

## JAKO 1

### 10 tikkiä herttavalttina, pelinviejänä pohjoinen

<b>Jako 1</b>	♠ AQ2	
<b>N/-</b>	♥ AKQ54	
	♦ Q54	
♠ K864	♣ 43	♠ J1053
♥ J6		♥ 107
♦ 10976		♦ A2
♣ QJ2		♣ AK1076
		♠ 97
		♥ 9832
		♦ KJ83
		♣ 985

**Lähtö:** Itä aloittaa sarjansa korkeimmalla eli ♣A. Länsi haluaa partnerinsa jatkavan väriä ja pelaa siten ♣2. Puolustus jatkaa ristiä 3 kierrosta.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on 3 varmaa menevää: 2 ristiä ja ♦A. Lisäksi on vaarana menettää pata, jos idällä on ♠K - kotipeli on siis kiinni pataleikkauksen onnistumisesta.

Pelinviejä varastaa kolmannen ristikierroksen käteensä, Kun pelinvientipuoella on 9 kortin valttiväri, niin pelinviejä voi rauhassa poistaa puolustuksen valtit. Puolustuksella on valtteja 4 kpl ja värin ollessa tasan riittää 2 kierrosta valttia. Nyt pelinviejän pitäisi päästä pöytään pelatakseen pataa kohti käden haarukkaa. Tällä kertaa olisi varaa "kunniakierrokseen" eli pelata valttia kierros, vaikka puolustuksen valtit ovat loppu ja mennä pöytää hertalla. Mutta kun ruutuväri joudutaan kuitenkin kasvattamaan, on parempi pelata pieni ruutu kohti etelän kuvia. Jos itä ei kaappaa ässäänsä, niin pöytä saa kuvalla tikin ja pelinviejä jatkaa pataa pöydästä kohti ässä-rouvaa. Kun leikkaus onnistuu, niin kolmas pata kupataan pöytään.

**Tulos:** 10 tikkiä

## JAKO 2

### 8 tikkiä patavalttina, pelinviejänä itä

<b>Jako 2</b>	♠ K3	
<b>S/NS</b>	♥ 7652	
	♦ J986	
♠ A86	♣ KQ6	♠ QJ1094
♥ 9		♥ A83
♦ 107542		♦ A3
♣ 10852		♣ 743
		♠ 752
		♥ KQJ104
		♦ KQ
		♣ AJ9

**Lähtö:** Etelä aloittaa sarjasta korkeimmalla eli ♥K. Pohjoinen pelaa ison hertan, toivoen valtti jatkoa. Vaihtoehtoinen lähtö olisi ♠2.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on kolme kansimenevää ristissä. Lisäksi on vaarana menettää pata, kaksi herttaa ja ruutu. Pelinviejä saa lisättyä tikkimäärää kuppaamalla 2 herttaa pöytään ennen valttien poistoa. Heti kiinni päästyään otetaan herttaässä ja hertta kuppi, ruutuässä ja toinen herttakuppi. Tämän jälkeen pelinviejä saa vielä 4 patatikkiä.

**Tulos:** 8 tikkiä

## JAKO 3

### 12 tikkiä ristivalttina, pelinviejänä etelä

<b>Jako 3</b>	♠ Q2	
<b>S/EW</b>	♥ 4	
	♦ AK9752	
♠ 10965	♣ A432	♠ KJ43
♥ KQJ96		♥ A10532
♦ Q86		♦ J4
♣ 5		♣ J10
		♠ A87
		♥ 87
		♦ 103
		♣ KQ9876

**Lähtö:** Länsi lähtee sarjasta ♥K:lla. Länsi jatkaa herttaa, jonka pelinviejä varastaa pöytään, tai ♠10, jonka PV peittää pöydästä Q:lla, idältä K ja pelinviejä voittaa tikin ässällään.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on yksi kansimenevä hertta. Lisäksi on vaarana menettää toinen hertta ja pata. Ruudussa on pohjoisen kädessä pitkä väri, jolle pääsee heittämään meneviä etelän kädestä, jos sen

onnistuu kasvattamaan vahvaksi kuppaamalla etelän käteen ja lisäksi säilyttää yhteyden pohjoisen käteen tikkien hakemiseksi.

Pelinviejä saa toisen tikin joko pataässällä tai hertta kupilla pöytään ja poistaa puolustuksen valtit ♣KQ (ässä pitää säästää yhteyskortiksi varsinkin herttakäännön jälkeen). Valttien poistamisen jälkeen pelinviejä pelaa kolme kierrosta ruutua: ♦A, ♦K ja ♦2 kupaten valtilla kolmannen ruudun omaan käteen. Puolustuksen ruutu on tasan (3-2), niin pöytään kasvaa 3 ruutua, joille voi sakata menevät etelän kädestä (♠72 ja ♥8). Pöytään päästään hakemaan kasvaneet ruudut pelaamalla valtissa kunniakierroksen ja ottamalla tikin pöytään ♣A.

**Tulos:** 12 tikkiä

#### JAKO 4

8 tikkiä patavalttina, pelinviejänä länsi

<b>Jako 4</b>	♠ 42	
<b>W/ALL</b>	♥ AQ2	
	♦ K543	
♠ KQ987	♣ AK83	♠ AJ65
♥ J109		♥ K87
♦ A98		♦ 762
♣ 76		♣ J94
	♠ 103	
	♥ 6543	
	♦ QJ10	
	♣ Q1052	

**Lähtö:** Pohjoinen lähtee ♣A:lla. Etelä taas pyytää ristijatkoa pienellä kortilla ja puolustus pelaa ristiä 3 kierrosta.

**Pelinvienti:** Tässä jaossa pelinviejällä on 5 menevää: 2 ristiä, hertta ja 2 ruutua. Lisäksi on vaarana menettää toinen hertta. Toisen herttamenevän voi välttää, jos herttarouva on leikkauksessa pohjoisella. Pelinviejä varastaa kolmannen ristikierroksen käteensä ja poistaa puolustuksen valtit (2 kierrosta). Tässä vaiheessa on hyvä olla lännen kädessä kiinni. Nyt on vaan käytävä rohkeasti hertan kimppuun: on pelattava lännen kädestä herttaa kohti pöydän kuningasta. Kaikki käden hertat ovat samanarvoisia, joten on sama millä niistä aloittaa hertan peluun. Jos pohjoinen pelaa pienen, niin myös pöydästä pelataan pieni ja saadaan tikki lännen kortilla. Jos pohjoinen peittää kortin rouvallaan, niin silloin otetaan tikki kuninkaalla ja jos pohjoinen pelaakin ässän niin sitten pieni pöydästä ja uudestaan lännen käteen pelaamaan herttaa kohti kuningasta.

**Tulos:** 8 tikkiä

**JAKO 5**  
11 tikkiä ruutuvalttina, pelinviejänä pohjoinen

<b>Jako 5</b>	♠ A984	
<b>N/NS</b>	♥ 9	
	♦ AKQ98	
♠ J1076	♣ A75	♠ K32
♥ A1083		♥ KQJ6
♦ 54		♦ 107
♣ J96		♣ Q1083
	♠ Q5	
	♥ 7542	
	♦ J632	
	♣ K42	

**Lähtö:** Itä aloittaa sarjansa korkeimmalla ♥K:lla. Länsi pelaa pienen ja pyytää hertta jatkoa.

**Pelinvienti:** Kansimeneviä on vaan yksi: hertta. Lisäksi on menevä padassa ja ristissä. Pelinviejä varastaa hertta jatkon ja poistaa puolustuksen valtit. Patamenevästä pelinviejä ei pääse eroon, mutta jos pata rouvalla saa tikin pelattaessa pieni pata sitä kohti pääsee pelinviejä myöhemmin sakaamaan pata ässälle pienen ristin pöydästä ja kolmannen ristin voi sitten kupata pöytään.

**Tulos:** 11 tikkiä.

#### JAKO 6

10 tikkiä herttavalttina, pelinviejänä itä

<b>Jako 6</b>	♠ 1097542
<b>E/EW</b>	♥ A
	♦ A103

♠ A63	♣ 432	♠ KQJ
♥ J1054	N	♥ KQ983
♦ 852	W E	♦ KQ
♣ KJ8	S	♣ A65
	♠ 8	
	♥ 762	
	♦ J9764	
	♣ Q1097	

puolustusta saa päästää kiinni ottamaan kasvaneita patojaan. Pelinviejä poistaa ensin kuitenkin valtit, johon tarvitaan kaksi herttakierrosta ♥A ja ♥K. Nyt pelinviejän pitää pelata kaksi kierrosta ruutua (♦AK) ja sakata toiseen ruutukierrokseen ♣2. Nyt voi pelata pienen ristin ässällä ja jatkaa ristiä kuninkaalle ja kupata kolmas risti käteen. Kun risti oli tasan, niin pöytään on kasvanut kaksi ristihakkua, jotka päästään hakemaan ♥Q.

**Tulos:** 13 tikkiä

**Lähtö:** Etelä lähtee singelipadallaan eli ♠8:lla.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä on kaksi kansimenevä eli valttiässä ja ruutuässä. Lisäksi uhkana on menettää risti.

Ensiksi pelinviejä pelaa valttia poistaakseen puolustuksen valtit. Nyt vaan häntä odottaa ikävä yllätys, kun pohjoinen ottaa tikin heti ässällään ja jatkaa isolla padalla (♠10), jonka etelä varastaa. Pohjoinen antaa kupin isolla padalla, koska hän toivoo partneriltaan ruutujatkoa antaakseen toisen patakupin. Tällainen merkinanto on nimeltään Lavinthal. Eli kun puolustus antaa kupin partnerille niin antaessaan sen isolla kortilla toivoo jatkoa ylemmässä maassa (arvojärjestys sama kuin tarjotessa) ja pienellä kortilla pyydetään jatkoa alemmassa maassa. Valtti ja kupattava väri on tietysti pois laskusta.

Etelän jatkaa ruutua partnerinsa ässälle ja pohjoinen pelaa kolmannen patakierroksen, jonka etelä taas varastaa. Nyt peliin on tullut yksi pieti. Pelinviejä saa loput tikit, kunhan muistaa leikata ristirouvan etelältä.

**Tulos:** 9 tikkiä eli 1 pieti

## JAKO 7

**12 tikkiä herttavalttina, pelinviejänä etelä**

<b>Jako 7</b>	♠ 1074	
<b>S/ALL</b>	♥ AQ2	
	♦ AK	
♠ KQJ5	♣ K8543	♠ 982
♥ 96	N	♥ 75
♦ QJ963	W E	♦ 108752
♣ J10	S	♣ Q97
	♠ A63	
	♥ KJ10843	
	♦ 4	
	♣ A62	

**Lähtö:** Länsi lähtee ♠K:llä, johon itä pelaa 9.

**Pelinvienti:** Pelinviejällä ei ole yhtään kansimenevää, mutta uhkana on menettää 2 pataa ja risti. Ruudulle saa sakattua yhden menevän, mutta silti jää yksi menevä liikaa kotipeliin. Ainoa kasvatettava väri on risti. Ristin kasvatuksessa on vain se ongelma, ettei

## 10 tikkiä patavalttina, pelinviejänä länsi

---

## Pelinviejän muistilista valttipeliin

- Pelinvientisuunnitelma
  - Laske menevät
  - Mieti miten voit vähentää meneviä
    - Voiko menevät heittää toisen käden vahvoille/kasvaneille korteille
    - pitääkö ennen valtinpoistoa kupata menevät lyhyempään valttiin
    - vuorokuppi?
  - Mieti lähtökortista onko vaara puolustuksen kuppitikeistä
- Poista valtit heti kun et enää tarvitse varkauksia lyhyempään valttiin
  - Laske puolustuksen valtit
  - Ei turhia kunniakierroksia
- Muista värinkäsittelyn perussäännöt
  - Pelataan kuvia kohti
  - Leikkaukset
  - Pelaa kuvakortit ensin siinä värissä, missä sinulla on vähemmän kortteja kyseisessä värissä
  - Valtteja voi käyttää hyväkseen värin kasvattamiseksi: pitkän sivuvärin voi kupata vahvaksi

## Puolustajan muistilista valttipeliin

- Hyviä lähtökortteja ovat:
  - Sarjan korkein, valttipelissä sarjaksi lasketan jo kaksi peräkäistä korttia
  - Singeli
  - Pitkän maan lähtökorttisäännön mukainen lähtö (3. tai 5.) – ei ässän alta
  - Duppeli, mutta silloin valttikatko olisi suotavaa
- Huonoja lähtöjä ovat:
  - Ässän alta lähtö – jos maasta on lähdeettävä niin lähde silloin ässällä, mutta älä lähde ässällä ellei mitään muuta järkevää lähtöä ole
  - Välisarjat

- 
- Kun näet pöydän kortit muodosta puolustussuunnitelma
  - Kolmas kovaa lyö (kuten sangissakin)
  - Toisesta kädestä matalaa, ellei pidä peittää pelinviejän kuva (kuten sangissakin)
  - Peräkkäisistä eli yhtä suurista korteista pelataan alin (kuten sangissakin)
  - Muista katsoa partnerin merkinantoja
  - Merkinannot
    - Pieni pyytää
    - iso-pieni = pariton