



NT

LÄHTÖKORTIT



NT

LÄHTÖKORTEISTA

Lähtijän partnerille on tärkeää pystyä hahmottamaan, minkälaisesta maasta partneri on lähtenyt.

Tämän avulla hän tietää, kannattaako maata jatkaa, kun hän on seuraavan kerran kiinni.

Lähtökortista partneri voi päätellä:

- Kuinka pitkä maa lähtijällä on
- Kuinka hyvä maa lähtijällä on eli onko lähtijällä paljon kuvia lähtömaasta

LÄHTÖKORTTI PITUUDEN MUKAAN

- Kun lähtömaassa ei ole sarjaa, näytetään lähtömaasta pituutta
- Yleisimmin käytössä kaksi vaihtoehtoa:
 - 11-sääntö
 - 10-12 –sääntö eli 1. 3. tai 5.
- Molemmat on hyvä osata riippumatta siitä kumpaa itse käyttää: pelinviejänä pitäisi pystyä ymmärtämään molemmat lähdöt

LÄHTÖKORTTI

10-12 -sääntö

- viiden kortin tai pitemmästä väristä viidenneksi suurin kortti: lähtömaassa K1085**3** tai K1085**32**
- kolmen tai neljän kortin väristä kolmanneksi suurin kortti esim. lähtömaassa K10**6** tai K10**62**
- yhden tai kahden kortin maasta suurin kortti, esim. lähtömaassa **9** tai **92**

LÄHTÖKORTTI

11-sääntö

- Vähintään neljän kortin maasta lähdetään aina 4. korkeimmalla kortilla: lähtömaassa K108**5**, K108**5**3 tai K108**5**32
- Lyhyemmästä maasta lähdöt on sovittava partnerin kanssa. Tässä yksi esimerkki:
 - Kolmesta hakusta keskimmaisella: 8**5**3
 - Kahdesta hakusta isolla: **8**3
 - Kuva kolmannesta pienellä: K8**5**

LÄHTÖKORTTI SARJASTA

Lähdöt vahvasta väristä:

- Sarjasta eli sekvenssistä **suurin kortti**
 - **Aito sarja** (Kolme peräkkäistä korttia, joita suurin on kuva tai 10): **AKQ**, **KQJ**, **QJ10**, **J109**, **1098**, **987**
 - **Epäaito sarja** (kaksi peräkkäistä korttia ja väli): **AKJ**, **KQ10**, **QJ9**, **J108**, **1097**
- Välisarja (iso kortti, väli ja sarja)
 - **kolmanneksi suurin kortti**, jos pelataan 10-12 –sääntöä
 - **Sarjan korkein**, jos pelataan 11 –sääntöä
 - **AQJ**, **KJ10**, **Q109**, **AJ10**, **A109**, **K109**

LÄHTÖKORTTISÄÄNNÖN MUKAINEN LÄHTÖKORTTI

Mikä on säännön mukainen lähtökortti?

1. ♠ KQJ86 Sarjan korkein eli K
2. ♠ KQ106 Epäaidon sarjan korkein eli K
3. ♠ A Q J 10 5 Välisarjasta 3. korkein/sarjan korkein kortti
4. ♠ KQ974 Ei sarjaa, pituuden mukaan 5./4. korkein
5. ♥ Q1074 Ei sarjaa, pituuden mukaan 3./4. korkein
6. ♥ KJ9643 Ei sarjaa, pituuden mukaan 5./4. korkein
7. ♥ AKJ10 Epäaidon sarjan korkein eli A
8. ♥ J72 Ei sarjaa, pituuden mukaan 3. korkein/pieni
9. ♥ 92 Ei sarjaa, pituuden mukaan korkein

LÄHTÖKORTIN VALINTA SANGISSA

Lähtökortin valintaan vaikuttavat sekä tarjoussarja että omat kortit:

- Lähde ”aina” partnerin tarjoamasta väristä
- Jos tarjoussarja ei kerro ”oikeaa” lähtömaata, niin lähde omasta pisimmästä väristä
- Älä lähde pelinvientipuolen tarjoamasta väristä
- Jos sinulla on kaksi yhtä pitkää maata, niin lähde siitä, jossa sinulla on sarja tai enemmän kuvia
- Jos partnerilla on puolustuksen voima, niin voit kokeilla etsiä hänen pisintä maataan lähtemällä tarjoamatonta väriä, vaikka sinulla ei olisi kyseinen maa pitkä.

VALTTIPELIN LÄHTÖKORTTI

Valttipeliä vastaan kaksi parasta aloituskorttivaihtoehtoa ovat *singeli* (maassa vain yksi kortti, singleton) ja *sarja*:

- Singelilähdön 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 singeliä eikä sarjaa, muita vaihtoehtoja on lähtö pitkästä väristä tai kahden kortin väristä (duppeli).

VALTTIPELIN LÄHTÖKORTTI

Mistä ei lähdetä:

- Ei ässän alta eli pienellä kortilla maasta, jossa sinulla on ässä – voi olla, ettet saa ässälläsi koskaan tikkiä.
- Ei välisarjasta

Lähtö väristä, jossa on ässä ilman kuningasta (ei sarjaa):

- Jos on pakko lähteä pitkästä maasta, jossa ”yksinäinen” ässä – siis ei kuningasta, niin lähde silloin ässällä.
- Lähde ”yksinäisellä” ässällä vain tilanteessa, jossa kaikki muut lähdöt vaikuttavat huonoilta – ässät on tarkoitettu muiden kuvien peittämiseen!

LÄHTÖKORTIN TULKITSEMINEN

- Lähtökorttisäännöt ovat tarkoitettu kertomaan lähtijän partnerille, millaisesta maasta lähtijä on lähtenyt
- Jotta sääntöjen noudattamisesta olisi jotain iloa, täytyy lähtijän partnerin osata tulkita lähtökortin merkitys – pelkästään pelinviejälle ei kannata korttejaan kertoa!
- Tulkitsemisessa auttavat tarjoussarja, pöydän kortit ja omat kortit

LÄHTÖKORTIN TULKITSEMINEN

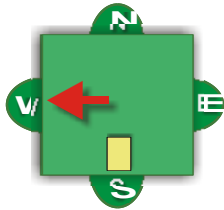
♠ 92

♥ AJ

♦ AKQ852

♣ KJ7

♠ 7



♠ KQ1063

♥ KQ2

♦ 10

♣ Q986

Tarjoussarja

	N	E	S	W
	1D	1S	1NT	pass
	2S	pass	3NT	pass
	pass	pass		

Lähtö: ♠ 7

Mitä voit päätellä tarjoussarjasta?

Mitä partnerilla on padassa?

10-12 sääntö:

- 7 -singeli
- 7x -duppeli

Pelinviejällä on varmaankin tuplapito padassa ja maksimit yhteen sangiin

11-sääntö:

- 7 -singeli
- 7x -duppeli
- 87x

LÄHTÖKORTIN TULKITSEMINEN

♠ 92

♥ AQ8

♦ AJ952

♣ K87

Tarjoussarja

N

E

S

W

1♦

pass

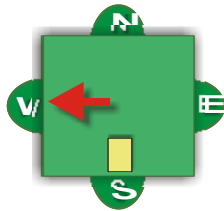
3NT

pass

pass

pass

♠ 5



♠ Q83

♥ K972

♦ K9

♣ 9863

Lähtö:

♠ 5

Mitä voit päätellä tarjoussarjasta?

Mitä partnerilla on padassa?

10-12 sääntö:

- ♠ 5 on 5. korkein pata, partnerilla on siten viiden tai kuuden kortin pata

Pelinviejällä tasainen käsi, 13-15 pistettä, eikä neljän kortin yläväriä

11-sääntö:

- ♠ 5 on 4. korkein pata, partnerilla on viisi pataa