

JAKO 1

9 tikkiä sangissa, pelinviejänä pohjoinen (3NT by N)

Jako 1	♠ AK2		
N/-	♥ A54		
	♦ AQ4		
♠ J1063	♣ K643	♠ Q84	
♥ 109		♥ KQJ76	
♦ 1097	W E	♦ 652	
♣ QJ108	S	♣ 72	
	♠ 975		
	♥ 832		
	♦ KJ83		
	♣ A95		

Lähtö: Itä aloittaa pisimmästä maastaan sarjan korkeimmalla kortilla eli ♥K.

Pelinvienti: Pelinviejällä on 9 pikatikkiä: 2 padassa, 1 hertassa, 4 ruudussa ja 2 ristissä. Ruudussa on hyvä muistaa pelata kuvat ensin pohjoisen kädestä eli lyhyemmästä väristä. Kuvia ei ole varaa pelata päällekkäin samaan tikkiin. Mistään väristä ei ole kasvamassa lisätikkejä, joten pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin ♥ässällään ja ottaa pikatikkinsä.

Tulos: 9 tikkiä

JAKO 2

9 tikkiä sangissa, pelinviejänä itä (3NT by E)

Jako 2	♠ A654		
E/NS	♥ 10976		
	♦ 93		
♠ K87	♣ 986	♠ QJ109	
♥ J54		♥ AKQ2	
♦ AQ42	W E	♦ KJ6	
♣ 543	S	♣ AJ	
	♠ 32		
	♥ 83		
	♦ 10875		
	♣ KQ1072		

Lähtö: Etelä aloittaa pisimmän maansa epäaidon sarjan korkeimmalla kortilla eli ♣K.

Pelinvienti: Vaikka padasta olisikin kasvamassa 3 lisätikkiä, niin pelinviejä ei saa erehtyä pelaamaan pataa, vaan hänen otettava 9 pikatikkiään.

Jos pelinviejä kasvattaa pataa, niin pohjoinen ottaa heti padan ässällään ja jatkaa partnerinsa ristiväriä, jolloin puolustus saa 1 patatikin ja 4 ristitikkiä = 5 tikkiä ja pelinviejälle jää vain 8 tikkiä.

Tulos: 9 tikkiä

JAKO 3

9 tikkiä sangissa, pelinviejänä etelä (3NT by S)

Jako 3	♠ Q5		
S/EW	♥ KQJ10		
	♦ 76		
♠ 964	♣ J10874	♠ J1082	
♥ A4		♥ 8753	
♦ Q10852	W E	♦ J93	
♣ 952	S	♣ A3	
	♠ AK73		
	♥ 962		
	♦ AK4		
	♣ KQ6		

Lähtö Länsi lähtee pisimmästä maastaan ruudusta lähtökorttisäännön mukaisesti 5. suurimmalla eli ♦2.

Pelinvienti: Pelinviejällä on 5 pikatikkiä: 3 padassa ja 2 ruudussa. Lisää tikkejä pelinviejä voi kasvattaa joko hertasta tai rististä: hertasta pelinviejälle voi kasvaa 3 tikkiä ja ristissä 4 tikkiä, joten pelinviejän on parempi kasvattaa ristinväri.

Puolustus: Kiinni päästessään puolustus jatkaa ruutua yrittäen kasvattaa väristä itselleen 3 tikkiä.

Tulos: 9 tikkiä

JAKO 4

7 tikkiä sangissa, pelinviejänä länsi (1NT by W)

Jako 4	♠ KQJ53		
W/ALL	♥ 632		
	♦ 104		
♠ A10	♣ 1083	♠ 764	
♥ A4		♥ 985	
♦ Q7652		♦ KJ93	
♣ KQ52		♣ AJ4	
	♠ 982		
	♥ KQJ107		
	♦ A8		
	♣ 976		

Lähtö: Pohjoinen lähtee padalla. Sarjasta lähdetään suurimmalla eli lähtökortti on ♠K.

Pelinvienti: Pelinviejä saa 1. tikin ♠A. Nyt pelinviejällä on kasassa 6 tikkiä: pata, hertta ja 4 ristiä. Pelinviejä voi kasvattaa itselleen lisätikkejä ruudusta, joten toiseen tikkiin hän jatkaa pienen ruudun kohti pöydän kuvia

Puolustus: Kun etelä saa tikin ruutu ässällään, hänen pitää jatkaa partnerinsa lähtöväriä. Pelinviejä on ennättänyt kasvattaa ruutuväriä, joten pelinviejällä on otettavissa nyt 10 tikkiä. Siksi puolustuksella on kiire ottaa omat kasvaneet tikkinsä. Etelä jatkaa siis pataa ruutu ässänsä jälkeen.

Tulos: 8 tikkiä

tarvittavat 3 tikkiä lisää. On sama ottaako pelinviejä 1. tikin käteensä ♣K:lla vai pöytään ♣A:lla – kunhan tikin ottaa. Ruudun kasvatus on tehtävä ennen pikatikkien ottamista, joten toiseen tikkiin on hyvä pelata heti ruutua. Ja taas kannattaa pelata kuvat lyhyestä väristä ensin, joten pelaamisen voi aloittaa ♦Q ensimmäiseen ruututikkiin.

Kun itä on kiinni ♦A:lla, on sama mitä hän jatkaa, koska pelinviejällä on loput tikit. Mutta paras on kuitenkin jatkaa lähtöväriä eli ristiä.

Tulos: 12 tikkiä.

JAKO 6

9 tikkiä sangissa, pelinviejänä itä (3NT by E)

Jako 6	♠ 10983		
E/EW	♥ A76		
	♦ 9853		
♠ KQJ	♣ Q10	♠ 642	
♥ 9542		♥ KQJ10	
♦ A42		♦ K6	
♣ K64		♣ A532	
	♠ A75		
	♥ 83		
	♦ QJ107		
	♣ J987		

JAKO 5

12 tikkiä sangissa, pelinviejänä pohjoinen (6NT by N)

Jako 5	♠ AK3		
N/NS	♥ AKQJ		
	♦ Q103		
♠ 876	♣ K43	♠ 10942	
♥ 10986		♥ 54	
♦ 9754		♦ A6	
♣ J9		♣ Q10762	
	♠ QJ5		
	♥ 732		
	♦ KJ82		
	♣ A85		

Lähtö: Itä aloittaa pisimmästä maastaan lähtökorttisäännön mukaisesti eli ♣2:lla.

Pelinvienti: Pelinviejällä on 9 pikatikkiä: 3 padassa, 4 hertassa ja 2 ristissä. Ruudusta saa kasvatettua

Lähtö: Etelällä on kaksi yhtä pitkää maata: ♦ ja ♣.
Koska ruudussa on sarja, niin kannattaa lähteä ♦Q:lla.

Pelinvienti: Pikatikkejä on 4, joten pelinviejä tarvitsee 5 tikkiä lisää. Hertasta kasvaa 3 tikkiä lisää ja padasta 2 tikkiä. Ensin on parempi kasvattaa hertta, koska siinä värissä voi olla varma, ettei kasvata puolustukselle tikkiä.

Voitettuaan ruututikin käteensä pelinviejä pelaa herttaa. Pohjoinen ottaa tikin ässällään ja jatkaa ruutua, jonka pelinviejä ottaa pöytään ässällä. Puolustuksen loput ruudut ovat nyt kasvaneet vahvaksi.

Pelinviejä voi ottaa kasvaneet herttansa ja siirtyä padan kasvatukseen. Etelä saa patatikin ässällä ja puolustus voi nyt ottaa kasvaneet ruututikit. Ruudun istuessa pelinviejän kannalta onnellisesti tasan (kummallakin puolustajalla on 4 ruutua) puolustus saa vain kaksi ässäänsä ja 2 ruututikkiä ja pelinviejä tarvitsemansa 9 tikkiä.

Tulos: 9 tikkiä **JAKO 7**

7 tikkiä sangissa, pelinviejänä etelä (1NT by S)

Jako 7	♠ K5		
S/ALL	♥ J32		
	♦ 876		
♠ J10	♣ A10874	♠ Q9862	
♥ A10875		♥ KQ4	
♦ Q1052		♦ 943	
♣ QJ		♣ K3	
	♠ A743		
	♥ 96		
	♦ AKJ		
	♣ 9652		

Lähtö: Länsi lähtee ♥5:lla. Itä saa tikin kuvallaan, mutta parempi on pelata 1. tikkiin ♥Q:llä. Itä jatkaa väriä toisella kuvallaan, jolla saa tikin (länsi ei saa ottaa yli) ja jatkaa 3. herttansa. Nyt länsi ottaa tikin ässällään ja pelaa vielä 2 kasvanutta herttahakkuaan. Itä sakaa kahdelle herttakierrokselle pienen ruudun ja pienen padan tai 2 pientä pataa. Puolustus saa siis ensimmäiset 5 tikkiä hertoillaan. Kuudenteen tikkiin lännen on turvallista pelata pataa.

Pelinvienti: Kun puolustus pelaa herttaa, pelinviejän pitää sakata pöydästä 2 pientä korttia ja kädestään 3 korttia. Pöydästä voi heittää tarpeettomana ruudun ja viidennelle herttakierrokselle pienen ristin. Kädestään pelinviejä sakaa 2 pataa ja ristin.

Päästessään kiinni padalla pelinviejällä on 5 pikatikkiä: 2 pataa, 2 ruutua ja risti. Risti on pelinvientipuolen pisin maa, joten siitä on yritettävä kasvattaa pienet hakut vahvoiksi. Pelinvientipuolella on yhteensä 9 ristiä, joten puolustukselle niitä jää 4. Jos risti istuu tasan (molemmilla puolustajalla on 2 ristiä eli duppeli), niin laistettuaan ensin yhden ristikierron pelinviejä saa 2 pientä ristiä kasvamaan tikiksi.

Huom! vain 2 pientä ristiä, koska pelinviejä on joutunut sakaamaan pöydästä yhden ristin pois hertoille.

Nyt risti istuu hyvin ja pelinviejä saa tarvitsemansa 2 lisätikkiä.

Tulos: 7 tikkiä

JAKO 8

12 tikkiä sangissa, pelinviejänä länsi (6NT by W)

Jako 8	♠ A53		
6NT/W	♥ 62		
	♦ QJ1064		
♠ KQJ10	♣ J87	♠ 76	
♥ AK3		♥ 985	
♦ AK2		♦ 953	
♣ KQ5		♣ A10632	
	♠ 9842		
	♥ QJ1074		
	♦ 87		
	♣ 94		

Lähtö: Pohjoisen lähtökortti on ♦Q

Pelinvienti: Pelinviejällä on 7 pikatikkiä: 2 herttaa, 2 ruutua ja 3 ristiä. Lisäksi pelinviejä saa kasvatettua varmasti 3 pataa, kunhan ajaa ässän alas. Patavärin voi käsitellä mistä kädestä tahansa, koska pelinviejällä on kädessään 4 peräkkäistä korttia. Tarvittavat kaksi lisätikkiä pelinviejälle voi kasvaa rististä:

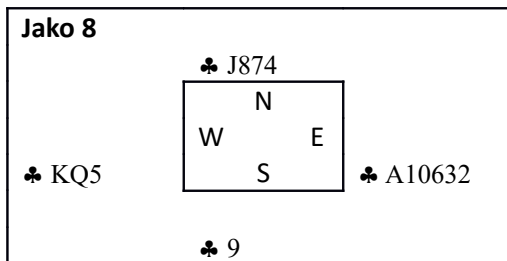
Pelinvientipuolella on yhteensä 8 kortin ristiväri, jossa 3 *huippukuvaa*. Puolustukselle jää siis 5 ristiä. Jos se istuu tasan (toisella siis 3 ja toisella 2), niin pelatessa ensin kolme kierrosta isoja ristejä idän kaksi hakkua kasvaa vahvaksi. Mutta nyt pitää olla todella tarkka

siitä, että pelaa ristikuvat ensin lännen kädestä eli kädestä, jossa ristiä on vähemmän. Jos pelinviejä on erehtynyt pelaamaan idän kädestä ässän ennen kuningasta tai rouvaa, ei pöydässä ole mitään korttia, millä pelinviejä voittaisi tikin ja pääsisi pelaamaan kasvaneet ristihakut.

On muistettava, että se pelaaja, joka on voittanut edellisen tikin aloittaa aina seuraavan. Tämä koskee pelinvientipuoltakin. Eli seuraavaa tikkiä ei voi aloittaa pöydästä jos on voittanut edellisen tikin käteensä tai päinvastoin!

Tulos: 12 tikkiä

Seuraavalla tunnilla opimme, kuinka saamme yhä 5 tikkiä ristissä, vaikka pohjoisella olisikin Jxxx eli väri istuisi vaikkapa näin:



Pelinviejän muistilista sangipeliin

- Pelinvientisuunnitelma
 - Laske pikatikit
 - Päätä, mistä väristä/väreistä kasvatat puuttuvat tikit
 - Vahva väri, josta puuttuu esimerkiksi vain A: väristä KQJ10 voit kasvattaa 3 tikkiä ajamalla ässän alas
 - Pitkä väri, jonka hakut kasvavat kun vastustaja on pelannut korkeat korttinsa esim. kädessä Axxxx ja pöydässä xxx (pienellä x-kirjaimella tarkoitetaan maan pientä korttia eli hakkua, jonka koolla ei sinänsä ole merkitystä)
 - Kasvata tikkisi ennen pikatikkien ottamista
- Muista värinkäsittelyn 1. perussääntö
 - Pelaa kuvakortit ensin siinä värissä, missä sinulla on vähemmän kortteja kyseisessä värissä

Puolustuksen perusteita

- Lähtijä aloittaa sangipelissä yleensä pisimmästä väristään
- Lähtökorttisääntö pituuden mukaan (10-12 sääntö):
 - yhden (singeli) tai kahden (duppeli, duppelton) kortin väristä lähdetään suurimmalla
 - kolmen tai neljän kortin väristä lähdetään 3. korkeimmalla
 - viiden kortin tai pidemmästä väristä lähdetään 5. korkeimmalla
- Lähdöt sarjoista:
 - Sarjasta (kolme peräkäistä korttia, joista suurin 10 tai kuva, esim: QJ10) lähdetään suurimmalla
 - Epäaidosta sarjasta (kaksi peräkkäistä korttia ja sitten väli: KQ10) lähdetään myös suurimmalla
 - Välisarjasta (kuvakortti väli ja sitten vähintään kahden sarja: KJ10) lähdetään 3. suurimmalla
- Kiinni päästessäsi jatka aina lähtöväriä, ellei värin vaihtamiseen ole todella hyvää syytä
 - ei ole enää kyseistä väriä kädessä
 - näet pöydästä, ettei kyseistä väriä kannata jatkaa