



NT

PELVIENTI- SUUNNITELMA



NT

PELINVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

- Pelinviejä tekee pelinvientisuunnitelman heti kun lepääjä on levittänyt pöydän näkyviin – siis ennen kuin pelaa yhtään korttia!
- Pelinvientisuunnitelman tekeminen nopeuttaa peliä: mietit kerran koko pelin kulun ja noudatat suunnitelmaasi, ellei jotain yllättävää ilmaannu
- ”Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty”

PELVIENTISUUNNITELMA SANGISSA

- Pelinviejä laskee pikatikit
- Jos pikatikkejä ei ole niin paljon kuin on luvattu ottaa tikkejä, niin pelinviejä päättää mistä kasvattaa puuttuvat tikit
- Pelinviejä kasvattaa tikkinsä ennen kuin ottaa omat pikatikkinsä
- Pikatikkien ottaminen pelinviejän lyhyestä maasta kasvattaa puolustukselle tikkejä – jos otat pikatikkisi heti, et pääse enää kiinni hakemaan kasvaneita tikkejäsi

PELVIENTISUUNNITELMA VALTTIPELISSÄ

- Laske menevät
- Varmista tulevat
- Jos meneviä liikaa, mieti mihin saat ne hävitettyä
- Mieti valttaatko heti vai onko jokin parempi pelinvientilinja
- Mieti, onko pelkoa puolustajien varkauksista

PELINVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

Huomioi seuraavat asiat:

- Oikeaoppinen värien käsittely
- Omat yhteydet
- Puolustuksen tikkimäärä
- Puolustuksen yhteydet
- Vaarallinen vastustaja

PELINVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

- Oikeaoppinen värien käsittely:
 - Vahvasta väristä kuvat ensin siitä kädestä, jossa väriä on vähemmän
 - Arassa värissä pelaa kohti kuvia
 - Leikkaus
- Omat yhteydet
 - Kuinka pääset oikeaan käteen tarpeeksi monta kertaa käsittelemään värit oikein
 - Kuinka pääset hakemaan kasvaneet tikit

PELVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

- Puolustuksen tikkimäärä
 - Saako puolustus liikaa tikkejä ennen kuin ennätät saada omat tikkisi
 - ”kilpajuoksua”
- Puolustuksen yhteydet
 - Pystytkö estämään puolustusta hakemaan kasvaneet tikkinsä
 - Missä järjestyksessä sinun on kasvatettava tikkejäsi, ettei ”vaarallinen vastustaja” ole kiinni kun, puolustuksen tikit ovat kasvaneet

PELINVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

- Vaarallinen vastustaja
 - Vastustaja, joka ei saa päästä kiinni
 - Hänellä voi olla kasvaneita tikkejä, jotka saa otettua kiinni päästessään
 - Hän voi kääntää jotain väriä ”läpi”
 - Hän voi saada annettua partnerilleen varkauden
 - Pelinvienti pitäisi suunnitella niin, ettei tällainen vaarallinen vastustaja ole väärään aikaan kiinni

PELINVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

Apuna pelinviennin suunnitteluun:

- Tarjoussarja
- Lähtökortti
- Puolustuksen merkinannot

PELVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

- Tarjoussarjan vaikutus pelinvientiin:
 - Onko jompikumpi puolustajista avannut => hänellä pitää olla vähintään avauskäden voima
 - Onko puolustus ollut yleensä tarjoussarjassa mukana? Mitä olet saanut tietää tarjoajan voimasta ja värien pituuksista?
 - Jos puolustus ei ole ollut lainkaan mukana tarjoussarjassa, mitä se kertoo heidän voimastaan?
 - Pelin aikana sinun pitää laskea paljonko voimaa olet puolustajilta nähnyt ja miettiä kuinka paljon voimaa voi olla/pitää olla jäljellä.

PELVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

- Mitä lähtökortti kertoo:
 - Lähtökortista voit päätellä värin pituutta (jos lähtö on pituuden mukaan) tai voimaa (jos lähtö on sarjasta)
 - Sangissa lähdetään yleensä pisimmästä väristä => kyseisen värin pituus yleensä lähtijällä
 - Valttipelissä lähtijä voi hakea varkautta => joudut miettimään miten voit estää varkauden, mikäli et pysty poistamaan heti valtteja
 - Mikäli sinulla ei ole lyhyessä värissä yhtään kuvaa, eikä väristä tule lähtöä => lähtijällä yleensä arka kombinaatio värissä: AQx, KJxx yms.

PELVIENTISUUNNITELMAN TEKEMINEN

- Puolustuksen merkinannot
 - Samalla kuin puolustus antaa merkinantoja partnerilleen, myös pelinviejä saa saman informaation
 - Tarkkaile puolustuksen pituusmerkinantoja => voit saada tietoa siitä, onko värisei kasvamassa
 - Tarkkaile puolustuksen voimamerkinantoja => voit saada tietoa maskin onnistumisesta tai siitä kumpi vastustajista on pääsemässä kiinni

**Tee pelinvientisuunnitelma
ennen kuin pelaat
ensimmäiseen tikkiin
pöydästä.**

**Monta peliä on pelattu
pietiin turhaan
ensimmäisessä kortissa!**