

VASTAUKSET TEHTÄVIIN 1

1. Patanelonen. Partnerillasi saattaa olla vain kaksi pataa eikä hän voi jatkaa sitä kiinni päästyään jos lähdet AK:lla.
2. Patakuningas. Ruutu on tosin pitempi, mutta pata kasvaa nopeammin eikä todennäköisesti anna favööriä.
3. Ristirouva. Lähdet mieluummin sekvenssistä. Ruutulähtö voi mennä "haraviin".
4. Patakolmonen. Herttalähdöllä rouva voi jäädä ilman tikkiä. Patakuningas "pelaa", vaikka lähtö menisi haraviin.
5. Herttasotilas. Turvallinen lähtö. Pataviitonkaan ei ole virhe.
6. Patanelonen. Sinulla on kiinniottokortteja, lähdet pitkästä väristäsi.
7. Ristiviitonen. Sama juttu kuin edellisessä.
8. Pataviitonen! Älä ole liian varovainen. Ruuturouva on tietysti turvallinen, mutta peliin tulee todennäköisesti pieti, jos partneri pääsee kiinni ja palauttaa pataa. Vaikka pelinviejä saisikin ensimmäisen tikin, teillä on viisi: partnerin kiinniottokortti ja neljä pataa. Jos lähdet ruutua, on turha toivo, että partnerisi osaisi lyödä pataa tultuaan kiinni, jos se on oikein. Suurin osa pelaajista lähtee ruuturouvalla, joten parikilpailussa et voi saada huonoa merkintää sillä lähdöllä.
9. Ristisotilas tai pata. Patalähtö voi harhauttaa partneria uskomaan, että sinulla on parempi pataväri.
10. Patahakku. Mieluummin yläväriä kuin ruutua. Jos partnerillasi oli hertassa Q10xxx(x), sano herttakuninkaan olleen ruutujen joukossa! - "Miksei pelipaikoille saada kunnon valaistusta?!"
11. Pataviitonen.
12. Patahakku. Ristilähtö on toinen mahdollisuus. Sangissa kolmesta hakusta isoin (tai keskimäinen) . 842:sta lähtö nelosella ei ole hyvä.
13. Ristiä. Haarukasta ei kannata ja mieluummin kolmen kuin kahden kortin väristä. Jos olet edelleen sitä mieltä, että alaväristä ei kannata tässä tarjoussarjassa lähteä niin lyö sitten herttaa eteen.
14. Herttayhdeksikkö. Ruutu on myös mahdollinen.
15. Herttakahdeksikko. Ristikakkonen on myös hyväksyttävä, jos tyyliisi kuuluu aggressiiviset lähdöt.
16. Herttaa. Turha lähteä hyökkäävästi 6NT:a vastaan.
17. Pata. Partneri on pyytännyt pataa. Pelipöydässä peli meni kotiin ruutukuningaslähdöllä.
18. Ruuturouva. Olisit voinut jopa kahdentaa.
19. Ristisotilas. Sinulla on hyvä apu ristissä. Partneri on tarjonnut 3-tasolla. Vastustaja ei kahdentanut, - heillä on todennäköisesti vain yksi pito.
20. Ruutukuningas. Saat todennäköisesti pitää ensimmäisen tikin ja voit vaihtaa väriä riippuen siitä, mitä on pöydässä ja minkä kortin partnerisi pelaa.
21. Herttanelonen.
22. Herttakakkonen.
23. Ristiä. Partnerisi pyysi ristiä, hän varmaankin pääsee varastamaan.
24. Herttayhdeksikkö. Partnerillasi on renonssi hertassa. Samalla yhdeksikkö = LAVINTHAL, pyytää palauttamaan ylempää väriä - ruutua. Kaksi pietiä!
25. Ruutu. Partnerilla tuskin on yhtä ruutua enempää. Annat hänelle varkauden, kun pääset valttiässällä kiinni. Patakuningaslähtö ei auta, sillä toisella vastustajalla on varmaankin singelton.
26. Ruutua. Partneri pyysi ruutua, lepääjän ensimmäiseksi tarjoamaa väriä, kahdentamalla. Et lähde ristiä, vaikka sinulla on sekvenssi.
27. Ruutukakkonen. Yrität antaa partnerillesi varkauden (tai kaksi).
28. Valttia. Pöydässä on lyhyt pata, älä "kurkkaa" ruutuässällä!!
29. Patarouva. Partneri on rankaisupassannut 1-tasolla. Hänellä on oltava hyvä valttiväri. Yritätte valtata niin nopeasti kuin mahdollista.
30. Ristinelonen. Pöytä on osoittanut hyvän ruutuväriin, jolle pelinviejä voi sakata meneviään. Nyt on kiire tikeillä.
31. Patakymppi. Ei ole mitään syytä katsoa pöytää herttaässällä - siellä on valttia ja joku väri voi olla lyhyt. Sitä paitsi muista väreistä lähtö voi antaa todennäköisemmin "favöörin".

32. NYT on tilaisuutesi olla ovela. Sinulla ei ole mitään hyvää lähtöä, mikset yrittäisi herttakolmosta? Herttakuningas on varmaankin pöydässä ja pelinviejä saattaa arvata väärin, jos heillä on sotilas ja partnerillasi rouva.
33. Ristikuningas. Sinun on turha lähteä hakemaan varkaustikkiä näin hyvällä valttivärillä. Yritä mieluummin valttimattia. Jos myöhemmin näyttää siltä, että tarvitset varkaustikkejä, voit sitten kääntää pataa.
34. Ruutunelonen! Jos partnerillasi ei ole ruuturouvaa, peli menee kuitenkin kotiin. On kiire kasvattaa ruututikki ennen kuin pöydän patakuningas on kasvanut.
35. Ristikahdeksikko. Tilanne on ideaalinen varkaustikin yrittämiseen: Nopea valttikatko, turhia valttihakkuja ja partnerilla on todennäköisesti kiinniotta padassa.
36. Ruutuässä. Yritä valttimattia. Ruutukuningaskin on pöydässä, joten et anna favööriä.
37. Herttakolmonen. Lepääjän tarjous oli esto. Hänellä on valttia ja joku singelton todennäköisesti. Yrität estää pöytää varastamasta monta kertaa.
38. Valttia. Kaksivärikättä vastaan valttilähtö on usein hyvä.
39. Ruutuviitonon. Ruutu on ainoa väri, josta voit kasvattaa tikkejä. Se on tehtävä heti kun sinulla on vielä ässät jäljellä.
40. Ristiyhdeksikkö. Et yritä varkaustikkiä, mutta et halua antaa muista väreistä favööriä.
41. Herttaviitonon. Yrität kasvattaa heti tikkejä. Padasta tulee mitä tulee myöhemminkin. Hertta on parempi kuin ruutulähtö, sillä siinä partnerilta vaaditaan vähemmän voimaa tikkien saamiseksi.
42. Patanelonen. Ristikuningas tietysti houkuttelee, mutta malta mielesi.
43. Pataviitonon. Pöydässä on lyhyt ruutu. Ristiässälähtö ei ole hyvä - partneri tarjosi väriä balansointitilanteessa.
44. Herttaa. Pelinviejällä on tällaisessa tarjoussarjassa suuri osa vastustajan kuvakorteista. Ristirouva on seuraavaksi paras lähtö.
45. Pata. Suojele ruututikkejäsi mahdollisimman nopeasti.
46. Herttanelonen. Herttaväri on vahvempi kuin ruutu. Sitäpaitsi korkeat yläväriehkäisytehdään usein siksi, että pelätään vastustajalla olevan toisen ylävärin.
47. Ruutukakkonen! Vahva käsi tulee pöytään eli ruutukuningas on siellä. Parempaakaan lähtöä ei ole.
48. Ruutukahdeksikko. Valttia kaksivärikättä vastaan, varsinkin kun sinulla on voimaa toisessa värissä.
49. Herttakolmonen. Kun lähtijällä on neljä valttia, on parasta lähteä pisimmästä väristä.
50. Patakuningas, vaikka partneri on tarjonnut herttaa. Et halua varkaustikkiä -ainakaan vielä. Myöhemminkin voi kääntää herttasi.
51. Valttia.
52. Ristiässä. Haluat nähdä pöydän ja mitä partnerisi pelaa Voihan olla, että partneri pääsee varastamaan kolmannen ristin.
53. Hertta. Pöydässä on viisi ja pelinviejällä vähintään kolme - partnerillasi on korkeintaan yksi hertta. Ota valttiässän heti ja annat partnerillesi herttavarkauden.
54. Jako on EM-kisoista 1981. Lähdin siitä mistä pieti voi tulla - ruutua. Vaikka pelinviejällä onkin niitä neljä, partnerilla voi olla Q tai edes 10. Pelinviejällä oli Q874 ja partnerillani - A105!! Kaksi pietiä. Muut lähdöt vievät pelin kotiin. Aggressiiviset lähdöt ovat use paikallaan-joukkuekilpailussa.
55. Risti. Tämäkin jako on EM-kisoista 81. Partnerilla ei paljon voi olla ja on turha yrittää keksiä jotain erikoista. Yksinkertaisesti lähtö pisimmästä väristä on ainoa "pukittava". Partnerillani oli yksi piste - herttasotilas (ja hän sai sillä tikin, koska se oli Q10:n takana). Siis tässäkin lähtö pitkästä väristä oli oikein, nyt erona oli kuitenkin se, että kaikki muut lähdöt olisivat antaneet favöörin ja kotipelin.
56. Meillä kuusi ruutua varmasti "seisoo" (seiska ei), jot vastustajia ei saa päästää liian halvalla. Lähdin ruutuyhdeksiköllä. Partnerilla oli luonnollisesti ruutukuningas ja hänen oli helppoa antaa minulle patavarkaus ja vielä toinen päästyään ristiässäällä kiinni. Neljä pois 700. (Toinen pöytä pelasi 5C +6 = 420).