

1. OPPI TUNTI

Bridge on neljän hengen korttipeli, jossa vastakkain istuvat pelaajat muodostavat parin pelaajia kutsutaan ilmansuuntien mukaan:

- POHJOIS-ETELÄ (**NS**) ja ITÄ-LÄNSI (**EW**) – parit.

Bridgejako jakaantuu kahteen eri vaiheeseen:

- tarjoaminen
- tikkipeli

sekä tarjoaminen että pelaaminen etenevät myötäpäivään.

Pelin päämäärä: **TIKKIEN VOITTAMINEN**.

- Tikin muodostaa neljä korttia, mitkä kukin pelaaja siihen vuorollaan pelaa.

Kilpailubridgessä käytetään korttikoteloä, brikkaa, jossa on neljä taskua, yksi kunkin pelaajan kortteja varten.

TARJOAMINEN

- jakajalla ensimmäinen tarjousvuoro
- etenee myötäpäivään
- "huutokauppa", jokaisen tarjouksen on ylitettävä edellinen tarjous
- pelaaja voi myös passata, siirtää tarjousvuoron seuraavalle pelaajalle

JOKAINEN TARJOUS SISÄLTÄÄ

- luvun yhdestä seitsemään, joka kuudella lisättynä ilmoittaa, montako tikkiä tarjoaja lupaa ottaa
- jonkun maan tai sangin (NT, ilman valttia), pelaamisen aikana voimassa oleva valtti

TARJOAMISEN AJAKSI MAAT ON ASETETTU ARVOJÄRJESTYKSEEN



NT

- Pelaajan on tehtävä korkeamman tason tarjous kuin edellinen pelaaja, tai yhtä korkea tarjous ylempi väri valttina tai sangissa.

Käytössä on kaikkiaan 35 tarjousta

1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT - 2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2NT ... 7♦, 7♥, 7♠, 7NT

Kun joku pelaaja tekee niin korkean tarjouksen, ettei kukaan halua ylittää sitä, ts. tarjousta seurasi kolme passia, niin tästä tarjouksesta tulee **loppusitoumus**.

PELAAMINEN

- parin se pelaaja, joka ensimmäisenä tarjosi sitä väriä tai sangia, joka jäi voimaan loppusitoumuksena, on pelinviejä
- pelinviejästä vasemmalla puolella istuva pelaaja on lähtijä, hän pelaa ensimmäisen kortin ensimmäiseen tikkiin
- lähtijän pelattua aloituskorttinsa, pelinviejän partneri lepääjä levittää korttinsa pöydälle kuvapuoli ylöspäin
- lepääjän näkyvillä olevia kortteja kutsutaan pöydäksi
- pelinviejä pelaa kaksilla korteilla: hän määrää, minkä kortin lepääjä vuorollaan pöydästä pelaa, ja omalla vuorollaan pelaa kädestään haluamansa kortin

Maantuntopakko

- lähtijän aloittamaa maata on kaikkien muittenkin pelattava, jos vain mahdollista

Yliottopakkoa ei ole

- pelaajan ei ole pakko pelata suurempaa, **peittää** edellisen pelaajan pelaamaa korttia, hän voi myös **laistaa**.

Parin toisen pelaajan pelattua pienen kortin johonkin tikkiin, tämän partneri pelaa tikkiin yleensä korkean kortin, jotta vastapuoli ei saisi tikkiä tarpeettoman pienellä kortilla. Vastaavasti, jos toinen pelaaja pelaa tikkiin korkean kortin, partnerin yleensä kannattaa pelata pienin korttinsa.

Sangipelissä tikin voittaa lähtömaan korkein kortti, samoin valttipelissä, ellei joku pelaaja **varasta** ("**kuppaa**"). Valtilla pelaaja voi varastaa, jos hänellä ei ole yhtään korttia lähtömaassa.

Valttipakkoa ei ole jos pelaaja ei voi tunnustaa lähtömaata, niin hänen ei ole pakko varastaa, vaan hän voi myös **sakata** jotain muuta maata.

Ensimmäiseen tikkiin lähtee pelinviejän vasemmalla puolella istuva pelaaja, kahteentoista muuhun tikkiin lähtee se pelaaja, joka on voittanut edellisen tikin.

Kun tikki on pelattu, jokainen pelaaja kääntää korttinsa eteensä nurinpäin pöydälle voitettu tikki asetetaan pystyasentoon, hävitty vaaka-asentoon.

Jos pelinviejä saa lupaamansa määrän tikkejä, peli menee kotiin, **kotipeli**. Pelinviejän ei ole pakko saada tasan luvattua määrää, peliin voi tulla **ylitikkejä**. Jos pelinviejä ei saa luvattua tikkimäärää, peli menee pietiin, **pietipeli**.

Pelaajan kolmeatoista korttia kutsutaan hänen **kädekseen**.

Käden tikkipelivoima on pystyttävä arvioimaan, jotta tietäisimme, montako tikkiä uskallamme tarjotessamme luvata ottaa.

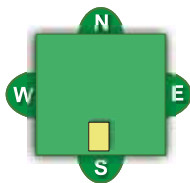
Käden pelivoima arvioidaan kuvakorttien ja lyhyitten maitten avulla:

Kortti		Arvopisteet
Ässä	A	4
Kuningas	K	3
Rouva	Q	2
Sotamies	J	1

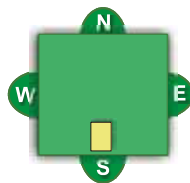
Lyhyt maa		Jakopisteet
Renonssi	0 korttia	3
Singelton	1 kortti	2
Dubbelton	2 korttia	1

★ **Pisteet ovat VAIN helppo tapa arvioida käden tikkipelivoimaa, ne EIVÄT ilmoita sitä, montako tikkiä tulemme saamaan.**

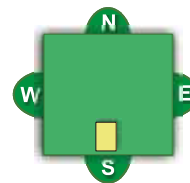
- Kun tarjotaan sangia lasketaan vain arvopisteet.
- Kun tarjotaan joku väri valttina lasketaan sekä arvo- että jakopisteet.
- Partnerin tarjoamasta lyhyestä väristä ei lasketa jakopisteitä
"suojattomalle" kuvalle (**K, Q, J, AJ, KJ, Qx, QJ, Jx**) lasketaan vain arvo- tai jakopisteet, ei molempia.



♠ KQJ8
♥ A973
♦ KQ2
♣ A2



♠ AQ9
♥ KQ9752
♦ K42
♣ J

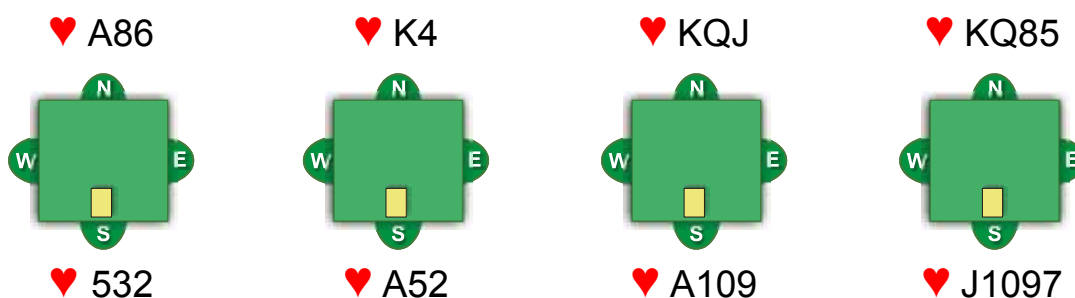


♠ Q3
♥ 43
♦ J10983
♣ Q863

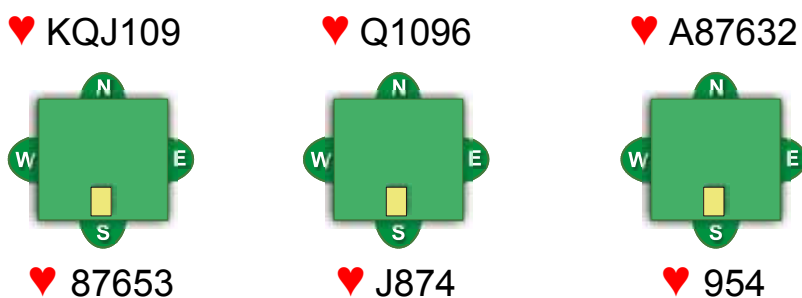
2. OPPI TUNTI

Pikatikit > < tikkien kasvattaminen

- Pelinviejän pikatikit ovat sellaisia tikkejä, joita hän voi ottaa päästämättä vastustajia **kiinni** (jos joku pelaaja on kiinni, hän on voittanut edellisen tikin ja on kääntämässä seuraavaan).



- Jos vastustajilla on korkeimmat kortit oman puolemme parhaassa maassa, voidaan tämä maa kasvattaa vahvaksi pelaamalla tätä maata ja antamalla vastustajien korkeiden korttien voittaa tikit.



Kasvatettavassa maassa tulee olla: paljon kortteja jolloin pienet kortit ("**hakut**") voivat kasvaa "**vahvoiksi**", tai korkeita kortteja jotka kasvavat vastustajien otettua tikkinsä korkeimmilla korteillaan

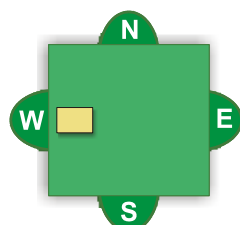
Jos pelinviejällä sangipelissä ei ole pikatikkejä niin paljon kuin hän on luvannut ottaa, niin ennen näiden pikatikkien ottamista hän kasvattaa puuttuvat tikit vahvoiksi.

♠ A63

♥ K72

♦ KJ92

♣ AQJ



♠ K82

♥ A43

♦ Q1086

♣ K108

Sitoumus 3NT

Pelinviejä LÄNSI

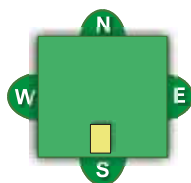
Lähtökortti ♠Q

★ Pelin päämäärä on voittaa tikkejä mahdollisimman PALJON, ei mahdollisimman NOPEASTI.

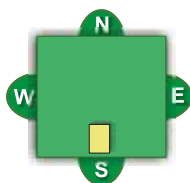
Sangipeliä vastaan lähtijä yleensä lähtee pisimmästä maastaan, siitä maasta, jossa on eniten kortteja.

Jos lähtijän maan korkeimmat kortit ovat arvoltaan peräkkäisiä, hän lähtee **korkean sarjan** (**sekvenssin**) korkeimmalla kortilla:

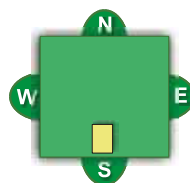
♠ KQJ86



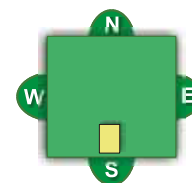
♠ QJ106



♠ AKQ42



♠ 109864



Epäaito sarja

Välisarja

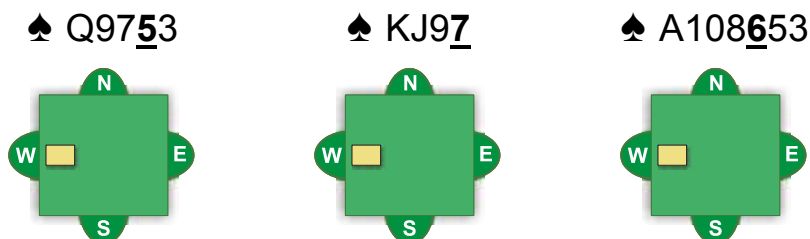
♠ KQ107

♥ AJ1083

♠ J10863

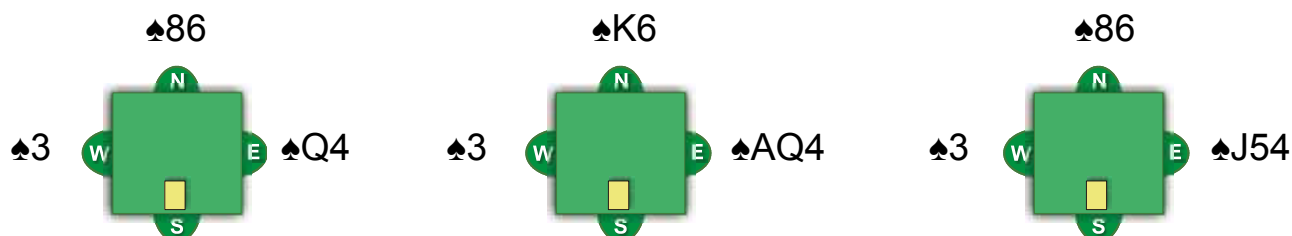
♥ Q10983

Jos lähtijällä ei ole lähtömaan huipussa sarjaa, hän lähtee tämän maan **neljänneksi suurimmalla** kortilla:



Lähtijän partneri pelaa ensimmäiseen tikkiin suurimman tarpeellisen kortin:

- kannattaa pyrkiä voittamaan tikkejä
- vaikka pelinviejä kuitenkin voittaisi tikin, kannattaa pakottaa hänet käyttämään tikin voittamiseen korkein mahdollinen kortti



Kun lähtijän partneri voittaa tikin - joko heti ensimmäisen tai jonkun myöhemmän – hänen tulee **palauttaa** partnerin maata:

- kun hän on lähtemässä johonkin tikkiin, hän **pelaa sitä maata, jolla partneri on lähtenyt**.

Tarjoamisen päämäärä on selvittää

- parin yhteinen paras valttiväri
- montako tikkiä pari voi luvata ottaa

- Jos parilla on **yhteinen** vähintään **kahdeksan kortin valttiväri**, heidän kannattaa pelata loppusitoumus tämä maa valttina.
- Jos yhteistä 8 kortin valttiväriä ei löydy, pelataan loppusitoumus sangissa.
- **Täyspeli** - tarjoamisen taso, joka tarjottuna ja kotiinpelattuna antaa korkeamman pistehyvityksen kuin alhaisen tason kotipeli.
- Täyspelitaso riippuu siitä, mikä väri valttina (tai sangissa) pari pelaa loppusitoumustaan.

Loppusitoumus	Täyspelitaso	Pistevoima
Sangissa (NT)	3NT	26 AP
Ylävärissä ♠ ♥	4♠, 4♥	26 P
Alavärissä ♦ ♣	5♦, 5♣	29 P

Jotta sangitäyspelissä (3**NT**) voitaisiin saada siihen vaadittavat yhdeksän tikkiä, tulisi parilla olla yhteensä 26 arvopistettä yläväritäyspeli (4♠ 4♥) kannattaa tarjota, jos parilla on yhteensä 26 pistettä alaväritäyspelin (5♦ 5♣) onnistumiseen tarvitaan 29 p.

Yhteinen vaadittava pistemäärä (26) ei ole tae täyspelin kotiinsaamiseen.

- Sitä pelaajaa, joka ensimmäisenä jaossa tarjoaa jotain muuta kuin pass, kutsutaan **avaajaksi**. Avaajan partneria kutsutaan **vastaajaksi**.

AVAUSTARJOUS 1 SANGI

- 15 - 17 arvopistettä
- tasainen jakautuma (neljä eri maata ovat jakautuneet 4-3-3-3 tai 4-4-3-2, 5-3-3-2)

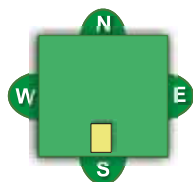
Jos sangiavaajan partnerilla on myös tasainen jakautuma, niin parin kannattaa pelata loppusitoumus sangissa, vastaaja vain päättää tehdäänkö täyspeli (3NT) vai ei.

♠ KQJ8

♥ A973

♦ K72

♣ A2

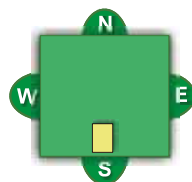


♠ AQ8

♥ 862

♦ KJ1073

♣ AJ

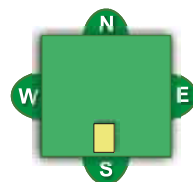


♠ AQ98

♥ Q7

♦ KJ87

♣ AK7

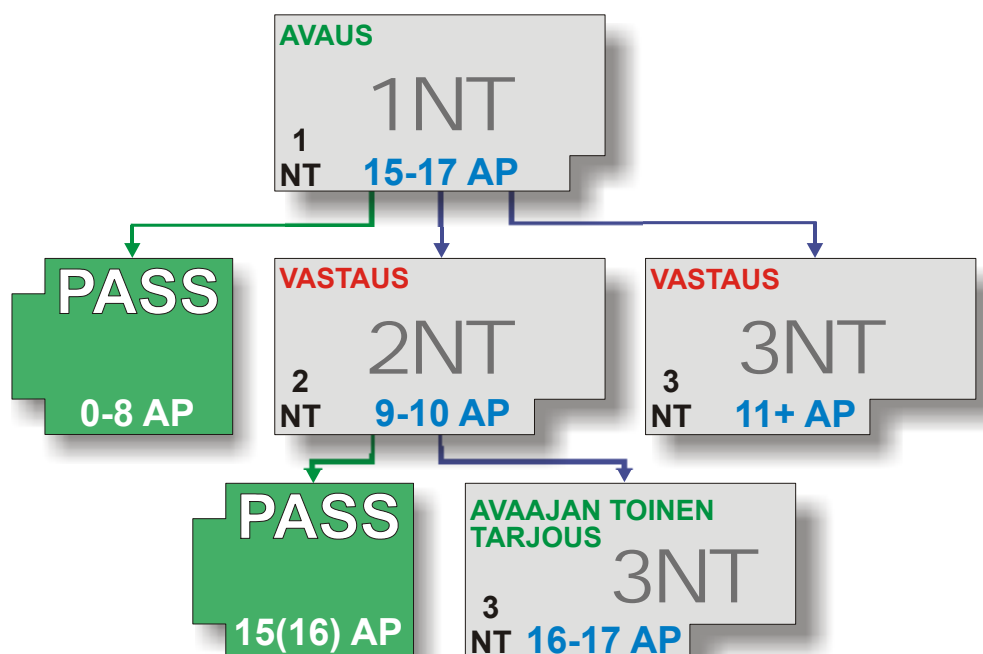
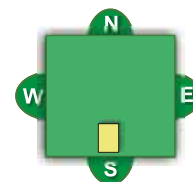


♠ KJ76

♥ 9

♦ AQ98

♣ AQ86

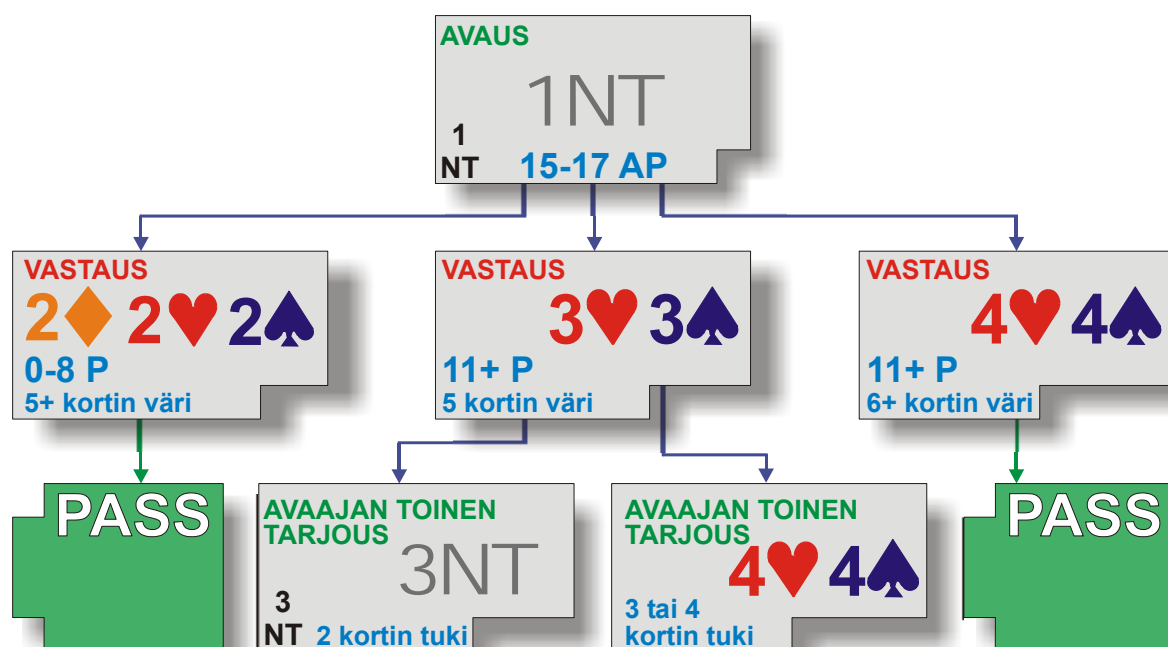


Kuva 1. Avaustarjous 1sangi (NT).

3. OPPI TUNTI

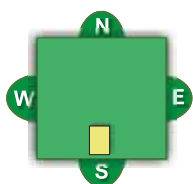
Jos sangiavaajan partnerilla on epätasainen käsi, joku pitkä väri, kannattaa yleensä pyrkiä pelaamaan loppusitoumus tämä väri valttina (koska sangiavaajalla on tasainen jakautuma, hänen lyhinkin värinsä on vähintään kahden kortin pituinen).

Jos vastaaja näkee parin yhteisen pistevoiman ylittävän 26, hän huolehtii siitä, että pari tarjoaa täyspelin. Jos parin yhteiset pisteet jäävät alle 26:n, kannattaa jäädä mahdollisimman alhaisen tason sitoumukseen.



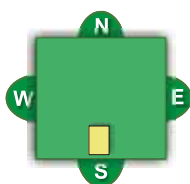
Kuva 2. Avaustarjous 1sangi (NT)..

PARTNERI AVAA YHDELLÄ SANGILLA



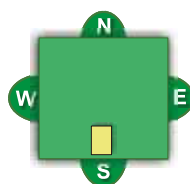
♠ Q98753
♥ 876
♦ 42
♣ 95

2♠



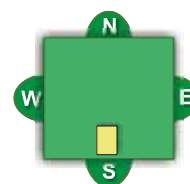
♠ KQ983
♥ A98
♦ Q98
♣ 108

3♠



♠ A9
♥ KJ9763
♦ Q98
♣ 108

4♥



♠ 53
♥ AJ8
♦ KQ9872
♣ J9

3 NT

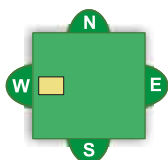
- Vastaajan kahden (2♦ 2♥ 2♠) ja neljän tason tarjous (4♥ 4♠) on **pysäytystarjous**, avaaan tulee passata toisella tarjousvuorollaan.
- Vastaajan yläväritarjous kolmen tasolla (3♥ 3♠) on **vaatimustarjous**, avaaaja ei saa passata (hän valitsee oikean täyspelin).
- Heikolla kädellä ja pitkällä ristivärillä vastaaja ei voi tehdä pysäytys-tarjousta ristivärissä (2♣ on myöhemmin opeteltava kyselytarjous).
- Vahvalla kädellä ja pitkällä alavärillä vastaaja tekee täyspelin sangissa (3NT) eikä yhteinen alaväri valttina (5♦ 5♣).
- Jos parilla on yhteinen alavärivaltti (vähintään 8 korttia) ja riittävästi voimaa täyspeliin, niin täyspeli kannattaa tarjota mieluummin sangissa (3NT) kuin yhteisessä alavärissä (5♦ 5♣).

Pelinviejä valttipelissä tulee ENSIN poistaa vastustajien valtit.

- Pelinviejä ensin laskee, montako valttia hänellä on kädessään ja pöydän korteissa yhteensä.
- Saamansa luvun hän vähentää kolmestatoista.
- Miettii miten tämä määrä voi olla jakautunut vastustajien kesken.
- Pelaa riittävän monta valttikierrosta (ylimääräiset "kunniakierrokset" yleensä vähentävät saatavissa olevaa tikkimäärää).
- Valttien poistamisen jälkeen pelinviejä yleensä kasvattaa muita värejään.

Pelinviejän tulee siis heti kiinni päästessään poistaa vastustajien valtit, ellei hän **selvästi** huomaa parempaa pelitapaa.

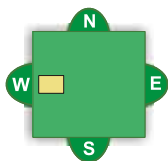
♠ A2
♥ AKQJ98
♦ A97
♣ A9



♠ 7
♥ 102
♦ 86542
♣ J8642

- länsi on pelinviejä
- loppusitoumus on 4♥
- pohjoinen lähtee ♦K:lla

♠ 753
♥ AQ1075
♦ 87542
♣ -



♠ 862
♥ KJ986
♦ -
♣ 108752

- länsi on pelinviejä
- loppusitoumus on 4♥
- pohjoinen lähtee ♦K:lla

Valttipeliä vastaan kaksi parasta aloituskorttivaihtoehtoa ovat singelton ja sarja:

- Singeltonlähdön tarkoituksena on saada varkaustikkejä, kun partneri palauttaa lähtömaatamme.
- Valttipelissä sarjalähtöön vaaditaan kaksi peräkkäistä korkeata korttia, tarkoitus on kasvattaa sarjan alempia kortteja.

Jos lähtijällä ei ole singeltonia tai sarjaa, muita vaihtoehtoja on mm. pitkän värin neljänneksi suurin kortti ja dubbeltonin suurempi kortti.

Jos lähtijällä on pitkä väri, minkä huipussa on ässä, niin tällaisesta väristä ei kannata lähteä neljänneksi suurimmalla kortilla, ässän "alta" (voi olla, ettet saa ässälläsi koskaan tikkiä).

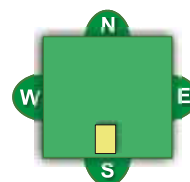
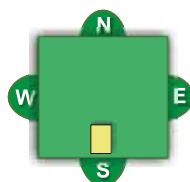
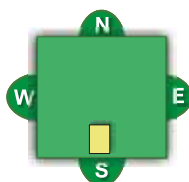
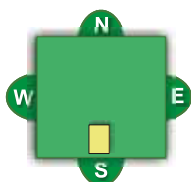
Vastustajat pelaavat neljää pataa ja olet lähtövuorossa. Entä jos he pelaavat neljää herttaa:

♠ 986
♥ 7
♦ AQ86
♣ J9752

♠ KQ10
♥ KQ10
♦ QJ976
♣ 75

♠ KJ9
♥ Q108
♦ Q93
♣ Q1085

♠ 98
♥ 98
♦ J1086
♣ AJ1098



Samoin kuin sangipelissä, myös valttipelissä lähtijän partneri pelaa ensimmäiseen tikkiin **suurimman tarpeellisen** korttinsa. Myöhemmin kiinni päästessään palauttaa partnerinsa väriä.

4. OPPI TUNTI

Avaustarjous 1 väriä

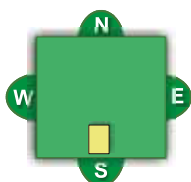
- 13 - 21p
- vähintään neljän kortin pituinen väri

Avausvärin valinta

- aina pisimmällä värillä
- kahdesta tai kolmesta neljän kortin väristä alimmalla
- kahdesta viiden kortin väristä ylemmällä

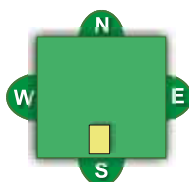
♠ KQJ2
♥ KQJ32
♦ A98
♣ 3

1♥



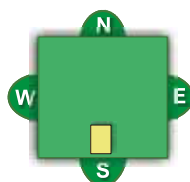
♠ KQJ2
♥ KQJ3
♦ A982
♣ 3

1♦



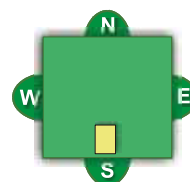
♠ KQJ32
♥ KQJ32
♦ A9
♣ 3

1♠



♠ KQJ2
♥ KQJ3
♦ A98
♣ 32

1NT

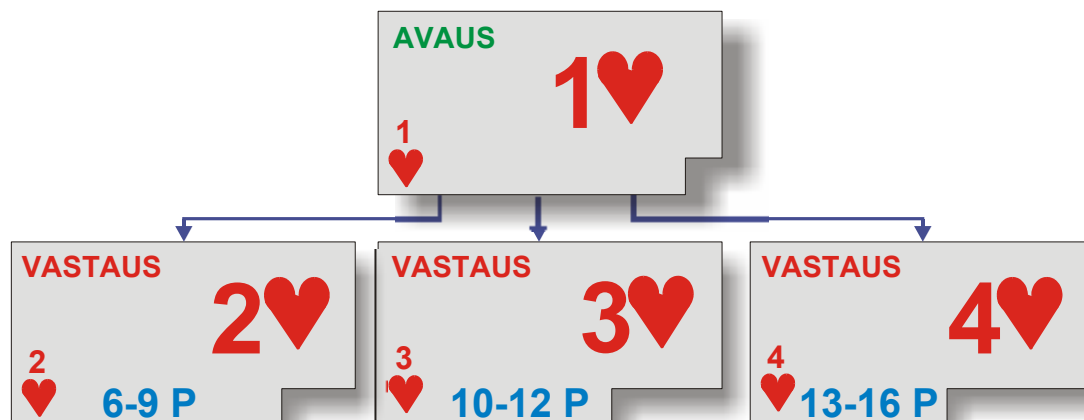


Jos vastaajalla on korkeintaan 5p, hänen tulee passata avaukseen 1 väriä, yli 6p kädellä vastaaja tarjoaa:

Vastaajan tarjousvaihtoehdot avaukseen yksi väriä:

- korotus avausvärissä (2, 3 tai 4 avausväriä)
- sangitarjous (1, 2 tai 3 sangia)
- oman värin tarjoaminen

Jos vastaajalla on vähintään neljä korttia avausvärissä, hänellä on **valttituki** vastaaja tukee avaajan väriä **korottamalla** avausväriä 2:n, 3:n tai 4:n tasolle.



Kuva 3. Avaustarjous 1 hertta (H).

Vastaaja ensisijaisesti korottaa partnerin avausväriä, jos hänellä vain on neljän kortin tuki.

POIKKEUS: Jos avausväri on alaväri ja vastaajalla on neljän kortin tuen lisäksi oma neljän kortin yläväri, niin vastaaja tarjoaa mieluummin ylävärinsä.

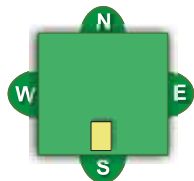
Partneri avaa yhdellä padalla:

♠ K932

♥ 87

♦ Q983

♣ Q86

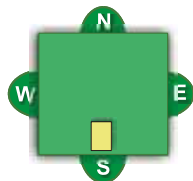


♠ K932

♥ 87

♦ AQ93

♣ Q86

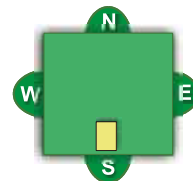


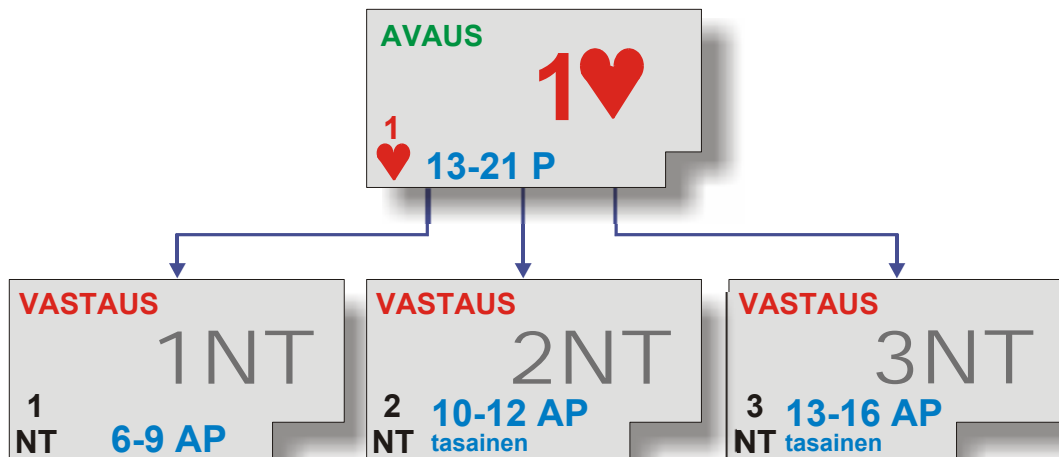
♠ K932

♥ K7

♦ AQ93

♣ Q86





Kuva 4. Avaustarjous 1 hertta (H).

- Jos vastaajalla on neljän kortin yläväri ja mahdollisuus tarjota tätä väriä yhden tasolla, hän tekee sen mieluummin kuin tarjoaa sangia.
- Vastaukset 2NT ja 3NT lupaavat vastaajalta tasaisen jakautuman (4-3-3-3 tai 4-4-3-2).
- Vastaus 1NT lupaa 6 – 9 ap ja kieltää neljä korttia avaajan värissä tai tätä ylemmässä värissä.

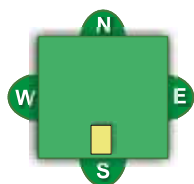
Mitä tarjoat vastaajana, jos partneri avaa yhdellä hertalla. Entä jos avaus on yksi pata:

♠ A108

♥ KJ86

♦ Q83

♣ Q93

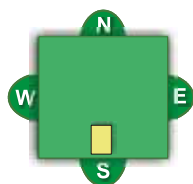


♠ KJ8

♥ J9865

♦ J108

♣ Q9

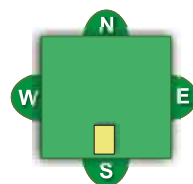


♠ KQ98

♥ A108

♦ QJ83

♣ K9



Vastaajan sangitarjous ja avausvärin korotus rajoittaa käden pistevoiman kolmen neljän pisteen tarkkuudella.

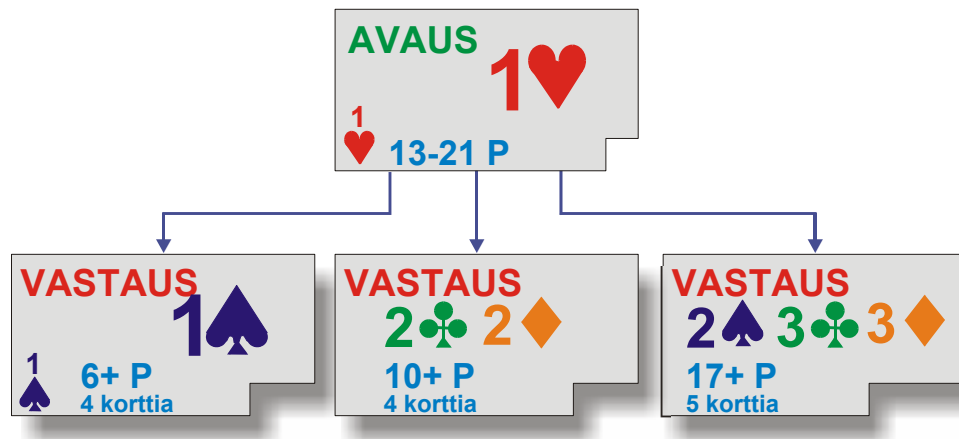
Jos vastaaja tarjoaa omaa väriään ensimmäisellä tarjousvuorollaan, hän tekee sen aina alimmalla mahdollisella tasolla (rajoittamaton tarjous):

- Jos vastaajan oma väri on ylempi kuin avausväri, hän voi tarjota värinsä yhden tasolla (yksi yli yhden vastaus).
- Jos avausväri on ylempi kuin vastaajan väri, vastaaja joutuu tarjoamaan värinsä kahden tasolla (kaksi yli yhden vastaus).

Vastaajan väritarjous lupaa vähintään 4 kortin pituisen värin:

- 1 yli 1 vastaus lupaa vähintään 6 p
- 2 yli 1 vastaus lupaa vähintään 10 p

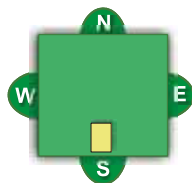
Jos vastaaja hyppää omassa värissä, hän lupaa vähintään 17p ja vähintään viiden kortin värin.



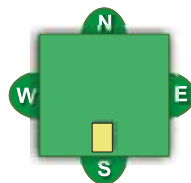
Kuva 5. Avaustarjous 1 hertta (H).

Mitä tarjoat vastaajana, jos partneri avasi yhdellä ristillä. Entä jos avaus oli yksi hertta.

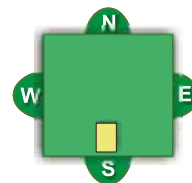
♠ K8
♥ A85
♦ AJ986
♣ Q96



♠ K98
♥ Q1075
♦ 97
♣ K1087



♠ K98
♥ 97
♦ Q1075
♣ K1087



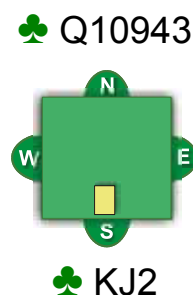
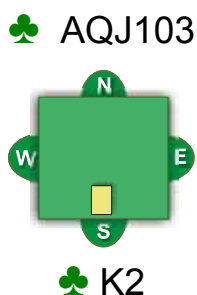
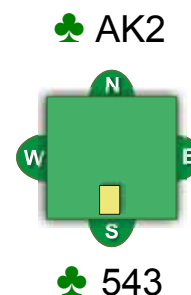
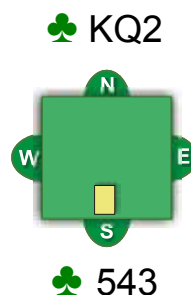
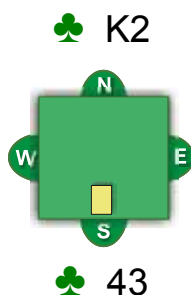
PELINVIEJÄN "KULTAISIA SÄÄNTÖJÄ"

Pelaa aina kuvia tai kuvakombinaatioita kohden.

Pelaa kuvakorttisi ensin siitä kädestä, missä sinulla on vähemmän kortteja kyseisessä värissä.

Noudata ensimmäistä sääntöä silloin, kun värissä on "arka" kombinaatio, vastustajilla on jokin tärkeä kortti, jonka sijainnista riippuu pelinviejän tikkimäärä.

Noudata toista sääntöä silloin kun väri on niin vahva, ettei vastustajilla ole yhtään ratkaisevan korkeata kuvakorttia, tai jos heillä on vain ässä.



PUOLUSTUSPELAAJIEN "KULTAISIA SÄÄNTÖJÄ"

Toinen käsi matalaa, kolmas korkeaa.

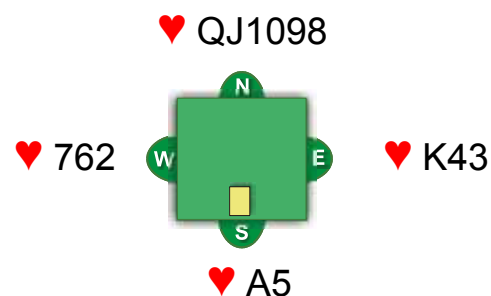
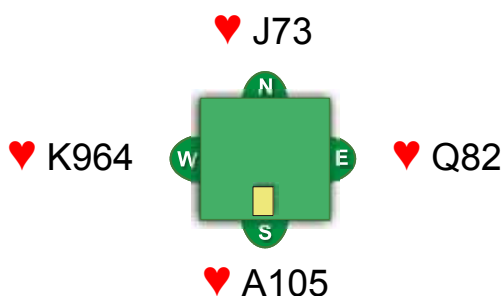
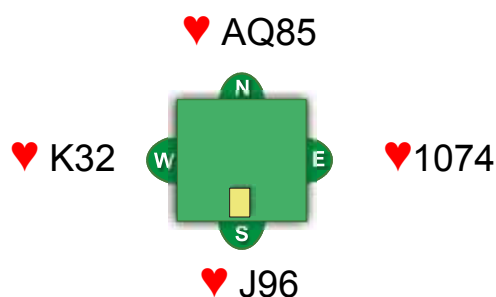
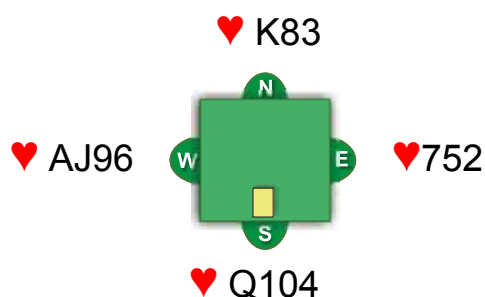
Peitä pelinviejän pelaama kuva korkeammalla kuvalla.

Puolustuspelaaja on toinen käsi silloin, kun pelinviejä lähtee tikkiin joko pelaamalla kädestään tai määräämällä pöydästä kortin.

Puolustuspelaaja on kolmas käsi silloin, kun partneri lähtee tikkiin.

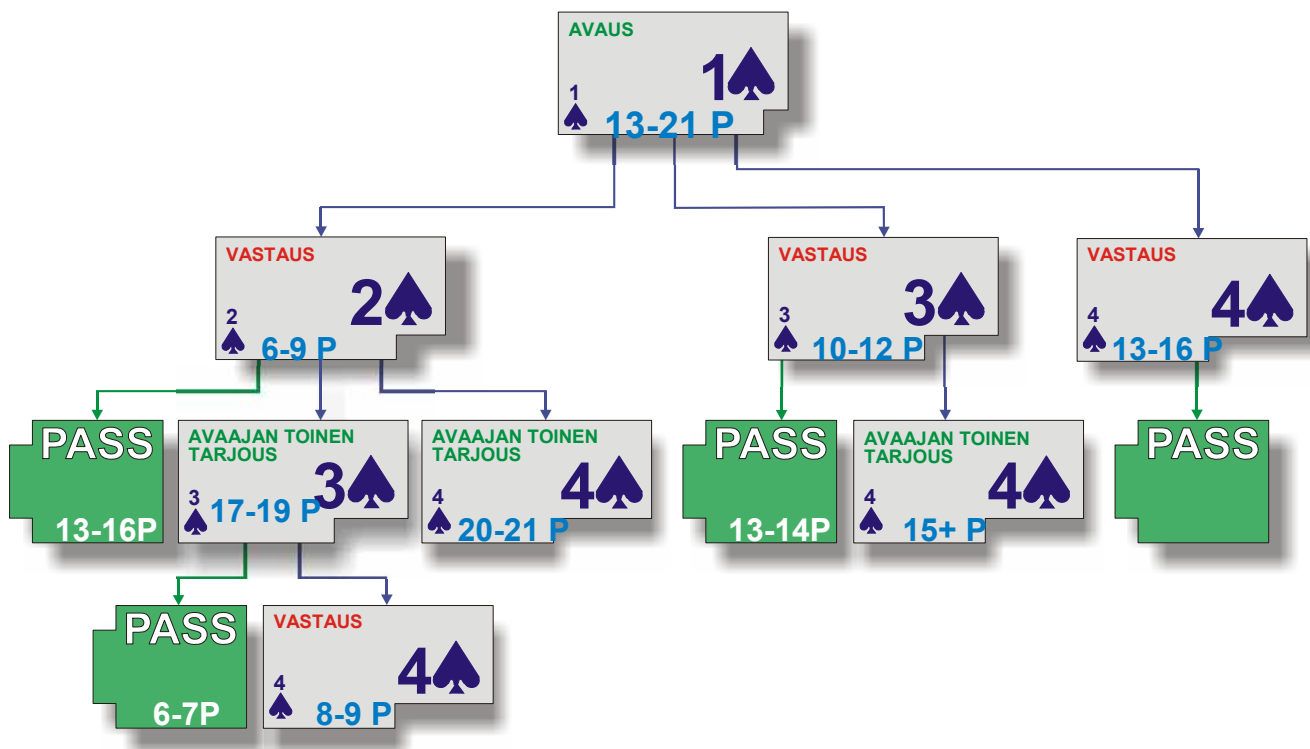
PEITTÄÄ = Pelata korkeampi kortti kuin edellinen pelaaja.

LAISTAA = Olla peittämättä.



5. OPPI TUNTI

Kun avaaaja on avannut 1 yläväriä, ja vastaaja on korottanut, parin pitää vain selvittää kannattaako tarjota täyspeli (4♥4♠) vai ei.



Kuva 6. Avaustarjous 1 pata (S).

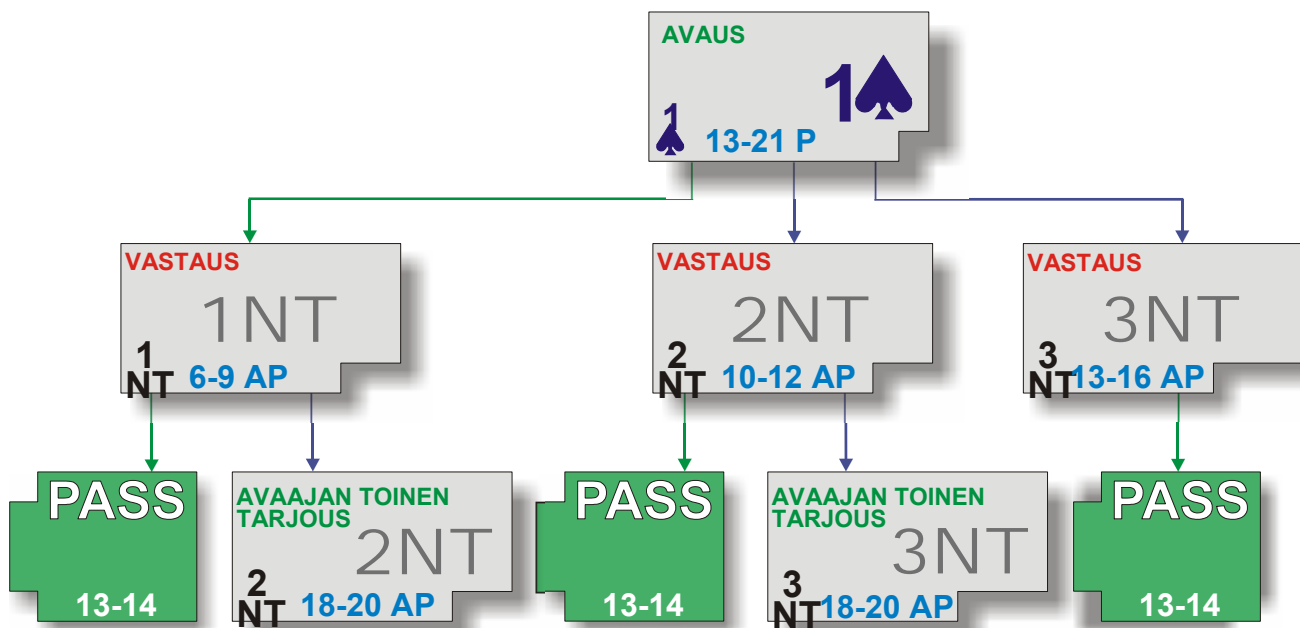
Jos parin yhteinen valtti on hertta, niin tarjoukset etenevät saman kaavion mukaan.

Jos parin yhteinen valtti on alaväri, niin jos parin yhteinen voima:

- ylittää 26 p, tehdään täyspeli yleensä sangissa
- ei ylitä 26 p, jäädään mahdollisimman alhaisen tason peliin yhteinen alaväri valttina

Avaajan toinen tarjous vastaajan sangitarjouksen jälkeen;
avaajalla on joku seuraavista jakautumista:

- tasainen käsi (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2)
- kaksivärikäsi (5+ korttia, 4+ korttia)
- pitkä avausväri (avausväri 6+ korttia)



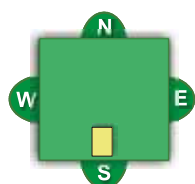
Kuva 7. Avaustarjous 1 pata (S).

Kun avaaja avaa jollain värillä yhden tasolla ja tarjoaa toisella vuorollaan jotain **uutta väriä** kahden tasolla, hän lupaa vähintään viisi korttia avausvärissä, ja vähintään neljä toisessa värissään:

- kun ensimmäinen väri on ylempi kuin toinen, ja avaaja tarjoaa toisen värinsä alimmalla tasolla, niin hän kertoo 13 – 19 p.
- kun ensimmäinen väri on ylempi kuin toinen, ja avaaja tarjoaa toisen värinsä hypäten, niin hän kertoo 20 – 21 p.
- kun ensimmäinen väri on alempi kuin toinen, ja avaaja tarjoaa toisen värinsä alimmalla tasolla, hän kertoo 17 – 21 p (**reverse**).

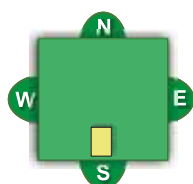
Avaat seuraavilla käsillä yhdellä hertalla partnerisi tarjoaa yhden sangin mitä tarjoat toisella vuorollasi?

♠ K2
♥ AQJ83
♦ K862
♣ 92



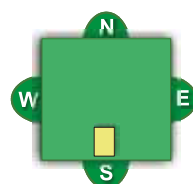
2♦

♠ K2
♥ AQJ83
♦ AKQ6
♣ 92



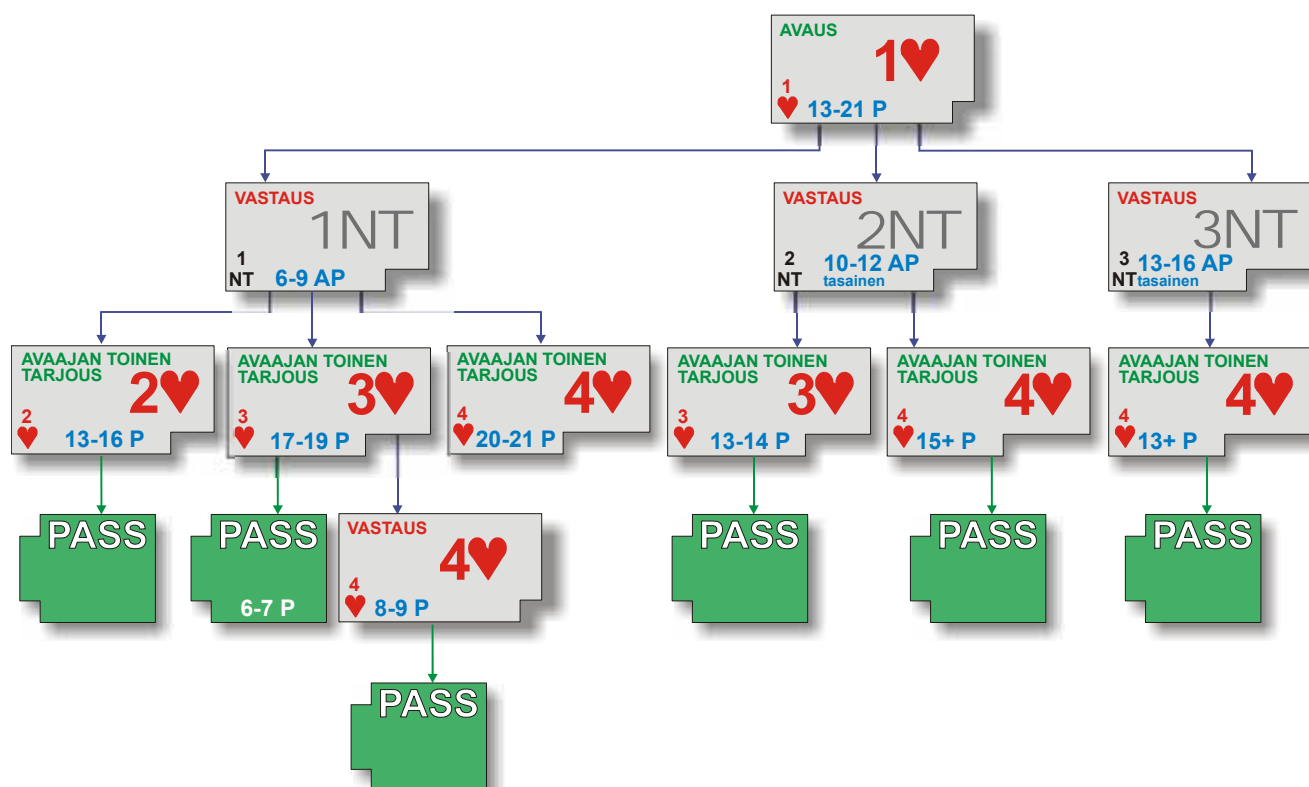
3♦

♠ AK86
♥ AQJ83
♦ K2
♣ 92



2♠

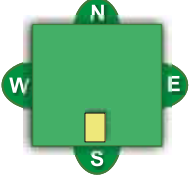
Jos avaaajalla on vähintään kuusi korttia avausvärissään, hän tarjoaa toisella vuorollaan uudestaan avausväriään:



Kuva 8. Avaustarjous 1 hertta (H) ja vastaustarjous 1,2 tai 3 sangia (NT).

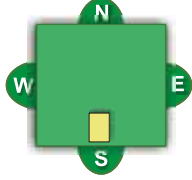
Jos avaajan pitkä väri on alaväri, hän tarjoaa sen uudelleen toisella vuorollaan vain silloin, kun hän voi tehdä sen kahden tai kolmen tasolla:

♠ AQ9863
♥ K8
♦ A98
♣ 85



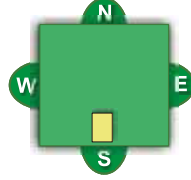
avaus 1♠
vastaus 1NT

♠ 86
♥ AJ9873
♦ AK8
♣ A9



avaus 1♥
vastaus 1NT

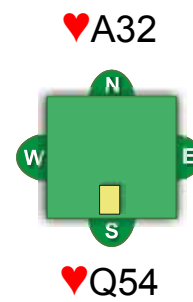
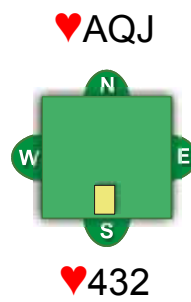
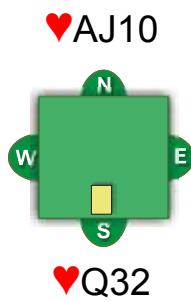
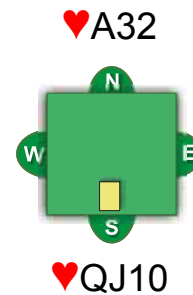
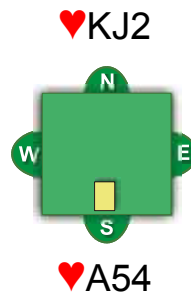
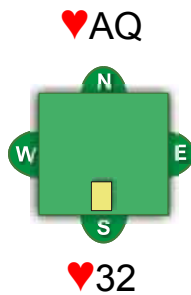
♠ Q8
♥ KJ6
♦ AQJ875
♣ K8



avaus 1♦
vastaus 2NT

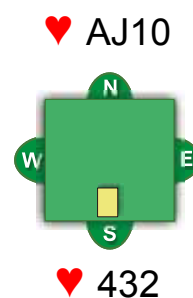
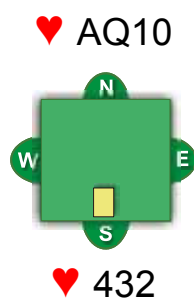
MASKAAMINEN, LEIKKAAMINEN

Pelitapa, jolla voi voittaa tikin kortilla, joka ei ole lähtömaan korkein kortti.



- Jos olet "väärässä" kädessä kiinni, pelaa jotain muuta maata, jotta pääsisit pelaamaan oikeasta kädestä.

KAKSOISLEIKKAUS, TUPLAMASKI



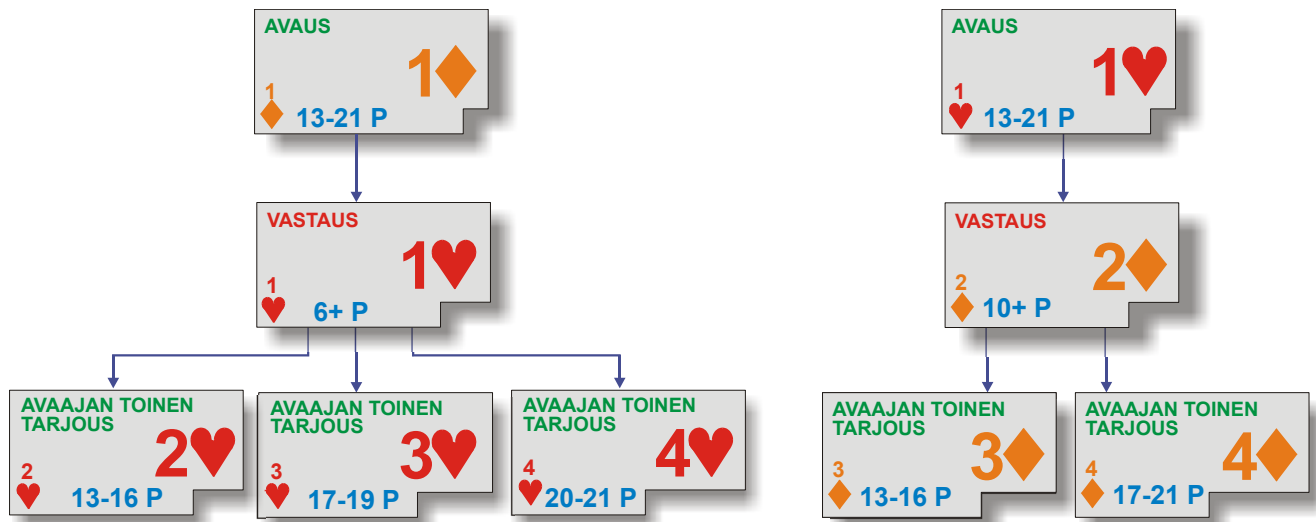
6. OPPI TUNTI

Avaajan toinen tarjous vastaajan tarjottua omaa väriä

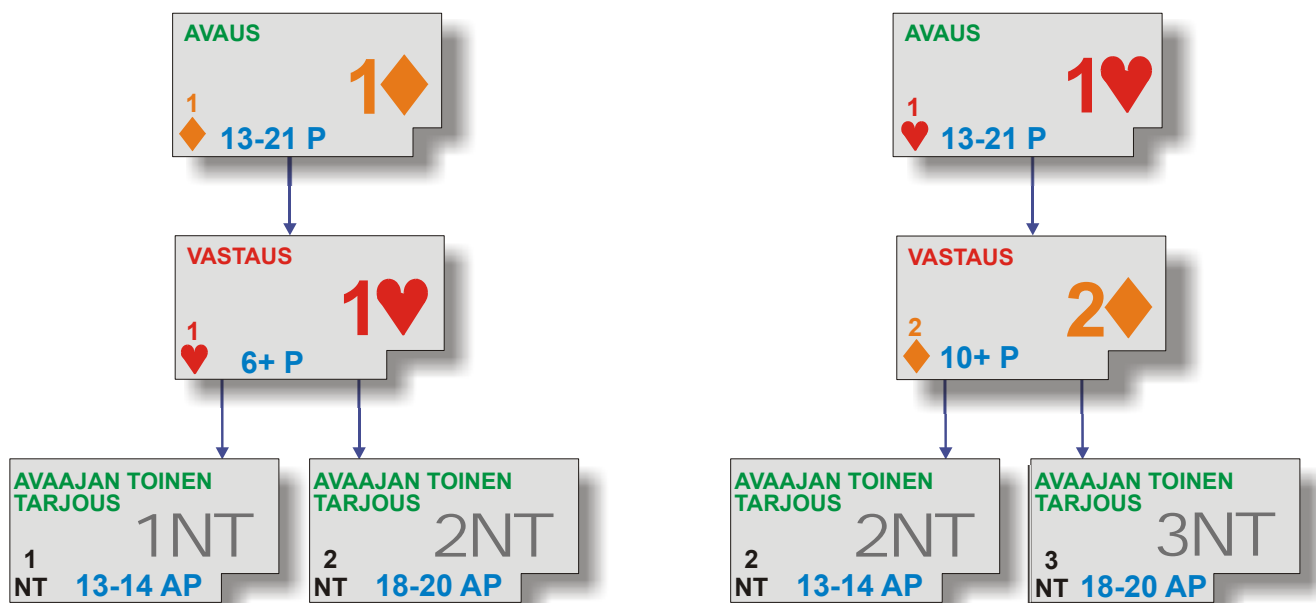
Avaajalla on joku seuraavista jakautumatyypeistä:

1. **Tuki vastaajan väriin** (vastaajan väri 4+ korttia)
 - korotus vastaajan värissä (kuva 9.)
2. **Tasainen käsi** (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2)
 - sangitarjous (kuva 10.)
3. **Kaksivärikäsi** (avausväri 5+ korttia, jokin toinen väri 4+ korttia)
 - tarjous toisessa värissä (kuva 11.)
4. **Pitkä avausväri** (avausväri 6+ korttia)
 - tarjous avausvärissä (kuva 12.)

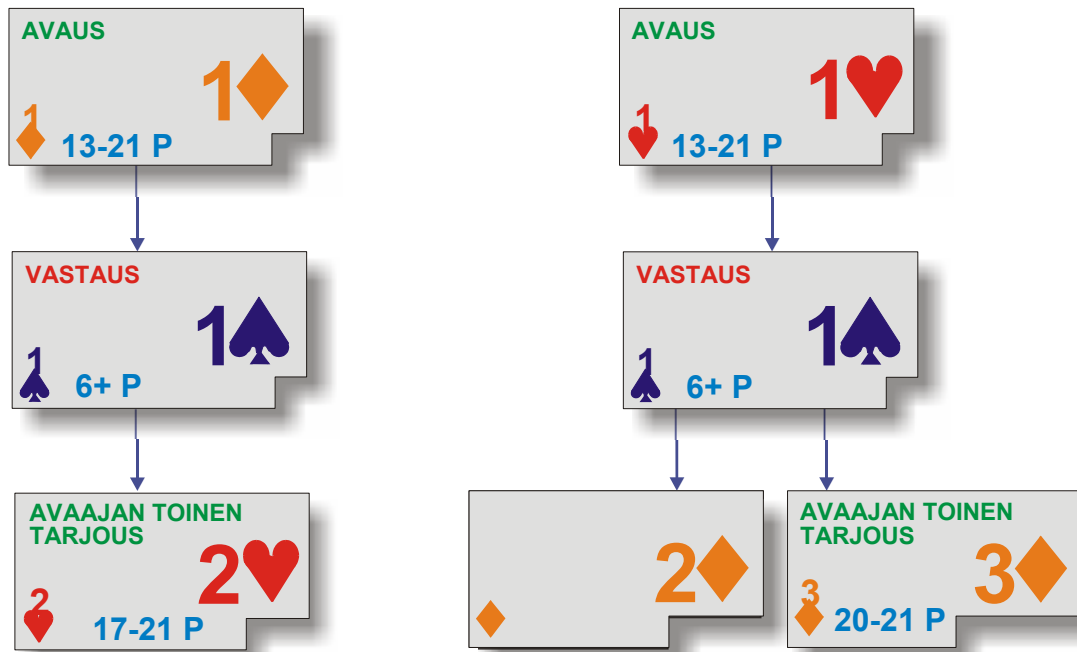
Kun avaaja on avannut yksi väriä, ja vastaaja on tarjonnut omaa väriä, niin toisella vuorollaan avaaja ensin päättää mikä yllä olevista neljästä jakautumatyypistä hänellä on. Sitten hän tekee jakautumansa kuvaavan tarjouksen voimansa edellyttämällä tasolla.



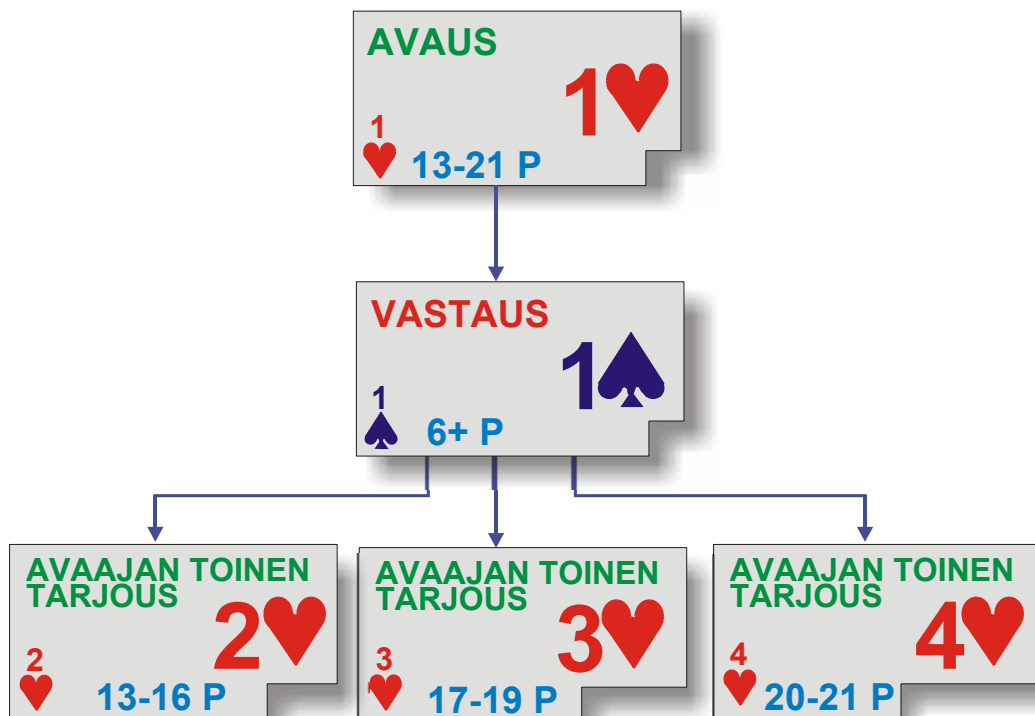
Kuva 9. Avaustarjous 1 ruutu (D) ja 1 hertta (H) sekä tuki vastaajan väriin.



Kuva 10. Avaustarjous 1 ruutu (D) ja 1 hertta (H) sekä avaajan vastaus tasaisella kädellä.



Kuva 11. Avaustarjous 1 ruutu (D) ja jatkotarjous 2 yli 1 (reverse) sekä avaus 1 hertta (H) avaaajan toinen tarjous.



Kuva 12. Avaustarjous 1 hertta (H) sekä siihen jatkotarjous hertassa ilmoittaen avausvärissä lisää pituutta.

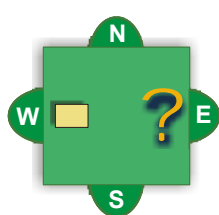
Parin se pelaaja, joka tulee ensimmäisenä tietoiseksi siitä, että yhteinen voima riittää täyspeliin (26p), on vastuussa siitä, että pari tarjoaa täyspelitasolle asti.

Tällaisella pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa:

- Hän tietää mikä on oikea täyspeli, tällöin hän tarjoaa **suoraan** oikean loppusitoumuksen.
- Hän ei tiedä mikä on oikea täyspeli, tällöin hän tekee **vaatimustarjouksen**.

Vaativustarjouksista tärkeimmät ovat:

- Vastajan oman värin tarjoaminen ensimmäisellä tarjousvuorollaan.
- Avaajan tai vastajan tarjoama uusi väri kolmen tasolla.



♠ KQ63
♥ A84
♦ K84
♣ QJ7

Partnerisi avaa yhdellä hertalla.

Sinulla on 15 p, joten tiedät yhteisen pistevoiman riittävän täyspeliin (26 p).

Et tiedä vielä, mikä on oikea täyspeli.

Tee vaatimustarjous yksi pata.

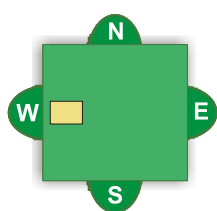
Jos avaajan toinen tarjous on: 1NT 2♣ 2♥ 2♠

Niin sinun toinen tarjous on: 3NT 4♥ 4♥ 4♠

- Kun avaaja toisella vuorolla kertoi tarkemmin jakautumansa, niin nyt tiedät mikä on oikea täyspeli ja tarjoat sen suoraan.
- Jos avaajan avaustarjous olisi ollut yksi pata, niin nyt tiedät heti mikä on oikea täyspeli ja tarjoat sen suoraan: **neljä pataa**.
- Jos pelaaja näkee, ettei yhteinen voima voi riittää täyspeliin, hän huolehtii siitä, että pari jää mahdollisimman alhaisen tason peliin.

- Jos pelaaja näkee, että yhteinen voima saattaa riittää täyspeliin, hän tekee **vihjetarjouksen (inviitin)**.
- Vihjetarjouksen tekijän partneri ottaa inviitin vastaan, korottaa vihjeen täyspeliin, silloin kun hänen pistevoimansa on ylärajalla lupaamissaan rajoissa.
- Vihjetarjoukseen passataan silloin, kun voima on alarajalla siihen asti luvattuun pistemäärään.

Esim.



- ♠ K2 Partnerisi avaa yhdellä hertalla.
 - ♥ KQ93 Tarjoat kaksi herttaa (6 – 9 p).
 - ♦ 875 Partnerisi tekee inviitin 3♥.
 - ♣ 9753 Olet luvannut 6 - 9p, joten nyt voimasi on ylärajalla.
- Ota inviitti vastaan korottamalla täyspeliin: 4♥.

Vihjetarjouksia ovat:

- Korotus yhteisessä värissä alle täyspelitason:
1♥ - 2♥ - 3♥
- Tarjous **2NT**:
1♥ - 1♠ - 1NT - 2NT tai **1♥ - 1♠ - 2♦ - 2NT**
- Hyppy omassa pitkässä värissä alle täyspelitason:
1♥ - 1♠ - 1NT - 3♠
- Hyppy tai korotus partnerin värissä alle täyspelitason:
1♥ - 1♠ - 2♦ - 3♦ tai **3♥**

VALINTATARJOUS, PREFERENSSITARJOUS

Jos avaaaja on näyttänyt kaksivärikäden, niin heikolla kädellä ilman omaa pitkää väriä vastaaja joutuu tekemään valintatarjouksen, **preferenssin**.

Valintatarjous tehdään joko passaamalla avaaajan toiseen väritarjoukseen tai tarjoamalla avaaajan ensimmäistä väriä alimmalla tasolla.

N avaaja	S vastaaja			
1♥	1♠	♠ KJ87	♠ KJ87	♠ KJ10965
2♦	?	♥ K87	♥ 87	♥ 87
		♦ J76	♦ J765	♦ 76
		♣ 862	♣ Q62	♣ Q62

PELINVIEJÄN VÄRINKÄSITTELYJÄ

Pelinviejän kannattaa "toisena kätenä" yleensä pelata pieni kortti, koska puolustaja "kolmantena kätenä" pelaa joka tapauksessa suuren kortin.

♦ A73	♦ J7	♦ K7
♦ 4	♦ 4	♦ 4
♦ Q5	♦ Q83	♦ J63

Ei ole tärkeää voittaa tikkejä mahdollisimman **nopeasti**, vaan mahdollisimman **paljon**.

♦ Q3	♦ K6
♦ 4	♦ 4
♦ A6	♦ 82

**Pelaa kuva pöydästä
"nyt tai ei koskaan"**

7. OPPI TUNTI

PUOLUSTUSTARJOUKSET

- Kun vastapuoli on avannut tarjoussarjan, ja vuorollamme tarjoamme.
- Kaksi mahdollisuutta: välitarjous ja ilmaisukahdennus.

YKSINKERTAINEN VÄLITARJOUS

- Oman värin tarjoaminen **alimmalla tasolla**.
- Vastapuolen avattua tarjoussarjan.
- Vähintään viiden kortin pituinen **hyvä** väri.
- Pistevoimaa yhden tasolla tehtynä 10 – 16 p
 kahden tasolla tehtynä 12 – 16 p.

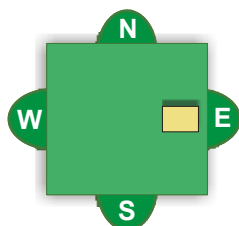
Oikeanpuoleinen vastustaja avaa 1♥

♠ AQ986

♥ K98

♦ A98

♣ 85



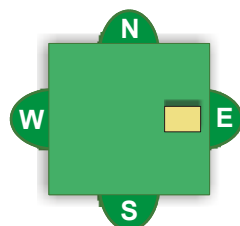
1♠

♠ AK10

♥ 873

♦ KQJ108

♣ 109



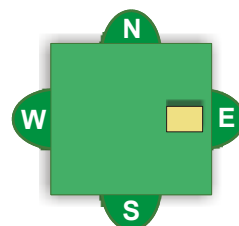
2♦

♠ Q9752

♥ KJ6

♦ 875

♣ Q8



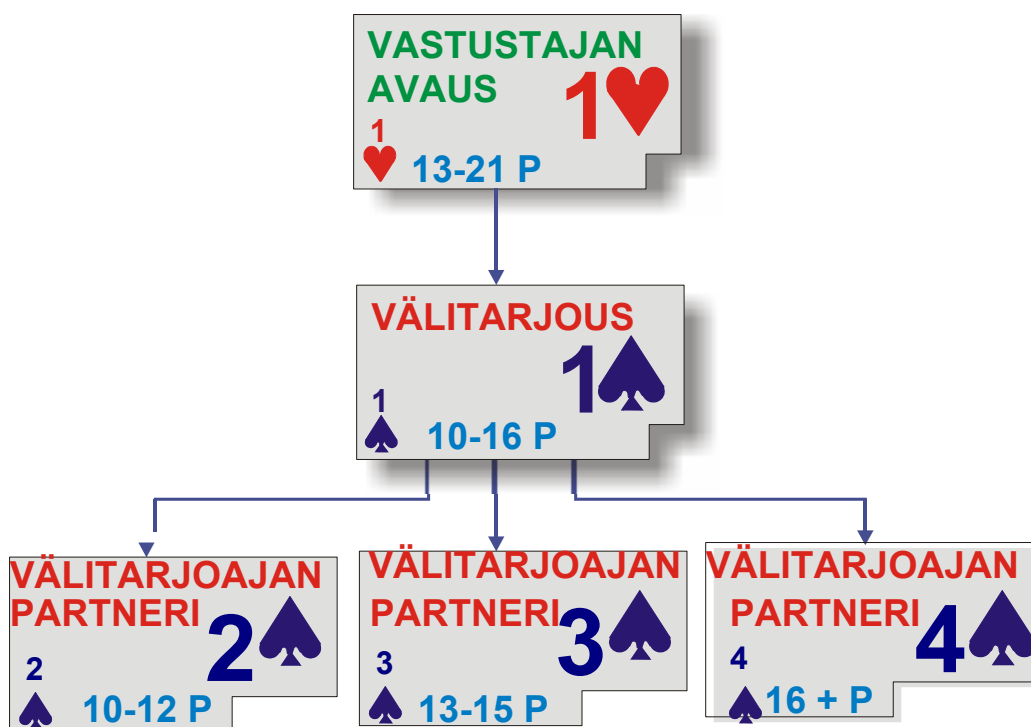
PASS

Jos välitarjoajan partnerilla on vähintään 10 p, hänen tulee tarjota:

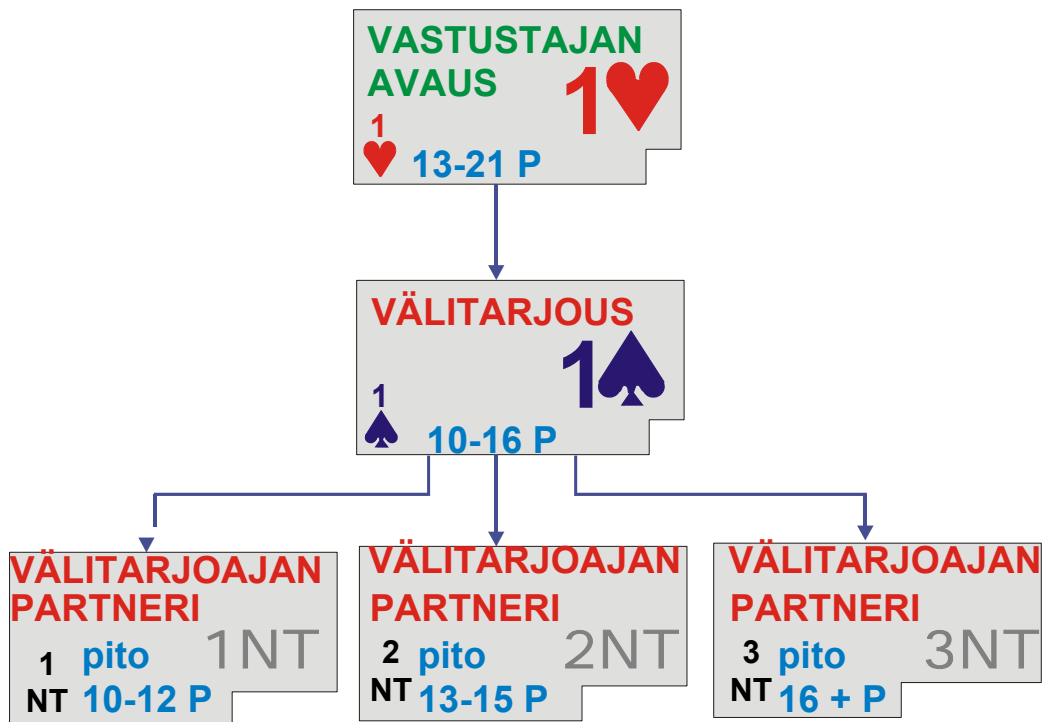
- Partnerin värin korotus (vähintään 3 korttia).
- Oman värin tarjoaminen (vähintään 5 korttia).
- Sangitarjous (tasainen käsi ja pito).
- Vastustajan värin tarjoaminen (voimaa vähintään 10p, mutta ei sopivaa kättä mihinkään kolmeen yllä olevaan vaihtoehtoon).

Korotus partnerin välitarjouksen jälkeen:

- Partnerin värin korotus (vähintään 3 korttia).

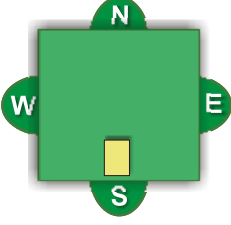
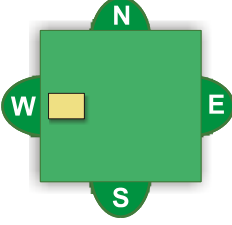
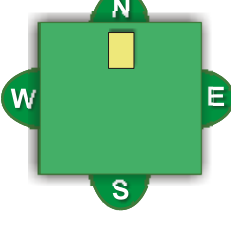
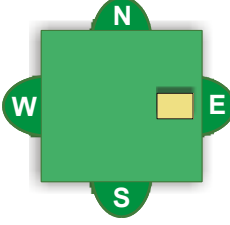


- Sangitarjous (tasainen käsi ja pito).



Korotusta täyspeliin ei yleensä tehdä alavärissä, vaan pyritään mieluummin sangitäyspeliin.

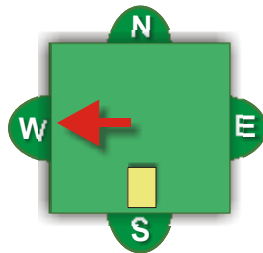
Jos välitarjoajan partnerilla on 6 – 9 p ja vähintään kuuden kortin pituinen oma väri, hän tarjoaa tätä väriä kaksi kertaa alimmalla tasolla. (muista kuitenkin, että uusi väri kolmen tasolla on tpv.)

S	W	N	E
Vastustaja	Partneri	Vastustaja	Sinä
1♥	1♠	pass	?
♠ AQ9	♠ J10	♠ 52	♠ 52
♥ 98	♥ 873	♥ KJ6	♥ 752
♦ AJ98	♦ KQJ1098	♦ QJ75	♦ AQ86
♣ KQ85	♣ 109	♣ KQJ8	♣ AKJ10
			
4♠	2♦	2NT	2♥

VÄLITARJOUS 1NT

- 15 - 17AP
- Tasainen jakautuma
- **Pito** vastustajan värissä (riittävän hyvä kuvakombinaatio, että saat tikin kun vastustajat pelaavat väriä)

♠ AQ9
♥ 98
♦ AJ98
♣ KQ85



- Jos oikeanpuoleinen vastustaja avaa yhdellä padalla, tarjotaan näillä korteilla **1NT**.
- Jos avaus on 1♥, välitarjous **1NT** ei ole oikein, koska herttapito puuttuu.

Sangivälitarjoajan partneri tarjoaa samalla tavoin kuin vastaaja **1NT** avauksen jälkeen.

Yleissääntö: Jos vastustaja on tarjonnut väriä, pitää sangitarjoajalla olla pito tässä värissä.

RANKAI SUKAHDENNUS

- Kahdennuksen ("**dubbelt**") luonnollinen merkitys on, että kahdentaja epäilee, ettei pelinviejä saa lupaamaansa määrää tikkejä, **rankaisukahdennus**.
- Jos sitoumus on kahdennettu on pistehyvyys pieteistä, ja myös mahdollisesta kotipelistä, paljon suurempi kuin kahdentamattomana.
- Pelaajan kannattaa rankaisukahdentaa silloin, kun on varma ainakin yhdestä pietistä tai silloin, kun on todennäköistä, että vastustajien peliin tulee useampi peti.

ILMAI SUKAHDENNUS

Kahdennus on ilmaisu, jos:

- **Kahdennettu sitoumus on alle täyspelitason.**
- **Kahdentajan partneri ei ole tarjonnut tai on vain passannut.**

Kahdentaja ei saa äänenpainolla tai eleellä auttaa partneria ymmärtämään tarkoittaako kahdentaja rankaisua vai ilmaisua.

Ilmaisukahdennus kertoo:

- **Vähintään 13 p, kolmivärikäsi.**
- **Vähintään 17 p, yksivärikäsi.**
- **Vähintään 18 p, tasainen jakautuma.**

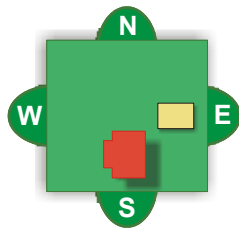
Oikeanpuoleinen vastustaja avaa 1♥

♠ AQ109

♥ 9

♦ AJ98

♣ KQ85



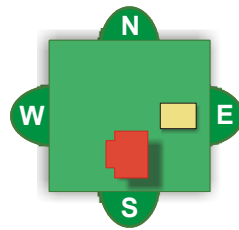
DBL

♠ AJ10

♥ AQ3

♦ KQJ1098

♣ 10



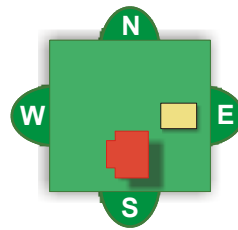
DBL

♠ AQ2

♥ KJ6

♦ AQ5

♣ KQJ8



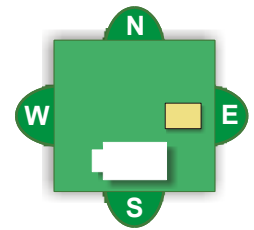
DBL

♠ 52

♥ KQ52

♦ AQ86

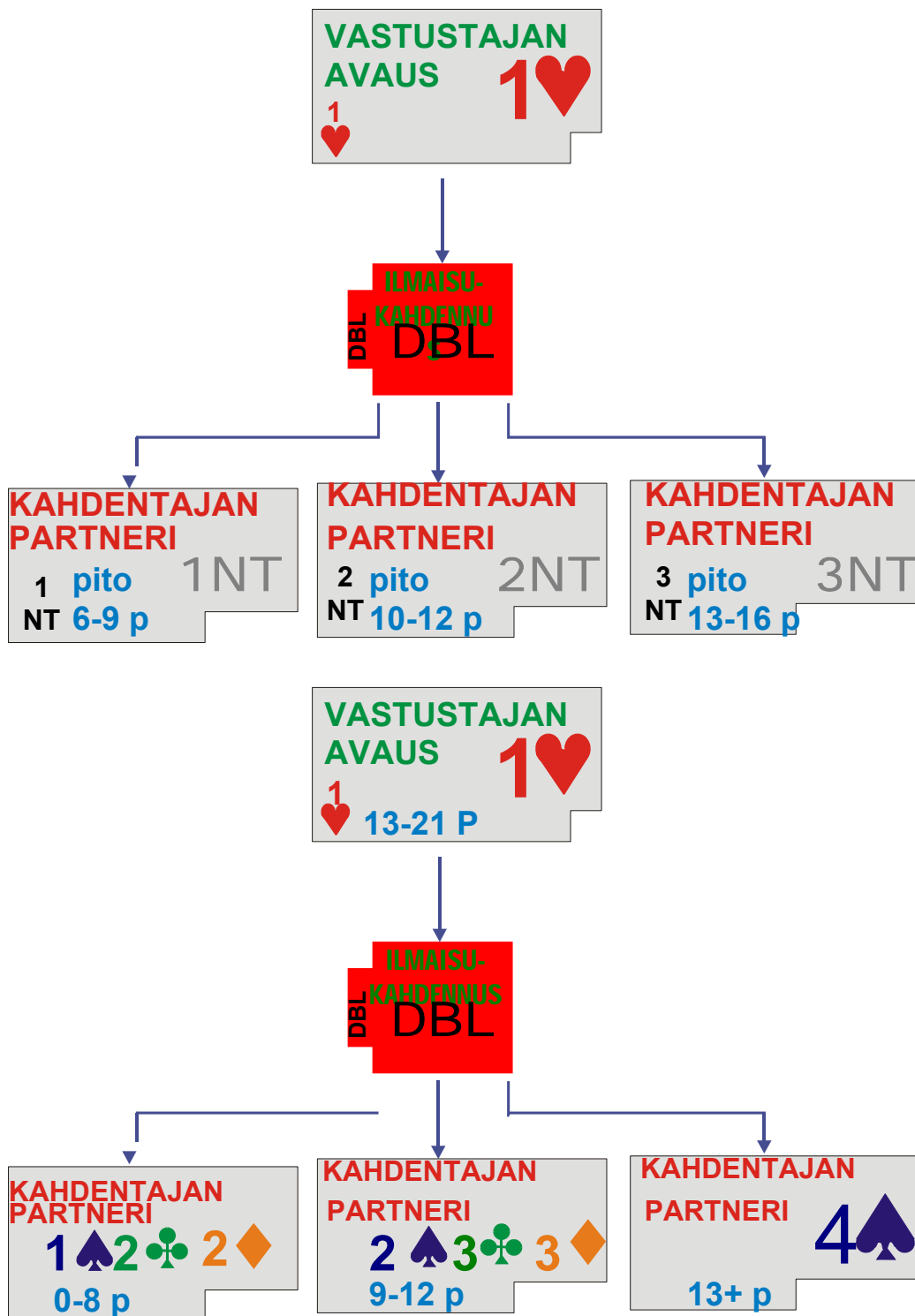
♣ AJ10

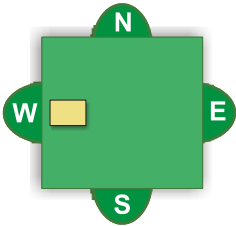
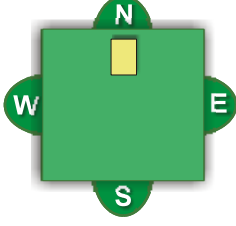
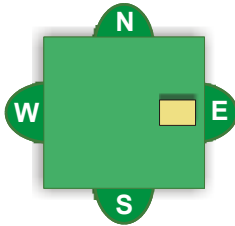
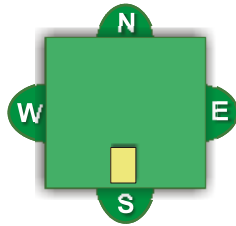


1NT

Ilmaisukahdentajan partneri tarjoaa:

- Pisintä väriään.
- Sangia (tasainen jakautuma ja pito vastustajan värissä).
- Vastustajan väriä (vähintään 10p, mutta ei sopivaa väri- tai sangitarjousta).



W Vastustaja	N Partneri	E Vastustaja	S Sinä
1♥	DBL	pass	?
♠ 109632 ♥ 9 ♦ J932 ♣ Q85	♠ AJ10 ♥ AQ3 ♦ J1098 ♣ Q102	♠ AQ2 ♥ 863 ♦ AQ5 ♣ J853	♠ 52 ♥ KQJ1095 ♦ 86 ♣ QJ10
			
1♠	3NT	2♥	pass

8. OPPI TUNTI

VAHVAT AVAUSKÄDET Vastaukset avaukseen

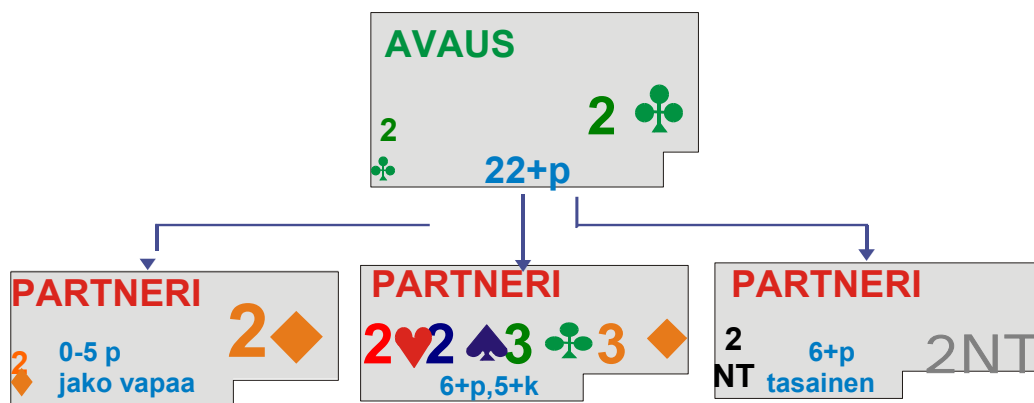
Avaustarjoukset 2♣ ja 2NT

Avaukset vahvalla epätasaisella kädellä

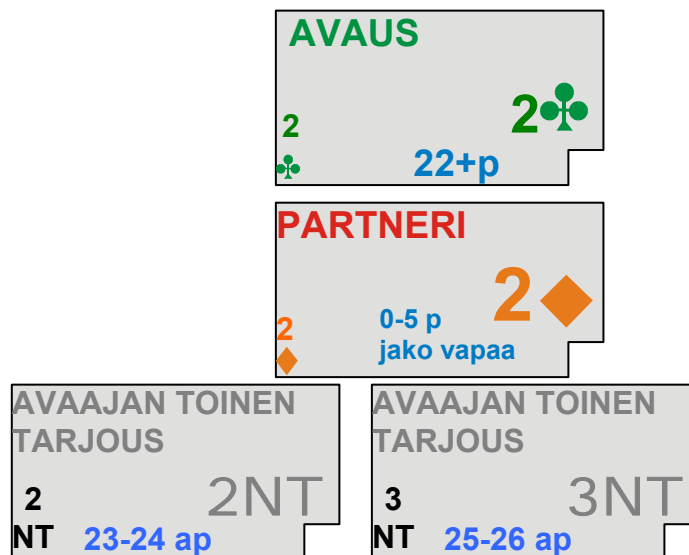
AVAUS 2♣

- Vähintään 22 p
- Jakautuma mikä tahansa.
- Täyspelivaatimus (poikkeuksena 2♣ - 2♦ - 2NT).

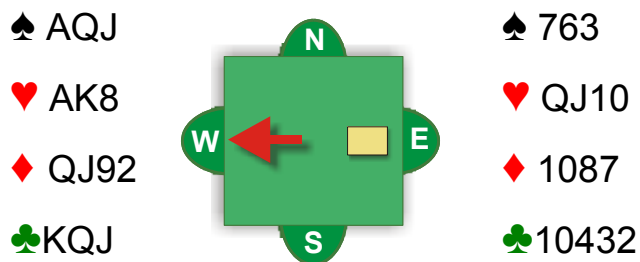
Vastaukset avaukseen



- Kahden ristin avauksen jälkeen ensimmäinen väritarjous lupaa viisi korttia.
- Myöhempi väritarjous lupaa vähintään neljä korttia.



Avaus 2NT lupaa 21-22 ap tasaisen käden
Jos on 18-20 ap, tasainen
avataan 1 väriä jonka jälkeen hypätään sangissa.

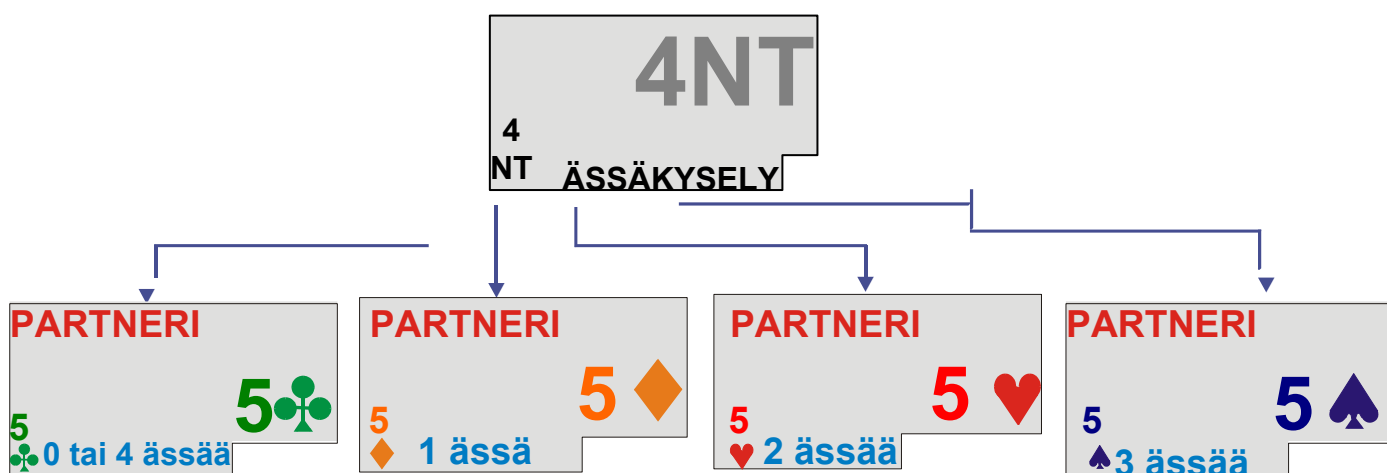


W	E
2♣	2♦
2NT	3NT
pass	

Yhteinen vaadittava pistevoima tarjottavaan:

- Pikkuslammiin (6♣ 6♦ 6♥ 6♠ 6NT) on 33 p
- Isoon slammiin (7♣ 7♦ 7♥ 7♠ 7NT) on 37 p

Yhteisen vaadittavan pistevoiman lisäksi parilla pitää olla riittävästi ässiä slammin tarjoamiseen.



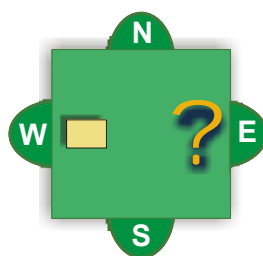
- Partnerin kuninkaitten lukumäärää voi kysyä 5NT:n tarjouksella, vastaukset kuten ässä- kyselyynkin, yhtä tasoa korkeammalla.
- Kuninkaita saa kysyä vain ässäkyselyn jälkeen ja kun on todettu parilla olevan kaikki ässät.

♠ KQ

♥ AKQ83

♦ AK109

♣ K7



♠ AJ10962

♥ 6

♦ 876

♣ QJ8

2♣ = Vähintään 22P

3♥ = Vähintään 5
kortin

4NT = Montako ässää

6♠ = Loppusitoumus

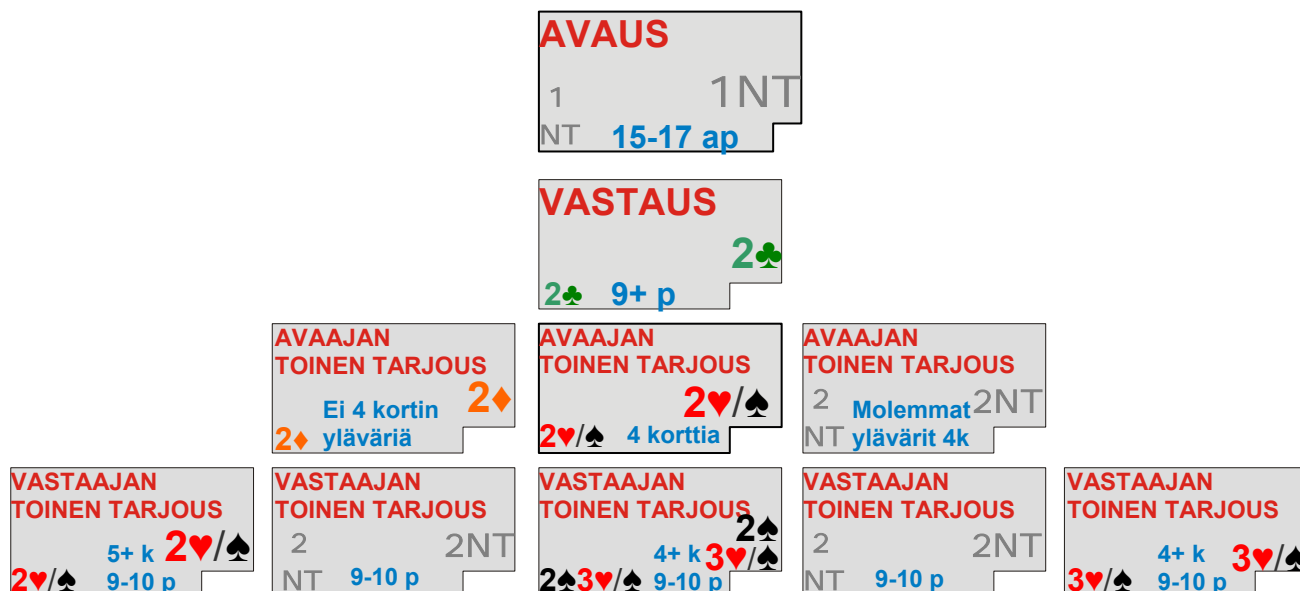
2♠ = Vähintään 6P,
vähintään 5 kortin

3♠ = Vähintään 6 kortin

5♦ = Yksi

YLÄVÄRIKYSELY 2♣

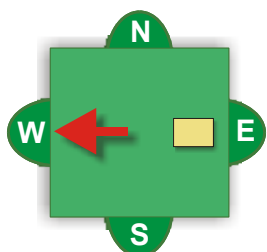
Avauksen 1NT jälkeen vastaaja voi kysyä onko sangiavaajalla neljän kortin ylävärejä.



2♣ on ylävärikysely vain silloin kun vastaaja tarjoaa sen suoraan avaukseen 1NT. Ylävärikyselyn tekemiseen vastaajalla on:

- Vähintään 11p ja ainakin toisessa ylävärissä neljä korttia. vastaaja tarjoaa toisella vuorollaan täyspelin (3NT tai 4 yläväriä).
- 9 - 10p ja ainakin toisessa ylävärissä neljä korttia. vastaaja tarjoaa toisella vuorollaan inviitin (2NT tai 3 yläväriä).
- 9 - 10p ja toisessa ylävärissä vähintään 5 korttia vastaaja tarjoaa toisella vuorollaan ylävärinsä alimmalla tasolla.

♠ KJ83
♥ A83
♦ A932
♣ 76



Partnerin avattua 1 NT tällä kädellä tehdään ylävärikysely 2♣.

Jos avaaja vastaa 2♠ tai 2 NT, tarjotaan täyspeli padassa (4♠).

Jos avaaja vastaa 2♦ tai 2♥, tarjotaan 3NT.

Avauksen 2 NT jälkeen 3♣ on ylävärikysely

PUOLUSTUKSEN MERKINANNOT

Voimamerkinanto

- Pieni kortti pyytää.
- Tarpeettoman suuri kortti kieltää.

Voimamerkinanto annetaan

- Partnerin lähdettyä isolla kortilla.
- Sakatessa.

Pituusmerkinanto

- Pieni-iso parillinen määrä kortteja.
- Iso-pieni pariton määrä kortteja.

Pituusmerkinanto annetaan

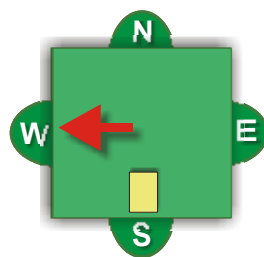
- Pelinviejän lähdettyä tikkiin.
- Silloin kun partneria voi kiinnostaa värin pituus.

♠ KJ83

♥ 983

♦ Q93

♣ 765



♠ 9752

♥ 762

♦ 62

♣ Q842

Etelä pelaa neljää pataa.

Partnerin (länsi) lähtökortti on:

- herttaässä
- ruutuässä
- ristiässä
- ristikolmonen

9. OPPI TUNTI

Estotarjousten tarkoitus on vaikeuttaa vastustajien tarjoamista, estää heitä löytämästä oikeata valttia ja sitoumuksen tasoa.

Estoavaukset

Avaus	Värin pituus	Arvopistevoima
2♦ 2♥ 2♠	6	6 – 9
3♣ 3♦ 3♥ 3♠	7	6 – 9
4♣ 4♦ 4♥ 4♠ 5♣ 5♦	8	6 – 9

- Hyppäämällä tehty välitarjous on estotarjous ja lupaa saman kuin vastaava avaus.
- Estotarjoajan arvopistevoima pitää olla suurimmaksi osaksi pitkässä värissä.

VYÖHYKESUHTEET

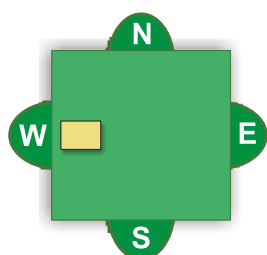
- Edulliset vyöhykkeet (oma puoli vaarattomassa, vastustajat vaarassa).
- Tasavyöhykkeet
- Epäedulliset vyöhykkeet (oma puoli vaarassa, vastustajat vaarattomassa).

♠ KQJ8763

♥ 83

♦ J32

♣ 7



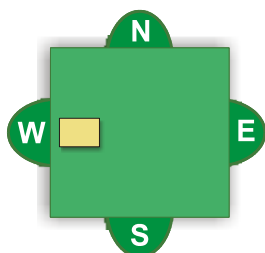
- Oikea avaus tällä kädellä on 3♠.
- Jos vastustaja avaa yhdellä hertalla on oikea tarjous estovälitarjous 3♠.

♠ J876543

♥ Q3

♦ A32

♣ 7



- Tällä kädellä ei tehdä estotarjousta, pataväri on aivan liian huono ja arvopisteet lyhyissä väreissä.

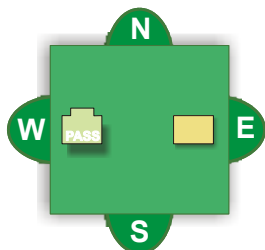
Estoavaajan partnerin tarjoukset

♠ J876543

♥ 2

♦ A32

♣ 73



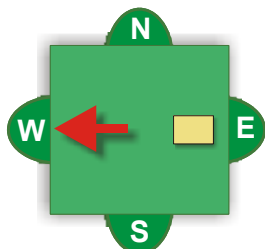
- Jos partneri avaa 3♥, on oikea tarjous tällä kädellä **pass**.
- Huonolla kädellä ilman tukea ei saa yrittää hakea parempaa valttia.

♠ J876

♥ Q652

♦ A32

♣ 73



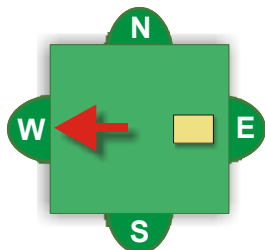
- Nyt partnerin kolmen hertan avaus kannattaa korottaa täyspeliin.
- 4♥ ei varmastikaan mene kotiin, mutta jatkettu esto entisestäänkin vaikeuttaa vastustajien tarjoamista.

♠ AKJ87

♥ K6

♦ AQ32

♣ 72



- Partnerin kolmen ristin avaukseen tarjotaan 3♠.
- Oman värin tarjoaminen lupaa vähintään 16p ja vähintään viiden kortin pituisen värin.
- Tarjous on kierrosvaatimus.

Uhraustarjoukset

Vastustajien tarjottua täyspelin, joka menee varmasti kotiin, tarjotaan pietipeli uskoen, että kahdentamallakin vastustajat saavat pieteistä vähemmän pisteitä kuin olisivat saaneet omasta kotiinpelatusta täyspelistä.

	♠ KJ87	Vastustaja	Partneri	Vastustaja	Sinä
	♥ 652	1♥	2♠	4♥	?
	♦ A732				
	♣ 73				

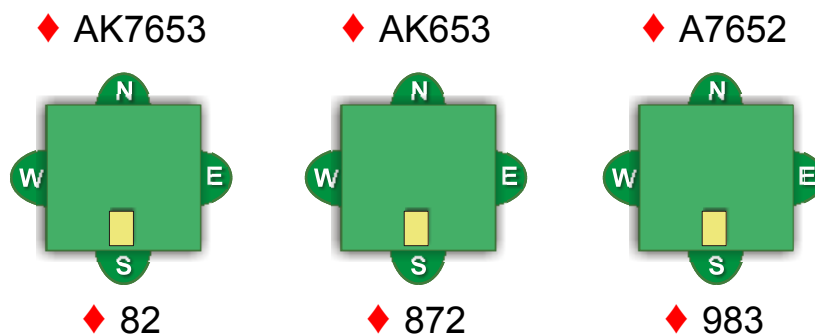
Tarjoa 4♠, oma täyspeli ei varmastikaan mene kotiin, mutta vastustajat saavat vähemmän pisteitä pietipelistämme kuin kotiinpelatusta neljästä hertasta.

Edullisin tilanne tehdä uhraustarjouksia on silloin, kun oma puoli on vaarattomassa ja vastustajat vaarassa epäedullisissa vyöhykkeissä uhraudutaan tuskin koskaan.

Yhteydet

Oman puolen yhteyksien säilymisen ja vastapuolen yhteyksien katkaisemisen kannalta on usein oikein antaa vastapuolen voittaa aikaisia tikkejä.

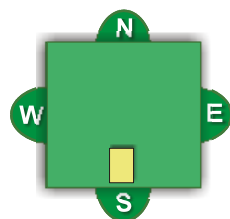
Tärkeätä ei ole voittaa tikkejä mahdollisimman nopeasti vaan mahdollisimman paljon.



Sangisitoumus

Pöydässä ei yhteyskortteja.

♠ 85
♥ 872
♦ AQJ104
♣ 652



Etelä on pelinviejä kolmessa sangissa.

Länsi lähtee patakuninkaalla.

♠ A76
♥ AK6
♦ 832
♣ AK73