

JAKO 1	♠ AK9				
N/-	♥ K64				
	♦ KQ52				
	♣ J97				
♠ 8532	♠ 764	N	E	S	W
♥ 1073	♥ QJ952	1NT	P	3NT	P
♦ AJ8	♦ 104	P	P		
♣ K63	♣ Q108				
	♠ QJ10				
	♥ A8				
	♦ 9763				
	♣ A542				

Pohjoinen avaa yhdellä sangilla kertoen näin 15-17 arvopistettä ja tasaisen jakautuman. Avaus yksi ruutui ei olisi suoranainen virhe, mutta sangiavaus on parempi, koska näin pohjoinen kertoo partnerilleen kätensä luonteen yhdellä tarjouksella. Etelä näkee parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin ja tarjoaa suoraan sen, minkä tietää olevan parin oikea loppusitoumus: kolme sangia. Vastaajan ei kannata hakea yhteistä valttiväriä, koska partnerikin on luvannut tasaisen käden.

Itä lähtee pisimmällä värillään, hertalla. Herttaväriässä on epäaito sarja - QJ9 - ja oikea lähtökortti on näinollen rouva. Pelinviejä voi laskea kuusi pikatikkiä: kolme pataa, kaksi herttaa ja ristiässän. Pelinviejän ja lepääjän kortit eivät sovi parhaalla tavalla yhteen, pataväriin kuusi korkeinta korttia antavat vain kolme tikkiä. Ruutuväristä pelinviejä voi kasvattaa kotipelistä puuttuvia lisätikkejä. Ruutuväriä käsitellessä tulee muistaa ohje: pelaa kuvia ja kuvakombinaatioita kohden. Ensimmäisen tikin pelinviejä voittaa siis pöydän ässällä ja pelaa toiseen tikkiin lepääjän korteista pienen ruudun. Länsi puolustaa parhaiten pelaamalla tähän pienen ruudun, "toinen käsi matalaa".

Jos länsi ottaisi heti ässällään tikin, kasvaisi pelinviejän ruutuväri samantien vahvaksi. Kun pelinviejä voittaa toisen tikin ruutukuvalla, pitää hänen yrittää päästä uudelleen pöytään kiinni pelatakseen sieltä ruutua kohti jäljellä olevaa kuvakorttiaan. Parhaiten pöytään pääsy onnistuu pelaamalla kolmanteen tikkiin pataysi ja näin neljänteen tikkiin päästään pelaamaan ruutua pöydästä. Kun ruutuväri istuu 3-2 ja pelinviejän kannalta onnekkaisesti vielä ruutuässä lännen kädessä, kasvaa tästä väristä oikein pelaamalla kotipelistä puuttuneet kolme lisätikkiä.

JAKO 2	♠ A104				
E/N-S	♥ 2				
	♦ 10975				
	♣ J9632				
♠ Q97	♠ KJ8	N	E	S	W
♥ KJ65	♥ AQ987		1♥	P	4♥
♦ J86	♦ 43	P	P	P	
♣ AK7	♣ Q108				
	♠ 6532				
	♥ 1043				
	♦ AKQ2				
	♣ 54				

Idällä on 13p - juuri riittävästi yhden tason väriavaukseen - ja hän avaa pisimmällä värillään, yhdellä hertalla.

Lännellä on 14p, joten hän tietää parilla olevan riittävästi voimaa täyspelin tarjoamiseen. Vaikka lännellä on mahdollisimman tasainen jakautuma, 4-3-3-3, ei hän saa tarjota täyspeliä sangissa. Partneri on luvannut avauksellaan vähintään neljän kortin herttaväriin, näinollen länsi tietää parilla olevan yhteensä kahdeksan kortin tai pidemmän ylävärivaltin. Konventionaalinen 2NT on myös mahdollinen tarjous idältä, mutta lopputuloksena pitäisi olla samainen neljä herttaa.

Etelä aloittaa isoilla ruutukuvillaan ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Seuraavaksi pelinviejän tulee poistaa pohjois-etelän valtit, ja koska vastapuolen valtti on jakautunut 3-1, otetaan kolme seuraavaa tikkiä isoilla valteilla.

Valtinpoiston jälkeen pelinviejä kasvattaa patavärinsä antamalla vastapuolen ässälle tikin.

JAKO 3	♠ J1073				
S/E-W	♥ Q94				
	♦ J95				
	♣ J93				
♠ A6	♠ K85	N	E	S	W
♥ J87652	♥ AK			P	P
♦ K83	♦ Q1042	P	1♣	P	1♥
♣ 82	♣ AQ74	P	2NT	P	4♥
	♠ Q942	P	P	P	
	♥ 103				
	♦ A76				
	♣ K1065				

Lännellä on kuuden kortin hertta ja voimaa sopivasti kahden hertan avaukseen. "Heikolla kakkosella" avaaminen olisi kuitenkin vähintäänkin kyseenalaista herttaväriin surkean laadun vuoksi. Itä avaa viimeisestä kädestä yhdellä ristillä, voimaa on hieman liikaa sangiavaukseen. Toisella vuorollaan itä kertoo tasaisen vahvan kätensä hyppäävällä sangitarjouksella. Länsi näkee nyt, että parilla on yhteinen väh. kahdeksan kortin valttiväri ja voimakin riittää täyspeliin, joten hän lopettaa tarjoussarjan neljällä hertalla.

Pohjoinen aloittaa patasotamiehellä, pelinviejä voittaa tikin ja pelaa seuraavaksi kaksi herttakierrosta. Kun kumpikin puolustaja tunnustaa pienillä valteilla, voi pelinviejä laskea, että toiselle vastustajista jäi vielä yksi valttikortti - vahva herttarouva. Jos puolustajille on jäänyt yksi valttikortti, joka on vahva, ei pelinviejän yleensä kannata poistaa tällaista valttikorttia, sehän saa tikin joka tapauksessa. Ristissä pelinviejä ottaa maskin, joka tällä kertaa kuitenkin epäonnistuu. Ruudussa pelinviejä menettää ässälle aina tikin, mutta sotamiehelle ei tarvitse antaa tikkiä, jos väri käsitellään oikein. Pelataan pöydästä pieni ruutu kohti käden kuningasta (etelä tunnustaa pienellä - toinen käsi matalaa), ja seuraavaksi pieni ruutu kädestä pöydän kympille.

Jos pelinviejä pelaa ruudun oikein, hän selviää kolmella menevällä: hertta, ruutu ja risti.

JAKO 4	♠ AQ73				
W/ALL	♥ Q854				
	♦ 84				
	♣ AJ3				
♠ 984	♠ 1065	N	E	S	W
♥ AJ972	♥ K6				P
♦ A5	♦ 932	1♥	P	2♦	P
♣ 872	♣ KQ1094	2NT	P	3NT	P
	♠ KJ2	P	P		
	♥ 103				
	♦ KQJ1076				
	♣ 65				

Vaikka pohjoisen pataväri on laadultaan paljon parempi hertta, avaa hän kuitenkin 4-4 väreistään alemmalla, yhdellä hertalla. Idällä ei ole aivan riittävästi voimaa kahden ristin välitarjoukseen, varsinkaan vaaravyöhykkeessä. Toisella vuorollaan pohjoinen ei saa näyttää toista neljän kortin väriään. Tarjoamalla kaksi pataa hän kertoisi viiden kortin hertan lisäksi voimaa väh. 17p (reverse, kahden värin tarjoaminen ylenevässä järjestyksessä). Kaksi sangia kertoo tasaisen minimiavauskäden. Etelän kannattaa korottaa täyspeliin, vaikka arvopistevoimaa laskien pass kahteen sangiin saattaisi vaikuttaa paremmalta. Pitkä hyvä ruutuväri puoltaa kuitenkin korotusta.

Itä aloittaa ristikuninkaalla, epäaidon sarjan korkeimmalla kortilla. Pohjoinen ei saa ottaa ensimmäistä tikkiä ässällä. Jos hän näin tekee, länsi pääsee ruutuässän jälkeen kääntämään ristiä, ja itä saa neljä ristitikkiä. Mutta kun pelinviejä laistaa lähdön, ei itä pysty jatkamaan lähtöväriä antamatta pohjoiselle kahta tikkiä väristä. Toiseen tikkiin idän pitäisi keksiä pikkuherttakääntö partnerin ässälle - täysin mahdotonta löytää pelipöydässä, ellei pelinviejä ole vahingossa näyttänyt korttejaan vastustajalleen.

JAKO 5	♠ A32				
N/N-S	♥ 85				
	♦ AK42				
	♣ QJ103				
♠ 74	♠ KQ1065	N	E	S	W
♥ AQ72	♥ KJ43	1♣	1♠	P	2♣
♦ Q108	♦ 9	P	2♥	P	4♥
♣ AK72	♣ 985	P	P	P	
	♠ J98				
	♥ 1096				
	♦ J7653				
	♣ 64				

Idällä on aivan minimivoimainen välitarjous, mutta vyöhykkeet ovat edulliset ja patavärin laatu hyvä. Länsi voisi hypätä suoraan kolmeen sangiin vahvalla tasaisella kädellään (ristipitokin löytyy), mutta vastustajan värin tarjoaminen on parempi vaihtoehto. Kun partneri kertoo neljän kortin herttavärinsä toisella vuorollaan, valitseekin länsi herttatäyspelin.

Etelä aloittaa partnerinsa värillä, kahdesta kortista korkeammalla, ristikuutosella. Pelinviejän suunnitelmiana on ottaa valtit pois sekä kasvattaa pataväri pelaamalla kohti käden kuvakortteja. Pelinviejä tarvitsee tässä jaossa valtteja yhteyskorteiksi. Oikea pelijärjestys on ottaa ensimmäinen tikki ristiässällä, pelata toiseen tikkiin pataa kuninkaalle (pohjoinen puolustaa parhaiten pelaamalla toinen käsi matalaa), sitten kolme valttikierrosta jätään pöytään kiinni, ja taas uudestaan pataa kohti kättä. Tarkasti pelaamalla pelinviejä saa yksitoista tikkiä.

JAKO 6	♠ QJ2				
E/E-W	♥ J8				
	♦ A8742				
	♣ 1043				
♠ A754	♠ K1063	N	E	S	W
♥ Q1075	♥ 43		P	1♥	P
♦ J6	♦ Q105	1NT	P	P	P
♣ K75	♣ AJ82				
	♠ 98				
	♥ AK962				
	♦ K93				
	♣ Q96				

Etelällä on juuri riittävästi hertta-avaukseen. Pohjoisen yksi sangi lupaa voimaa kuudesta yhdeksään, mutta kieltää neljä korttia padassa ja kolme korttia hertassa. Kolmen kortin hertalla vastaaja tietenkin korottaisi avaajan väriä, ja jos vastaajalla olisi neljä korttia pataa, tarjosi hän yhden padan (luvatun tällöin voimaa kuudesta ylöspäin).

Idällä on lähtijänä kaksi neljän kortin väriä. Pieni pata on parempi aloituskortti kuin pieni risti - pelinviejä on tarjouksellaan kieltänyt omistavansa neljän kortin pataväriä, mutta pitkä risti hänellä saattaa olla. Puolustus saa kaksi ensimmäistä tikkiä patakuvillaan, ja kolmannessa tikissä pelinviejä pääsee kiinni patarouvallaan. Patatikin lisäksi voi pelinviejä laskea vain neljä pikatikkiä. Jos ruutuväri on jakautunut puolustajilla tasan 3-2, voidaan väri kasvattaa pelaamalla kolme ruutukierrosta. Näin pelinviejälle kasvaa vahvaksi kaksi ruutuhakkua. Mutta millä kortilla hän pääsee myöhemmin käteensä kiinni ottamaan vahvat tikkinsä? Ei millään. Yhteyksien säilymisen vuoksi on oikein antaa puolustukselle aikainen ruututikki. Neljänteen tikkiin pelinviejä pelaa pienen ruudun molemmista käsistä, puolustus pääsee kiinni, voi ottaa vahvan patansa ja halutessaan myös kaksi korkeata ristiä. Mutta tämän jälkeen pelinviejä pääsee kiinni, pelaa pöydän ruutukuninkaan ja jatkaa ruutua käden ässälle. Ja nyt hän on kädessään kiinni, eikä muilla pelaajilla ole enää ruutua. Yksi sangi menee näin tasan kotiin. Itä-lännellä olisi patapeli pelattavissa kahdessa kotiin, mutta kummallakaan heistä ei ole riittävästi voimaa tulla mukaan tarjoussarjaan.

JAKO 7 ♠ AK72
 S/ALL ♥ A5
 ♦ 752
 ♣ A943

♠ J83 ♠ Q1054
 ♥ 107 ♥ J9632
 ♦ QJ1093 ♦ K6
 ♣ Q75 ♣ 62

♠ 96
 ♥ KQ84
 ♦ A84
 ♣ KJ108

N	E	S	W	
			1♣	P
1♠	P	1NT	P	
3NT	P	P	P	

Vaikka pohjoisella on neljän kortin tuki partnerin avausväriin, hän silti mieluummin tarjoaa oman ylävärinsä yhden tasolla. Etelä ei saa tarjota kahta herttaa toisella vuorollaan, tällä tarjouksella hän lupaisi 5-4 jakautuman lisäksi väh. 17p:n käden (vrt. jako 4, pohjoinen). Pohjoinen ei edes harkitse täyspeliä parin yhteisessä valttivärisssä, viittä ristiä, vaan tarjoaa sangitäyspelin.

Kun länsi lähtee ruuturouvalla, tulee idän *ablokeerata* kuninkaansa ensimmäiseen tikkiin. Jos itä tunnustaa lähtöön pienellä ruudulla ja pelinviejä ottaa ässän, on puolustuksen yhteydet värisssä poikki. Älä kuitenkaan ota tavaksesi peittää partnerin kuvakortteja korkeammilla kuvilla! Pelinviejä laistaa kaksi ensimmäistä ruutukierrosta ja ottaa vasta kolmannen tikin ruutuässällä idän sakatessa tähän tikkiin herttaa. Pelinviejällä on kahdeksan pikatikkiä ja lisätikkejä voidaan kasvattaa ristiväristä. Ristivärisssä on maski "kahteen suuntaan". Jos pelinviejä uskoo rouvan olevan idällä, on oikein ottaa ensin ristiässä ja seuraavaksi pelata pieni risti käden kymppille. Ristirouvan ollessa lännellä oikea pelitapa on ristikuninkaan ottamisen jälkeen jatkaa väriä pöydän yhdeksikölle. Jos pelinviejä arvaa oikein rouvan paikan, saa hän neljä ristitikkiä. Ja jos hän maskaa väärin, tulee väristä kuitenkin kolme tikkiä. Tässä jaossa länsi on "vaarallinen vastustaja", jos hän pääsee kiinni, ottaa hän myös pietin kahdella kasvaneella ruututikillä. Tämän vuoksi pelinviejä maskaa ristirouvaa lännen kädestä. Vaikka maski epäonnistuisikin idän voittaessa rouvalla tikin, ei tällä ole mitään pahaa kääntöä, ja pelinviejä saa yhdeksän tikkiä. Tällä kertaa maski onnistuu, ja peliin tulee ylitikki.

JAKO 8 ♠ A8
 W/- ♥ AK62
 ♦ AQ7
 ♣ 10865

♠ K642 ♠ QJ1073
 ♥ 1093 ♥ J54
 ♦ 10543 ♦ J98
 ♣ K7 ♣ 32

♠ 95
 ♥ Q87
 ♦ K62
 ♣ AQJ94

N	E	S	W
			P
1NT	P	3NT	P
P	P		

Etelä ei lähde edes hakemaan mahdollista yhteistä ristivalttia, vaan päättää tarjoussarjan heti sangitäyspelillä.

Idällä on selvä lähtökortti - patarouva. Pelinviejä laistaa ensimmäisen tikin, ja voittaa toisen tikin ässällä idän jatkaessa lähtöväriä. Pelinviejä voi laskea kahdeksan pikatikkiä: mustat ässät sekä kolme tikkiä kummassakin punaisessa värissä. Ristiväristä voidaan kasvattaa jopa neljä lisätikkiä maskin onnistuessa. Ja vaikka maski epäonnistuisikin, kasvaa pelinviejälle väristä kolme lisätikkiä. Mutta pelinviejän pataväri on "auki", ja jos puolustajat pääsevät kiinni, ottavat he pietin kasvaneilla patatikeillään. Tämän vuoksi pelinviejän pitää ensin yrittää yhdeksättä tikkiä herttaväristä, jos kumpikin puolustaja tunnustaa kolmelle korkealle herttakierrokselle, on käden kolmastoista herttahakku ("trettonkvistare"), kasvanut vahvaksi. Tällä kertaa vastustajien hertta oli jakautunut tasan 3-3, joten pelinviejän ei tarvitse turvautua ristimaskiin. Jos puolustajien herttaväri olisi ollut vinossa, jatkaisi pelinviejä seuraavaksi ristikympillä antaen sen juosta, jos itä tunnustaa pienellä.

JAKO 9	♠ J1062				
N/E-W	♥ 4				
	♦ 9653				
	♣ K854				
♠ AK874	♠ 53	N	E	S	W
♥ Q92	♥ AKJ1065	P	1♥	P	1♠
♦ KQ4	♦ AJ7	P	3♥	P	4NT
♣ Q2	♣ A7	P	5♠	P	6♥
	♠ Q9	P	P	P	
	♥ 873				
	♦ 1082				
	♣ J10963				

Länsi näkee heti partnerin avaustarjouksen jälkeen parin yhteisen voiman riittävän reilusti tarjottavaan täyspeliin. Hän tarjoaa kuitenkin rauhallisesti yksi pata, tarjous on kierrosvaatimus, partneri ei passaa vaan kertoo lisää kädestään. Avaajan hyppy kolmeen herttaan kertoo 17-19p sekä väh. kuuden kortin pituisen herttaväriin. Tässä vaiheessa länsi toteaa yhteisen pistevoiman ylittävän pikkuslammin tarjoamiseen vaadittavan 33, ja hän tietää myös parilla olevan yhdeksän kortin tai pitemmän yhteisen herttavaltin. Ennen slammin tarjoamista hän kuitenkin tarkistaa ässäkyselyn kautta, ettei parilta puutu kahta ässää.

Etelä aloittaa ristisotamiehellä, pelinviejä yrittää tikkiä rouvalla ("nyt tai ei koskaan"), kuningas ja ässä. Pelinviejä voi laskea helpot kaksitoista pikatikkiä: kaksi pataa, kuusi herttaa, kolme ruutua ja ristiässä. Ensin vastustajien valtit alas, mihin vaaditaan kolme herttakierrosta. Seuraavaksi pelinviejä kasvattaa pöydän pataväriin varastamalla vahvaksi. Otetaan ensin pöydän kaksi patakuvaa, varastetaan pata käteen valtilla, pöytään mennään ruutukuvalla ja varastetaan uudelleen pata käteen. Nyt pöydän viides patahakku on kasvanut vahvaksi, jäljelläolevan ruutukuvan ollessa yhteyskorttina pöytään. Yksi ylitikki.

JAKO 10	♠ KJ10				
E/ALL	♥ 9654				
	♦ 653				
	♣ K52				
♠ 9643	♠ 8752	N	E	S	W
♥ K	♥ 102		P	1♥	P
♦ J1098	♦ AKQ	2♥	P	4♥	P
♣ Q874	♣ J1093	P	P		
	♠ AQ				
	♥ AQJ873				
	♦ 742				
	♣ A6				

Vaikka pohjoisella on tasaisin mahdollinen jakautuma, ei hän tarjoa sangia ensimmäisellä vuorollaan, vaan kertoo neljän kortin tukensa ja 6-9p korotuksella kahteen herttaan. Etelä tarjoaa suoraan täyspelin toisella vuorollaan, piste tai pari saattaa puuttua 26:sta, mutta kuuden kortin hyvällä herttavärillä olisi kolmen hertan vihjetarjous liian varovaista.

Länsi aloittaa ruutusotamiehellä, ja puolustus voittaa kolme ensimmäistä tikkiä ruutukuvillaan. Neljänteen tikkiin idän luonnollinen kääntö on ristisotamies, ja pelinviejä pääsee kiinni. Kun pelinviejällä on kymmenen kortin väri, mistä puuttuu kuningas, on oikea värinkäsittely yrittää leikkausta. Siis ylläolevassa jaossa idän ristikäntö kannattaa voittaa pöydän kuninkaalla, seuraavaksi jatkaen sieltä pienellä valtilla käden rouvalle. Jos valttikuningas on idällä, maski onnistuu, eikä pelinviejä menetä muita tikkejä kuin lähdöstä otetut kolme ruutua. Mutta muista tarjoussarja! Itä passasi jakajana, ja hän on näyttänyt jo yhdeksän pistettä ruudussa ja yhden ristissä. Jos idällä olisi vielä herttakuningas, olisi hänellä vähintään 13p, eikä hän olisi varmaankaan passannut avausvuorollaan. Joten herttakuningas on näinollen lännellä, ja pelinviejän ainoa kotipelimahdollisuus on pelata valttiässä, toivoen valttikuningas singeltonia lännelle.

JAKO 11	♠ J9542				
S/-	♥ Q954				
	♦ K94				
	♣ 10				
♠ A76	♠ Q3	N	E	S	W
♥ AK72	♥ 103			P	1NT
♦ A7	♦ 10832	P	3NT	P	P
♣ 9873	♣ AKQ42	P			
	♠ K108				
	♥ J86				
	♦ QJ65				
	♣ J65				

Länsi korottaa suoraan kolmeen sangiin vaikka hänellä ei ole kummassakaan ylävärissä minkäänlaista pitoa.

Jos pohjoinen tekisi kahden hertan tai padan välitarjouksen (mitä hän aktuellilla kädellä ei tietenkään tee), ei länsi voisi tarjota sangia, koska häneltä puuttuisi pito vastustajan

tarjoamassa värissä. Sama periaate pätee myös sangiavaukseen; pitää olla tasainen jakautuma ja 15-17ap:tä, mutta ei tarvitse olla pitoa joka värissä.

Pohjoisen oikea lähtökortti on patanelonen, pisimmän maan neljänneksi korkein. Pelinviejä yrittää rouvalla tikkiä, mutta pahaksi onneksi etelä peittää kuninkaalla. Jos pelinviejä pelaisi pöydästä pienen, pitäisi etelän osata pelata lähtöön kymppi. Tämän vuoksi rouvan pelaaminen lähtöön on oikein, vain näin saat kaksi patatikkiä edellyttäen, että kuningas on lähtijällä. Pelinviejällä on seitsemän pikatikkiä: pata- ja ruutuässät, kaksi herttaa sekä kolme ristiä. Ristivärissä on parhaat mahdollisuudet lisätikkien kasvattamiseen. Jos vastustajien risti on jakautunut 2-2 tai 3-1, kasvaa pöydän kaksi hakkua vahvaksi kun pelataan ensin kolme korkeaa ristikierrosta. Tarkkana yhteyksien kanssa!

Kun pelinviejä ottaa pöydän ristikuvat, pitää hänen näille kolmelle kierrokselle tunnustaa käden korkeimmilla risteillä. Nyt pöydässä on jäljellä 4-2 ja kädessä kolmonen. Ristinelonen voittaa seuraavan tikin, ja nyt ollaan pöydässä kiinni ottamassa viideskin kasvanut risti.

JAKO 12	♠ 105				
W/N-S	♥ AJ53				
	♦ K1076				
	♣ QJ9				
♠ 72	♠ AKQ96	N	E	S	W
♥ 87	♥ K92				3♣
♦ J3	♦ A95	P	3NT	P	P
♣ AK106542	♣ 83	P			
	♠ J843				
	♥ Q1064				
	♦ Q842				
	♣ 7				

Lännen kolme ristiä on estoavaus. Tarjous kertoo seitsemän kortin värin ja piste-voimaa 6 - 10, sekä lisäksi voiman tulee olla sijoittunut avausväriin. Estotarjouksia tehdessä pitää ottaa huomioon myös vyöhykesuhteet. Jos vyöhykkeet olisivat vastakkaiset - EW vaarassa ja NS vaarattomassa - olisi avauspass suositeltavampi vaihtoehto. Idällä on kaksi mahdollisuutta: 3♠ tai 3NT. Kolme pataa on vaatimus-tarjous, kertoo vähintään viiden kortin hyvän värin ja voimaa väh.16p. Luonnollisen patatarjouksen huono puoli on se, että jos partnerilla ei ole kolmen kortin tukea väriin, niin hän todennäköisesti ohittaa parin oikean täyspelin: 3NT. Vaikka itä tietääkin, että parilla on yhteinen yhdeksän kortin valttiväri, hän ei pyri täyspeliin risti valttina. Jos parilla on voimaa tarjottavaan täyspeliin ja yhteinen ala-väriavalti, pitää heidän kuitenkin useimmiten tarjota täyspeli sangissa eikä yhteisessä alavärissä. Tosin ylläolevassa jaossa on ristipelissäkin saatavissa yksitoista tikkiä.

Etelä lähtee neljän kortin väreistään vahvimmallalla, herttanelosella. Jakautumasta 4-4-4-1 käytetään nimitystä *marmic*. Pohjoinen voittaa lähdön ässällä ja palauttaa hertta-kolmosen. Palautettaessa partnerin väriä käännetään kahdesta jäljellä olevasta kortista suurempi ja kolmesta pienin. Jaossa n:o 11 pelinviejä otti tikin lähtövärissä vasta kolmannella kierroksella ja katkaisi näin yhteydet puolustuksen käsien välillä. Nyt hänellä ei ole varaa laistaa toista herttakierrosta. Etelä saattaa keksiä ruutukäännön, ja peliin tulee kaksikin pietiä. Itse asiassa pelinviejän on turha yrittää katkaista puolustuksen yhteyksiä herttavärissä, jos hän vaan luottaa vastustajien herttahakkujen "rehellisyys-teen". Etelän lähtökortti oli siis nelonen,

pohjoinen palautti kolmosen, ja kädessään pelinviejällä oli kakkonen. Tästä voi päätellä puolustajien herttaväriin olevan jakautunut 4-4. Pelinviejällä on nyt otettavissa seitsemän pikatikkiä: kolme pataa, hertta, ruu-tu ja kaksi ristiä. Padasta voisi saada kaksi kotipelistä puuttuvaa tikkiä, jos väri istuu suosiollisesti 3-3. Ristiväriissä on kuitenkin eniten tikkipotentialia, vastustajien 2-2 jakautumalla saadaan väristä peräti seitsemän tikkiä. Ja vaikka väri istuisikin vinossa 3-1, pelaamalla kolme kierrosta saadaan siitä kasvamaan neljä lisätikkiä. Ongelma pöydän ristiväriin kasvatuksessa on yhteyksien puuttuminen. Jos pelaat seuraavaksi ristiässään ja -kuninkaan, väriin istuessa vinossa 3-1 voit helposti kasvattaa väriin vah-vaksi pelaamalla vielä kolmannen kierroksen. Tämän jälkeen pöydässä on neljä vahvaa ristiä, mutta ei yhteyksikorttia hakemaan niitä (vertaa jako n:o 1 ja ruudun kasvatus). Ratkaisu ongelmaan on antaa heti herttakunin-kaan jälkeen vastustajille tikki ristissä, pelataan pieni risti molemmista käsistä. Huomaa myös, että sinulla ei ole varaa ottaa patakuviasi kokeillen 3-3 istuntoa. Jos väri kuitenkin oli 4-2, olet kasvattanut pietittävän tikin puolustukseen (pata, kolme herttaa ja risti). Ruutulähtö tai -palautus olisi tässä jaossa ollut puolustuksen kannalta onnekkampi.

JAKO 13	♠ Q9				
N/ALL	♥ AQJ8				
	♦ KJ8				
	♣ Q762				
♠ 10862	♠ 54	N	E	S	W
♥ K62	♥ 9543	1NT	P	2♥	P
♦ A2	♦ 109654	2♠	P	3NT	P
♣ 9854	♣ AK	P	P		
	♠ AKJ73				
	♥ 107				
	♦ Q73				
	♣ J103				

Pohjoisen sangiavauksen jälkeen etelä huolehtii siitä, että pari pääsee täyspelitasolle asti. Etelä tekee yliviennin pataan kahdella hertalla ja tarjoaa toisella vuorollaan kolme sangia jolloin hän on kertonut viiden kortin padan ja antaa partnerin valita oikean sitoumuksen. Kahden kortin padalla pohjoinen passaa. Jos avaajalla olisi ollut kolmen tai neljän kortin pata, olisi hän tarjonnut neljä pataa..

Valttipeliä vastaan itä lähtisi ristiässällä, mutta sangia vastaan paras lähtö on ruutuviitonon. Sangipelissä sarjalähtöön vaaditaan kolme korkeata korttia. Länsi voittaa ensimmäisen tikin ässällä ja jatkaa toiseen tikkiin partnerin lähtöväriä.

Pelinviejällä on neljä pikatikkiä padassa, herttaässä ja kaksi kasvanutta ruututikkiä. Jos vastapuolen pata on jakautunut 3-3 tai 4-2, kasvaa pöydän viides hakku väriissä vahvaksi. Myös hertassa voidaan maskaamalla kasvattaa lisätikkejä. Oikea padan käsittely on ottaa tikki ensin käden rouvalla ja jatkaa sen jälkeen pöydän korkeilla padoilla. Kun pelinviejä maskaa herttaa pelaamalla kymppin pöydästä, pitää lännen peittää kymppi kuninkaallaan. Peittäminen saattaa näyttää mielettömältä - kuningashan jää ässän alle, ja pelinviejä saa myös kaksi seuraavaa herttatikkiä rouvalla ja sotamiehellä. Mutta jos länsi ei uhraa kuningastaan ja jättää kymppin peittämättä, saa pelinviejä ensimmäisen herttatikin kymppillä, toisen sotamiehellä, kolmannen ässällä ja vielä neljännenkin rouvalla. Pelinviejän pelaaman korkean

kortin peittämisen tarkoituksena on kasvattaa partnerin tai omaan käteen alempia kortteja vahvaksi (ylläolevassa jaossa idän herttayhdeksän).

JAKO 14	♠ 64				
E/-	♥ 6543				
	♦ Q954				
	♣ AJ8				
♠ A852	♠ QJ107	N	E	S	W
♥ K8	♥ A9		P	P	1♦
♦ AKJ3	♦ 862	P	1♠	P	3♠
♣ K74	♣ Q1062	P	4♠	P	P
	♠ K93	P			
	♥ QJ1072				
	♦ 107				
	♣ 953				

Idällä ja etelällä ei kummallakaan ole avauskäden voimaa, ja länsi avaa 4-4 väreistään alemmalla. Idän yksi pata lupaa 6+p ja 4+pataa. Toisella vuorollaan länsi näyttää korottamalla neljän kortin valttitukensa, hyppy kolmeen pataan osoittaa 17-19p. Itä laskee yhteen kädessään näkyvät ja partnerinsa lupaamat pisteet, ja voi näin tarjota neljä pataa.

Etelän luonnollinen lähtökortti on herttarouva. Pelinviejän pitää päättää, kumpaan käteen hän aloituksen voittaa. Heti toisessa tikissä hän aloittaa poistamaan vastustajien valtteja. Oikea pelitapa valttiväriissä on aloittaa kädestä rouvalla ja pelata pöydästä pieni, ellei etelä peitä rouvaa kuninkaalla. Tämän vuoksi ensimmäinen tikki kannattaa voittaa käteen ässällä. Jos patarouva voitti toisen tikin, ottaa pelinviejä uuden patamaskin pelaamalla seuraavaan tikkiin patasotamiehen. Ristiväriissä puolustus saa aina ässällään tikin, mutta sotamies voidaan maskata. Pelaa ensin ristiä kuninkaalle ja myöhemmin pöydästä ristiä kympille. Selviät näin yhdellä ristimenevällä, kun sotamies on pohjoisella. Ruutumaski ei onnistu, joten pelinviejä saa yksitoista tikkiä.

JAKO 15	♠ K104				
S/N-S	♥ J75				
	♦ 765				
	♣ AK76				
♠ Q8	♠ J532	N	E	S	W
♥ AQ863	♥ K92			P	1♥
♦ KJ82	♦ Q103	P	1♠	P	2♦
♣ 93	♣ J42	P	2♥	P	P
	♠ A976	P			
	♥ 104				
	♦ A94				
	♣ Q1085				

Etelällä ei ole aivan avauskäden voimaa ja hän jakajana passaa. Kun länsi avaa yhdellä hertalla, ei itä vastaajana saa passata huonolla kädellään - partnerillahan saattaa olla yli kahdenkymmenen pisteen käsi. Kun avaaja tarjoaa toisella vuorollaan ruutuväriinsä kahden tasolla, lupaa hän samalla väh. 5-4 jakautuman punaisissa väreissä. Itä tekee toisella vuorollaan preferenssitarjouksen kaksi herttaa. Vastaaja tekee preffin heikolla alle 10p kädellä silloin kun avaaja on tarjonnut kahta väriä.

Jos pelataan viiden kortin ylävärejä, tarjoussarja menee suoraviivaisemmin, kun itä voi jo ensimmäisellä tarjousvuorollaan tarjota kaksi herttaa kertoen 6-9 pistettä ja 3 kortin tuen.

Puolustus aloittaa isoilla risteillään ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Kolme isoa herttaa riittää vastustajien valtinpoistoon, jonka jälkeen pelinviejä kasvattaa ruutuväriinsä. Kun väri on niin vahva, että siitä puuttuu vain ässä, pelaa pelinviejä ensin korkeat kortit siitä kädestä, missä on vähemmän kortteja kyseisessä värissä. Siis tässä jaossa ensin ruutukymppi ja -rouva. Kaksi herttaa menee tasan kotiin, pelinviejä saa viisi tikkiä hertasta ja kolme ruudusta.

JAKO 16	♠ K863				
W/E-W	♥ KQ107				
	♦ AJ75				
	♣ 3				
♠ Q10	♠ J94	N	E	S	W
♥ 652	♥ 43				P
♦ 862	♦ KQ1094	1♦	P	1♥	P
♣ QJ1062	♣ K94	2♥	P	4♥	P
	♠ A752	P	P		
	♥ AJ98				
	♦ 3				
	♣ A875				

Pohjoisella on kolme neljän kortin väriä ja hän avaa niistä alimmalla, yhdellä ruudulla. Jakautumasta 4-4-4-1 käytetään nimitystä marmic. Kun etelä tarjoaa herttaa, korottaa avaaja toisella vuorollaan herttaa kahden tasolle kertoen näin 12-16p ja neljän kortin valttituen. Etelä tekee toisella vuorollaan sen, minkä tietää olevan parin oikea loppusitoumus - neljä herttaa.

Lännen oikea lähtökortti on ristirouva, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin ässällään. Tässä jaossa pelinviejä ei saa ensin poistaa vastustajien valtteja, eniten tikkejä saadaan vuorovarkauksilla, "korskuppaamalla". Vuorokuppipelissä pelinviejä ensin ottaa vahvat sivutikkinsä, ylläolevassa jaossa alaväriässät sekä pataässän ja -kuninkaan. Tämän jälkeen hän varastaa ristit pöytään ja ruudut käteen. Puolustajat saavat sitten tapella kahdesta viimeisestä tikistä.

Jos pelinviejä ei ota ensin patakuviaan, pääsee länsi sakaamaan neljännelle ruutukierrokselle toisen patansa.

Tällä kertaa pelinviejän valttiväri oli niin vahva, ettei hänen tarvinnut pelätä puolustuksen ylikuppia missään vaiheessa.