tasolla lupaa vähintään 15 ap ja neljän kortin värin sekä viiden kortin avausvärin. Esim. 1♦-2♣;2♥ kertoo neljä herttaa ja viisi ruutua ja ainakin 15 ap. Tarjous on ymmärrettävästi tpv.
- Uusi väri (hyppäämättä) kolmen tasolla on luonnollinen tpv, eli lupaa vähintään 5–4-jakauman ja ainakin 15 ap.
- Uusi väri hypäten kolmen tasolla lupaa vähintään 5–5-jaon ja ainakin 15 ap. Tarjous on tpv.

Seuraavissa esimerkeissä on lueteltu merkitykset avajaan eri tarjouksille. Avajaan toinen tarjous sarjassa 1♥-2♣:

- 2♦ = 11+ ap, 5+ herttaa, 4+ ruutua, kv  
 (tasan 4 ruutua, jos 15+ ap)  
 esim. ♠AJ♥Q10954♦AJ1062♣8  
 tai ♠A♥AQJ976♦KJ83♣Q7
- 2♥ = 11–14 ap, 5+ herttaa  
 esim. ♠Q102♥AQ9643♦76♣K5  
 tai ♠AK93♥KJ874♦8♣Q65
- 2♠ = 15+ ap, 5+ herttaa, 4+ pataa, tpv
- 2NT = 11–14 ap, tasainen/tasaisehko
- 3♣ = 14–17 p, 5+ herttaa, 4+ ristiä, tpu,  
 esim. ♠A8♥A9653♦109♣KJ64
- 3♦ = 15+ ap, 5+ herttaa, 5+ ruutua, tpu
- 3♥ = 15+ ap, 6+ herttaa, tpu
- 3NT = 18–19 ap, tasainen
- 4♣ = 18+ p, 5+ herttaa, 4+ ristiä, slammi-inviitti,  
 esim. ♠KJ4♥KQJ74♦A♣QJ97

Huomaa avaaajan toisesta tarjouksesta 2♥, millainen jakauma usein on, kun avajalla on vain viisi herttaa.

Avaaajan toinen tarjous sarjassa 1♠-2♦:

- 2♥ = 11+ ap, 5+ pataa, 4+ herttaa  
 (tasan 4 herttaa, jos 15+ ap)
- 2♠ = 11–14 ap, 5+ pataa,  
 esim. ♠AQ1052♥3♦J6♣KQ653  
 tai ♠AK10943♥KJ4♦8♣965
- 2NT = 11–14 ap, tasainen/tasaisehko
- 3♣ = 15+ ap, 5+ pataa, 4+ ristiä
- 3♦ = 14–17 p, 5+ pataa, 4+ ruutua
- 3♥ = 15+ ap, 5+ pataa, 5+ herttaa
- 3♠ = 15+ ap, 6+ pataa
- 3NT = 18–19 ap, tasainen
- 4♦ = 18+ p, 5+ pataa, 4+ ruutua

Tarjousarjat, jotka alkavat 1♠-2♥, poikkeavat logiikaltaan edellä esitetyistä, jos avajalla on tuki vastaajan herttaväriin. Hert-

tatäyspeli on jo neljän tasolla, kun alavärissä täyspeli on vasta viiden tasolla. Siten sarjassa 1♠-2♥ on vastaajan värin korotuksille niukasti tilaa. Tämä vähäinen tarjoustila on käytettävä tehokkaasti hyväksi. Avaajan toinen tarjous sarjassa 1♠-2♥ (2♥ lupaa ainakin viisi herttaa):

- 2♠ = 11–14 ap, 5+ pataa, 0–2 herttaa, ei tasainen,  
 esim. ♠A QJ652♥7♦Q542♣K8  
 tai ♠J8432♥K6♦AKJ84♣7
- 2NT = 11–14 ap, tasainen/tasaisehko,  
 esim. ♠QJ854♥4♦AJ7♣KQ106
- 3♣/♦ = 15+ ap, 5+ pataa, 4+ kortin väri, tpv
- 3♥ = 12–13 p, 3 herttaa, *täyspeli-inviitti, ei vaatimus*
- 3♠ = 15+ ap, 6+ pataa, tpv
- 3NT = 18–19 ap, tasainen, yleensä 5♠2♥3♦3♣
- 4♣/♦ = 17+ p, herttatuki, tpv, yleensä A/K tai  
*singeli/reno tarjotussa värissä,*  
 esim. ♠KQ963♥QJ4♦AK74♣8
- 4♥ = 14–16 p, herttatuki (voi olla 13 p, jos 4 herttaa)  
 esim. ♠A Q985♥Q754♦K94♣6  
 tai ♠AKJ865♥QJ10♦K7♣98

Tarjous 2♠ on siis jonkinlainen minimikäsi ”kaatopaikka”, joka vain kieltää sangikäden, esim. jokin tarjoamaton väri on tällöin lyhyt. Toki kyseessä voi olla myös rehellinen minimikäsi, jossa on kuuden kortin pataväri. Mikäli kädessä on herttatuki, niin tasaisella aivan minimikädellä vain vihjataan täyspelistä tarjoamalla 3♥. Vähän edellistä paremmalla kädellä tarjotaan 4♥, ja kaikista vahvimmillä käsillä vihjataan hieman slammin suuntaan tarjoamalla 4♣ tai 4♦.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 153.

1. Pohj. Etelä  
 1♥ 2♦  
 ?

- (a) ♠A42♥AKJ82♦104♣AQ9  
 (b) ♠A♥KJ983♦K9♣J8432  
 (c) ♠A3♥KJ1054♦A4♣KJ42  
 (d) ♠AJ54♥KQJ75♦A9♣96  
 (e) ♠A2♥KQJ75♦AJ54♣A3  
 (f) ♠75♥AJ764♦AQ104♣K6
2. ♠AKJ3      *Pohj.*      *Etelä*  
 ♥106          1♦          2♣  
 ♦AQ108      ?  
 ♣984
3. *Pohj.*      *Etelä*  
 1♠          2♣  
 ?
- (a) ♠AJ762♥K986♦AQ4♣8  
 (b) ♠KQJ1032♥96♦AQ♣KJ8  
 (c) ♠KQJ75♥A4♦AQ876♣6
4. *Pohj.*      *Etelä*  
 1♠          2♥  
 ?
- (a) ♠AQJ74♥QJ2♦92♣Q54  
 (b) ♠AK1083♥KQJ2♦A108♣6

#### 4.7.8 ...Avaajan toinen tarjous on 1 NT...

Vielä ovat käsittelemättä sarjat, joissa avaajan toinen tarjous on 1 NT. Nämä sarjat poikkeavat aiemmin opituista, koska avaaja on rajoittanut voimansa tarkasti alueelle 11–14 ap ja periaatteessa luvannut tasaisen käden (avaajalla on tosin joskus singeli vastaajan värissä). Siten vastaaja tietää esim. löytävänsä omaan viiden kortin väriinsä vähintään kahden kortin tuen. Yleensä alkeisopetuksessa tässä tilanteessa sovitaan, että vastaajan on joko hypättävä



uudessa värissä tai tehtävä reversetarjous tehdäkseen vaatimuksen, mutta tässä systeemissä käytetään *alaväriä keinotekoisena vaatimustarjouksena*. Sopimus on kokonaisuudessaan seuraava:

- Jos vain toinen alaväri on tarjottu (sarja 1 ♣/♦-1 ♥/♠;1 NT), *uusi alaväri kahden tasolla on keinotekoinen vaatimustarjous*. Tarjous on täyspelivaatimus. Käsityyppejä, joilla tarjotaan näin, ovat mm. seuraavat:
  - vastaaja hakee yhteistä yläväriä (vastaajalla on viiden kortin yläväri tai viisi pataa ja neljä herttaa)
  - vastaajalla on slammikiinnostusta ja esim. tuki avaaajan väriin tai oma pitkä väri.
- Jos molemmat alavärit ovat tarjoamatta (sarja 1 ♥-1 ♠;1 NT), 2 ♣ on keinotekoinen täyspelivaatimus.
- Muut laskevat tarjoukset kahden tasolla ovat luonnollisia pysäytyksiä (1 ♣/♦-1 ♠;1 NT-2 ♥ = pysäytys, ainakin viisi pataa ja neljä herttaa ja 1 ♥-1 ♠;1 NT-2 ♦ = pysäytys).
- Tarjous aiemmin tarjotussa värissä on luonnollinen.
  - kahden tasolla loppupeli (esim. 1 ♣-1 ♥;1 NT-2 ♣/♥)
  - kolmen tasolle hypäten inviitti (esim. 1 ♣-1 ♥;1 NT-3 ♣/♥)
- *Hyppy uudessa värissä on luonnollinen inviitti*. Poikkeus: jos väriin ei voi pysähtyä kahden tasolle, tarjous on pysäytys. Säännön ainoat poikkeukset ovat siis seuraavat:
  - 1 ♦-1 ♥/♠;1 NT-3 ♣ = loppupeli, vastaajalla on tyypillisesti 6–9 ap, neljän kortin yläväri ja kuusi ristiä (2 ♣ olisi ollut keinotekoinen tpv)
  - 1 ♥-1 ♠;1 NT-3 ♣ = loppupeli (2 ♣ olisi ollut keinotekoinen tpv)
- Reverse on tpv (esim. 1 ♣-1 ♦;1 NT-2 ♥/♠).

- 2NT on luonnollinen täyspelivihje. Vastaaajalla voi olla viisi korttia ylävärissään, minkä vuoksi avaaajan on syytä kertoa kolmen kortin tuki, jos hän hyväksyy inviitin ja haluaa täyspeliin.

Mikäli vastaaaja tekee alavärillä vaatimustarjouksen, avaaaja kertoo kädestään seuraavan *tärkeysjärjestyksen* mukaan (tässäkin on pääpaino yhteisen ylävärin etsimisessä):

1. Jos avaaajalla on kolmen kortin tuki vastaaajan yläväriin, hän tarjoaa kyseistä väriä.
2. Mikäli ei ole yllä mainittua tukea, avaaaja kertoo oman neljän kortin ylävärinsä tarjoamalla väriä kahden tasolla (sarjat 1♣-1♠; 1NT-2♦; 2♥ ja 1♦-1♠; 1NT-2♣; 2♥).
3. Avausvärin uudelleen tarjoaminen kieltää yläväripituudet ja kertoo hyvän viiden kortin värin.
4. Tarjous 2NT kieltää kaikki edellä mainitut piirteet.

Katsotaan seuraavaksi muutamia esimerkkejä, jotta myös jatkoarjoaminen tulee pääpiirteissään käsiteltyä.

### Esimerkki 1

♠ Q75	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ A8643	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ K83	♥ J1076	1♦	1♠				
♦ AQ974	♦ 102	1NT	2♥				
♣ Q8	♣ K5	2♠	pass				

Lännen 1NT kieltää patatuen ja kertoo 11–14 ap ja yleensä tasaisen käden. Vastaaaja ilmoittaa heikon käden ja ainakin viisi pataa ja neljä herttaa. Avaaaja tietää, että patoja parilla on ainakin kahdeksan ja valitsee värin valtiksi. Idällä ei ole tähän lisättävää.

### Esimerkki 2

♠ QJ6	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ K74	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ 10	♥ KJ8653	1♣	1♥				
♦ KQ94	♦ 86	1NT	2♥				
♣ AJ983	♣ 72	pass					

Toisella kierroksella lännellä on ongelma: käsi ei ole tasainen, voima ei riitä reverseen, ja avausväri on lyhyt ja heikokko uudelleen tarjottavaksi. Jäljelle jää tarjous 1NT. Idän käsi on heikko, ja kuuden kortin värillä hän pysäyttää kahden tasolle pitkään väriinsä. Lännen on passattava singelistään huolimatta.

### Esimerkki 3

♠ A84 ♥ K42 ♦ AQ95 ♣ J62	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">P</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">L I</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ Q953 ♥ A9 ♦ K10876 ♣ K7	<table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"><i>Länsi</i></td> <td style="width: 50%;"><i>Itä</i></td> </tr> <tr> <td>1♦</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>1NT</td> <td>3♦</td> </tr> <tr> <td>3♠</td> <td>3NT</td> </tr> <tr> <td>pass</td> <td></td> </tr> </table>	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	1♦	1♠	1NT	3♦	3♠	3NT	pass	
P																
L I																
E																
<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>															
1♦	1♠															
1NT	3♦															
3♠	3NT															
pass																

Tutun alun jälkeen vastaaja hyppää toisella kierroksella ruudussa. Koska 2♦ olisi ollut loppupeliehdotus, tarjous kertoo inviitti-voiman. Länsi päättää, että täyspeliin mennään. Hän ilmoittaa kolmen kortin patatukensa, sillä vastaajalla voi olla viiden kortin pata. Idällä on vain neljä pataa, joten hän lopettaa sarjan sangitäyspeliin.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 153.

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| 1. <i>Pohj.</i> | <i>Etelä</i> |
| 1♣              | 1♠           |
| 1NT             | ?            |

- (a) ♠ AKJ83 ♥ AJ4 ♦ 973 ♣ J2
- (b) ♠ KQ103 ♥ 1074 ♦ 4 ♣ Q6542
- (c) ♠ AJ1054 ♥ 32 ♦ KJ98 ♣ Q4
- (d) ♠ AJ9754 ♥ 65 ♦ J1084 ♣ 8
- (e) ♠ AJ532 ♥ J8763 ♦ 65 ♣ 3
- (f) ♠ KJ1074 ♥ J2 ♦ AQ854 ♣ 9

2. ♠ J83	<i>Pohj.</i>	<i>Etelä</i>
♥ QJ5	1 ♣	1 ♠
♦ A108	1 NT	2 ♥
♣ KQ54	?	

3. <i>Pohj.</i>	<i>Etelä</i>
1 ♣	1 ♠
1 NT	2 ♦
?	

(a) ♠ J4 ♥ KJ6 ♦ J87 ♣ AK652

(b) ♠ A2 ♥ AK7 ♦ J1054 ♣ J653

(c) ♠ AQ3 ♥ KJ105 ♦ Q4 ♣ J1042

(d) ♠ A4 ♥ AKJ7 ♦ 765 ♣ J987

## 4.8 1 NT -avauksen jatkotarjoukset

Seuraavassa esitettävä 1 NT -avauksen jatko on nettibridgessä erittäin yleisesti käytetty. Tosin tahtoo olla niin, että sangiauvauksen jatkoihin on yhtä monta erilaista sopimuskokoelmaa kuin on pelaajaakin, mutta pääpiirteet ovat hyvin samankaltaisia. Tässä opittavassa järjestelmässä on runsaasti konventionaalisia tarjouksia, mutta niin on kaikissa suosituissa sangisysteemeissä. Pääpiirteet ovat seuraavat:

- Tarjous 2 ♣ *kysyy avaaajalta vähintään neljän kortin yläväriä*. Kyseessä on ns. *Stayman*-konventio. Käsiä, joilla vastaaja tekee tämän tarjouksen, ovat seuraavat:
  - vastaajalla on neljän kortin yläväri ja *vähintään* inviittivoima
  - vastaajalla on toista yläväriä viisi korttia ja toista neljä korttia sekä inviittivoima
- *Tarjoukset 2 ♦ ja 2 ♥ lupaavat vähintään viisi korttia lähimmässä ylemmässä värissä* (2 ♦ lupaa herttoja ja 2 ♥

patoja). Tarjoukset eivät rajoita voimaa. Ideana on saada pelinvienti avaaajan vahvaan käteen ja vastaaajan heikko käsi näkyviin lepääjänä. Kyseistä tarjoustapaa kutsutaan *siirtotarjoukseksi* tai *ylivienniksi*. Avaaja ottaa aina siirron vastaan tarjoamalla vastaaajan yläväriä kahden tasolla.

- Alavärissä pysähdytään kolmen tasolle tarjoamalla  $2\spadesuit$ , joka lupaa toisen kuuden kortin alavärin ja heikon (0–6/7 ap) käden. Avaaja tarjoaa tähän  $3\clubsuit$ , johon vastaaaja passaa riskivärillä ja tarjoaa loppusitoumuksen  $3\diamond$ , mikäli hänen pitkä värinsä on ruutu.
- 2 NT on luonnollinen inviitti, joka lupaa n. 9 ap ja tasaisen jakautuman. Yleensä kädessä ei ole ylävärejä (ellei sitten jakautuma ole  $4\spadesuit333$  tai  $4\heartsuit333$ ). Avaaja tarjoaa 3 NT, mikäli hänellä on ainakin hyvät 16 ap.
- $3\clubsuit/\diamond$  lupaa vähintään viiden kortin värin ja on tpu. Kädessä voi olla pitkän alavärin lisäksi myös neljän kortin yläväri. Useimmiten vastaaajalla on voimaa niin paljon, että slammi kiinnostaa. Yleensä on viisaampaa pelkällä täyspelivoimalla tarjota suoraan 3 NT, tai käyttää Staymanin ylävärikyselyä, mikäli kädessä on myös neljän kortin yläväri. Jatkotarjoaminen on mahdollisimman luonnollista.
- 3 NT on loppusitoumus. Yleensä vastaaajalla on n. 10–15 ap ja tasaisehko käsi, eikä neljän kortin yläväriä (poikkeus 4333-jakautuma). Käsi voi olla pisteen verran heikompi, jos vastaaajalla on hyvä tikkiväri (vahva kuuden kortin alaväri).
- 4 NT on ns. *kvantitatiivinen*<sup>2</sup> slammi-inviitti, joka lupaa n. 17 ap:n tasaisen käden. Avaaja tarjoaa maksimivoimalla 6 NT, minimivoimalla hän passaa.

---

<sup>2</sup>kvantitatiivinen = määrällinen, tässä tapauksessa arvopisteiden määrään perustuva

- 5 NT on kvantitatiivinen isoslammi-inviitti, joka kertoo n. 21 ap:n tasaisen käden. Avaaja tarjoaa minimeillä 6 NT ja maksimeilla 7 NT.

Inviittivoima on tasaisella kädellä n. 9 ap. Jos kädessä on hyvä, pitkä väri, pistettä vähemmälläkin voi vihjailla täyspelistä. Avaaja hyväksyy inviitin hyvällä 16 ap:n kädellä tai vielä paremmalla kädellä. Luonnollisesti kättään saa arvostaa muutenkin kuin pelkästään arvopisteiden perusteella ja tarjota reippaasti, jos kädet sopivat hyvin yhteen.

Tarkastellaan seuraavaksi lähemmin Stayman-konventiota.

#### 4.8.1 Stayman-sarjat

Vastajaan tarjous 2♣ kysyy avaaajalta vähintään neljän kortin yläväriä. Avaajan tarjousvaihtoehdot sarjassa 1 NT-2♣ ovat:

- 2♦ = ei vähintään neljän kortin yläväriä
- 2♥ = neljä tai viisi herttaa, *voi olla* myös neljä pataa
- 2♠ = neljä tai viisi pataa, *kieltää* neljän kortin hertan

Avaaja siis kieltää ylävärit tarjoamalla 2♦. Molemmilla yläväreillä tai pelkällä hertalla tarjotaan 2♥ ja pelkällä patavärillä 2♠. Avaajan kerrottua yläväritilanteensa kuvaa vastaaja toisella tarjouksellaan kättään seuraavasti:

- 2♥/♠ (avaajan vastattua 2♦) lupaa inviittivoiman ja viiden kortin ylävärin. Koska vastaaja ei aloittanut siirroilla, on toista yläväriä oltava ainakin neljä korttia. Tarjous ei ole vaatimus.
- 2 NT lupaa tarjoamattoman neljän kortin ylävärin ja inviittivoiman. Tarjous ei ole vaatimus.
- 3 NT ilmoittaa neljän kortin tarjoamattoman ylävärin.

Inviittitarjouksiin avaaja päättää, tarjotaanko täyspeli vai ei. Jos avaaja tarjoaa omaa yläväriään uudelleen kolmen tasolla, hän kertoo täyspelivoiman ja viiden kortin värin. Tarjous vastaajan

lupaamassa ylävärissä on loppusitoumus.

Katsotaan muutamia esimerkkejä ennen tehtäviä.

### Esimerkki 1

♠ QJ84	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ A953	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ A Q J 3		♥ 65	1 NT	2 ♣			
♦ K 8	♦ J 7 6 2	2 ♥	2 NT				
♣ Q 9 2	♣ K 5 4	3 ♠	pass				

Itä kysyy ylävärejä, ja molemmilla tarjottavilla yläväreillään länsi tarjoaa ensin 2♥. Itä vihjaa täyspelistä ja lupaa samalla neljän kortin padan tarjoamalla 2 NT (Staymania ei käytetä ”huvin vuoksi”, minkä takia tarjous lupaa pataväriin). Länsi näkee yhteisen ylävärin, mutta aivan minimeillä hän tarjoaa vain 3♠. Maksimeilla 4♠ olisi ollut oikea valinta. Itä tyytyy lännen päätökseen.

### Esimerkki 2

♠ QJ4	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ A953	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ A Q J 3		♥ 65	1 NT	2 ♣			
♦ K 8	♦ A J 7 2	2 ♥	3 NT				
♣ Q 9 8 2	♣ K 5 4	pass					

Länsi kertoo jälleen herttaväriinsä. Toisella tarjouksellaan itä lupaa pataväriin ja täyspelivoiman. Lännellä ei ole patatukea, joten hän passaa.

### Esimerkki 3

♠ AK1073	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ QJ4	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ Q105		♥ AJ93	1 NT	2 ♣			
♦ AQ9	♦ 54	2 ♠	2 NT				
♣ J8	♣ 10752	3 ♠	4 ♠				
		pass					

Avaaja lupaa pataväriin ja vastaaja puolestaan neljä herttaa sekä inviittivoiman. Länsi arvostaa kättään ylöspäin viiden patansa, herttarouvansa ja hyvien välikorttiansa takia, ja haluaa täyspeliin. Länsi kertoo viidennen patansa ja samalla täyspelivoiman tarjouksella 3♠. (Tässäkin tilanteessa avajaan on

passattava 2 NT -tarjoukseen minimivoimalla, joten 3 ♠ on tpv.)  
Tukensa turvin itä päättää sarjan patatäyspeliin.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 153.

1. *Länsi*            *Itä*  
1 NT                2 ♣  
?

- (a) ♠ AKQJ ♥ 9752 ♦ AQ4 ♣ 83  
(b) ♠ KJ1074 ♥ KQ5 ♦ A10 ♣ Q92  
(c) ♠ Q7 ♥ AQJ ♦ K1063 ♣ A982  
(d) ♠ AJ2 ♥ KQ83 ♦ J4 ♣ KQ54  
(e) ♠ KJ4 ♥ AKJ ♦ 32 ♣ QJ976

2. *Länsi*            *Itä*  
1 NT                2 ♣  
2 ♦                    ?

- (a) ♠ KJ84 ♥ K7 ♦ A1083 ♣ 962  
(b) ♠ J87 ♥ AJ93 ♦ K7 ♣ 10752  
(c) ♠ KQ952 ♥ KJ74 ♦ 63 ♣ 76  
(d) ♠ Q10 ♥ AKJ4 ♦ QJ752 ♣ 93

### 4.8.2 Siirtojen 2 ♦ ja 2 ♥ jatkot

Vastaajan tehtyä viisi korttia seuraavassa värissä lupaavan siirto-  
tarjouksen 2 ♦ tai 2 ♥ sangiavaaja tarjoaa vastaajan väriä kahden  
tasolla. Tähän vastaaja

- heikolla kädellä passaa
- inviittikädellä tarjoaa 2 NT tai korottaa värin kolmen tasol-  
le, jos omistaa kuuden kortin värin



- täyspelivoimalla tarjoaa 3 NT tai jotain ”uutta” väriä.  
*Väritarjous on luonnollinen täyspelivaatimus.*

Sangitarjouksiin avaaja tarjoaa yläväriä sopivaksi katsomallaan tasolla, jos hänellä on vähintään kolmen kortin tuki.

### Esimerkkejä

Seuraavassa on esimerkkikäsiä erilaisiin tarjoussarjoihin. Oletetaan, että avaus on ollut 1 NT, ja nämä ovat vastaajan kortit:

1. ♠65432♥32♦5432♣32
2. ♠75♥AJ1054♦K742♣106
3. ♠95♥QJ9864♦A63♣82
4. ♠KQ654♥K976♦Q8♣K4
5. ♠KJ1087♥A2♦Q7♣J963
6. ♠6♥AQJ97♦KQ1053♣K4

Kädellä 1 ei saa koskaan yhtään tikkiä sangipelissä. Patapelissä käsi voi hyvinkin olla parin kolmen tikin arvoinen, jos avaajalla on vähintään kolmen kortin pata. Kädellä tehdään siirtotarjous 2♥, ja passataan avaajan tarjottua 2♠.

Esimerkissä 2 voima riittää inviitin tekemiseen (arvot ovat ”hyviä” ja herttakymppi tukevoittaa mukavasti väriä). Vastaaja tarjoaa ensin viiden kortin herttan lupaavan 2♦ ja seuraavalla kierroksella 2 NT, joka kertoo inviittivoiman. Avaajan on sitten päätettävä, pelataanko herttaa vai sangia ja onko syytä tarjota täyspeli vai jäädä osamerkintään.

Omistaessaan käden 3 vastaaja kertoo kuuden kortin värin ja inviittivoiman tarjoamalla siirron jälkeen seuraavalla kierroksella 3♥ (kahdeksan kortin herttavaltti on tiedossa, kädessä on hertta valttina 7 ap + 2 jp).

Käteen 4 on mahdutettu voimaa niin paljon, että täyspeliin on syytä mennä. Vastaaja tekee ensin siirron pataan tarjoamalla 2♥.

Seuraavalla kierroksella hän kertoo herttansa tarjouksella  $3\heartsuit$ . Tarjous on täyspelivaatimus, johon avaaaja sitten tekee päätöksen oikeasta pelivaihtoehdosta.

Aina ei ole syytä mainostaa toista väriä. Näin on tilanne useimmiten silloin, kun vastaajan toinen väri on alaväri. Esimerkkikäädellä 5 vastaaja tekee ensin siirron pataan ja tarjoaa seuraavalla kierroksella  $3NT$ . Näin hän kertoo täyspelivoiman ja viisi pataa. Avaaajan on tehtävä loput päätökset.

Käsi 6 on hertta tai ruutu valttina  $15\text{ ap} + 3\text{ jp} = 18$  pisteen arvoinen, joten slammi on hyvin mahdollinen. Vastaaja siirtää ensin herttaan tarjoamalla  $2\diamond$  ja tarjoaa sitten  $3\diamond$  luonnollisena täyspelivaatimuksena. Koska vastaaja kertoo alaväristään, hänellä on yleensä slammikiinnostusta tai hyvin epätasainen jakautuma. Tällä kertaa hänellä on molemmat edellä mainitut piirteet kädessään.

Tarkastellaan vielä rinnakkain kolmea eri tarjoussarjaa, joissa on samankaltaisia piirteitä.

i) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	ii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	iii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
$1\diamond$	$1\spadesuit$	$1NT$	$2\clubsuit$	$1NT$	$2\heartsuit$
$1NT$	$2NT$	$2\spadesuit$	$2NT$	$2\spadesuit$	$2NT$
$3\spadesuit$	...	$3\spadesuit$	...	$3\spadesuit$	pass

Sarjassa i vastaaja on kertonut inviittivoiman ja neljä *tai* viisi pataa. Sarjassa ii vastaajalla on inviittivoiman lisäksi neljä herttaa ja *enintään* kolme pataa. Sarjassa iii itä on luvannut inviittivoiman ja *tasan* viisi pataa. Sarjoissa i ja ii lännellä ei ole varmaa tietoa kahdeksan kortin valttista, mutta hän esittelee sarjassa i kolmen kortin patansa ja sarjassa ii viiden kortin värinsä. Tarjoukset kertovat samalla täyspelivoiman ja siirtävät päätöksen loppusitoumukselta vastaajalle. Sarja iii on erilainen. Siinä vastaaja on tyhjentänyt kätensä, ja avaaaja päättää saamansa tiedon pohjalta loppusitoumuksiksi  $3\spadesuit$ . Lännellä on siis minimivoima ja patatuki. Idällä ei ole tähän lisättävää.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 154.

1. *Pohj.*      *Etelä*  
 1 NT            ?

- (a) ♠KJ1093♥6♦93♣J10852  
 (b) ♠AKQ32♥A♦973♣QJ85  
 (c) ♠10943♥KQJ109♦Q4♣54

2. *Pohj.*      *Etelä*  
 1 NT            2♦  
 2♥              ?

- (a) ♠J1054♥QJ1076♦AQJ♣6  
 (b) ♠1054♥K10976♦AJ84♣6  
 (c) ♠4♥Q10832♦97♣Q9753  
 (d) ♠82♥K109752♦A5♣876  
 (e) ♠6♥AJ1075♦J10♣AKQ76  
 (f) ♠Q84♥AK1072♦QJ85♣10  
 (g) ♠-♥KQ983♦J84♣AJ1064  
 (h) ♠75♥KQJ64♦AQ10♣Q106

3. *Pohj.*      *Etelä*  
 1 NT            2♥  
 2♠              2NT  
 ?

- (a) ♠107♥KJ842♦AQ10♣KQ3  
 (b) ♠A942♥KJ5♦AKJ2♣83  
 (c) ♠K96♥QJ73♦Q8♣AQJ2  
 (d) ♠K8♥AK9♦QJ7♣K10873  
 (e) ♠Q8♥AJ1072♦AK6♣K54

## 4.9 Avaus 2 NT

Tähän mennessä on opittu tarjoamaan käsillä, joiden voima on suunnilleen 11–20 ap. Tasaisilla käsillä voiman yläraja on ollut vielä pistettä heikompi eli 19 ap. Jos voimaa on liikaa yhden tason avauksiin, pelaajalle jää tässä tarjousjärjestelmässä vielä kaksi avausvaihtoehtoa, 2 NT ja 2 ♣. Näistä 2 NT kertoo 20–22 ap ja tasaisen jakautuman. Kaikki muut vahvat kädet avataan tarjouksella 2 ♣.

- Avaus 2 NT lupaa 20–22 ap ja periaatteessa jonkin jakautumista 4333, 4432 ja 5332.

Ei ole kuitenkaan kiellettyä avata 2 NT, jos kädessä on esim. jakautuma 6322, jossa on heikko kuuden kortin alaväri.

### 4.9.1 Jatkotarjoukset

Vastaustarjoukset ovat suurelta osin samankaltaisia kuin 1 NT:n jälkeen: käytettävissä ovat Stayman, siirrot ja kvantitatiiviset slammivihjeet. Tarjous 3 ♠ sen sijaan on ihan muussa merkityksessä kuin 2 ♠ oli 1 NT:n jälkeen. Vastaukset menevät seuraavasti:

- 3 ♣ kysyy avaaajalta vähintään neljän kortin yläväriä, eli kyseessä on Stayman-konventio. Vastaaajalla on tällöin aina täyspelivoima. Tarjoukseen sopivia käsityyppejä ovat:
  - Vastaaajalla on (ainakin yksi) neljän kortin yläväri.
  - Vastaaajalla on viiden kortin yläväri ja neljä korttia toista yläväriä.
- 3 ♦ kertoo ainakin viisi herttaa ja 3 ♥ puolestaan pataväriin. Tarjous ei kerro vastaaajan voimasta mitään. Avaaaja ottaa aina siirron vastaan tarjoamalla vastaaajan lupaamaa väriä. Yleensä avaaaja tarjoaa 3 ♥/♠, mutta *aiivan maksimeilla ja hyvällä tuella* (n. 23 p vastaaajan väri valttina) avaaaja tarjoaa *täyspelin* vastaaajan värissä.

- 3 ♠ lupaa *molemmat alavärit* ja ainakin mietoa slammikiinnostusta.
- 3 NT on loppusitoumus.
- 4 NT on kvantitatiivinen pikkuslammivihje (n. 12 ap tasainen). Minimeillä avaaaja passaa ja maksimeilla tarjoaa 6 NT.
- 5 ♣/♦ on loppusitoumus. Vastaaajalla on pitkä alaväri, hyvin epätasainen jakautuma ja sopiva pistevoima (n. 5–8 ap).
- 5 NT on kvantitatiivinen isoslammivihje (n. 16 ap tasainen). Minimeillä avaaaja tarjoaa 6 NT ja maksimeilla 7 NT.

Staymanin kyselyyn avaaaja vastaa kuten 1 NT:n jälkeenkin: 3 ♦ kieltää ylävärit, 3 ♥ lupaa herttoja ja voi sisältää myös pataväriä, 3 ♠ taas lupaa padan ja kieltää hertan. Jos vastaaaja tarjoaa vastauksen 3 ♦ jälkeen 3 ♥/♠, hän kertoo viiden kortin värin ja neljä korttia toisessa yläväriässä.

Siirtojen 3 ♦/♥ jälkeen vastaaaja voi tarjota 3 NT, johon avaaaja tekee valinnan sangi- ja yläväritäyspelin välillä. Jos vastaaaja tarjoaa 4 ♣/♦, hän kertoo 5–5-jakautuman ja slammikiinnostusta.

Tarjous 3 ♠ kertoo molemmat alavärit. Yleensä jakautuma on 5–5, tai jos voimaa on reilusti, riittää 5–4-jakokin. Hyvällä kädellä ja vähintään neljän kortin värillä avaaaja tarjoaa alaväriä neljän tasolla. Huonolla sopivuudella ja/tai minimivoimalla hän tarjoaa 3 ♠:n jälkeen 3 NT.

Kvantitatiivisten slammivihjeiden jatko on aivan samantyyppinen kuin avauksen 1 NT jälkeen.

### Esimerkki 1

Ensiksi katsotaan muutama esimerkkisarja Stayman-konvention käytöstä.

i)	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	ii)	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
	2 NT	3 ♣		2 NT	3 ♣
	3 ♥	3 NT		3 ♦	3 ♠
	4 ♠	pass		4 ♠	pass

Sarjassa i avaaaja kertoo ylävärikyselyyn herttansa. Vastaaaja kertoo tarjouksella 3 NT neljän kortin padan. Avaaaja tarjoaa patatäyspelin, joten hänellä on myös neljän kortin pata.

Toisessa tarjoussarjassa avaaaja kieltää ylävärit tarjoamalla 3  $\diamond$ . Vastaaaja kertoo viisi pataa ja neljä herttaa. Avaaajalla lie-nee kolme pataa, koska hän tarjoaa 4  $\spadesuit$ .

### Esimerkki 2

Siirrotkin menevät samalla kaavalla kuin avauksen 1 NT jälkeen.

	i) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	ii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	iii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
	2 NT	3 $\diamond$	2 NT	3 $\heartsuit$	2 NT	3 $\diamond$
	3 $\heartsuit$	3 NT	3 $\spadesuit$	pass	4 $\heartsuit$	pass
	pass					

Ensimmäisessä tarjoussarjassa vastaaaja kertoo viisi herttaa ja pyytää sitten avaaajaa valitsemaan hertta- ja sangitäyspelistä sopivamman. Avaaajalla on luultavasti vain kaksi herttaa, koska hän päättää passata tarjoukseen 3 NT.

Keskimmäinen sarja ilmaisee, että siirron voi tehdä aivan mitättömälläkin kädellä. Idällä on luultavasti vain 0–3 ap, koska hän halusi jäädä kolmen tasolle, vain yhtä tikkiä alle täyspelin. Avaaajalla on joko minimivoima tai huonohko patatuki.

Viimeisessä sarjassa avaaajan käsi on niin hyvä herttape- liin, että avaaaja haluaa täyspeliin, vaikka vastaaaja olisikin ha- lukas pysähtymään osamerkintään. Esimerkkikäsi kelpaavat  $\spadesuit$  AK85  $\heartsuit$  AK103  $\diamond$  AK7  $\clubsuit$  84 ja  $\spadesuit$  K74  $\heartsuit$  AKQ  $\diamond$  76  $\clubsuit$  AKQ96. Idän voima ei riitä slammiin, ja sarja päättyy täyspeliin.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 154.

1. *Pohj.*      *Etelä*  
2 NT            ?

(a)  $\spadesuit$  63  $\heartsuit$  932  $\diamond$  1032  $\clubsuit$  Q9854

- (b) ♠A10732♥83♦932♣Q98
- (c) ♠K1052♥Q94♦J853♣Q8
- (d) ♠K8652♥Q952♦4♣754
- (e) ♠A2♥J6♦QJ107♣A10762
- (f) ♠108♥Q5♦K953♣Q8742
- (g) ♠KQ7♥85♦AJ73♣Q982
- (h) ♠K107643♥8♦10965♣76

2. Pohj. Etelä

2NT 3♣

?

- (a) ♠AQJ6♥K3♦AKJ8♣Q74
- (b) ♠AQJ6♥KJ84♦K3♣AQ4
- (c) ♠J2♥KQ1074♦AKQ♣AQ3
- (d) ♠KJ8♥AQ72♦KQ95♣AQ
- (e) ♠KQJ♥AKJ♦32♣AQJ94

## 4.10 Avaus 2♣

Kaikista vahvimmat kädet avataan tarjouksella 2♣. Tasaisella kädellä voimaa on vähintään 23 ap, koska heikommille käsille löytyy avaus joko yhden tasolta tai sitten 2NT kelpaa. Epätasaisilla käsillä määrittely ei ole yhtä selkeää. Jatkotarjoamisen helpottamiseksi on yleinen sopimus, että *jos tarjouksella 2♣ avannut pelaaja ei toisella vuorollaan tarjoa 2NT*, joka lupaa 23–24 ap ja tasaisen jakautuman, *tarjous on tpv*. Siten *avauksessa 2♣ tulisi epätasaisella kädellä olla (ainakin melkein) täyspeleihin riittävät kortit omassa kädessään*. Jos kädessä on jokin pitkä ja vahva väri, tikkiarviointi onnistuu kohtuullisen helposti, mutta esim. 5–4-jakautumilla kyse on usein jonkinlaisesta arvaamisesta. Tyypillinen voima epätasaisissa käsissä on 22+ ap, mutta alle 20 ap on mahdollinen, jos kädessä on pitkä tikkiväri.

Pelaaja valitsee avaukseksi 2♣, jos hänellä on

- ainakin 23 ap ja tasainen jakautuma
- tikit täyspeliin omissa korteissaan
- niin paljon voimaa, että omalla puolella on hyvin usein täyspeli, vaikka partnerilla olisi 0-5 ap.

### Esimerkkejä

Kaikilla seuraavilla käsillä on syytä avata 2♣:

1. ♠AKJ5♥K52♦KQ94♣AK, 23 ap ja tasainen jakautuma
2. ♠A74♥A♦A82♣AKQJ73, 3 NT omissa korteissa
3. ♠AKQ965♥KQJ♦AK5♣6, 4♠ ainakin erittäin lähellä kotipeliä, vaikka partnerilla olisi 0 ap
4. ♠AKQJ4♥AKQ87♦82♣9, 4♥/♠ liki kotipeliä (Esimerkiksi kädellä ♠7♥9542♦753♣Q10653 vastaaja passaisi avaukseen 1♠, vaikka 4♥ olisi helppo kotipeli.)
5. ♠J♥AQJ96♦AKJ5♣AK10, voimaa niin paljon, että heikonkin käden kanssa täyspeli on mahdollinen.

Avausta 2♣ ei kuitenkaan käytetä, ellei kädessä ole reilusti puolustustikkejä. Tästä syystä esim. kädellä

♠KQJ1076♥AQJ1084♦–♣8

ei avata 2♣ vaan 1♠, vaikka melkein mitä tahansa lepääjän kättä vastaan 4 yläväriä olisi yleensä helppo kotipeli. Alarajana avauksen voimalle voi pitää 18 arvopistettä.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 154.

1. Mitä avaat seuraavilla korteilla?

(a) ♠AJ873♥AQJ♦AK♣KJ5



- (b) ♠AK♥KQJ10986♦AK♣98  
 (c) ♠KQJ6♥AQJ106♦AJ10♣K  
 (d) ♠AKJ1093♥-♦KQ♣KQJ74  
 (e) ♠AQ4♥AKQ95♦AKJ3♣8

### 4.10.1 Jatkotarjoukset

Kun pelaaja avaa erittäin vahvan käden lupaavalla tarjouksella 2♣, kyseisen parin yhteinen voima on jakautunut hyvin epätasaisesti. Voi hyvinkin olla, että toisella pelaajalla on 20 ap enemmän kuin toisella. Tästä syystä on varsin tarpeellista, että vahva käsi tulee useimmiten pelinviejäksi, jolloin vahva käsi jää piiloon, ja puolustajien on vaikea hahmottaa pelinviejän arvokorttien sijaintia. Jatkotarjoukset on rakennettu siten, ettei vastaajan ”ole pakko” tarjota huonolla kädellä toisella vuorollaan esim. sangitäyspeliä, vaan juuri sitoumukseen 3NT avaaaja tulee useimmiten pelinviejäksi.

Vastaustarjouksissa sangitarjoukset kertovat tasaisesta kädestä, jossa on voima jakautunut suunnilleen tasaisesti kaikkiin väreihin. 2♦ tarjotaan kaikilla heikoilla (0–5 ap) käsillä, ja käsillä, joilla on parempi ensin kuulla, millainen käsi avaaajalla on. Muut tarjoukset lupaavat vähintään 6 ap ja epätasaisen käden sekä ainakin viisi korttia tarjotussa värissä. Seuraavassa esitellään eri vastaustarjousten merkitykset.

- 2♦ = a) 0–5 ap b) 6+ ap, odottaa lisätietoja avaaajalta  
 esim. ♠KQ1072♥Q4♦105♣8743
- 2♥/♠ = 6+ ap, väh. 5 kortin väri, usein epätasainen  
 esim. ♠KQ1072♥Q432♦42♣83  
 tai ♠K4♥AJ9854♦865♣72
- 2NT = 7–8 ap, tasainen, voimaa kaikissa väreissä  
 esim. ♠Q107♥J865♦K96♣Q85
- 3♣/♦ = 6+ ap, väh. 5 kortin väri, usein epätasainen  
 esim. ♠Q984♥9♦742♣AQ854
- 3NT = 9–10 ap, tasainen, voimaa kaikissa väreissä  
 esim. ♠J96♥Q75♦K75♣KJ83

Katsotaan hieman perusteluja, miksi edellä olleella kädellä ♠KQ1072♥Q4♦105♣8743 jäädään odottamaan lisätietoja avajaan kädestä tarjoamalla 2♦, eikä tarjota 2♠, joka kertoisi viiden kortin värin ja ainakin kuusi arvopistettä. Kyseinen käsihän sopisi mainiosti 2♠:n määritelmään. Syynä odotteluun on se, että mainitulla kädellä voidaan aivan turhaan joutua ikäviin tarjoustilanteisiin. Vertaa seuraavia sarjoja:

i) <i>Pohj.</i>	<i>Etelä</i>	ii) <i>Pohj.</i>	<i>Etelä</i>
2♣	2♠	2♣	2♦
3♦	?	3♦	?

Ensimmäisessä sarjassa vastaajalla ei ole mitään hyvää tarjousta käytettävissään: ei ruututukea, ei kuuden kortin pataa, ei herttaväriä eikä pitoja tarjoamattomissa väreissä sangiin. Jotain on valehdeltava, ja 3♠ lienee pienin paha.

Jälkimmäisessä sarjassa vastaajalla ei ole ongelmia. Hän tarjoaa patavärinsä. Jos avajaan on kolmen kortin tuki, avajaan tarjoaa 4♠. Muuten hän yleensä tarjoaa 3NT, jolloin kyseinen sitoumus saadaan vahvan käden pelattavaksi.

Tyypillisiä käsiä ”odottavaan” 2♦-tarjoukseen ovat tasaisehkö kädet, joista löytyy vain yksi kerrottava piirre (kuten edellä viiden kortin pataväri), ja tasaiset kädet, jotka eivät sovi vastauksiin 2NT ja 3NT. Lisäksi mukaan tulevat epätasaiset kädet, joissa pitkät värin ovat hyvin heikkoja ja voima on lyhyissä väreissä.

Myöhempiin tarjouksiin sovelletaan seuraavia sääntöjä:

- *Avaajan tarjoukset ovat luonnollisia täyspelivaatimuksia* (ainoa poikkeus: 2♣-2♦;2NT), ts. väritarjous lupaa pituutta kyseisessä värissä ja sangi kertoo tasaisesta jakautumasta. Ensimmäinen väritarjous kertoo ainakin viiden kortin värin. Jos avajaan tarjoaa kahta väriä, toisen värin pituudeksi riittää neljä korttia.
- Sarja 2♣-2♦;2NT kertoo 23–24 ap ja tasaisen jakautuman. Tarjous ei ole vaatimus, joten vastaaja saa passa-

ta aivan mitättömällä kädellä. 2♣-2♦;3NT lupaa voimaa 25–27 ap ja tasaisen jakautuman. Sarjassa 2♣-2♦;2NT käytetään täsmälleen samoja jatkotarjouksia kuin avauksen 2NT jälkeen. Käytössä ovat siis Staymanin yläväririkysely 3♣, siirtotarjoukset 3♦/♥ ynnä muut aiemmin esitellyt sopimukset. Sarjassa 2♣-2♦;3NT on neljän tasolla 4♣ Stayman ja 4♦/♥ siirtoja. Korotukset 4NT ja 5NT ovat kvantitatiivisia slammivihjeitä.

- Sarjassa 2♣-2♦;2♥/♠ *vastajaan hyppykorotus yläväritäyspeliin lupaa heikon käden ja kieltää ässät sekä kuninkaas.* Jos vastajalla on tuki ja isoja kortteja kädessään, hän korottaa ylävärin kolmen tasolle, minkä jälkeen alkavat slammitutkimukset. Ideana on säästää tarjoustilaa, jotta voidaan selvittää slammimahdollisuuksia alle täyspelitason. Samoin avajaan 3♣/♦-tarjouksiin hyppykorotus 5♣/♦ on heikko ja kieltää isot kuvat, kun taas korotus 4♣/♦ kertoo vahvemmassa kädessä.

Huomaa ero aiempiin 1 yli 1 -sarjoihin. Niissä 2♥/♠ *ei yleensä ollut vaatimus*, joten hyppy täyspeliin lupasi paremmat kortit kuin korotus kolmen tasolle. Nyt avajaan 2♥/♠ on *tpv*, minkä vuoksi halutaan säästää tilaa isojen pelien etsimiseen ja huonoilla korteilla pysähdytään nopeasti.

- Muuten vastajaan tarjoaminen noudattaa aiemmin opittuja piirteitä, eli värin tarjoaminen lupaa pituutta kyseisessä värissä ja 3NT ehdottaa loppupeliä. ”Neljäs väri” on kuitenkin vastajalta keinotekoinen tarjous, joka pyytää lisätietoja avajalta.

Tarkastellaan vielä muutamia esimerkkisarjoja, joissa molemmat kädet ovat näkyvissä.

**Esimerkki 1**

♠AQ4	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠J62	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥KJ83	♥A742	2♣	2♦				
♦AKQ4	♦873	2NT	3NT				
♣A7	♣K85	pass					

Vastajaan käsi ei sovellu tarjoukseen 2NT, joten hän joutuu tarjoamaan odottavan 2♦. Avaaja kertoo 23–24 ap ja tasaisen jakautuman. 4333-jakautumalla ja ilman slammikiinnostusta itä tarjoaa 3NT.

**Esimerkki 2**

♠A10	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠KJ874	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥A	♥Q975	2♣	2♠				
♦KQJ6	♦9	3♣	4♣				
♣AKJ1053	♣Q86	...					

Nyt idällä on käsi, jolla hän ei joudu ikäviin tilanteisiin 2♠-vastauksen jälkeen: avaajan tarjouksiin 2NT ja 3♦ hän voi tarjota 3♥, ja ristiin löytyy hyvä tuki. Tuki kannattaa kertoa heti eikä mainostaa välissä heikkoa herttaväriä. Tämä on selvä ero 2♣-avauksen ja 1 väriä -avausten välillä. Kun 2♣-avauksen jälkeen löytyy yhteinen valtti, slammi on usein näköpiirissä. Slammin tarjoaminen helpottuu, kun valtti sovitaan ripeästi.

**Esimerkki 3**

♠AKQJ85	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠72	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥KQJ	♥9853	2♣	2♦				
♦AKQ	♦7654	2♠	4♠				
♣Q	♣964	pass					

Heikolla kädellään itä joutuu tarjoamaan 2♦. Länsi kertoo patavärisensä. Idän ei kannata tarjota mitättömiä värejään, vaan hän kieltää isot kuvakortit ja lupaa jonkinlaisen patatuen tarjoamalla 4♠. Avaaja näkee, että kaksi ässää puuttuu, joten slammiin ei ole mahdollisuuksia, ja hän passaa.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 154.

1. *Länsi*            *Itä*  
 2♣                    ?

- (a) ♠92♥AQJ964♦J83♣53  
 (b) ♠Q10942♥764♦K98♣105  
 (c) ♠Q107♥10964♦KJ5♣KJ7  
 (d) ♠82♥AQ754♦952♣J62  
 (e) ♠KJ86♥A1093♦54♣762

2. *Länsi*            *Itä*  
 2♣                    2♦  
 ?

- (a) ♠AKQ1097♥J♦AK84♣AQ  
 (b) ♠AK6♥AQ1083♦AQ♣KJ4  
 (c) ♠AQ4♥AKQ95♦AKJ3♣8  
 (d) ♠KQ♥9♦AK7♣AKQ10952  
 (e) ♠KQ3♥AK♦KQ8♣AKJ108

3. *Länsi*            *Itä*  
 2♣                    2♦  
 2♠                    ?

- (a) ♠82♥AQ754♦952♣J62  
 (b) ♠4♥KJ73♦9843♣QJ72  
 (c) ♠872♥QJ965♦873♣104  
 (d) ♠K975♥A1063♦72♣1053

## 4.11 Estotarjoukset

Tähän asti kaikki tarjoamisopetus on käsitellyt sitä, kuinka oma puoli saa selvitettyä yhteisen voimansa ja käsien yhteensopivuuden, kun avaaajalla on ainakin 11 ap kädessään. Myös tuota rajaa heikommilla käsillä on silloin tällöin tikinottokykyä. Esimerkiksi kädellä

♠32♥KQJ10987♦32♣32

saa aina kuusi tikkiä herttavalttia pelattaessa. Kuusi tikkiä on melkein puolet kaikista 13 tikistä, ja olisi suurta haaskausta, jos tuollaisilla käsillä ei olisi muuta mahdollisuutta kuin passata. Tällaisia n. 5–10 arvopisteen tikkikäsiä varten ovat ns. *estotarjoukset*, joista käytetään myös nimitystä *heikot hypyt*. Tässä tarjousjärjestelmässä avauksista ”heikkoja” ovat kaikki avausta 2♣ korkeammat väriavaukset aina avaukseen 4♠ asti. Myös avaus 3NT on merkitykseltään osin estoluonteinen. Avaukset lupaavat vain vähän voimaa ja niiden tekemiseksi joudutaan hyppäämään ainakin ensimmäisen tarjoustason yli, mistä juontuu nimitys heikot hypyt.

Estoavauksilla on kolme eri tehtävää tarjoussystemissä.

- Heikoilla avauksilla pyritään selvittämään normaalia ”avauskättä” heikompien käsien tikkipotentiali ja löytämään omalle puolelle maksimaalisen pistemäärän tuova sitoumus. Tämä tavoite on täysin sama kuin aiempien 11+ ap avausten kanssa.
- Toiseksi heikoilla tarjouksilla pyritään häiritsemään vastustajien tarjoamista ja pakottamaan heidät tekemään päätökset loppusitoumuksesta vähäisen tiedonvaihdon pohjalta. Tästä tulee nimitys estotarjoukset.
- Kolmanneksi heikot hypyt mahdollistavat varsin usein esim. vastustajan täyspelin päälle *uhrautumisen*. Tällä tarkoitetaan sitä, että tarjotaan vastustajan täyspelin päälle oma peli, joka kahdennetuista pideistä huolimatta tulee omal-

le puolelle edullisemmaksi kuin vastustajien täyspeli kotipelinä.

- Esimerkiksi on parempi pelata  $4\spadesuit$  kahdennettuna vaarattomassa vyöhykkeessä kahteen piettiin, jolloin vastustajat saavat 300 pistettä, kuin antaa heidän pelata  $4\heartsuit$ , josta he saisivat kotipelistä vaarattomassa 420 ja vaarassa 620 pistettä.

Liian innokas ei kuitenkaan kannata olla. Varma tapa saada huono tulos jaosta on uhrautua omalla pietipelillä vastustajan pietipelin päälle. Tällöin kyseessä on ns. Fantom-uhraus.

Koska estoavausten jälkeen päädytään kohtuullisen usein pietipeliin tai mietitään, kannattaisiko kokeilla uhrausta vastustajien tarjoaman täyspelin päälle, on syytä aina olla tarkkana vyöhyketilanteen kanssa. Vaarattomassa vyöhykkeessä pietipelit ovat halvempia kuin vaarassa, minkä vuoksi estotarjouksia voi tehdä aggressiivisemmin vaarattomassa kuin vaaravyöhykkeessä. Ohjeena estotarjouksiin on ns. *4-3-2-sääntö*, joka sanoo, että estotarjoajan omat kortit riittävät

- neljä tikkiä vaille kotipeliin, jos itse on vaarattomassa ja vastustajat vaarassa (ns. *edullinen vyöhyke*)
- kolme tikkiä vaille kotipeliin, jos molemmat parit ovat samassa vyöhykkeessä (ns. *tasavyöhykkeet*)
- kahta tikkiä vaille kotipelin, jos ollaan vaarassa ja vastustajat ovat vaarattomassa (ns. *epäedullinen tai huono vyöhyke*).

Edellä olleella kuuden tikin esimerkkikädellä  $\spadesuit 32 \heartsuit KQJ10987 \diamondsuit 32 \clubsuit 32$  voisi siten avata edullisessa vyöhykkeessä  $6 + 4 = 10$  tikin tasolla eli  $4\heartsuit$ , tasavyöhykkeessä kortit riittäisivät kolmen tasolle, ja huonossa vyöhykkeessä avattaisiin  $2\heartsuit$ .

Erytisen otollinen paikka estoavaukseen on ”kolmannessa kädessä” vaarattomassa eli kahden passin jälkeen, siis esim. seuraavassa sarjassa.

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
pass	pass	?	

Etelä näkee kahden edellisen pelaajan passanneen, joten heillä on yleensä enintään 10 ap/käsi, eli yhteensä korkeintaan 20 ap. Jos etelän käsi on vaikkapa ♠7♥84♦AJ98754♣1092, hän voi laskea, että omalla puolella on korkeintaan 10 + 5 = 15 ap ja lännellä on vähintään 15 ap. Vastustajilla on ainakin 25 ap, joten heillä on käytännössä täyspelipisteet. Jotta itä-länsi ei pääsisi liian helpolla, etelän kannattaa tehdä estotarjous ruudussa. Tässä tilanteessa pohjoinen-etelä ei voi hukata omaa täyspeliä etelän estotarjouksen takia.

Toisessa kädessä ei ole yleensä tapana tehdä mitään riehakkaita estotarjouksia kyseenalaisilla käsillä, vaan siinä tilanteessa tarjotaan kurinalaisesti systeemin mukaan. On nimittäin hyvinkin mahdollista, että omalla parilla on jaon vahvin käsi. Tämän vuoksi estoavaajalla tulee olla ne kortit, jotka hän tarjouksellaan lupaa, eikä vaatimuksista tinkiminen ole sallittua.

Myös ensimmäisessä kädessä, siis jakajana, useimmat parit toimivat maltillisen linjan mukaan. Tosin vastakkaistakin näkemystä esiintyy.

Kolmen passin jälkeen ei ole enää syytä pelata estotarjouksia, sillä vastustaja ei ole menossa mihinkään isoihin peleihin molempien jo passattua. Tästä syystä on yleinen sopimus, että *neljännen käden "estotarjoukset"* lupaavat *minimiavauskäden* ja pitkän, vahvan värin. Siten esim. seuraavassa sarjassa

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
pass	pass	pass	2♠

lännen käsi voisi olla vaikkapa ♠AQJ1084♥A3♦864♣73, siis 10–12 ap ja hyvä kuuden kortin pataväri.

#### 4.11.1 Avaukset 2♦, 2♥ ja 2♠

Heikot kahden tason avaukset 2♦, 2♥ ja 2♠, eli *heikot kakkoset* lupaavat



- (5)6–10 ap, hyvän kuuden kortin värin ja tikkejä n. 4-3-2-säännön mukaan.

Jakoa rajoittaa lisäksi se, että *kädessä ei saa olla neljän kortin yläväriä*, jotta estotarjous ei johtaisi oman 4–4-yläväriä hukkauttamiseen.

### Esimerkki 1

Seuraavilla käsillä voi avata heikolla kakkosella vaaravyöhykkeessä ja myös epäedullisessa vyöhykkeessä.

i) ♠6	ii) ♠KQ10965	iii) ♠Q4
♥J82	♥4	♥KQJ7543
♦AKJ975	♦A753	♦86
♣742	♣92	♣63

Kädet i ja ii avattaisiin 2♦ ja 2♠ myös vaarattomassa, mutta viimeisellä kädellä avaus olisi vaarattomassa 3♥.

### Esimerkki 2

Seuraavalla sivulla on käsiä, joilla voi avata heikolla kakkosella vaarattomassa vyöhykkeessä, mutta ei välttämättä vaarassa.

i) ♠6	ii) ♠K109654	iii) ♠Q4
♥Q82	♥94	♥QJ8754
♦KQ10765	♦K53	♦862
♣742	♣J2	♣Q3

Ensimmäinen käsi on rajatapaus, jolla voi avata 2♦, kun molemmat parit ovat vaarassa. Epäedullisessa vyöhykkeessä kädellä kannattaa passata.

Toinen käsi soveltuu heikkoon kakkoseen aina vaarattomassa, mutta on liian heikko vaarassa tarjoamiseen.

Viimeisellä kädellä voi häiritä vastustajia estotarjouksella kolmannessa kädessä vaarattomassa vyöhykkeessä. Muihin tapauksiin käsi on liian heikko. Erityisesti toisessa kädessä heikon hypyn pitää perustua kunnolliseen käteen myös vaarattomassa vyöhykkeessä, ja kädellä iii on tällöin passattava.

## Heikkojen kakkosten jatkotarjoukset

Vastaaajan päälinjat ovat hyvin selkeät.

- Heikko käsi (0–12 ap) ilman tukea avausväriin passaa. Näin on tehtävä, vaikka avausvärissä olisi renonssi.
- Jos vastaajalla on tuki avaaajan väriin, hän voi korottaa avaaajan väriä. Nyrkkisääntö on, että *korottaa voi yhtä monen tikin tasolle kuin omalla puolella on valtteja*. Koska avaaajalle on syytä olettaa kuuden kortin väri, kolmen tasolle (eli yhdeksän tikin tasolle) tarvitaan yhteensä yhdeksän valttia, ja siten kolmen kortin tuki riittää. Vastaavasti taas neljän tasolle tarvitaan neljän kortin tuki. Korotuksia ei kuitenkaan pidä tehdä ihan tasaisella kädellä, vaan 4333-jakautumalla on syytä tarjota pykälää vähemmän kuin valttimäärä osoittaa. Sarjat  $2\heartsuit-3\heartsuit$  ja  $2\spadesuit-3\spadesuit$  eivät ole täyspelivihjeitä, vaan tarkoitettuja vastustajan häirintään.
- *Vahvalla kädellä vastaaja voi kysyä avaaajan käden laatua tarjoamalla 2NT*. Vastaukset ovat:
  - $3\clubsuit$  = minimi (6–8 ap), huono avausväri
  - $3\diamondsuit$  = minimi, hyvä avausväri
  - $3\heartsuit$  = maksimi (8–10 ap), huono avausväri
  - $3\spadesuit$  = maksimi, hyvä avausväri
  - 3NT = avausvärissä AKQxxx (siis kuuden kortin väri, jossa on kolme suurinta korttia).

Hyvän värin huipussa on kaksi kuvaa kolmesta suurimmasta, siis KQ/AQ/AK, huonon värin huipussa taas on enintään yksi kolmesta suurimmasta kortista. Esitetty konventio kulkee nimellä *Ogust*. Täyspelimahdollisuudet selvitetään yleensä tätä kyselyä käyttäen.

- Myös uuden värin tarjoaminen lupaa vahvan käden, tyypillisesti n. 15+ ap ja vähintään viiden kortin värin. Tarjous on kierrosvaatimus.

Estotarjousten jälkeen tarjoaminen on varsin suoraviivaista, mutta katsotaan silti joitakin esimerkkejä.

### Esimerkki 1

Itä avasi vaarattomassa vyöhykkeessä 2♥. Lännen kortit ovat:

i) ♠KQ73	ii) ♠82	iii) ♠952
♥9	♥KQ4	♥K873
♦KQ92	♦AJ854	♦9
♣KQ62	♣762	♣QJ963

Kädellä i länsi passaa. Vaikka pisteitä voikin olla liki täyspeliin tarvittava määrä, huono yhteensopivuus hertassa ja ässien puute kaatavat täyspelit käytännössä aina. Sangissa herttaa ei saada kasvatettua tai tikkejä ei päästä hakemaan. Herttapelissä taas menee yleensä kolme ässää, ja lisäksi tikki tai kaksi valtista.

Toisen käden tarjous on 3♥. Voima ei riitä täyspeliin, mutta yhdeksän kortin valtti löytyy. Samalla tulee kerrottua, että hertta kelpaa lähtökortiksi, jos vastustaja tarjoaa jotain 3♥:n päälle.

Viimeisellä kädellä häiritään vastustajia tarjoamalla 4♥. Kymmenen kortin valtilla voi tarjota epätasaisella kädellä rauhallisin mielin neljän tasolla. Huomaa, että sama tarjous voidaan tehdä myös paljon vahvemmalla kädellä, esim. kokoelmalla ♠AK95♥Q87♦95♣AK109, jolloin tarjouksella 4♥ tavoitellaan täyspelibonusta vakavissaan. Tämä vaikeuttaa vastustajien tarjoamista korotuksen jälkeen, koska he eivät voi tietää, onko vastaaaja liikkeellä vahvalla vai heikolla kädellä.

### Esimerkki 2

♠AQ9853	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P						
L I						
E						
♥85	♠K74	2♠	2NT			
♦74	♥KJ102	3♦	3NT			
♣J84	♦QJ9	pass				
	♣AKQ					

Itä kysyy avajaan käden laatua 2NT-konventiolla. Länsi kertoo minimi ja hyvän värin, mistä itä pääättelee lännelle ♠AQxxxx. Itä pystyy laskemaan sangiin kuusi patatikkiä ja kolme ristitikkiä. Lisäksi vastaaaja näkee, että puolustus ei voi

saada päältä pietiä. Siispä hän tarjoaa 3NT. Huomaa, että 4♠ menee piettiin, jos pelinviejä menettää kaksi ruutua ja herttaa.

### Esimerkki 3

♠ 92 ♥ 875 ♦ KQ10865 ♣ K4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">P</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">L I</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ Q106 ♥ AKJ943 ♦ A2 ♣ AJ	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"><i>Länsi</i></td> <td style="width: 50%;"><i>Itä</i></td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>2♥</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td>pass</td> </tr> </table>	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	2♦	2♥	4♥	pass
P												
L I												
E												
<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>											
2♦	2♥											
4♥	pass											

Vastaaja esittelee tarjouksellaan pitkän herttaväarin ja vahvan käden. Avaajalla on tuki ja mieluummin maksimit ("hyviä arvoja") kuin minimit, joten hän korottaa suoraan täyspeliin. Ilman tukea länsi olisi tarjonnut minimeillä avausväriään uudelleen, siis 3♦, ja maksimeilla väriä, jossa hänellä on voimaa/jonkinlainen sangipysäytys. Vastaajan yläväriä kannattaa korottaa yleensä jo kahden kortin tuella.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 154.

1. *Pohj.*    *Itä*    *Etelä*    *Länsi*  
 2♦            pass        ?

- (a) ♠ KJ96 ♥ Q103 ♦ 64 ♣ AJ83  
 (b) ♠ A1095 ♥ 3 ♦ J873 ♣ KQ82  
 (c) ♠ 94 ♥ AK95 ♦ K106 ♣ J1075  
 (d) ♠ J106 ♥ QJ82 ♦ 763 ♣ QJ4  
 (e) ♠ A9 ♥ AK95 ♦ K106 ♣ J1075  
 (f) ♠ AQ10764 ♥ AK1043 ♦ 8 ♣ 5  
 (g) ♠ 8 ♥ 104 ♦ QJ742 ♣ AJ1076

2. *Pohj.*    *Itä*    *Etelä*    *Länsi*  
 2♥            pass        2NT        pass  
 ?

- (a) ♠ 108 ♥ KQJ854 ♦ 76 ♣ J82

- (b) ♠4♥AQ10763♦965♣K109  
 (c) ♠AJ7♥KJ8542♦J3♣97  
 (d) ♠6♥QJ9743♦KQ4♣752  
 (e) ♠874♥AKQ874♦952♣J

#### 4.11.2 Avaukset 3♣, 3♦, 3♥ ja 3♠

*Kolmen tason estoavauksissa on yleensä seitsemän kortin väri, ja tikkejä suunnilleen 4-3-2-säännön mukaisesti.* Kannattaa ottaa huomioon, että 7222-jakautuma on selvästi huonompi kuin 7321, minkä vuoksi sillä on syytä joskus tyytyä heikkoon kakkoseen vaaravyöhykkeessä. Kolmannessa kädessä vaarattomassa voi tarjota myös 6-4-jakautumalla, jos rohkeus riittää. Tarjousta 3♠ ei kannata tehdä varsinkaan vaaravyöhykkeessä millään ”urheilullisella” kädellä, sillä pataeston tekijästä tulee varsin usein pelinviejä.

#### Esimerkki 1

- |          |           |          |
|----------|-----------|----------|
| i) ♠6    | ii) ♠83   | iii) ♠75 |
| ♥Q82     | ♥KJ107532 | ♥4       |
| ♦AQJ9765 | ♦5        | ♦J1062   |
| ♣74      | ♣K64      | ♣KQ9854  |

Ensimmäinen käsi edustaa tyypillistä vaaravyöhykkeen estoavausta 3♦. Kädellä saa huononkin lepääjän käden kanssa yleensä ainakin kuusi tikkiä ruutupelissä, ja hertassa on pieniä toiveita lisätikkiin, jos lepääjältä löytyy jotain apua väriin. Käsi ii kelpaa mainiosti vaarattoman vyöhykkeen estoavaukseen 3♥. Kolmas käsi edustaa reipasta 3♣-avausta, kun ollaan kolmannessa kädessä vaarattomassa vyöhykkeessä.

#### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 154.

1. Mitä tarjotaan toisena kätenä i) edullisessa vyöhykkeessä ii) tasavyöhykkeessä iii) epäedullisessa vyöhykkeessä?

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
pass	?		

- (a) ♠AQ109652♥3♦Q104♣76  
 (b) ♠73♥KQ98643♦94♣Q5  
 (c) ♠–♥85♦KJ109865♣J1074  
 (d) ♠62♥J♦10863♣AKJ1063  
 (e) ♠KQ♥74♦Q986432♣98

2. Mitä etelä tarjoaa tasavyöhykkeessä?

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
3♥	pass	?	

- (a) ♠Q864♥–♦73♣AK98754  
 (b) ♠A85♥J9♦AKQ7♣10732  
 (c) ♠QJ54♥942♦KQJ♣QJ3  
 (d) ♠KJ875♥94♦AJ63♣J8  
 (e) ♠AKJ98♥Q♦KQJ6♣AJ6  
 (f) ♠AKJ985♥8♦KQJ6♣AJ

#### 4.11.3 Avaukset 4♣, 4♦, 4♥ ja 4♠

Estoavaukset neljän tasolla varsinkin alavärissä sisältävät varsin usein kahdeksan kortin värin. Yläväreissä taas seitsemän kortin avaukset ovat suhteellisen yleisiä, mutta tällöin jakautumana on usein esim. 7–4. Yläväriavauksissa voi voimaa olla jopa heikon avauskäden verran. Esimerkiksi kädellä

♠J♥AK109764♦KQ85♣9

kannattaa avata  $4\heartsuit$  eikä  $1\heartsuit$ . Täyspeliin riittää vastaajalle niinkin vähän kuin  $\spadesuit 65432\heartsuit 532\diamondsuit J10\clubsuit 432$ , eli vastaajan voi olla vaikeaa arvostaa korttejaan täysimääräisesti. Toisekseen vaihtoehtoiset sarjat, esim.  $1\heartsuit-1\spadesuit; 2\heartsuit$  ja  $1\heartsuit-1\spadesuit; 2\diamondsuit$ , johtavat turhan usein passiin vastaajalta. (Muista, että toisen kierroksen  $4\heartsuit$ -tarjous lupaisi 1 yli 1 -sarjassa ainakin 18 ap ja kuuden kortin värin.) Koska kättä ei siis voi hallitusti kuvata, tarjotaan jonkinlaisena keskiarvotarjouksena  $4\heartsuit$ . Toki tällaisilla avauksilla silloin tällöin jää oma slammi tarjoamatta, mutta keskimäärin tämä tyyli johtaa hyviin tuloksiin.

Alaväriavaukset ovat harvinaisia neljän tasolla, koska niissä ei ole samaa täyspelihoukutinta kuin yläväriavauksissa. Lisäksi kahdeksan kortin väri sattuu kouraan varsin harvakseltaan.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 155.

- Mitä etelä tarjoaa, kun vyöhyke on i) edullinen ii) tasa-vyöhyke iii) epäedullinen?

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
pass	pass	?	

- $\spadesuit AKQ108753\heartsuit - \diamondsuit 1095\clubsuit Q7$
- $\spadesuit 9\heartsuit KQJ8654\diamondsuit Q984\clubsuit 6$
- $\spadesuit 74\heartsuit 95\diamondsuit AKJ107543\clubsuit 8$
- $\spadesuit J\heartsuit 82\diamondsuit K106\clubsuit AQJ9763$
- $\spadesuit 109\heartsuit AKQ8754\diamondsuit 95\clubsuit J3$
- $\spadesuit 2\heartsuit QJ1098742\diamondsuit 72\clubsuit 85$
- $\spadesuit -\heartsuit J1097\diamondsuit AKJ987542\clubsuit -$

## 4.12 Slammien tarjoaminen

Slammien hallittu tarjoaminen on yksi bridgen vaativimpia osa-alueita. Pikkuslammissa saa menettää vain yhden tikin ja isoslammissa ei yhtään, joten suuriin virheisiin ei tarjoussarjassa ole varaa. Varsinkin isoslammien tarjoaminen vaatii suunnilleen sen, että pelaaja kykenee paikallistamaan tärkeimmät kortit omalle puolelle ja laskemaan tämän perusteella parin saavan 13 tikkiä. Tosin pietislammeja tulee eteen kaikille ja kaikki alle 100 %:n pelit menevät joskus pietiin, joten asiaan ei pidä suhtautua liian ryp- pyotsaisesti.

Täyspelejä pystyy tarjoamaan käytännössä selvittämällä yhteisen mahdollisen valttiväriin ja täyspeliin tarvittavan pistevoiman. Slammeille pisterajat ovat paljolti vain suuntaa antavia, eikä slammia useinkaan kannata tarjota vain sillä perusteella, että omalla puolella ”on niin paljon pisteitä”. Slammien tapauksessa myös pisteiden sijainnilla on keskeinen merkitys. Pelaajien onkin syytä käyttää pisteiden ynnäystä hienostuneempia menetelmiä.

### 4.12.1 Ässäkysely – Blackwood

Jo bridgen varhaisina vuosina huomattiin, että 4NT ei tule loppositoumukseksi juuri koskaan. Slammeissa oli ongelmana varsin yleinen ässänpuutostauti, joka aiheutti pietien runsautta korkeissa peleissä. Tästä sai amerikkalainen Easley Blackwood oivalluksen käyttää tarjousta 4NT ässäkyselyinä. Slammisarjassa siis tarjous *4NT* on keinotekoinen ja *kysyy partnerilta hänen ässiensä lukumäärää*. Blackwoodin nimestä kehittyi lähes synonyymi ässäkyselylle, ja nykyisinkin melkein kaikkien ässiin liittyvien konventioiden nimen osana on Blackwood tai nimen lopussa on -wood. Vastaukset Blackwoodin ässäkyselyyn 4NT löytyvät seuraavasta taulukosta.



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

Mikäli ässiä on riittävästi slammiin, voi vastauksen kuultuaan tarjota sopivaksi katsomansa pelin. Jos kuitenkin kaikki ässät ovat omalla puolella ja isoslammi vielä houkuttaa, voi kysyä kuninkaiden määrää tarjoamalla 5 NT. Siihen vastaukset menevät aivan saman logiikan mukaan kuin 4 NT:n jälkeen, eli 6♣ = 0 tai 4 kuningasta, ..., 6♠ = 3 kuningasta.

### Esimerkki 1

♠ A1074	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ KQ9853	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ 2		♥ KQ73	1♦	1♠			
♦ AQ865	♦ K4	3♠	4NT				
♣ KJ3	♣ A	5♥	6♠				
		pass					

Avaajan 3♠ kertoo neljän kortin padan ja 15–17 pistettä. Vastaajalla on 20 pisteen käsi, joten yhteistä voimaa löytyy reilusti yli 33 pisteen slammirajan. Idän 4NT on ässäkysely. Avaaja lupaa kaksi ässää. Yksi ässä puuttuu, joten pikkuslammiä enempää ei kannata tarjota. Tällä kertaa 6NT olisi paras lopputulos, mutta 6♠ tulee hyvänä kakkosena.

### Esimerkki 2

♠ A	<table border="1"> <tr><td>P</td></tr> <tr><td>L I</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	P	L I	E	♠ 764	<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
P							
L I							
E							
♥ AKQ874		♥ J52	2♣	2♦			
♦ 7	♦ KJ653	2♥	3♥				
♣ KQJ104	♣ 82	4NT	5♣				
		5♥	pass				

Avaaja kertoo ainakin viisi herttaa ja todella vahvan käden tarjouksella 2♥. Idän 3♥ lupaa herttatuen ja ainakin yhden kuninkaan tai ässän. Länsi kysyy ässiä, koska tässä jaossa idän korteista vain äsillä on merkitystä. Itä kieltää niitä omistavansa. Länsi pysäyttää viiden tasolle. Kotipeli on erittäin todennäköinen.

Huomaa, että ässiä ei kannata kysyä, jos huonossa tapauksessa viiden tasolla ollaan pietipelissä. Tällöin on syytä pysähtyä jo täyspeliin.

### Esimerkki 3

		<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>				
♠ AK86	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">P</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">L</td><td style="padding: 2px 5px;">I</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">E</td></tr> </table>	P	L	I	E	1 NT	2 ♣
P							
L		I					
E							
♥ A73		♠ QJ	2 ♠	4 NT			
♦ K6	♥ K1054	5 ♥	5 NT				
♣ J932	♦ AQJ102	6 ♥	7 NT				
	♣ AK	pass					

Itä laskee parin yhteiseksi voimaksi 35–37 arvopistettä, joten isoslammikin on mahdollinen. Staymaniin avaaja kertoo pataväriin ja itä kysyy ässät. Länsi ilmoittaa kaksi ässää, joten itä-lännellä on kaikki jaon ässät. Itä kysyy toiveikkaana kuninkaiden määrää ja saa kuulla kaksi. On tikkien laskun aika. Tiedossa on tässä vaiheessa neljä patatikkiä, kaksi herttaa, viisi ruutua ja kaksi ristiä, yhteensä siis 13 tikkiä, joten vastaaaja tarjoaa 7 NT.

### Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 155.

1. Mitä etelä tarjoaa, kun pohjoisen 4 NT on Blackwood?

<i>Pohj.</i>	<i>Etelä</i>
...	...
4 NT	?

- (a) ♠ K95 ♥ AQ10 ♦ J753 ♣ KQ8
- (b) ♠ AQ74 ♥ KQ985 ♦ 6 ♣ KJ10
- (c) ♠ Q10532 ♥ AK ♦ A10964 ♣ 7
- (d) ♠ AK104 ♥ J ♦ AQJ ♣ AJ874
- (e) ♠ AJ1075 ♥ K8 ♦ AQ93 ♣ AJ

# Luku 5

## Kilpaileva tarjoaminen

Kilpaileva tarjoaminen on jaettu kahteen osaan. Ensin tutustutaan menetelmiin, joita käytetään, kun vastapuoli on jo avannut tarjoussarjan ja pelaajalta löytyy kädestä jotakin hänen omasta mielestään kertomisen arvoista. Jälkimmäisessä osiossa taas tarkastellaan, kuinka sarjan avanneen puolen tarjoaminen muuttuu, kun vastustajat tulevat mukaan sarjaan kamppailemaan loppusitoumuksesta.

### 5.1 Puolustustarjoaminen

Vastustajan avattua jollakin luonnollisella väritarjouksella tai vaikkapa heikolla hypyllä pelaajalla on käytettävissään seuraavia tarjousvaihtoehtoja:

- Oman värin tarjoaminen lupaa vähintään viiden kortin värin. Voimaa kädessä on yhden tasolla n. 10–17 ap ja yleimmillä tasoilla n. 11–17 ap. Huomaa, että välitarjous ei ole tässä tapauksessa koskaan hyppäävä.
- 1 NT kertoo 15–17 ap, tasaisen jakautuman ja pidon vastustajan värissä. Tarjousta ei pidä tehdä, jos vastustajan värissä on vain dubbeli ja yksinkertainen pito eli esim. Kx tai Ax.

- Kahdennus on ns. *ilmaisukahdennus*, eli se lupaa pituutta tarjoamattomissa väreissä. Tyypillisesti kädessä on 11–17 ap ja ainakin kolme korttia kaikissa tarjoamattomissa väreissä. Lisäksi kaikilla vähintään 18 arvopisteen käsillä aloitetaan kahdennuksella.
- Hyppy uudessa värissä ovat heikkoja eli estotarjouksia, kun avaus on luvannut voimaa ainakin 10 ap. Vastustajan estotarjouksiin, esim. heikkoihin kakkosiin, hyppy lupaa ainakin kuuden kortin vahvan värin ja voimaa n. 13–16 ap.

Tarjouksia ja sarjojen etenemistä tarkastellaan yksityiskohtaisesti omissa jaksoissaan.

### 5.1.1 Välitarjoukset

Vastapuolen avauksen jälkeen tehtyä sangi- tai väritarjousta sanotaan *välitarjoukseksi*. Etelän 1  $\diamond$ -avauksen jälkeen länsi voi *tarjota väliin* vaikkapa 1  $\spadesuit$  tai tehdä sangivälitarjouksen eli tarjota 1 NT. Vastapuolen avattua oman värin tarjoaminen lupaa ainakin viisi korttia tarjotussa värissä ja voimaa suunnilleen avaustarjouksen verran. Yhden tasolla käsi voi tosin olla arvopisteen verran avauskättä heikompi. Kahden tasolla ja ylempänä alaväritarjous sisältää varsin tavallisesti kuuden kortin värin. Viiden kortin alavärin tapauksessa käsi soveltuu usein ilmaisukahdennukseen, joka on suositeltava tarjous, jotta yläväripelit löytyvät kivuttomasti. *Viiden kortin yläväri on kuitenkin selvästi ensisijainen tarjottava, vaikka jakauma periaatteessa sopisikin myös ilmaisukahdennukseen*, sillä 5-3-ylävärivaltin löytäminen johtaa usein mairioon loppusitoumukseen.

Välitarjousten tarkoituksena on paitsi kamppailla loppusitoumuksen saamiseksi omalle puolelle myös helpottaa mahdollista tulevaa puolustusta. Tästä syystä oman pitkän värin kertomisella on merkitystä myös lähtökorttivihjeenä, jos partneri joutuu lähtijäksi loppusitoumukseen. Siksi on toivottavaa, että tarjottu väri on laadultaan ainakin kohtuullinen. Jos käsi on aivan minimivoimainen

välitarjoukseen, kannattaa mieluummin passata kuin tarjota hyvin heikkoa viiden kortin väriä. Poikkeuksena tästä on pataväri, jonka ilmaisemisessa ei pidä häpeillä värin kuvien puuttumista, sillä pataa tarjonnut päätyy usein itse pelinviejäksi.

Välitarjous 1 NT käsitellään omana kokonaisuutenaan sivulta 126 alkaen.

### Esimerkki 1

Oletetaan, että pohjoinen on avannut 1  $\diamond$ , ja idällä on jokin seuraavista käsistä.

i) $\spadesuit$ KJ764	ii) $\spadesuit$ KQ5	iii) $\spadesuit$ A4
$\heartsuit$ A Q 8	$\heartsuit$ A K J 8 3 2	$\heartsuit$ Q 8 6
$\diamondsuit$ 9 5 4	$\diamondsuit$ 5	$\diamondsuit$ J 5
$\clubsuit$ 8 3	$\clubsuit$ K J 4	$\clubsuit$ A Q J 7 5 4

Käsi i on esimerkki hyvästä minimikädestä tarjoukseen 1  $\spadesuit$ .

Keskimmäinen käsi taas on suunnilleen vahvin mahdollinen välitarjoukseen 1  $\heartsuit$ .

Kolmas esimerkkikäsi on tyypillinen tarjoukseen 2  $\clubsuit$ . Kädellä  $\spadesuit$  9 8 7  $\heartsuit$  A Q 9  $\diamondsuit$  5 2  $\clubsuit$  A Q 10 4 3 olisi parempi ilmaisukahdentaa kuin tarjota ristiä.

### Jatkajan tarjous

Välitarjoajan partnerista käytetään nimitystä *jatkaja*, mikäli hän osallistuu sarjaan muutenkin kuin passaamalla. Jatkajan tarjoukset ovat samantyyllisiä kuin aiemmin opitut vastaajan tarjoukset avaustarjouksen jälkeen. Koska yhden tasolla tehty välitarjous voi olla hieman avaustarjousta heikompi, jatkajan sangitarjoukset lupaavat hieman enemmän voimaa kuin vastaajan samantyyppiset tarjoukset.

Seuraavassa on listattu pääpiirteet jatkajan tarjouksista *yhden tason välitarjouksen jälkeen*.

- Korotus välitarjousvärissä:
  - kahden tasolle kertoo vähintään kolmen kortin tuen ja 6–10 p

- kolmen tasolle kertoo kolmen tai neljän kortin tuen ja 11–12(13) p
- neljän tasolle on estoluonteinen, vähintään viiden kortin tuki, epätasainen jakautuma ja n. 8–10 p.
- 1 NT lupaa 7–11 ap ja pidon vastustajan värissä. Tarjous kieltää tuen, jos partneri oli tarjonnut yläväriä. Kädessä saa olla neljän kortin tarjoamaton yläväri.
- 2 NT kertoo 12–13 ap, tasaisen jakautuman ja pidon vastustajan värissä. Kädessä saa olla neljän kortin tarjoamaton yläväri, mutta ei tukea välitarjoajan yläväriin.
- Oman värin tarjoaminen kertoo ainakin viiden kortin värin ja ainakin 9 ap. Tarjous on kierrosvaatimus. Poikkeuksena on tietysti tilanne, jossa jatkaja passasi ennen avausta ja on siten rajoittanut voimansa enintään 10 arvopisteeseen. Voimaltaan rajoitettu tarjous ei voi olla välitarjouksen jälkeen vaatimus.
- *Cue* eli *vastustajan värin tarjoaminen* ilmoittaa vahvan käden ja on kierrosvaatimus. *Täyspelivaatimus tulee päälle, jos välitarjoaja tarjoaa seuraavalla kierroksella jotain muuta kuin omaa väriään alimmalla tasolla.* Tavalliset käsityypit jatkajalle ovat
  - 12+ ap ja tasainen/tasaisehko jakautuma ilman pitoa vastustajan värissä ja
  - tuki partnerin väriin, mutta käsi on liian vahva määriteltäviin korotuksiin. Siis vähintään hyvät 13 p ja ainakin kolmen kortin tuki.
- 3 NT on loppupeliehdotus. Kädessä on yleensä n. 15 ap.

Yleisenä sääntönä kannattaa painaa mieleen, että kilpailevissa tarjoussarjoissa *vastustajan värin tarjoaminen lupaa vahvan käden*. Häiritsemättömissä sarjoissa vastaavassa merkityksessä oli erityisesti ”neljäs väri”.

Jos vastustajat jatkavat tarjoamista, toimitaan kuten edellä on määritelty. Kahdennus tulee kuitenkin tarjousvaihtoehdoksi.

- Vastustajien *väritarjouksen kahdennus* lupaa n. 8+ ap ja pituutta tarjoamattomissa väreissä sekä yleensä kaksi korttia välitarjoajan värissä. Kyseessä on siis *ilmaisukahdennus*.
- *Sangitarjouksen kahdennus* kertoo puolustushalukkuudesta (n. 11+ ap) ja on siten *rankaisukahdennus*.

*Kahden tason välitarjouksen jälkeen* jatkajan tarjoukset ovat mahdollisimman luonnollisia.

- Uusi väri on vaatimus (vähintään viisi korttia ja 9+ ap). (Tarjous ei ole vaatimus, jos jatkajalla on varmasti 9–10 ap. Ks. tarjoukset yhden tason välitarjoukseen.)
- 2NT on luonnollinen inviitti ja lupaa n. 10–11 ap. 2NT voi sisältää kolmen kortin tuen alaväritarjoukseen, mutta yläväritarjoukseen 2NT kieltää tuen.
- Partnerin värin korotus kolmen tasolle lupaa n. 8–10 p.
- Cue on *kahden tasolla* esitettynä *kierrosvaatimus*, mutta täyspelivaatimus tulee voimaan, jos välitarjoaja ei tarjoa väriään alimmalla mahdollisella tasolla. *Kolmen tasolla tarjottuna cue on täyspelivaatimus*.
- 3NT on loppupeliehdotus. Yleensä kädessä on 12–15 ap.
- Ylävärin korotus täyspeliin on useimmiten kohtuulliseen voimaan (8–10 ap) ja neljän kortin tukeen perustuva tarjous. Käsi on hieman liian hyvä korotukseen kolmen tasolle eikä ole ihan tasainen.

Omaa kättä arvostettaessa on välitarjoussarjoissa syytä huomata, että vastapuolen pisteistä enemmistö on yleensä avaajan kädessä. Avaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja voi olettaa, että hänen kuvakorttinsa ovat vastustajan vahvan käden takana, joten esim.

leikkaukset onnistuvat tavallista useammin. Jos taas avaa-ja istuu pelaajan vasemmalla puolella, on syytä olla hieman varovainen kortteja arvostettaessa, sillä usein esim. rouvan tai kuninkaan takaa löytyy avaa-ajan kädestä isompi kortti, jolloin leikkaukset yms. yritykset epäonnistuvat totuttua useammin.

Katsotaan jatkajan tarjousvaihtoehdoista muutamia esimerkkejä.

### Esimerkki 1

Tässä esimerkissä nähdään millaisilla käsillä tehdään erilaisia tukitarjouksia. Tarjoussarja on alkanut

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1♥	1♠	pass	?

ja lännen kortit ovat

i) ♠Q963	ii) ♠Q963	iii) ♠976
♥84	♥84	♥Q842
♦AJ53	♦AJ853	♦AQ53
♣1072	♣K7	♣K7

Ensimmäinen esimerkki on tyypillinen käsi yksinkertaiseen korotukseen eli tarjoukseen 2♠. Valttituki voisi olla kortin lyhyempi-kin.

Seuraava kokoelma edustaa hyvää inviittikättä, jolla tarjotaan 3♠. Jos idällä on jonkin verran lisävoimaa, hän korottaa pataväriin täyspeliin.

Viimeisellä kädellä tarjotaan ainoastaan 2♠, koska käden herttarouva on luultavasti arvoton ja tulee todennäköisesti jäämään pohjoisen isompien korttien jalkoihin jo patapelin ensimmäisessä tikissä. Sen sijaan käsi ♠Q76♥9842♦AQ53♣K7 riittäisi täyspeli-inviittiin 3♠. Vasemmanpuoleisen vastustajan värissä oleviin alakuviin ei siis juuri kannata rakastua, vaan niiden arvoa on syytä arvioida alaspäin.

### Esimerkki 2

Tarjoussarja on sama kuin edellisessä esimerkissä, mutta nyt lännellä ei ole tukea välitarjoajan väriin.



<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1♥	1♠	pass	?

Lännen käsi on jokin alla olevista.

i) ♠J7	ii) ♠Q6	iii) ♠J8
♥K1084	♥K105	♥74
♦832	♦A974	♦KQ9872
♣AJ95	♣KJ82	♣AJ3

Ensimmäisellä kädellä tarjous 1NT on selkeä valinta.

Toisen esimerkin tapauksessa käsi kelpaa oivallisesti tarjoukseen 2NT.

Viimeisellä kädellä aloitetaan tarjouksella 2♦, joka kertoo ruutuväriin ja ainakin 9 ap sekä on kierrosvaatimus.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 155.

- |              |            |              |              |
|--------------|------------|--------------|--------------|
| <i>Pohj.</i> | <i>Itä</i> | <i>Etelä</i> | <i>Länsi</i> |
| 1♦           | ?          |              |              |

  - ♠Q10852♥AKQ3♦4♣KJ5
  - ♠8♥KQ95♦K4♣A109752
  - ♠Q3♥87632♦52♣AKQ6
  - ♠97642♥AKQ♦6♣Q983
  - ♠AKJ1073♥AK64♦J♣A10
  - ♠Q94♥AJ53♦10♣KJ1092
- |              |            |              |              |
|--------------|------------|--------------|--------------|
| <i>Pohj.</i> | <i>Itä</i> | <i>Etelä</i> | <i>Länsi</i> |
| 2♥           | ?          |              |              |

  - ♠KQ75♥Q6♦AQ10874♣9
  - ♠KQ1065♥J953♦4♣AK6
  - ♠AQ103♥K4♦Q10842♣J5
  - ♠AKJ10754♥–♦KJ6♣J105

(e) ♠K9742♥6♦A863♣AJ4

3. Pohj. Itä Etelä Länsi  
1♦ 1♥ pass ?

(a) ♠KJ74♥86♦A1093♣J95

(b) ♠QJ853♥4♦AQ75♣1062

(c) ♠Q1042♥Q8♦AJ5♣K1063

(d) ♠84♥K652♦A953♣K105

(e) ♠AJ72♥J86♦KJ43♣76

(f) ♠AK10976♥J4♦3♣AQJ6

(g) ♠AJ97♥Q4♦J85♣AQJ6

(h) ♠J74♥Q10953♦–♣AJ862

(i) ♠4♥AK97♦J85♣AKJ62

4. Pohj. Itä Etelä Länsi  
1♦ 1♥ 2♦ ?

(a) ♠KQ763♥K104♦J103♣65

(b) ♠3♥AJ52♦1063♣Q8754

(c) ♠KJ10974♥A6♦53♣J87

(d) ♠AK109♥Q976♦10852♣9

(e) ♠10♥K864♦962♣AQJ73

(f) ♠103♥K84♦962♣AQJ73

(g) ♠1075♥KQ8♦Q94♣AJ62

(h) ♠QJ74♥J8♦98♣AJ1032

### Välitarjoussangi

Sangivälitarjous lupaa samanlaisen käden kuin sangiavauskin eli 15–17 ap ja tasaisen tai tasaisehkon jakautuman. Erona kuitenkin on, että vastustajan avausväristä tulee löytyä pito. Lisäksi on suotavaa, että kyseistä väriä on ainakin kolme korttia.

Jatkona välitarjoussangiin pelataan yhtä poikkeusta vaille samaa sangisysteemiä kuin avaukseen 1 NT. Käytössä ovat siis Staymanin ylävärikysely 2 ♣, siirtotarjoukset 2 ♠/♥ ja tarjous 2 ♠ vie alaväripeliin kolmen tasolle.

- Poikkeus koskee tapausta, jossa vastustaja avasi tarjoussarjan 1♥:lla. Tällöin ei ole käytössä herttoja kertovaa siirtotarjousta 2 ♠, vaan 2 ♠ kertoo heikon käden ja pitkän (vähintään viiden kortin) ruudun, jolla haluaa loppusitoumuksiksi 2 ♠. Siis, sarjassa

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1♥	1 NT	pass	2 ♠

länsi *haluaa pelata sitoumusta* 2 ♠. Vastustajan avauksen 1 ♠ jälkeen ei ole tarvetta systeemimuutoksiin, sillä peliin 2♥ voi edelleen pysähtyä siirtotarjousta käyttäen.

Välitarjoussangi on varsin tarkkaan määritelty, minkä vuoksi on verraten helppoa nähdä tilanteet, jolloin vastustaja on tarjotessaan joutunut pietitasolle. Tällöin on syytä kahdentaa vastustajien sitoumus pietien hinnan nostamiseksi. Tällaisesta kahdennuksesta käytetään nimitystä *rankaisukahdennus*. (Kahdennus tarjotaan aina samalla tavalla, mutta tarjouksen *merkitys* on yleensä joko ilmaisu tai rankaisu.) Aihetta koskeva sopimus on seuraavanlainen:

- Jos vastustaja tarjoaa jotain väriä välitarjoussangin jälkeen, *kaikki jatkajan kahdennukset ovat rankaisukahdennuksia*. Jatkajan rankaisukahdennuksen jälkeen myös välitarjoajan kahdennukset ovat rankaisuja.

Katsotaan joitakin esimerkkikäsiä välitarjoussangista.

### Esimerkki 1

Etelä on avannut 1♥, ja lännen käsi on jokin alla olevista.

i) ♠ A Q 6 2	ii) ♠ A Q 6 2	iii) ♠ Q 8 2
♥ K Q 7	♥ K 7	♥ A 9 6 2
♦ J 3	♦ Q J 3	♦ K Q J 4
♣ A J 9 5	♣ A J 9 5	♣ K 1 0

Ensimmäinen käsi on tyypillinen välitarjoussangiin: voima ja jakautuma ovat kohdallaan, ja hertassa on kaksoispito, jos ässä on etelällä, kuten olettaa sopii.

Kädellä ii oikea valinta ensimmäiseksi tarjoukseksi on kahdenus. Dubbelihertta ja vain yksinkertainen pito tekevät sangitarjouksen liian vaaralliseksi, kun vaihtoehtona on turvallinen (ilmaisu)kahdennus. (Ilmaisu kahdennusta käsittelevä osio on heti 1 NT-välitarjousosion jälkeen.)

Viimeinen kokoelma sopii hyvin tarjoukseen 1 NT, vaikka herttapito ei olekaan maailman tukevin. Herttaysi on kuitenkin hyvä apu, sillä jos partnerilla on esim. dubbelikymppeä hertassa, itälännellä on värissä kaksoispito.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 155.

1. Sopiiko idän käsi tarjoukseen 1 NT?

*Pohj.*     *Itä*     *Etelä*     *Länsi*

1  $\diamond$              ?

(a)  $\spadesuit J1085 \heartsuit KJ \diamond KQ9 \clubsuit A Q62$

(b)  $\spadesuit AKJ \heartsuit KJ104 \diamond 754 \clubsuit A87$

(c)  $\spadesuit K10 \heartsuit AJ108 \diamond AQJ \clubsuit KJ96$

(d)  $\spadesuit AQJ86 \heartsuit J96 \diamond KQ7 \clubsuit K4$

(e)  $\spadesuit AJ52 \heartsuit K109 \diamond A6 \clubsuit QJ85$

2. *Pohj.*     *Itä*     *Etelä*     *Länsi*

1  $\diamond$              1 NT             pass             ?

(a)  $\spadesuit Q86 \heartsuit J109754 \diamond 52 \clubsuit 83$

(b)  $\spadesuit AJ85 \heartsuit KQ74 \diamond 83 \clubsuit J92$

(c)  $\spadesuit A107 \heartsuit Q1085 \diamond J95 \clubsuit Q74$

### 5.1.2 Ilmaisukahdennus

Vastustajan avattua väriavauksella (siis ei sangilla) kahdennus ker-  
too, että kädessä on

- 11–17 ap ja kaikkia tarjoamattomia värejä vähintään kolme korttia, ei kuitenkaan viiden kortin yläväriä tai kuuden kortin alaväriä.
- Toisena, harvinaisena vaihtoehtona on (välitarjoukseen) ”ylivahva” käsi, siis ainakin 18 ap. Tällöin jakautumalle ei ole rajoituksia.

Kertauksena vielä: Bridge ei tunne sellaista tarjousta kuin ilmaisukahdennus. On vain yksi ainoa tarjous nimeltään kahdennus, jonka merkitykseksi on joissain paikoissa sovittu ns. ilmaisukahdennus, joka lupaa (yleensä) pituutta tarjoamattomissa väreissä.

#### Esimerkki 1

Kaikilla seuraavilla käsillä kahdennettaisiin vastustajan avaus 1♥.

i) ♠AQ62	ii) ♠K1062	iii) ♠QJ2
♥9	♥7	♥J5
♦KJ73	♦Q83	♦A1094
♣Q1074	♣AQJ94	♣KQ85

Ensimmäinen jakautuma on kahdennukseen ihanteellinen kolmivärikäsi eli *marmic*.

Keskimmäisellä kädellä jotkut tarjoavat 2♣, mutta kahdennus on parempi valinta patavärin takia.

Viimeisessä tapauksessa ei ole muita vaihtoehtoja osallistua sarjaan kuin kahdennus.

#### Esimerkki 2

Avaus 1♦ kahdennettaisiin mm. seuraavilla kokoelmilla.

i) ♠K964	ii) ♠AKJ1087	iii) ♠KQ97
♥AQ	♥AJ6	♥QJ85
♦AJ108	♦K74	♦863
♣KQ6	♣A	♣A7

Kädessä i on liikaa voimaa tarjoukseen 1 NT. Kädellä kahdenneetaan ja tarjotaan toisella kierroksella sangia (lupaa 18–19 ap), jos jatkaja ei tarjoa vuorollaan pataa.

Toinenkin käsi on ylivahva välitarjoukseen, joten sarjaan tullaan mukaan kahdennuksella. Seuraavan kierroksen patatarjous kertoo vähintään 18 ap.

Kahdennuksesta kolmannella kädellä voivat jotkut olla jyrkästikin eri mieltä. Kädessä on kuitenkin 4–4-ylävärit ja sarjaan mukaan pääseminen esim. vastaajan 1 NT -tarjouksen jälkeen on käytännössä mahdotonta. On parempi valehdella yhden tasolla pikkuisen kuin korkeammalla tasolla paljon. Ässädubbeli saa riittää hätätapauksessa ristitueksi. Yläväreissä ei vastaava ole sallittua, vaan niitä täytyy aina löytyä vähintään kolme korttia.

### Jatkajan tarjous

Ilmaisukahdennuksen jälkeen oletuksena on, että kahdentajalla on 11–17 ap ja ainakin kolme korttia kaikissa tarjoamattomissa väreissä. Jatkajan on *pakko* tarjota jotain, ellei hän sitten halua jäädä puolustamaan kahdennettua avaustarjousta. Tästä syystä hyppäämättömät väritarjoukset eivät lupaa yhtään pistettä, ja joskus joudutaan tarjoamaan vain kolmen kortin väriä. Jatkajan sangitarjoukset lupaavat saman verran voimaa kuin välitarjouksen jälkeen ja vastustajan värin tarjoaminen on tässäkin tilanteessa vahva tarjous, tpv. Hyppäävät väritarjoukset ovat luonnollisia täyspeli-inviittejä. Jatkajan tarjouksista ilmaisukahdennukseen sovitaan siis seuraavaa:

- Hyppäämätön väritarjous *pakotetussa tilanteessa* (ts. muuten kahdennettu sitoumus jäisi loppusitoumuksiksi) kertoo n. 0–7(8) ap ja (yleensä) ainakin neljä korttia tarjotussa värissä. Väri voi olla kolme korttia esim. jakautumalla 4♥333, kun avaus 1♥ on kahdennettu.
- Hyppäävä väritarjous lupaa n. 8–11 ap ja vähintään neljän kortin värin. *Yläväri on ensisijainen kerrottava, vaikka kädessä olisi pidempi alaväri.*

- Kaksinkertainen hyppy kolmen tasolle (väriä olisi siis voinut tarjota jo yhden tasolla) kertoo ylävärissä vähintään viiden kortin värin ja n. 10–11 ap.
- 1 NT lupaa 7–11 ap, tasaisen/tasaisehkon jakautuman ja pidon vastustajan värissä. Tarjous kieltää vähintään neljän kortin tarjoamattoman ylävärin.
- 2 NT ilmaisee n. 12–13 ap, tasaisen jaon ja pidon vastustajan värissä. Tarjous kieltää vähintään neljän kortin tarjoamattoman ylävärin.
- Cue eli vastustajan värin tarjoaminen on täyspelivaatimus.
- 3 NT on loppupeliehdotus. Tyypillisesti kädessä on n. 14–16 ap, tasaisehko jakautuma ja hyvä pito vastustajan värissä.
- Hyppy yläväritäyspeliin, kun inviittejäkin olisi käytettävissä, voi perustua pitkään väriin ja epätasaiseen jakautumaan (esim. 5–5 tai 6–4). Toinen vaihtoehto on n. 12–13 ap ja viiden kortin väri.

Jos vastaa ei passaa ilmaisukahdennukseen, jatkajan ei ole pakko tarjota yhtään mitään. Tässä tilanteessa jatkajan tarjoukset ovat siis *vapaaehtoisia*. Näissä sarjoissa

- jatkajan hyppäämätön, *vapaaehtoinen väritarjous* kertoo ainakin neljä korttia tarjotussa värissä ja n. 6–8 ap.

Vapaaehtoiset tarjoukset lupaavat siis ainakin 6 ap.

Koska ilmaisukahdennus lupaa oletusarvoisesti ainakin kolme korttia jokaisessa tarjoamattomassa värissä, jatkaja saattaa vastustajan tarjouksen jälkeen nähdä, että omalla puolella on luultavasti piste-enemmistö ja myös valttienemmistö. Tällöin kahdennus on alkuperäisessä merkityksessään eli ilmaisee uskoa pietien saamiseen. Tällaista kahdennusta sanotaan *rankaisukahdennukseksi*. Sopimus siis on, että

- ilmaisukahdennuksen jälkeen *uuden värin kahdennus on rankaisu*.

Vastaja voi myös korottaa avajan väriä tai tarjota sangia.

- Vastajan *korotuksen kahdennus on ilmaiseva* eli lupaa tarjoamattomia värejä. Erityisesti *tarjous kieltää samalla tasolla tarjottavan vähintään neljän kortin ylävärin*.
- Vastajan *sangitarjouksen kahdennus* kertoo n. 10+ ap (taakaa omalle puolelle piste-enemmistön) ja on *rankaisu*.

Tutustutaan taas esimerkkeihin.

### Esimerkki 1

Tarjoussarjassa

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1♥	X	pass	?

länsi tekee seuraavilla käsillä hyppäämättömän tarjouksen.

i) ♠32	ii) ♠K963	iii) ♠J874
♥5432	♥75	♥Q97
♦432	♦KJ874	♦Q1062
♣5432	♣82	♣K6

Käsi i on heikoin mahdollinen käsi. Koska siinä ei ole pataväriä, valinnaksi tulee pisin väri. Tarjous on 2♣.

Toinen esimerkki taas edustaa suunnilleen vahvinta mahdollista kättä, jolla ei vielä hypätä. Yläväri tarjotaan ensin pidemmästä alaväristä huolimatta. Tarjous on siis 1♠.

Viimeisessä kädessä on paljon mutta huonoja arvoja, eikä tämä n. 7 ap:n käsi ole lähellekään hypyn arvoinen. Tarjoukseksi valitaan taas yläväri eli 1♠.

### Esimerkki 2

Olkoon tarjoustilanne taas sama kuin edellisessä esimerkissä. Tällä kertaa lännen kortit ovat seuraavan näköiset:

i) ♠Q984	ii) ♠QJ984	iii) ♠QJ984
♥A874	♥A87	♥A87
♦K93	♦K93	♦KQ3
♣102	♣102	♣102



Ensimmäisellä kädellä tarjotaan 2♠, toisella 3♠, joka kertoo viiden kortin värin, ja kolmannella 4♠. Huomaa, että hyppy täyspeliin vaatii viiden kortin värin, sillä kahdentajalla voi olla vain kolme pataa. Saman tarjouksen voisi tehdä myös esim. kädellä ♠J108542♥9♦AQ73♣95.

### Esimerkki 3

Tällä kertaa etelä ei passaa.

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1♦	X	1♥	?

Lännen kortit:

i) ♠987	ii) ♠KJ764	iii) ♠Q85
♥J6	♥953	♥A4
♦Q1085	♦82	♦873
♣J953	♣QJ4	♣AJ1095

Ensimmäisellä kädellä passataan. Tässä sarjassa ei ole pakko tehdä yhtään mitään, joten heikolla kädellä (0–5 ap) saa passata.

Toinen käsi on hieman liian heikko hyppäävään tarjoukseen. Näillä korteilla tarjotaan 1♠, joka vapaaehtoisena tarjouksena lupaa jonkin verran voimaa eli 6–8 ap.

Käsi iii sopii oivallisesti inviittiin 3♣. Hyppy alaväriissä sisältää useimmiten viiden kortin värin, sillä tasaisella kädellä, jossa ei ole tarjottavaa yläväriä, voidaan usein tarjota sangia.

### Esimerkki 4

Tarjoussarja on alkanut seuraavasti:

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1♥	X	2♥	X

Lännen kahdennus lupaa pituutta tarjoamattomissa väreissä, mutta kieltää patavärin, koska länsi olisi voinut tarjota pataa kahden tasolla. Tyypillisesti jatkajan jakautuma on 3♠2♥4♦4♣ ja voima n. 7+ ap.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 155.

1. Sopiiko kahdennus etelän tarjoukseksi alla olevassa sarjassa?

<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>	<i>Pohj.</i>
1♦	?		

- (a) ♠QJ94♥K85♦J7♣AJ102  
 (b) ♠AQ♥J964♦52♣KQJ73  
 (c) ♠AQJ986♥AJ♦6♣AKJ3  
 (d) ♠J9762♥AQ85♦8♣KJ4  
 (e) ♠KQ84♥AQ107♦–♣Q9862  
 (f) ♠AK75♥Q106♦842♣K102

2. *Pohj.*     *Itä*     *Etelä*     *Länsi*  
 1♦           X           pass           ?

- (a) ♠K543♥J52♦J9843♣2  
 (b) ♠Q1063♥95♦A64♣K876  
 (c) ♠Q4♥K10974♦J6♣A953  
 (d) ♠73♥A865♦109♣Q10873  
 (e) ♠Q5♥QJ8♦AQ9♣J8763  
 (f) ♠Q1094♥KJ72♦1062♣42  
 (g) ♠A1087♥QJ9654♦J8♣5

3. *Pohj.*     *Itä*     *Etelä*     *Länsi*  
 1♥           X           2♥           ?

- (a) ♠Q976♥J8♦K98♣Q1072  
 (b) ♠K95♥Q97♦10743♣K106  
 (c) ♠AJ96♥763♦KQ86♣J10  
 (d) ♠AJ5♥43♦K753♣J1074  
 (e) ♠J75♥9♦Q9865♣KQ93

### 5.1.3 Estotarjoukset

Koska estotarjouksiin sopivat käsityypit käytiin läpi jo avaustarjousten yhteydessä sivulta 106 alkaen, tässä keskitytään ainoastaan taktisen puolen esittelyyn, eikä osion lopussa ole tehtäviä.

Vastustajan avattua yhden tason väriavauksella ovat kaikki hyppäävät väritarjoukset heikkoja eli perustuvat pitkään väriin. Arvopisteitä estotarjoajalla on enintään 10. Tarjousten vaatimukset ovat siis täysin samanlaiset kuin estoavauksiin. Jatkotarjoukset noudattavat myös tuttuja periaatteita.

- Jatkajan uusi väri on luonnollinen vaatimus. *Passanneen käden tarjous lupaa hyvän värin ja tuen estoväriin.*
- Vastustajan värin tarjoaminen on vahva tarjous.

Muutenkin toiminta noudattaa aiemmin opittuja periaatteita, eli

- heikolla kädellä *sopiva korotustaso* löytyy, kun *luvataan ottaa yhtä monta tikkiä kuin omalla puolella on valtteja.*

Siten esim. kolmen tasolle tarvitaan yhdeksän valttia ja neljän tasolle 10 valttia. Estotarjousten korotuksissa kannattaa olla riittävän rohkea ja nostaa peli heti niin korkealle, ettei itse enää tarvitse tarjota, vaan vastustaja joutuu tekemään viimeisen arvauksen. Katsotaan tästä esimerkkinä kahta tarjoussarjaa.

#### Esimerkki 1

Lännen haparoiva tarjoamistyyli ei haittaa vastustajia.

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 ♡	2 ♠	3 ♡	3 ♠
4 ♡	pass	pass	4 ♠
...			

Tässä sarjassa pohjoinen pääsee tarjoamaan 4 ♡, jonka päälle länsi korottaa omaa aiempaa tarjoustaan. Pohjoinen on päässyt ilmaisemaan, että hänellä on minimiä parempi käsi. Siten pohjoinen-etelän tilanne on varsin hyvä, kun pari arpoo, kahdentaako 4 ♠

vai tarjotako 5♥.

### Esimerkki 2

Tästä lännestä kannattaa ottaa mallia.

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1♥	2♠	3♥	4♠
...			

Lännen suora 4♠ tuo kovan paineen vastustajille. Käytännössä pohjoisen on yksin päätettävä, kuinka sarjaa jatketaan.

## 5.2 Häirityt tarjoussarjat

Tässä kilpailevien tarjoussarjojen toisessa osassa käydään läpi tarjoamista, kun oma puoli on avannut ja vastustajat tulevat sarjaan mukaan kahdennuksella, välitarjouksella tai vaikkapa heikolla hyyllä. Periaatteessa vastustajien osallistuminen tarjoussarjaan ei muuta paljoakaan. Utta asiaa tulee lähinnä silloin, kun tarjouksena on kahdennus.

- Tarjosten voimavaatimukset ja vaatimustilanteet säilyvät ennallaan.
- Samoin korotukset pysyvät entisellään.
  - Poikkeuksena on sarja 1♥/♠-välitarjous-?, jossa 2 NT kertoo tasaisen käden ja on täyspelivihje, eikä tpv ja ylävärituki, kuten ilman häirintää.
- Sangitarjoukset lupaavat aina pidon vastustajan tarjoamassa värissä.
- Seuraavia sopimuksia noudatetaan, jos avaustarjous 1♣/♦/♥/♠ *kahdennetaan*.
  - 1 yli 1 -tarjoukset ovat kuten ilman häirintää.
  - 2 yli 1 -tarjous lupaa vähintään viiden kortin värin ja 6–9 ap (useimmiten kyseessä on kuuden kortin väri).

- Vastakahdennus kertoo 10+ ap. Tyypillisesti kädessä on lyhyehkö avausväri, eli vastaajalla on puolustus-halukkuutta. Tämän jälkeen kaikki kahdennukset ovat rankaisukahdennuksia.
- 2NT *lupaa täyspelivoiman ja tuen avaajan väriin*. Siis myös alaväriin.
- *Väritarjouksien kahdennukset* ovat yleensä ilmaisukahdennuksia.
  - Poikkeuksina ovat sangi- ja esto*avaukset*, joiden jälkeen vastaajan tekemä kahdennus on rankaisua.
  - Yhden ja kahden tasoilla kahdennus lupaa aina, kun on mahdollista, (ainakin yhden) vähintään neljän kortin tarjoamattoman ylävärin. Tämä sopimus kantaa nimeä *Sputnik*-kahdennus.
  - Vastustajien rankaiseminen tapahtuu useimmiten pas-saamalla partnerin ilmaisukahdennukseen. Ei siis käytetä rankaisukahdennusta vaan rankaisupassia.
- *Sangitarjouksien kahdennukset* ovat rankaisukahdennuksia ja lupaavat vahvan käden.
- Vastustajan värin tarjoaminen on täyspelivaatimus ja *kysyy sangipitoa* vastustajien värissä.
  - Jos vastustajat ovat tarjonneet kahta väriä, cue *lupaa* kahden tai kolmen tasolla *pidon tarjotussa* värissä ja kysyy toisen värin pitoa.

Erityissopimuksina kahdennuksista ovat seuraavat kaksi tarjous-sarjaa.

i) Pohj.	Itä	Etelä	Länsi
1 ♣	1 ♦	X	

- Etelän *kahdennus* kertoo *tasaa 4-4-ylävärit* ja ainakin 6 ap.

Tarjous  $1\heartsuit$  lupaa vähintään neljän kortin värin, mutta jonkin muun kuin edellä mainitun yhdistelmän. Jos siis tällöin etelällä on myös pataväri, herttoja on oltava ainakin viisi. Sama koskee myös tarjousta  $1\spadesuit$ , eli tarjous ei takaa kuin neljä pataa, mutta jos kädessä on myös ainakin neljä herttaa, patoja on ainakin viisi.

ii) <i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
$1\clubsuit/\diamond$	$1\heartsuit$	X	

- Etelän *kahdennus* lupaa *tasan neljä pataa* ja ainakin 6 ap.
- Kahdennuksen paikalla  $1\spadesuit$  kertoo vähintään viisi pataa.

Avaajan yläväritarjoukset edellä sarjoissa i ja ii olleisiin kahden-  
nuksiin menevät seuraavasti:

- Yläväritarjous yhden tasolla kertoo minimikäden ja yleensä vain kolmen kortin tuen. Kyseessä voi siis olla heikolla kädellä tehty pakkotarjous.
- Korotus kahden tasolle lupaa neljän kortin tuen ja vastaa voimaltaan häiritsemätöntä toisen vuoron korotusta (vrt.  $1\clubsuit/\diamond-1\heartsuit; 2\heartsuit$  tai  $1\clubsuit/\diamond-1\spadesuit; 2\spadesuit$ ), ts. 12–14 p.
- Korotus kolmen tasolle on täyspelivihje, tuki ja n. 15–17 p.

Perehdytään sopimuksiin esimerkkien avulla.

### Esimerkki 1

$\spadesuit$ K1084 $\heartsuit$ QJ86 $\diamond$ 85 $\clubsuit$ AK4	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">P</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">L I</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> </table>	P	L I	E	$\spadesuit$ 75 $\heartsuit$ A973 $\diamond$ QJ743 $\clubsuit$ J6	
P						
L I						
E						
<i>Länsi</i> $1\clubsuit$ $2\heartsuit$	<i>Pohj.</i> $1\spadesuit$ kp.	<i>Itä</i> X	<i>Etelä</i> pass			

Idän kahdennus ilmoittaa ainakin neljä herttaa ja vähintään 6 ap. Lännellä on herttatuki ja minimivoima, joten hän tarjoaa 2♥. Idän käsi ei riitä täyspelivihjeeseen, joten itä passaa. Huomaa, ettei 2♥ ole reverse vaan korotus vastaajan värissä.

### Esimerkki 2

♠ K72 ♥ Q4 ♦ A Q J 8 5 3 ♣ J6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           P            L I            E         </div>	♠ 92 ♥ A85 ♦ 62 ♣ A K Q 9 7 4	
<i>Länsi</i>	<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>
1♦	1♠	2♣	pass
2♦	pass	2♠	pass
2NT	pass	3NT	kp.

Idän 2♣ lupaa 10+ ap ja ainakin neljä ristiä (voimalla 10–11 ap ristejä on vähintään kuusi). 2♠ tiedustelee värin pitoa. Avaajan kuningas on pito niin kauan kuin etelä ei pääse kiinni, joten tarjous 2NT on perusteltu valinta. Itä päättää sarjan sangitäyspeliin.

### Esimerkki 3

♠ A Q 7 6 ♥ K 8 ♦ K Q 9 6 4 ♣ 9 3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           P            L I            E         </div>	♠ K 9 8 3 2 ♥ 10 7 4 ♦ J 10 ♣ A 10 8	
<i>Länsi</i>	<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>
1♦	2♥	X	pass
3♠	pass	4♠	kp.

Idän kahdennus ilmoittaa patavärin. Lännellä on patatuki ja hyvät 16 pistettä, joten käsi riittää tarjoukseen 3♠. Idällä arvokortit ovat hyvissä paikoissa ja viides valtti on erinomainen asia, joten korotus täyspeliin on selvä valinta.

## Tehtäviä

Ratkaisut löytyvät sivulta 156.

1. Pohj. Itä Etelä Länsi  
 1  $\diamond$  1  $\heartsuit$  ?

- (a)  $\spadesuit$  KJ104  $\heartsuit$  Q72  $\diamond$  95  $\clubsuit$  QJ98  
 (b)  $\spadesuit$  J10854  $\heartsuit$  2  $\diamond$  K105  $\clubsuit$  AJ72  
 (c)  $\spadesuit$  Q98  $\heartsuit$  AJ74  $\diamond$  J632  $\clubsuit$  J7  
 (d)  $\spadesuit$  AQ63  $\heartsuit$  76  $\diamond$  A10  $\clubsuit$  KJ1085  
 (e)  $\spadesuit$  Q1097  $\heartsuit$  K85  $\diamond$  Q4  $\clubsuit$  AQ72  
 (f)  $\spadesuit$  KQ3  $\heartsuit$  643  $\diamond$  J104  $\clubsuit$  Q632  
 (g)  $\spadesuit$  A4  $\heartsuit$  KQ1095  $\diamond$  103  $\clubsuit$  9865

2. Pohj. Itä Etelä Länsi  
 1  $\clubsuit$  2  $\spadesuit$  ?

- (a)  $\spadesuit$  J10  $\heartsuit$  A1097  $\diamond$  KJ854  $\clubsuit$  J4  
 (b)  $\spadesuit$  J96  $\heartsuit$  KQJ975  $\diamond$  Q7  $\clubsuit$  108  
 (c)  $\spadesuit$  KQ3  $\heartsuit$  Q106  $\diamond$  AQJ2  $\clubsuit$  1086  
 (d)  $\spadesuit$  72  $\heartsuit$  94  $\diamond$  KQ85  $\clubsuit$  KJ965  
 (e)  $\spadesuit$  1062  $\heartsuit$  AK1076  $\diamond$  AJ2  $\clubsuit$  Q10  
 (f)  $\spadesuit$  K10  $\heartsuit$  AQJ9832  $\diamond$  75  $\clubsuit$  62

3. Pohj. Itä Etelä Länsi  
 1  $\clubsuit$  1  $\spadesuit$  X pass  
 ?

- (a)  $\spadesuit$  Q52  $\heartsuit$  AJ107  $\diamond$  9  $\clubsuit$  KQ1063  
 (b)  $\spadesuit$  AJ9  $\heartsuit$  K5  $\diamond$  KQ10  $\clubsuit$  AQ985  
 (c)  $\spadesuit$  K1074  $\heartsuit$  J6  $\diamond$  A52  $\clubsuit$  AQ63  
 (d)  $\spadesuit$  62  $\heartsuit$  Q3  $\diamond$  AQ10  $\clubsuit$  AKJ1054  
 (e)  $\spadesuit$  A10  $\heartsuit$  Q1082  $\diamond$  64  $\clubsuit$  AK987



# Liite A

## Tehtävien ratkaisut

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 8.

- Pelaa kolmonen lännen ässälle, ota seuraava tikki herttajätkällä (pöydästä kasi), jatka herttaseiska pöydän kuninkaalle ja ota neljäs tikki rouvalla.
  - Ota ensin tikki pöydän jätkällä, pelaa kädestä kuutonen. Pelaa sitten pöydästä nelonen ja kädestä ässä. Loput tikit saat kuninkaalla, rouvalla ja kympillä.
  - Pelaa kolmonen käden rouvalle ja ota toinen tikki sotamiehellä, pelaa pöydästä nelonen. Tämän jälkeen pelaa seiska pöydän ässälle ja nauti vielä tikit kuninkaalla, kasilla ja viitosella. Vastustajilla on yhteensä vain neljä ristiä, joten neljän kierroksen jälkeen vastustajilla ei voi olla enää väriä jäljellä.
  - Pelaa kakkonen käden ässälle. Jatka patarouva ja ota yli pöydän kuninkaalla. Koska vastustajilla on yhteensä vain viisi pataa, heille ei voi jäädä väriä, kun olet ottanut tikit korteilla A, K, J, 10 ja 9. Lopuksi patanelonen voittaa värin kuudennen tikin.
  - Pelaa herttakuningas ja ota se yli ässällä. Viisi seuraavaa tikkiä saat loppuilla käden hertoilla.

2. (a) i) Neljä, ensin ässällä, sitten kuninkaalla ja lopuksi vielä rouvalla ja jätkällä. ii) Neljä.
- (b) i) Kolme, korteilla A, K ja Q. Jos väri istuu 4–1 tai 5–0, I-L ei saa enempää tikkejä. ii) Jos väri istuu 3–2, kaikki P-E:n hertat putoavat kolmen (A, K, Q) herttakierroksen aikana ja I-L saa väristä maksimimäärän eli neljä tikkiä.
- (c) i) Kaksi, ässällä ja kuninkaalla. Jos P-E:n neljä pataa ovat jakautuneet 3–1 tai 4–0, suurin pata löytyy kolmannella kierroksella heidän korteistaan. ii) Viisi, jos P-E:n padat istuvat 2–2.
- (d) i) ja ii) Kaksi. P-E:lle jää aina vähintään yksi ruutu ässän ja kuninkaan ottamisen jälkeen.
- (e) i) Kaksi. Vastustajien kolme ristiä voivat istua 3–0, jolloin I-L saa *päältä* vain kaksi tikkiä. ii) Mikäli väri on jakautunut 2–1, itä-länsi saa väristä kuusi tikkiä. Huomaa kuitenkin väriin liittyvä vaara. Jos pelaa ensin kuninkaan ja sitten nelosen ässälle, idälle jää ♣98 ja lännelle ♣7653, eli väri blokkaantuu. Tämän voi estää pelaamalla kuninkaan jälkeen ristiysin (tai -kasin) ässälle ja voittamalla kolmannen kierroksen kassilla (tai ysillä).
- (f) i) ja ii) Nolla. Vastustajat saavat halutessaan ensimmäisen tikin ässällään.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 11.

1. (a) Väri on vahva heti, kun vastustaja on ottanut ässänsä. Väriin käsittely aloitetaan lännen kuvilla blokkaantumisen estämiseksi.
- (b) Pelataan ensin pieni idän kädestä kohti lännen kuvia. Jos etelällä on singeliässä, P-E saa vain yhden tikin. Jos etelä pelaa pienen ja herttakuningas voittaa tikin, jatketaan rouvalla. Jos etelällä oli alussa neljän kortin hertta, hän saa väristä joka tapauksessa kaksi tikkiä. Rouvajatkolla estetään väriin blokkaantuminen.

- (c) Pelataan pieni kortti kohti idän kuningasta. Jos kuningas saa tikin, jatketaan väriä. Jos ruutu istuu 2–2 ja ässä on pohjoisella, I-L saa neljä ruututikkiä. Jos ässä on etelällä, I-L:n maksimisaalis on kolme tikkiä.
- (d) Väri on kiinteä (idällä on neljä korttia ja I-L:llä on viisi peräkkäistä korttia ♣QJ1098), joten sitä käsitellään kuin vahvaa väriä. Aloitetaan ristirouvalla (tai pienellä rouvalle) ja myöhemmin jatketaan kympillä. I-L saa väristä kaksi tikkiä.
- (e) Aloitetaan ässällä ja pelataan sitten pieni pata kohti rouvaa. Rouva saa tikin, jos kuningas on pohjoisella. Jos väri istuu 3–3, viitosenkin voi kasvattaa vielä tikiksi.
- (f) Ensin pelataan pieni hertta molemmista käsistä. Jos molemmat vastustajat tunnustavat myöhemmin ässälle, väri istuu P-E:llä 3–2 ja värin voi kasvattaa pelaamalla kolmannen kierroksen herttaa. Jos toinen vastustaja sakaa ässälle, tikin kasvattaminen väristä on toivotonta. Ensimmäisen tikin ottaminen ässällä vie kontrollin väristä ja voi aiheuttaa turhia tikinmenetyksiä, jos hertta ei istu tasan 3–2.
- (g) Pelataan ensin pieni ruutu kohti idän rouvaa. Rouva saa tikin, jos kuningas on pohjoisella. Jos aloittaa ässällä, saa rouvalla tikin vain, jos kuningas putoaa ässän alle.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 15.

1. Padassa ei ole yhtään pikatikkiä, hertassa on kaksi, ruudussa kaksi ja ristissä yksi pikatikki. Padasta voi helposti kasvattaa neljä puuttuvaa tikkiä. Lähtö voitetaan käteen herttaässällä tai -kuninkaalla, jonka jälkeen pelataan patakuningas. Pelinviejällä on kotipelitikit heti, kun puolustus on ottanut tikin pataässällä.
2. Pikatikkejä on padassa viisi ja ruudusta saadaan heti kuudes tikki rouvalla. Puuttuvan tikin voi kasvattaa helposti ruudusta. Yhteyksien kanssa pitää olla tarkkana. Pöytään

pääsee ainoastaan patakympillä ja lännenkin käteen tulo on padan varassa. Siksi pataa ei saa pelata kierrostakaan ennen ruudun kasvattamista. Suunnitelma: voitetaan lähtö ruuturuuvalla ja jatketaan väriä nelosella. Lopulta saadaan kotipeli.

3. Pelinviejällä on kuusi pikatikkiä. Puuttuvat kaksi tikkiä voidaan kasvattaa ruudusta, mutta tällöin puolustus ehtii ensin puhkaista pataväriin ja ottaa ainakin kolme pataa, kaksi ruutua ja ristin, jolloin pelissä on yksi pieti. Oikein on yrittää saada puuttuvat tikit rististä. Tämä onnistuu, jos ristiässä on etelällä. Pöytään pitää päästä kahdesti pelaamaan ristiä. Suunnitelma: voitetaan lähtö pöytään kuninkaalla, pelataan ristikolmonen kuninkaalle, mennään herttarouvalla pöytään ja jatketaan pieni risti kohti rouvaa. Jos ristiässä on pohjoisella, jaossa ei ollut kotipelimahdollisuutta. Huomaa, että peli menee yleensä pietiin, jos lähtö voitetaan käteen pataässällä, sillä tällöin ei päästä pöytään pelaamaan toista ristikierrosta muuten kuin avaamalla pata vastustajille, joilla on vielä ristiässä ylhäällä.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 19.

1. (a) ♣6 (b) ♦6 (c) ♥3  
(d) ♠Q. Et ehkä saa rouvalla enää tikkiä, jos pelaat pienen.
2. (a) ♣A (b) ♦7 (c) ♥10 (d) ♠J

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 22.

1. (a) ♠2 (b) ♦K (c) ♠10  
(d) ♥J. Yhtä pitkien värien tapauksessa kannattaa suosia sarjalähtöä.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 25.

1. (a) Leikkaa väri kahdesti. Ensin vaikkapa rouvalla, palaa lännen käteen ja leikkaa jätkällä.

- (b) Leikkaa ensin kympillä. Jos rouva voittaa tikin, kasvatat värin. Jos taas etelän ässä vie tikin, leikkaa väri uudelleen kierrättämällä jätkä. Jätkän pelaaminen jo ensimmäisellä kierroksella johtaa ylimääräisen yhteyden tarpeeseen, jos jompikumpi puolustaja voittaa tikin ässällä.
- (c) Tässä värissä on kaksi yhtä hyvää menetelmää. i) Ensin kuningas ja sitten leikkaus kierrättämällä jätkä. ii) Ensin ässä ja sitten leikkaus jätkällä ja tarvittaessa myöhemmin vielä kympillä. Tapa i on oikein, kun rouva on pohjoisella, tai tippuu kuninkaan alle etelältä. Versio ii taas tuottaa neljä tikkiä, kun rouva on etelällä tai putoaa pohjoiselta ässän alle.
- (d) Ota ensin ässä (tai kuningas), mene toisella värillä idän käteen ja leikkaa ruutu jätkällä ja kympillä. Saat viisi tikkiä, jos rouva putoaa ässän alle tai rouva on etelällä enintään neljän kortin värissä.
- (e) Leikkaa väri heti jätkällä ja myöhemmin kympillä. Saat kuusi tikkiä, jos pohjoisella on rouva enintään neljän kortin värissä. Huomaa, että on väärin ottaa ensin esimerkissä. Tämä pelitapa voittaa, kun etelän rouva putoaa ässän alle. Jos risti on jakautunut 4–1, rouva on vain kerran viidestä lyhyessä kädessä. Ässän pelaaminen häviää siis 4–1-jakautumilla neljä kertaa viidestä kahdelle leikkaukselle.
- (f) Ota kaksi isoa pataa. Jos pohjoinen sakaa toiselle kierrokselle, leikkaa väri kympillä.
2. (a) Kierrätä ensin vaikkapa rouva ja sitten kymppi. Tarvittaessa leikkaa vielä jätkällä.
- (b) Nyt pitää olla edellistä tehtävää tarkempi. Jos kierrätät ensin jätkän, juutut toisen kierroksen jälkeen idän käteen kiinni, etkä pääse enää leikkaamaan kolmatta kertaa. Oikein on kierrättää ensin yksi ja sitten vasta

jätkä, jolloin voit leikata vielä kolmannenkin kerran, mikäli tarvetta ilmenee.

- (c) Ota kuningas ja kierrätä jätkä sekä kymppi tarvittaessa. Pohjoiselta voit leikata rouvan aina pois. Etelän neljän (tai viiden) kortin värin käsittely ei onnistu, koska leikkausta ei pääse uusimaan.
- (d) Voita ensimmäinen tikki vaikkapa ässällä ja toinen rouvalla. Jos etelä ei tunnusta toiselle kierrokselle, voit leikata pohjoisen jätkän kolmannella ristikierröksellä. Huomaa, että joudut ongelmiin, jos voitat ensimmäisen kierroksen rouvalla ja pohjoisella on ♣Jxxx.
3. (a) Leikkaa pata ensin kierrättämällä sotilas. Jos etelä voittaa tikin kuvalla, leikkaa väri uudelleen kierrättämällä kymppi. Jos pohjoinen peittää jätkän, kasvatat väristä toisen tikin. Saat kaksi tikkiä, jos ainakin toinen kuvista on pohjoisella.
- (b) Leikkaa ensin vaikka kympillä ja sitten ysillä. Kaksoisleikkaus on paljon parempi pelitapa kuin pienen pelaaminen kuninkaalle. Kirjoita näkyviin erilaiset jakautumat ja totea tämä asia.
- (c) Oikea käsittely on tässäkin tapauksessa kaksoisleikkaus. Ensiksi leikataan kympillä ja myöhemmin kierrätetään kasi.
- (d) Yhdeksän kortin värissä leikataan ensin rouvalla. Jos kuningas voittaa tikin, on seuraavalla kierroksella oikein topata väri pelaamalla ässä. Tilanne on samankaltainen kuin yhdeksän kortin värissä, josta puuttui aluksi vain rouva ja oli otettu yksi tikki isolla kortilla. Jälleen toiseksi suurin kortti puuttuu, ja vastustajilla on kaksi korttia jäljellä alkuperäisestä neljästä.
- (e) Pelaa ensin kuningas ja leikkaa sitten kympillä. Toisen kierroksen leikkaus säästää tikin, jos pohjoisella on alunperin esim. ♠QJ83. Jos väri istuu 3–2, ei

käsittelyllä ole merkitystä. Jos etelä tunnustaa kuvalla kuninkaalle, on oikein leikata toisella kierroksella.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 29.

1. (a) ♣10. Luonnollisesti pöydän rouva leikataan. Peräkkäisistä korteista pelataan pienin.
- (b) ♦10. Leikataan kympillä ja säästetään ässä rouvan peittämiseen.
- (c) ♥Q. Lähtö on ilmeisesti lännen kolmanneksi suurin hertta. Etelällä on yksi kuutosta suurempi kortti. Jos etelällä on värin kuningas tai ässä, idän kortilla ei ole merkitystä. Jos etelän suurin hertta on jätkä, rouvan pelaaminen on oikea valinta.
- (d) ♠2. Lännellä on luultavasti ♠KJ10.
- (e) ♣K. Lähtijällä lienee viiden kortin risti. Etelällä on joko ♣AJ tai ♣Jx, sillä muuten hän olisi määrännyt pöydästä rouvan. Ensimmäisessä vaihtoehdossa etelä saa aina kaksi tikkiä. Toisessa tilanteessa etelä saa turhaan tikin, ellei itä pelaa kuningasta.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 35.

1. (a) ♣3 (b) ♦10 (c) ♥2
- (d) ♠K. Väri blokkaantuu, jos itä pelaa pienen.
- (e) ♣J. Kuvan pelaaminen lupaa sarjan kuvasta alaspäin ja kieltää tässä tapauksessa rouvan.
2. (a) ♣2 (b) ♦9 (c) ♥2
- (d) ♠10. Kuutonen ei olisi oikein selvä pyyntö. Lännellä on padan huipussa luultavasti ♠QJ9, joten kympin nähtyään länsi osaa kasvattaa värin.
- (e) ♣3 (f) ♦9
3. (a) ♣3 (b) ♦6 (c) ♥6 (d) ♠9

4. a) ♠7, ♥8 b) ♣4 (♠10 voi maksaa tikin) c) ♠4, ♥2, ♣5.
5. ♦8. Mainostat pataasi. Herttakasia ei pidä käyttää merk-  
kaukseen, sillä tarvitset sitä, jotta voit lyödä väriä pelin-  
viejän läpi.
6. ♥8. Tärkeintä on kertoa avusta lähtöväriässä padassa. Pata-  
seiskaa ei pidä käyttää merkinantoon.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 40.

- Lähtökortti poistaa mahdollisen ristimenevän, kun pöydästä pelataan pieni. Lännen kädessä on meneviä maittain lasket-  
tuna  $1 + 0 + 2 + 0 = 3$ , joten kotipelin pitäisi onnistua. Risti-  
lähtö on luultavasti lyhyestä väristä, joten kannattaa val-  
tata heti, ettei puolustus pääse varastamaan ristejä. Suun-  
nitelma: Poistetaan valtit tarpeellisen monella kierroksella  
(enintään neljällä), otetaan ristitikit ja kasvatetaan patatik-  
ki pelaamalla rouva. Jos valtti on P-E:llä 2-2 tai 3-1, jää  
valttauksen jälkeen pöytään valtteja, joilla voidaan varastaa  
yksi lännen menevä ruutu. Tällöin tuloksena on 11 tikkiä eli  
yksi ylitikki.
- Pitemmän valtin kädessä lännellä on  $0 + 4 + 0 + 2 = 6$   
menevää, kun kotipeliin saa menettää enintään viisi tikkiä.  
Lisäksi oletuksena on, että valtti on jakautunut joko 3-3 tai  
4-2. Ristimeneviä ei voi välttää, mutta herttoja voi varastaa  
pöytään. Valtata ei voi, sillä kotipeli vaatii ainakin yhtä hert-  
tavarkautta pöytään. Suunnitelma: Voitetaan lähtö pöytään  
ässällä ja pelataan hertta. Puolustus voittaa tikin ja luulta-  
vasti pelaa valttia pöydän varkauksien vähentämiseksi. Voi-  
tetaan valttikäntö ässä ja varastetaan hertta pöytään.  
Tullaan ruutukuninkaalla käteen ja poistetaan vastustajien  
valtit pelaamalla ♠KQJ. Tuloksena on kotipeli.
- Lännellä on  $0 + 2 + 1 + 2 = 5$  menevää eli kaksi liikaa. Risti-  
ja ruutumeneville ei voi mitään, mutta herttoja voi varastaa



pöytään. Koska tarvitaan kaksi kuppia ja yksi kierros valttia on jo tullut, ei voida valttata, ennen kuin hertat on varastettu. Suunnitelma: Voitetaan patakääntö pöytään jätkällä, otetaan käden isot hertat ja kupataan kolmas hertta seiskalla. Käteen tullaan ristiässällä ja varastetaan viimeinen hertta pataässällä. Kupataan ruutu käteen ja valttataan pelaamalla ♠KQ10. Tuloksena on kotipeli, mikäli kaikki menee suunnitelmien mukaan.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 42.

1. (a)  $\diamond 7$  (b)  $\heartsuit Q$  (c)  $\heartsuit 7$  (d)  $\clubsuit K$
2. (a) Pelaa patanelonen. Pyrit näin vähentämään pöytään saatavien ristikuppien määrää. Huomaa, että valttia lähdetään yleensä pienimmällä kortilla, eikä 10-12-säännön mukaan, koska isommalla valttilla voidaan päästä varastamaan vastustajan valtin yli.
  - (b) Itä pelasi pienimmän ristinsä, joten hän pyytää ristin jatkamista. Ilmeisesti idällä on  $\clubsuit \times 4$  ja etelällä  $\clubsuit Jxx$ . Otat siis tikin vielä ristikuninkaalla ja pelaat kolmannen kierroksen ristiä, jonka itä varastaa.
  - (c) Jatka ristikuninkaalla ja pakota etelä varastamaan. Pelaat aina kiinni päästessäsi ristiä, jotta sinulle kasvaa valttitikkejä. Esimerkiksi kaksi varkaitta etelän valttiin  $\spadesuit A Q J 10 3$  kasvattaa ysisi toiseksi tikiksi.
3. (a) Voita lähtö ässä ja pelaa valttinelonen. Jos lännellä on patakuningas ja  $\heartsuit Kxx$  tai  $\heartsuit Axx$ , puolustus ehtii pelata kolme kierrosta valttia ennen kolmatta patakierrosta, jolloin etelä ei saa yhtään patakuppia pöytään.
  - (b) Lännellä on kuninkaan lisäksi myös patarouva. Väri blokkautuu, jos pelaat kuutosen ensimmäiseen tikkiin. Voita siis ensimmäinen tikki ässä ja jatka kuutonen. Jos länsi voittaa kolmannenkin patatikin, pyydä pataa sakaamalla ruutukasi, sillä voit varastaa neljännen

patakierroksen pöydän valttia suuremmalla valtilla, ts. saat *ylikupin*. Jos länsi pelaa pienen padan kolmanteen tikkiin, varastat.

- (c) Pelaa lähtöön patakakkonen. Länsi jää kiinni ja voi pelata valttia vähentääkseen varkauksia pöytään. Huomaa, että jos sekä pohjoisella että idällä olisi valtissa vain pieniä kortteja, pitäisi idän voittaa lähtö ässäillä ja pelata itse valttia pelinviejän läpi.
- (d) Lännen lähtökortti on hänen suurin ruutunsa, koska se ei voi olla kolmanneksi suurin, joten lähtö on kahden tai yhden kortin väristä. Ota tikki ruutuässäilläsi ja anna partnerille ruutukuppi pelaamalla ruutukolmonen.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 46.

1. Lännen kädessä on meneviä ristissä kolme, ruudussa ehkä kolme, hertassa nolla ja padassa mahdollisesti yksi, eli yhteensä seitsemän. Kaksi ruutukuppia pöytään riittää kotipeleihin. Valttikäntö on varaa leikata. Jos etelä voittaa tikin kuninkaalla ja pelaa valtin, pöytään jää vielä kaksi valttia ruutuvarkauksia varten. Kiinni päästyäsi ota isot ruudut ja kuppaa ruutu pöytään. Ota herttaässä ja kuppaa hertta käteen sekä ruutu pöytään. Tulokseksi muodostuu kahdeksan tikkiä, jos valttikuningas on etelällä, tai yhdeksän tikkiä, jos kuningas on pohjoisella.
2. Lännellä on  $1 + 0 + 3 + 2 = 6$  menevää. Vuorovarkauksin pelinvienti on suoraviivainen. Herttaässä, *isot ristit*, ruutuässä ja vuorovarkauksia ruudussa ja hertassa kolme kierrosta. Jos ristitikkien ottaminen onnistuu, ei edes valtin 5–0-jakautuma haittaa mitään. Huomaa isojen ristien ottaminen aikaisessa vaiheessa. Jos ne unohtuvat, puolustus voi ehtiä sakaamaan ristin esim. kolmannelle tai neljännelle kierrokselle ruudussa tai hertassa ja varastaa toisen ison ristikuvan.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 51.

1. a)  $150 = 50 + 40 + 2 \cdot 30$  (kotipeli + 1. pistetikki + 2 ylitikkiä).  
 b)  $150 = 50 + (40 + 30) + 30$  (kotipeli + pistetikit + ylitikki).  
 c)  $400 = (40 + 30 + 30) + 300$  (pistetikit + täyspeliyhvyitys).
2. a)  $110 = 50 + (30 + 30)$  (kotipeli + pistetikit) b) 140. Kuten a + 30 pistettä ylitikistä.
3.  $920 = 6 \cdot 20 + 300 + 500$  (pistetikit + täyspeliyhvyitys + pikkuslammiyhvyitys).
4. a)  $200 = 2 \cdot 100$  itä-lännelle (kaksi pietiä vaaravyöhykkeessä).  
 b) 100 itä-lännelle. Tulos oli yksi pieti. c)  $140 = 50 + 3 \cdot 30$  pohjoinen-etelälle (kotipeli + pistetikit).
5. a) 3 NT. Tällöin pistetikit tuottavat  $40 + 30 + 30 = 100$  pistettä. b)  $4 \heartsuit/\spadesuit$ . Pistetikeistä kertyy  $4 \cdot 30 = 120$  pistettä. c)  $5 \clubsuit/\diamondsuit$ . Pistetikit tuottavat  $5 \cdot 20 = 100$  pistettä.
6. a)  $500 = 100 + 200 + 200$  itä-lännelle. Kolme kahdennettua pietiä vaarattomassa. b)  $570 = (3 \cdot 20) \cdot 2 + 300 + 50 + 100$  pohjoinen-etelälle (pistetikit  $\cdot 2$  + täyspeliyhvyitys + hyvitys kahdennetusta kotipelistä + kahdennettu ylitikki).
7. a)  $560 = 4 \cdot 40 + 300 + 100$  itä-lännelle (4 pistetikit + täyspeliyhvyitys + hyvitys vastakahdennetusta kotipelistä)  
 b)  $1600 = 200 + 400 + 400 + 600$  pohjoinen-etelälle (nejä vastakahdennettua pietiä).
8. B. Jos pohjoinen pelaa vaarassa  $4 \heartsuit$  tasan kotiin, kertyy pohjoinen-etelälle  $4 \cdot 30 + 500 = 620$  pistettä (pistetikit + täyspeliyhvyitys). Idän kaksi kahdennettua pietiä vaarattomassa vyöhykkeessä antavat pohjoinen-etelälle vain  $100 + 200 = 300$  pistettä.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 53.

1. (a) 3 NT i) pohjoinen ii) itä iii) etelä,  $(3 + 6 =) 9$  tikkiä.

(b)  $2 \diamond$  i) länsi ii) pohjoinen iii) itä, kahdeksan tikkiä.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 56.

1. (a)  $4 + 3 + 0 + 4 = 11$  ap. Ruutu valttina käsi on 11 pisteen arvoinen, muu väri valttina  $11 \text{ ap} + 2 \text{ jp} = 13 \text{ p}$ .
- (b)  $1 + 7 + 0 + 1 = 9$  ap. Jakaumavähennyksen vuoksi  $9 - 1 = 8$  pistettä.
- (c)  $8 + 0 + 3 + 4 = 15$  ap. Pata, ruutu tai risti valttina  $15 \text{ ap} + 3 \text{ jp} = 18 \text{ p}$ , hertta valttina  $15 \text{ p}$ .
- (d)  $7 + 1 + 2 + 2 = 12$  ap. Hertta, ruutu tai risti valttina  $12 \text{ ap} + 1 \text{ jp} = 13 \text{ p}$ , pata valttina  $12 \text{ p}$ .

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 60.

1. (a)  $1 \clubsuit$  (b)  $1 \diamond$  (c) Pass (d)  $1 \spadesuit$  (e) Pass  
(f)  $1 \heartsuit$  (g)  $1 \clubsuit$  (h) 1 NT (i)  $1 \clubsuit$  (j)  $1 \heartsuit$
2. Jakaumalla  $4\spadesuit 4\heartsuit 3\diamond 2\clubsuit$ , jos on 12–14 ap tai 18–19 ap.
3. Jakaumilla  $4\spadesuit 333$ ,  $4\heartsuit 333$  ja  $4\spadesuit 4\heartsuit 2\diamond 3\clubsuit$ . Voima sama kuin edellä.

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 67.

1. (a) Pass (b)  $2 \heartsuit$  (c)  $3 \heartsuit$  (d) 2 NT (e)  $3 \heartsuit$   
(f)  $4 \heartsuit$  (g)  $2 \heartsuit$
2. (a) Pass (b)  $4 \spadesuit$  (c)  $3 \spadesuit$  (d)  $3 \diamond$  (e)  $4 \spadesuit$
3. (a)  $4 \spadesuit$  (b) 3 NT (c)  $3 \spadesuit$  (d)  $3 \heartsuit$  (e)  $3 \clubsuit$   
(f)  $4 \spadesuit$  (g)  $3 \diamond$  (h)  $4 \diamond$

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 73.

1. (a)  $1 \heartsuit$  (b)  $1 \heartsuit$  (c)  $1 \spadesuit$  (d) 1 NT (e)  $1 \spadesuit$  (f) 2 NT
2. (a)  $1 \spadesuit$  (b) 1 NT (c)  $2 \diamond$  (d)  $2 \clubsuit$  (e)  $2 \clubsuit$   
(f)  $2 \diamond$  (g) 3 NT

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 77.

1. (a) 2♥ (b) 1 NT
2. (a) 3♠ (b) 2 NT (c) 2♣ (d) 4♠
3. (a) 1♠ (b) 3 NT
4. (a) 3♥ (b) 3♦ (c) 2♦

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 80.

1. (a) 2♦ (b) 1 NT (c) 2♣ (d) 2♥
2. (a) Kyllä. 2♥ (b) Ei (c) Kyllä. 2♠ (d) Ei

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 83.

1. (a) 3 NT (b) 2♥ (c) 3♣ (d) 2♠ (e) 4♦ (f) 3♦
2. 2 NT
3. (a) 2♥ (b) 3♠ (c) 3♦
4. (a) 3♥ (b) 4♣

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 87.

1. (a) 2♦ (b) 2♣ (c) 2 NT (d) 2♠ (e) 2♥ (f) 3♦
2. 2♠
3. Etelän toinen tarjous on keinotekoinen täyspelivaatimus.  
(a) 3♣ (b) 2 NT (c) 2♠ (d) 2♥

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 92.

1. (a) 2♥ (b) 2♠ (c) 2♦ (d) 2♥ (e) 2♦
2. (a) 3 NT (b) 2 NT (c) 2♠ (d) 3 NT

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 95.

1. (a) 2♥ (b) 2♥ (c) 2♣
2. (a) 2♠ (b) 2NT (c) Pass (d) 3♥ (e) 3♣  
(f) 3NT (g) 3♣ (h) 3NT
3. (a) Pass (b) 4♠ (c) 3♠ (d) 3NT (e) 3♥

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 98.

1. (a) Pass (b) 3♥ (c) 3♣ (d) 3♣ (e) 3♠  
(f) 3NT (g) 4NT (h) 4♠
2. (a) 3♠ (b) 3♥ (c) 3♥ (d) 3♥ (e) 3♦

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 100.

1. (a) 2♣ (b) 2♣ (c) 1♥ (d) 1♠ (e) 2♣

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 105.

1. (a) 2♥ (b) 2♦ (c) 3NT (d) 2♦ (e) 2♦
2. (a) 2♠ (b) 2NT (c) 2♥ (d) 3♣ (e) 3NT
3. (a) 3♥ (b) 2NT (c) 4♠ (d) 3♠

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 112.

1. (a) Pass (b) 4♦ (c) 3♦ (d) Pass (e) 2NT (tai 3NT)  
(f) 2♠ (g) 5♦
2. (a) 3♦ (b) 3♠ (c) 3♥ (d) 3♣ (e) 3NT

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 113.

1. (a) i–iii) 3♠  
(b) i) 3♥ ii) 3♥/2♥ iii) 2♥. Vaarattomassa 3♥, vaarassa 2♥.  
(c) i–iii) 3♦

- (d) i)–ii) 3♣ iii) pass  
 (e) i)–ii) 2♦ iii) pass

2. (a) Pass (b) 4♥ (c) Pass (d) Pass (e) 4♥ (f) 3♠

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 115.

1. (a) i)–iii) 4♠ (b) i)–ii) 4♥ iii) 3♥  
 (c) i)–ii) 5♦ iii) 4♦ (d) i)–iii) 3♣  
 (e) i) 4♥ ii) 4♥/3♥ iii) 3♥. Vaarassa avataan 3♥, vaarattomassa 4♥.  
 (f) i)–ii) 4♥ iii) 3♥ (g) i)–iii) 5♦

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 118.

1. (a) 5♦ (b) 5♦ (c) 5♥ (d) 5♠ (e) 5♠

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 125.

1. Seuraavassa X = kahdennus.  
 (a) 1♠ (b) 2♣ (c) Pass (d) 1♠ (e) X (f) X  
 2. (a) 3♦ (b) 2♠ (c) Pass (d) 4♠ (e) 2♠  
 3. (a) 1NT (b) 1♠ (c) 2NT (d) 3♥ (e) 2♥  
 (f) 1♠ (g) 2♦ (h) 4♥ (i) 2♦  
 4. (a) 2♥ (b) 2♥ (c) 2♠ (d) 4♥ (e) 4♥  
 (f) 3♥ (g) 2♥ (h) X

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 128.

1. (a) Kyllä (b)–(e) Ei  
 2. (a) 2♦ (b) 2♣ (c) 2NT

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 134.

1. (a) Kyllä (b) Ei (c) Kyllä (d) Ei  
 (e) Kyllä (f) Kyllä

2. (a) 1 ♠ (b) 2 ♠ (c) 3 ♡ (d) 1 ♡ (e) 2 NT  
(f) 1 ♠ (g) 4 ♡

3. (a) 2 ♠ (b) Pass (c) 3 ♠ (d) X (e) 3 ♢

Ratkaisut tehtäviin, jotka alkavat sivulta 140.

1. (a) X (b) 1 ♠ (c) 1 NT (d) 2 ♣ (e) X  
(f) Pass (g) Pass

2. (a) X (b) X (c) 3 NT (d) 3 ♣ (e) 3 ♡ (f) 4 ♡

3. Etelän kahdennus lupasi herttaväriin.

- (a) 2 ♡ (b) 2 NT tai 3 NT (c) 1 NT (d) 3 ♣ (e) 3 ♡



# Liite B

## Bridge-sanastoa

*10-12-sääntö:* Lähtökorttisopimus, jonka mukaan aloitetaan värin suurimmalla, kolmanneksi suurimmalla tai viidenneksi suurimmalla kortilla. Jos aloituskortti  $N$  on kolmanneksi suurin kortti, muilla kuin lähtijällä on yhteensä  $12 - N$  lähtökorttia suurempaa korttia. Viidenneksi suurimmalla lähdettyä vastaava luku saadaan laskusta  $10 - N$ .

*11-sääntö:* Lähtökorttisopimus, jonka mukaan aloitetaan värin neljänneksi suurimmalla kortilla.

*1 yli 1 -tarjous:* Yhden tason avaukseen tehty yhden tason vastaustarjous.

*2 yli 1 -tarjous:* Yhden tason avaukseen tehty kahden tason hyppäämätön vastaustarjous.

*alavärit:* Risti ja ruutu.

*alertoidea:* Ilmoittaa vastustajille, että partnerin tarjous on merkitykseltään keinotekoinen. Alertointi suoritetaan nostamalla Alert-lappu pöydälle.

*aloittaa:* Ks. lähteä.

*arvopisteet/ap:* Yleisin tapa arvioida käden voimaa. Ässästä lasketaan 4 ap, kuninkaasta 3, rouvasta 2 ja jätkästä 1.

*avaaja:* Pelaaja, joka ensimmäisenä tekee muun tarjouksen kuin pass.

*Blackwood 4 NT:* 4 NT kysyy partnerin ässien määrää. Vastauk-

set:  $5\clubsuit = 0$  tai  $4$ ,  $5\diamond = 1$ ,  $5\heartsuit = 2$ ,  $5\spadesuit = 3$ .

*bluffi*: Tahallisesti, vastustajan harhauttamiseksi tehty tarjous kädellä, joka ei vastaa tarjouksen merkitystä parin tarjousjärjestelmässä.

*brikka*: Jaon korttien säilytyskotelo, jossa on oma lokeronsa kunkin pelaajan korteille ja jakaja sekä vyöhykkeet merkittyinä.

*cue*: Keinotekoinen tarjous vastustajien värissä.

*Dbl/Dble*: Double, ks. kahdennus.

*dubbelton/dubbeli*: Kahden kortin väri.

*estotarjous*: Heikkoon pelivoimaiseen käteen perustuva tarjous, jolla pyritään häiritsemään vastustajien tarjoamista.

*haarukka*: Samassa kädessä olevat värin kortit, joiden välistä puutuu yksi kortti, esim.  $\diamond AQ =$  ässä-rouva-haarukka.

*hakku*: Pieni kortti, yleensä kortit 2–7.

*heikko hyppy*: Hyppäävä tarjous, joka lupaa pitkän värin ja alle normaalin avauskäden minimivoiman.

*hyppäävä tarjous*: Tarjous, joka on korkeampi kuin kyseisen pelimuodon (värin tai sangin) alin mahdollinen tarjous.

*ilmaisukahdennus*: Kahdennus, joka parin sopimuksen mukaan ei ole rankaisukahdennus. Yleensä ilmaisukahdennus lupaa värejä, joita vastustaja ei ole tarjonnut.

*inviitti*: Ks. vihjetarjous.

*isoslammi*: Sitoumus seitsemän tasolla. Kotipeli vaatii 13 tikkiä.

*Jacoby 2NT*: Avaukseen  $1\heartsuit/\spadesuit$  tarjous  $2NT$  lupaa valttituen ja täyspelivoiman.

*jakaja*: Pelaaja, joka aloittaa tarjoamisen.

*jakauma/jakautuma*: Pelaajan korttien lukumäärät lueteltuna maittain, esim. 5431.

*jakopisteet/jp*: Käden lyhyiden värien pelivoiman arviointia. Renosta lasketaan 3 jp, singelistä 2 ja dubbelista 1.

*jatkaja*: Välitarjoajan tai ilmaisukahdentajan partneri.

*kahdennus*: Tarjous, joka kaksinkertaistaa pistetikeistä saatavan pistemäärän sekä korottaa pietien hintaa. Kahdennuksen saa tehdä vain vastustajan tarjoukseen.

*kasvattaa*: Pelata omaa pitkää/vahvaa väriä, kunnes vastustajien

saamien tikkien jälkeen omiin kortteihin on tullut (uusia) pikatikkejä.

*keinotekoinen tarjous/konventio*: Tarjous, jolle on sovittu luonnollisesta merkityksestä poikkeava sisältö.

*kierrosvaatimus/kv*: Vaatimustarjous, jonka tekijä haluaa itselleen vielä ainakin yhden tarjousvuoron, mutta ei lupaa täyspelivoimaa.

*kilpailunjohtaja*: Henkilö, joka toimii tuomarina bridgekilpailussa.

*kombinoitu haarukka*: Haarukka, joka on jakautunut parin pelaajien kesken, esim.  $\diamond A74$  vs.  $\diamond Q52$ .

*korotus*: Tarjous partnerin edellisellä vuorollaan tarjoamassa pelivaihtoehdossa (väri tai sangi).

*kotipeli*: Pelinviejä saa vähintään sitoumukseen vaadittavat tikit.

*kupata*: Ks. varastaa.

*käsi*: Pelaajalla olevat kortit.

*käännetyt merkinannot*: Merkinantosopimus, jossa pelijärjestys pieni-iso kertoo joko parillisen määrän kortteja tai positiiivisen voimamerkinannon.

*laistaa*: Jättää ottamatta tikki, jonka voisi (varmasti) voittaa.

*leikkaus*: Pelitapa, jossa yritetään voittaa tikki toisessa tai kolmannessa kädessä lähtövärin haarukan pienemmällä kortilla. Mikäli parilla on eri käsiin jakautuneena sarja (mahdollisesti kombinoidun) haarukan pienemmästä kortista alkaen, voi leikata myös kierrättämällä sarjaan kuuluvan kortin lähtien kädestä, jossa ei ole haarukan suurinta korttia.

*lepääjä*: Pelinviejän partneri, joka asettaa lähtökortin jälkeen korttinsa pöydälle kaikkien nähtäväksi.

*levitys*: Pelaaja näyttää korttinsa vastustajilleen, kertoo kuinka aikoo pelata, ja ilmoittaa tikkimäärän, jonka tällä pelitavalla saa. Yleensä levittäjä on pelinviejä. Levityksellä nopeutetaan peliä ”läpihuutojaoissa”.

*limit-korotus*: Avauksen  $1 \clubsuit/\diamond/\heartsuit/\spadesuit$  hyppäävä korotus, joka on täyspelivihje, mutta ei vaatimus.

*luonnollinen tarjous*: Luonnollisessa tarjoamisessa väritarjous lupaa vähintään neljä korttia tarjotussa värissä, sangitarjous

- lupaa (usein) tasaisen käden, ja partnerin väriä korotettaessa pätee sääntö: mitä korkeampi tarjous, sitä vahvempi käsi.
- lähteä*: Pelata tikkiin ensimmäisenä.
- maat*: Pata, hertta, ruutu ja risti (lyhenteet S, H, D, C).
- maksimi*: Käden (piste/peli)voima, joka on aiemmin luvutun voima-alueen ylärajoilla.
- marmic*: Jakautuma tyyppiä 4441 tai 5440 (iso-marmic).
- maskata/maski*: Ks. leikata/leikkaus.
- minimi*: Käden (piste/peli)voima, joka on aiemmin luvutun voima-alueen alarajoilla.
- mustat värit*: Risti ja pata.
- NT*: No Trump, ks. sangi.
- osamerkintä*: Sitoumus, jonka pistetikeistä saa alle 100 pistettä.
- pari*: Pohjoinen-etelä tai itä-länsi.
- partneri*: Parin toinen pelaaja.
- pass*: Tarjous, joka siirtää tarjousvuoron seuraavalle pelaajalle.
- pelinviejä*: Pelaaja, joka loppusitoumuksen tehneeltä puolelta tarjosi ensin lopullista pelivaihtoehtoa (väriä tai sangia).
- pieti*: Jokainen tikki, joka jää puuttumaan kotipeliin vaadittavasta tikkimäärästä.
- pikatikki*: Tikki, joka saadaan päästämättä vastustajaa kiinni.
- pikkuslammi*: Sitoumus kuuden tasolla. Kotipeli vaatii 12 tikkiä.
- pito*: Kortti/kortit, joilla saa sangissa tikin vastustajien kasvatessa väriä.
- punaiset värit*: Ruutu ja hertta.
- puolustaja*: Pelinviejän vastustaja.
- pysäytystarjous*: Tarjous, johon pelaaja haluaa partnerinsa passaavan seuraavalla vuorollaan.
- pöytä*: Lepääjän käsi.
- rankaisukahdennus*: Kahdennus, joka kertoo puolustushalusta.
- rankaisupass*: Pass partnerin ilmaisukahdennukseen.
- Rdbl/RDble*: Redouble, ks. vastakahdennus.
- renonssi/reno*: Väri, jossa ei ole yhtään korttia.
- reverse*: Väritarjous kahden tasolla pelaajan ensimmäistä tarjousta korkeammassa värissä.

*roundpass*: Tarjoussarja, jossa kaikki passasivat ensimmäisellä tarjousvuorollaan.

*sakata*: Pelata muuta kuin lähtöväriä, koska lähtöväri on loppunut.

*sangi*: Pelimuoto, jossa ei ole valttia.

*sarja/sekvenssi*: Vähintään kaksi peräkkäistä saman värin korttia.

*siirtotarjous*: Tarjous, joka lupaa pituutta lähimmässä ylemmässä värissä.

*singelton/singeli*: Yhden kortin väri.

*sitoumus*: Tikkipelin peli. Ilmaisee kotipeliin tarvittavan tikkimäärän (6 + tarjottu taso) ja pelimuodon (valtti tai sangi) sekä sen, onko sitoumus kahdennettu tai vastakahdennettu.

*slammi*: Ks. pikku- ja isoslammi.

*South-African Texas*: Sangiavaukseen vastaajan 4♣ on kaksoisiirto 4♥:aan ja 4♦ kaksoisiirto 4♠:aan.

*Stayman*: Avauksen 1NT jälkeen vastaajan 2♣ kysyy avaajalta vähintään neljän kortin ylävärejä.

*Stop*: Varoitus hyppäävästä tarjouksesta, joka pakottaa seuraavan vastustajan pitämään n. 10 s tauon ennen tarjoamista.

*tarjous*: Pass, kahdennus, vastakahdennus tai jokin tarjoustason (1–7) ja pelimuodon (valtti tai sangi) sisältävä ilmaus.

*tarjousjärjestelmä/-systeemi*: Parin tarjouksille sopimien merkitysten kokoelma.

*tarjouslaput*: Tarjousten esittämiseen tehdyt lappuset. Lapuista löytyvät kaikki tarjousvaihtoehdot sekä esim. Alert ja Stop.

*tarjoussarja*: Kaikkien jaossa tehtyjen tarjousten muodostama kokonaisuus.

*tasainen jakautuma*: Jokin jakautumista 4333, 4432 ja 5332.

*tikki*: Lähtijän kortti ja kolme seuraavaksi pelattua korttia.

*topata*: Pelata väri suurimmista korteista alkaen.

*tukea*: Luvata valttituki tarjouksella.

*tuki*: Riittävä korttimäärä partnerin värissä, jotta väriä voidaan pelata valttina.

*tunnustaa väriä*: Pelata lähtöväriä oleva kortti.

*täyspeli*: Sitoumus, jonka pistetikeistä kertyy vähintään 100 pistettä.

*täyspelivaatimus/tpv*: Tarjous, jonka jälkeen pari ei saa enää pysähtyä osasitoumukseen.

*uhraus*: Tarjous, jonka arvellaan olevan kahdennettuna pietipelinä omalle puolelle edullisempi kuin vastustajien sitoumus.

*vaatimustarjous*: Tarjous, jonka tekijä haluaa itselleen vielä ainakin yhden tarjousvuoron. Partneri ei saa passata vaatimustarjoukseen, jos seuraava pelaaja passaa.

*valintatarjous*: Tarjous, jolla pelaaja valitsee partnerin tarjoamista väreistä sopivimman valtin.

*valtata*: Lähteä valttiväriä.

*valtti*: 1) Väri, jolla pelaaja voi voittaa tikin, kun lähtöväri on loppunut. 2) Valttiväriin kortti.

*varastaa*: Pelata tikkiin valtti, kun ei voi tunnustaa väriä. Valtti voittaa kyseisen tikin.

*vastaaja*: Avaajan partneri.

*vastakahdennus*: Tarjous, joka kaksinkertaistaa pistetikeistä saatavat pisteet ja pietien hinnan kahdennettuihin nähden. Tarjouksen saa tehdä vain vastustajan kahdennuksen jälkeen.

*vihjetarjous*: Tarjous, joka kertoo mahdollisuudesta bonuksia tuottavaan peliin, jos partnerilla on paremmat kuin minimikorot, esim. täyspelivihje kertoo täyspelimahdollisuuksista.

*vyöhykkeet*: Vaaravyöhykkeessä oleva pari saa kotiin pelatusta täyspelistä, pikku- tai isoslammista enemmän pisteitä kuin vaarattomassa vyöhykkeessä ollessaan. Pietipeleistä vastustajat saavat enemmän pisteitä pelinviejän ollessa vaarassa kuin pelinviejän ollessa vaarattomassa.

*välitarjous*: Väri- tai sangitarjous vastustajien avattua.

*väri*: Risti, ruutu, hertta tai pata.

*X/XX*: Ks. kahdennus/vastakahdennus.

*ylitikki*: Jokainen tikki, joka on saatu kotipeliin vaadittavien lisäksi.

*ylivienti*: Ks. siirtotarjous.

*ylävärit*: Hertta ja pata.

# Liite C

## Pistetaulukot

### Esimerkkejä taulukoiden käytöstä

Länsi pelaa vaaravyöhykkeessä sitoumusta  $4\spadesuit$  ja saa 12 tikkiä eli kaksi ylitikkiä. Itä-länsi saa pisteitä kotipelistä 620 ja ylitikeistä  $2 \cdot 30 = 60$ , joten pari saa jaosta yhteensä 680 pistettä.

Etelä pelaa vaarattomassa vyöhykkeessä sitoumusta  $5\diamond X$  ja saa vain viisi tikkiä. Tulos on siis kuusi kahdennettua pientä. Taulukon mukaan neljä pientä antaa vastustajille 800 pistettä ja kaksi seuraavaa yhteensä  $2 \cdot 300 = 600$  pistettä. Siten itä-länsi kirjaa jaosta itselleen 1400 pistettä.

	Kotipelien pistemäärät					
Vyöhyke	Vaaraton			Vaara		
Taso	$\clubsuit/\diamond$	$\heartsuit/\spadesuit$	NT	$\clubsuit/\diamond$	$\heartsuit/\spadesuit$	NT
1	70	80	90	70	80	90
2	90	110	120	90	110	120
3	110	140	400	110	140	600
4	130	420	430	130	620	630
5	400	450	460	600	650	660
6	920	980	990	1370	1430	1440
7	1440	1510	1520	2140	2210	2220
Ylitikit/kpl	20	30	30	20	30	30

<b>Kahdennetut kotipelit</b>						
Vyöhyke	Vaaraton			Vaara		
Taso	♣/◇	♥/♠	NT	♣/◇	♥/♠	NT
1	140	160	180	140	160	180
2	180	470	490	180	670	690
3	470	530	550	670	730	750
4	510	590	610	710	790	810
5	550	650	670	750	850	870
6	1090	1210	1230	1540	1660	1680
7	1630	1770	1790	2330	2470	2490
Ylitikit/kpl	100			200		

<b>Vastakahdennetut kotipelit</b>						
Vyöhyke	Vaaraton			Vaara		
Taso	♣/◇	♥/♠	NT	♣/◇	♥/♠	NT
1	230	520	560	230	720	760
2	560	640	680	760	840	880
3	640	760	800	840	960	1000
4	720	880	920	920	1080	1120
5	800	1000	1040	1000	1200	1240
6	1380	1620	1660	1830	2070	2110
7	1960	2240	2280	2660	2940	2980
Ylitikit/kpl	200			400		

<b>Pietipelien pistemäärät</b>						
Vyöhyke	Vaaraton			Vaara		
Tulos	pass	X	XX	pass	X	XX
-1	50	100	200	100	200	400
-2	100	300	600	200	500	1000
-3	150	500	1000	300	800	1600
-4	200	800	1600	400	1100	2200
Lisäpiedit/kpl	50	300	600	100	300	600

Pass: kahdentamaton sitoumus, X: kahdennettu,  
XX: vastakahdennettu.



# Liite D

## Minibridge

Minibridgeä pelaten voi harjoitella bridgen tikkipeliä, vaikka ei vielä osaisikaan tarjousjärjestelmää. Minibridge soveltuu erityisen hyvin bridgeen tutustumiseen.

### Säännöt

1. Jakaja jakaa kortit. Ensimmäisen jaon jakaja on pohjoinen, toisen itä jne.
2. Kukin pelaaja laskee kätensä arvopisteet.
  - Jokaisesta ässästä lasketaan neljä pistettä, kuninkaasta kolme, rouvasta kaksi ja sotilaasta yksi piste.
3. Jakaja aloittaa tarjoamisen. Tarjousvaihtoehtoina ovat ”pass”, joka kertoo enintään 10 arvopistettä, ja käden arvopistemäärä (esim. ”14 pistettä”).
4. Kun pelaaja on ilmoittanut vähintään 11 arvopistettä, hänen partnerinsa kertoo oman pistemääränsä, jolloin paljastuu parin yhteinen arvopistemäärä. Se pari, jolla on vähintään 21 arvopistettä, pääsee pelinviejäpuoleksi.
  - Jos molemmilla pareilla on 20 pistettä, jaetaan kortit uudelleen.

5. Pelinviejäksi tulee piste-enemmistön omaavalta puolelta pelaaja, jolla on enemmän pisteitä kortteissaan.
6. Pelinviejä saa tässä vaiheessa katsoa partnerinsa kortit ja päättää pelimuodon (sangi tai valttipeli) sekä pelin tason (joko yhden taso tai täyspeli). Jos valttipeli on vielä opettelematta, pelataan aina sangia. Tällöin päätettäväksi jää vain pelin taso.
  - Yhden tasolla kotipeli vaatii seitsemän tikkiä.
  - Täyspelejä ovat 3 NT (sangia), 4♥/♠ ja 5♣/♦. Kotipelit vaativat niissä tikkejä järjestyksessä 9, 10 ja 11.
  - Valttipelin valinta vaatii yhteensä ainakin kahdeksan valttia.
  - Täyspeliin tarvitaan ainakin 25–26 arvopistettä, risti tai ruutu valttina pari pistettä enemmän.
7. Pelinviejän vasemmalla puolella oleva pelaaja valitsee aloituskortin, minkä jälkeen peli jatkuu kuten normaalissa bridgeaossa.
8. Tuloksesta määräytyvän jaon pistemäärän voi katsoa liitteen C taulukosta. Pelinviejä on aina vaarattomassa vyöhykkeessä, ja sitoumukset ovat kahdentamattomia.

Katsotaan esimerkkinä johdantoluvussa ollut jako.

	♠ A73	
	♥ 1082	
	♦ K6	
	♣ KQ943	
♠ 842	P L I E	♠ QJ105
♥ KJ6		♥ A93
♦ A843		♦ 10972
♣ 1075		♣ 82
	♠ K96	
	♥ Q754	
	♦ QJ5	
	♣ AJ6	

Tarjoussarjasta tulee seuraavanlainen, kun länsi on jakajana.

<i>Länsi</i>	<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>
pass	12	–	13

Pohjoisen kerrottua pisteensä itä ei paljasta oma lukemaansa, vaan kysymykseen tulee etelän pistemäärä. Pohjoinen-etelällä on yhteensä 25 arvopistettä ja etelällä enemmän pisteitä kuin pohjoisella. Siten etelästä tulee pelinviejä. Alustavat pelivaihtoehdot ovat 3 NT, 4♥ ja 4♠. Koska parilla on sekä herttoja että patoja vähemmän kuin kahdeksan (herttoja  $3 + 4 = 7$  ja patoja  $3 + 3 = 6$ ), valitaan sangipeli. Siten etelä päättää sitoumuksiksi 3 NT. Länsi aloittaa, minkä jälkeen pohjoinen levittää korttinsa pöydälle kaikkien nähtäväksi. Etelä saa luultavasti yhdeksän tikkiä eli kotipelin, ja jaosta kirjataan pistetaulukon perusteella 400 pistettä pohjoinen-etelälle.

Jos pelinviejä ei saa lupaamaansa tikkimäärää, kyseessä on pietipeli. Tällöin puolustajia hyvitetään 50 pistettä jokaisesta puuttumaan jääneestä tikistä. Jos esimerkiksi pohjoinen saa pelissä 4♥ (kotipeli 10 tikkiä) vain kahdeksan tikkiä, jää kotipelistä puuttumaan kaksi tikkiä (peliin tulee kaksi pietiä). Tällöin itä-länsi saa jaosta  $2 \cdot 50 = 100$  pistettä.