

Suomen Bridgeliitto ry

Peruskurssin opetuskalvot

osa 5 kotitehtävät 1

Kalvoista skannanut Markku Seppänen 2001

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 risti 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. Herttavärisissä 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 yläväriä. Valtinpoiston jälkeen pelinviejä kasvattaa pataväriä antamalla vastapuolen ässälle tikin.

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 pataväriä antamalla vastapuolen ässälle tikin.

JAKO 3	♠ AKJ75				
S/E-W	♥ J5				
	♦ 752				
	♣ Q95				
♠ 94	♠ 10632	N	E	S	W
♥ 862	♥ 10943			1NT	P
♦ KQJ93	♦ 104	3 ♠	P	3NT	P
♣ K102	♣ A73	P	P		
	♠ Q8				
	♥ AKQ7				
	♦ A86				
	♣ J864				

Etelällä on sopiva käsi yhden sangin avaukseen. Pohjoisella on kädessään 11p, joten hän näkee, että parin tulee olla täyspelissä. Pohjoinen ei kuitenkaan tiedä vielä, mikä on parin oikea täyspeli. Jos avaajalla on vain kaksi korttia pataa, ei parilla ole riittävän pitkää yhteistä valttiväriä, ja oikea täyspeli on kolme sangia. Jos taas partnerilla on kolme tai neljä korttia padassa, oikea loppusitoumus on neljä pataa. Tarjoamalla kolme pataa vastaaja pyytää avaajaa katsomaan patavärisä pituutta ja tekemään ratkaisun oikeasta täyspelistä tämän mukaan.

Länsi lähtee ruutukuninkaalla, pisimmästä maastaan ja siitä sarjan korkeimmalla kortilla. Etelä voi laskea yhdeksän varmaa pikatikkia: neljä padassa, neljä hertassa ja yksi ruudussa. Jos pataväri vastustajilla on jakautunut 3-3 tai 4-2, kasvaa tästä väristä pöydän viides hakku kymmenenneksi tikiksi. Jos sangipelissä pelinviejän pikatikit riittävät siihen, mitä hän on luvannut ottaa, voi hän unohtaa värien kasvattamiset ja poimia pikatikkinsa.

Ottaessaan yläväritikkejään pelinviejän tulee noudattaa sääntöä: "pelaa kuvakorttisi ensin siitä kädestä, missä sinulla on vähemmän kortteja kyseisessä värisä". Siis herttaväri käsitellään siten, että ensin pelinviejä ottaa tikin pöydän sotamiehellä, ja sen jälkeen kolme tikkia käden korkeilla kuvilla. Vastaavasti padan peluun pelinviejä aloittaa käden rouvalla, jonka jälkeen voidaan ottaa tikit pöydän korkeilla padoilla. Jos pelinviejä pelaa ylävärikuvansa jossain muussa järjestyksessä, katkaisee hän yhteytensä lepääjän korttien ja oman kätensä välillä. Kokeile itse!

JAKO 4	♠ A9				
W/ALL	♥ QJ72				
	♦ A1063				
	♣ 984				
♠ QJ8642	♠ 75	N	E	S	W
♥ 864	♥ AK9				P
♦ 74	♦ K852	P	1NT	P	2 ♠
♣ 32	♣ AK65	P	P	P	
	♠ K103				
	♥ 1053				
	♦ QJ9				
	♣ QJ107				

Heikolla kädellään länsi passaa avausvuorollaan. Pohjoisella on parempi käsi - ei kuitenkaan avauskäden verran - ja hänkin passaa ensimmäisellä vuorollaan. Itä avaa kolmantena kätenä yhdellä sangilla. Eli nyt tässä jaossa itä on avaaja ja länsi vastaaja. Länsi näkee partnerinsa sangiavauksen jälkeen, ettei parin yhteinen voima ole lähelläkään täyspeliin vaadittavaa 26 pistettä. Tällaisessa tapauksessa parin kannattaa jäädä pelaamaan mahdollisimman alhaisen tason loppusitoumusta. Länsi ei kuitenkaan passaa partnerinsa sangiavaukseen. Hänellä on kädessään kuuden kortin pata, ja koska partneri on avauksellaan luvannut tasaisen jakautuman, on parilla yhteinen vähintään kahdeksan kortin valttiväri. Kaksi pataa on pysäytystarjous, vastaaja kertoo partnerilleen, että parilla on yhteinen valttiväri, muttei voimaa täyspelin tarjoamiseen.

Pohjoinen lähtee herttarouvalla - valttipeliä vastaan lähdetessä sarjalähtöön riittää kaksi peräkkäistä korkeata korttia. Aina kiinni päästessään pelinviejä pelaa valttia kädestä kohti pöydän kuvia, kunnes vastustajien valtit on poistettu. Myöhemmin hän pelaa ruutua kädestä kohti kuningasta.

JAKO 5
N/N-S

♠ A9
♥ Q1086
♦ AK8
♣ KJ107

♠ J52 ♥ Q10864
♥ K52 ♥ A4
♦ 543 ♦ 1092
♣ 8654 ♣ A93

♠ K73
♥ J973
♦ QJ76
♣ Q2

N	E	S	W
1NT	P	2NT	P
3NT	P	P	P

Pohjoisen sangiavauksen jälkeen etelä näkee täyspelin olevan lähellä. Jos partnerilla on minimipisteet, ei parilla ole vaadittavaa 26 pistettä, mutta maksimipartneria vastaan sangitäyspeli pitää tarjota. Kaksi sangia on vihjetarjous, pyytäen avaajaa korottamaan täyspeliin maksimipisteillä tai passaamaan minimillä. Pohjoisella on 17 arvopisteen lisäksi vielä pari kymppiä, joten ratkaisu ei ole vaikea.

Itä lähtee pisimmästä maastaan, ja koska värissä ei ole sarjaa, sen neljänneksi suurimmalla kortilla. Pelinviejä voi laskea kuusi varmaa pikatikkia, kaksi padasta ja neljä ruudusta. Ja koska pikatikkejä ei ole saatavilla niin paljon kuin vaadittaisiin kotipeliin, ei niitä saa heti ottaa pois, vaan pitää ensin kasvattaa puuttuvia tikkejä vahvaksi. Pelinviejällä on kaksi mahdollista kasvatusväriä: hertta ja risti. Herttaväri on näistä kahdesta kylläkin pitempi, mutta tämän värin kasvatus ei kahdestakaan syystä tule onnistumaan. Ensinnäkin herttaväristä voidaan kasvattaa vain kaksi lisätikkä, ja kotipelistähän puuttui pikatikkien lisäksi vielä kolme. Toisaalta puolustus ehtii kasvattamaan itselleen pietitikit pataväristä, ennen kuin pelinviejä saa herttansa nousemaan. Siispä pelinviejä pelaa heti toiseen tikkiin pöydästä ristirouvan - kuvat ensin siitä kädestä, missä on vähemmän kortteja pelattavassa värissä.

Jos istuit läntenä, ja pelinviejä pelasi pöydästä ensimmäiseen tikkiin pienen kortin, muistithan pelata "kolmas korkeaa" - sotamiehen.

JAKO 6
E/E-W

♠ 742
♥ Q1062
♦ A1043
♣ KJ

♠ AJ8 ♠ KQ10953
♥ K7 ♥ A98
♦ K652 ♦ 87
♣ A963 ♣ 107

♠ 6
♥ J543
♦ QJ9
♣ Q8542

N	E	S	W
	P	P	1NT
P	4♠	P	P
P			

Idällä on hieno pataväri, muttei jakopisteineenkään riittävästi yhden tason avaukseen. Hänellä olisi kyllä sopiva käsi avata "heikolla kakkosella", mutta tämä avaus opitaan vasta yhdeksännellä oppitunnilla. Lännellä on voima ja jakautuma sopiva yhden sangin avaukseen. Toisella vuorollaan itä voi tarjota suoraan sen, minkä tietää olevan parin oikea loppusitoumus - neljä pataa. Partnerin avauksen perusteella itä näkee voiman riittävän täyspeliin, ja hän voi laskea myös parilla olevan vähintään kahdeksan kortin pituisen patavaltin.

Etelän paras lähtökortti on ruuturouva. Pelinviejän ei kannata pelata kuningasta pöydästä, ässä on lähtökortin perusteella kuitenkin pohjoisen kädessä. Puolustus jatkaa ruudun pelaamista, ja pelinviejä varastaa kolmannen kierroksen. Yleensä pelinviejä valttisitoumuksessa poistaa ensimmäiseksi vastustajien valtit. Tämä jako on kuitenkin poikkeus säännöstä. Jos vastustajien valtit "istuvat vinossa" (3-1 tai 4-0), niin poistamalla nämä loppuvat valttikortit myös lepääjän kädestä. Oikea pelijärjestys on pelata neljanteen tikkiin herttakuningas, seuraavaksi herttaa ässälle, sitten herttavarkaus pöytään (varmuuden vuoksi isolla padalla), ja vasta nyt valttien poistoon.

JAKO 7 ♠ 10632
 S/ALL ♥ 87
 ♦ AKQ7
 ♣ QJ7

♠ 9	♠ AJ4	N	E	S	W
♥ QJ952	♥ 1043			1 ♠	P
♦ J652	♦ 1043	4 ♠	P	P	P
♣ K95	♣ A842				

♠ KQ875
 ♥ AK6
 ♦ 98
 ♣ 1063

Etelällä on jakopisteineen 13, juuri riittävästi avaukseen yksi pata. Pohjoisella on neljän kortin tuki, joten hän korottaa avausväriä voimansa edellyttämälle tasolle, neljään pataan.

Itä aloittaa herttarouvalle, sarjan korkeimmalla, ja pelinviejä voittaa ensimmäisen tikin käteensä. Ensimmäiseksi pelinviejän tulee poistaa vastapuolen valtit. Pataväri kuuluu käsitellä siten, että pelataan pöydästä pieni kohti käden kuvakortteja. Aloituksen jälkeen ollaan kuitenkin etelän kädessä kiinni, ja ensimmäisen patatikin pitäisi lähteä pöydästä kohti kättä. Toiseen tikkiin pelataankin ruutua, pöydästä jokin kuva, ja näin ollaan kolmannen tikin alkaessa oikeassa kädessä kiinni. Kun tikkiin kolme pelinviejä määrää pöydästä pienen padan, puolustaa itä parhaiten tunnustamalla nelosella - "toinen käsi matalaa". Pelinviejä voittaa toisella patakuvallaan tikin, mutta joutuu seuraavaksi menemään uudestaan pöytään kiinni ruutukuvalla. Ja kun pöydästä pelataan toisen kerran pataa, joutuu itä tyytymään yhteen patatikkiin - valttiassällään. Yhden valtitikin lisäksi puolustajat voittavat vielä kaksi tikkiä korkeilla ristikuvillaan.

Noudata pelinviejänä valttipelissä ohjetta: "ensin valtit pois vastustajilta". Mutta jos olet väärässä kädessä kiinni, kuten ylläolevassa jaossa, pelataan ensin jotain toista maata, jotta oikea käsi pääsisi kiinni.

JAKO 8 ♠ KJ943
 W/- ♥ 1073
 ♦ 42
 ♣ 1085

♠ Q102	♠ 86	N	E	S	W
♥ AK2	♥ QJ9				1NT
♦ AK87	♦ QJ93	P	3NT	P	P
♣ J73	♣ AKQ2	P			

♠ A75
 ♥ 8654
 ♦ 1065
 ♣ 964

Länsi avaa tasaisella 17ap:n kädellään yhdellä sangilla. Idällä on 15ap:tä ja myöskin tasainen jakautuma. Joten hän siis näkee parin yhteisen voiman riittävän reilusti tarjottavaan täyspeliin, eikä hän tasaisella kädellään edes yritä hakea yhteistä valttia, vaan tarjoaa suoraan sangit täyspelin.

Pohjoinen lähtee pisimmällä maallaan, padalla. Koska padan korkeimmat kortit eivät ole arvoltaan peräkkäisiä - värin huipussa ei ole sarjaa - lähdetään tämän värin neljänneksi suurimmalla kortilla, nelosella.

Pelinviejä pystyy laskemaan yksitoista varmaa pikatikkia: kolme hertassa ja neljä kummassakin alavärissä. Joten pelinviejän kiinni päästessään ei tarvitse kasvattaa mitään väriä, hän vain ottaa vahvat pikatikkinsä. Pelinviejän ongelma on vain se, että hän pääsee kiinni liian myöhään, vasta sen jälkeen kun puolustus on ottanut pietin patatikeillaan. Etelä pelaa ensimmäiseen tikkiin ässänsä - "komas käsi korkeaa" - ja palauttaa toiseen tikkiin partnerin lähtöväriä. Pohjoisella on "KJ-haarukka" pelinviejän rouvan takana, ja puolustus ottaa viisi ensimmäistä tikkiä. Jako osoittaa sen, että täyspelin tarjoamiseen vaadittava yhteinen pistemäärä 26 ei ole mikään tae sille, että tarjottu täyspeli menisi aina kotiin. Pelinviejän tikkimäärä riippuu paljolti myös mm. vastustajien korttien jakautumasta