

Suomen Bridgeliitto ry

Peruskurssin opetuskalvot

osa 6 kotitehtävät 2

Kalvoista skannanut Markku Seppänen 2001

JAKO 1	♠ AQJ864				
N/-	♥ K3				
	♦ K76				
	♣ 95				
♠ K109	♠ 2	N	E	S	W
♥ A1072	♥ J654	1 ♠	P	3NT	P
♦ QJ9	♦ 10543	4 ♠	P		
♣ 1082	♣ QJ64				
	♠ 753				
	♥ Q98				
	♦ A82				
	♣ AK73				

Pohjoisen pata-avauksen jälkeen etelällä on kaksi tarjousvaihtoehtoa. Kaksi ristiä kertoisi väh. 10p ja neljän kortin ristiväriin. Tähän pohjoinen jatkaisi kahdella padalla kertoen 13-16p ja kuusi korttia avausväriin. Etelän kolme sangia on siinä mielessä parempi tarjous, että näin hän kuvaa kätensä kerralla - 13-16ap ja tasainen jakautuma. Pohjoinen ei passaa sangitäyspeliin, partnerin sangitarjouksen jälkeen hän tietää parilla olevan yhteisen valttiväriin, ja näin hän tarjoaa täyspelin pata valttina.

Lännen paras aloituskortti on ruuturouva, sarjan korkein. Herttaässä ei ole hyvä lähtö, saat kyllä heti ensimmäisen tikin, mutta kasvatat samalla vahvaksi pelinviejän kuninkaan ja rouvan. Pelinviejä voi valita, kumpaan käteen hän ottaa ruutulähdön. Toiseen tikkiin pelinviejä aloittaa vastapuolen valttien poistamisen, ja oikein on pelata pataa kädestä kohti pöydän AQJ-haarukkaa. Joten aloitus voitetaan käteen ruutuässällä, ja jatketaan seuraavaksi pataa pöydän rouvalle. Kolmanteen tikkiin pelataan ristiä ässälle, jotta päästään käteen kiinni ottamaan uusi patamaski. Puolustus joutuu tyytymään kahteen tikkiin, herttaässä ja kasvanut ruutu.

JAKO 2	♠ 4				
E/N-S	♥ KQJ53				
	♦ 108				
	♣ 96432				
♠ 108652	♠ KQ73	N	E	S	W
♥ A2	♥ 87		1 ♦	P	1 ♠
♦ KQ32	♦ AJ64	P	2 ♠	P	4 ♠
♣ AQ	♣ KJ7	P	P	P	
	♠ AJ9				
	♥ 10964				
	♦ J97				
	♣ 1085				

Itä avaa neljän kortin väreistään alemmalla, yhdellä ruudulla. Jakautuma on kyllä tasainen, mutta voimaa ei riittävästi sangiavaukseen. Lännellä on neljän kortin tuki partnerin avausväriin, mutta hän ei ensimmäisellä vuorollaan korota ruutua, vaan mieluummin tarjoaa ylävärinsä yhden tasolla. Vaikka länsi tietäkin partnerin avauksen jälkeen parin yhteisen voiman riittävän täyspeliin, hän voi rauhassa tarjota yhden padan, tämä on kierrosvaatimus, eikä avaaja saa passata toisella vuorollaan. Itä kertoo neljän kortin tukensa korottamalla kahteen pataan, luvaten samalla minimivoiman: 13-16p. Nyt länsi voi päättää tarjoussarjan tarjoamalla patatäyspelin.

Pohjoisella ei ole lähtökorttiongelmia, ja herttakuningasaloituksen pelinviejä voittaa käteensä ässällä. Tämä jako on poikkeus sääntöön: "ensin valtit pois vastustajilta". Jos pelinviejä pelaa heti toiseen tikkiin pataa, saa puolustus yhden herttatikin. Oikein on pelata ensin ristiässä, kolmanteen tikkiin ristirouva, joka otetaan yli pöydän kuninkaalla, ja seuraavaksi ristisotamies, jolle kädestä sakataan herttakakkonen. Vieläkään ei ole aika aloittaa valttaamista, koska nyt olemme pöydässä kiinni, ja pataa pitäisi pelata kuvia kohden. Siispä viidenteen tikkiin pelataan pöydästä herttaa, joka varastetaan käteen, ja vasta nyt päästään poistamaan puolustuksen valtteja. Koska valtti istuu vinossa 3-1, ja ässä etelän kädessä, saa puolustus kaksi valttitikkiä.

JAKO 3 ♠ AJ109
 S/E-W ♥ QJ9
 ♦ K86
 ♣ A96

♠ 43	♠ KQ62	N	E	S	W
♥ 10632	♥ 85			1 ♥	P
♦ A105	♦ 9432	1 ♠	P	1NT	P
♣ Q1075	♣ J43	3NT	P	P	P
♠ 875					
♥ AK74					
♦ QJ7					
♣ K82					

Avaustarjous kertoo 13-21p ja väh. neljä herttaa, ja vastaaja lupaa väh. 6p ja neljä korttia pataa. Vastaajan ei kannata hypätä suoraan kolmeen sangiin, vaikka hänellä on 15ap:tä ja tasainen jakautuma. Jos vastaaja pystyy näyttämään neljän kortin ylävärin yhden tasolla, hän tekee sen mieluummin kuin tarjoaa sangia. Toisella vuorollaan avaa kertoo tasaisen minimikätsensä yhdellä sangilla, ja nyt vastaaja tietää mikä on parin oikea loppusitoumus.

Lähtijällä on kaksi neljän kortin pituista maata, hänen tulee valita ristilähtö, koska pelinviejä avasi hertalla. Koska lännen ristivärisissä ei ole sarjaa, lähtee hän värin neljänneksi suurimmalla kortilla, viitosella. Pelinviejä voi laskea seitsemän pikatikkiä: pataässä, neljä herttaa ja kaksi ristiä. Kaksi puuttuvaa tikkiä voidaan kasvattaa joko padasta tai ruudusta. Padassa pelinviejä voisi ottaa kaksoismaskin, pelaamalla pataa aina pöytää kohti, hän saisi väristä kolme tikkiä, jos vain lännellä olisi edes yksi patakuvu. Vain silloin kun idällä on molemmat patakuvat, tuplamaski ei onnistu, ja väristä kasvaa vain yksi lisätikki. Pelinviejän ei kannata kuitenkaan testata onneaan, koska ruudusta hän saa varmasti kasvatettua kaksi lisätikkiä. Herttavärin pelinviejä käsittelee siten, että ensin ottaa tikit pöydän rouvalla ja sotamiehellä, jonka jälkeen hän saa tikit myös käden korkeilla korteilla.

JAKO 4 ♠ QJ104
 W/ALL ♥ 103
 ♦ J92
 ♣ KQ102

♠ 8	♠ AK963	N	E	S	W
♥ KJ864	♥ A75				1 ♥
♦ AK76	♦ Q8	P	1 ♠	P	2 ♦
♣ J87	♣ 963	P	4 ♥	P	P
♠ 752					
♥ Q92					
♦ 10543					
♣ A54					

Kun länsi avaa yhdellä hertalla, ja toisella vuorollaan tarjoaa ruutua kahden tasolla, lupaa hän näin väh. viiden kortin hertan ja väh. neljän kortin ruudun. Itä näkee heti partnerinsa avauksen jälkeen yhteisen voiman riittävän täyspeliin, hän tekee ensin vaatimustarjouksen yksi pata, ja lännen luvattua viisi herttaa löytyy yhteinen valttivärikin.

Pohjoisella on kaksi mahdollista lähtökorttia: ristikuningas ja patarouva. Risti on parempi vaihtoehto, koska tähän tarjosi pataa ensimmäisellä vuorollaan. Puolustus saa kolme ensimmäistä tikkiä ristikuvillaan, ja neljänteen tikkiin pohjoisen paras käänkö on patarouva. Pelinviejä ei saisi menettää enää tikkiäkään, ja hän aloittaa poistamaan vastapuolen valtteja. Oikea tapa käsitellä herttaväri on ottaa ensin herttaässä (pohjoisella saattaisi olla herttarouva singelton), ja sen jälkeen herttaa sotamiehelle. Kun vastustajilla on viisi korttia, on maskaaminen todennäköisempi tapa välttää valttimenevä. Jos vastustajilla olisi vain neljä korttia, on "toppaaminen" (pelataan ässä ja kuningas toivoen rouvan putoavan toisena) yhtä hyvä vaihtoehto.

Huomaa, että pelinviejän ei tarvitse ennen valttipoistoa yrittää varastaa ruutua pöytään, hän voi sakata menevän ruutunsa pöydän isolle padalle.

JAKO 5
N/N-S

♠ Q9
♥ AQJ8
♦ KJ8
♣ Q762

♠ 10862 ♠ 54
♥ K62 ♥ 9543
♦ A2 ♦ 109654
♣ 9854 ♣ AK
♠ AKJ73
♥ 107
♦ Q73
♣ J103

N	E	S	W
1NT	P	3♠	P
3NT	P	P	P

Pohjoisen sangiavauksen jälkeen etelä huolehtii siitä, että pari pääsee täyspelitasolle asti. Kolme pataa on vaatimustarjous, vastaaja pyytää avaajaa valitsemaan oikean täyspelin. Kahden kortin padalla pohjoinen valitsee kolme sangia. Jos avaajalla olisi ollut kolmen tai neljän kortin pata, olisi hän tarjonnut täyspelin pata valttina.

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 värissä 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 6
E/E-W

♠ 64
♥ 6543
♦ Q954
♣ AJ8

♠ A852 ♠ QJ107
♥ K8 ♥ A9
♦ AKJ3 ♦ 862
♣ K74 ♣ Q1062
♠ K93
♥ QJ1072
♦ 107
♣ 953

N	E	S	W
	P	P	1♦
P	1♠	P	3♠
P	4♠	P	P
P			

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 valttivärissä 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. Ristivärissä puolustus saa aina ässällään tikin, mutta sotamies voidaan maskata. Pelaa ensin ristiä kuninkaalle ja myöhemmin pöydästä ristiä kymppille. Selviät näin yhdellä ristimenevällä, kun sotamies on pohjoisella. Ruutumaski ei onnistu, joten pelinviejä saa yksitoista tikkiä.

JAKO 7
S/ALL

♠ K104
♥ 1075
♦ 765
♣ AK76

♠ Q8 ♠ J532
♥ AQ863 ♥ K92
♦ KJ82 ♦ Q103
♣ 93 ♣ J42

♠ A976
♥ J4
♦ A94
♣ Q1085

N	E	S	W
		P	1 ♥
P	1 ♠	P	2 ♦
P	2 ♥	P	P
P			

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.

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 väriissä. Siis tässä jaossa ensin ruutukympä ja -rouva. Kaksi herttaa menee tasan kotiin, pelinviejä saa viisi tikkiä hertasta ja kolme ruudusta.

JAKO 8
W/-

♠ K863
♥ KQ107
♦ AJ75
♣ 3

♠ Q10 ♠ J94
♥ 652 ♥ 43
♦ 862 ♦ KQ1094
♣ QJ1062 ♣ K94

♠ A752
♥ AJ98
♦ 3
♣ A875

N	E	S	W
			P
1 ♦	P	1 ♥	P
2 ♥	P	4 ♥	P
P	P		

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 13-16p ja neljän kortin valttituen. Etelä tekee toisella vuorollaan sen, minkä tietää olevan parin oikea loppusitoutumus - 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, "korskuppeamalla". 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 tistikistä. 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.

JAKO 1	♠ AK9				
N/-	♥ K64				
	♦ KQ52				
	♣ J97				
♠ 8532	♠ 764	N	E	S	W
♥ 1073	♥ QJ952	INT	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. Herttavärisssä on epäaito sarja - QJ9 - ja oikea lähtökortti on näinollen rouva. Pelinviestä voi laskea kuusi pikatikkiä: kolme pataa, kaksi herttaa ja ristiässän. Pelinviestä ja lepääjän kortit eivät sovi parhaalla tavalla yhteen, pataväriin kuusi korkeinta korttia antavat vain kolme tikkiä. Ruutuväristä pelinviestä voi kasvattaa kotipelistä puuttuvia lisätikkejä. Ruutuväriä käsitellessä tulee muistaa ohje: pelaa kuvia ja kuvakombinaatioita kohden. Ensimmäisen tikin pelinviestä 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 pelinviestä ruutuväri samantien vahvaksi. Kun pelinviestä 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 pelinviestä 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 valtin.

Etelä aloittaa isoilla ruutukuvillaan ja pelinviestä varastaa kolmannen kierroksen. Scuraavaksi pelinviestä tulee poistaa pohjois-etelän valtit, ja koska vastapuolen valtti on jakautunut 3-1, otetaan kolme seuraavaa tikkiä isoilla valteilla. Valtinpoiston jälkeen pelinviestä kasvattaa pataväriinsä antamalla vastapuolen ässälle tikin.

JAKO 3	♠ AKJ75				
S/E-W	♥ J5				
	♦ 752				
	♣ Q95				
♠ 94	♠ 10632	N	E	S	W
♥ 862	♥ 10943			INT	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 patavärinsä 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 pikatikkinsä.

Ottaessaan yläväritikkejään pelinviejän tulee noudattaa sääntöä: "pelaa kuvakorttisi ensin siitä kädestä, missä sinulla on vähemmän kortteja kyseisessä väriissä". 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 pikatikkiä, 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 lisätikkiä, 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	INT
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 neljänteen 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 - valttiässällään. 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 sangitäyspelin.

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 pikatikkiä: 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 patatikeillään. 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