

Esa ja Kalle 2/1

Table of Contents

Avaukset	1
Yhden tason avausten jatkoja	2
Transfer Walsh	5
Lisää 2/1-sarjoista esimerkein	7
Jacoby 2NT	8
Xyz eli 1x - 1y - 1z - jatkot	9
1NT - jatkot	11
2 ♣ - jatkot	12
Heikkoihin kakkosiin jatkot Ogustilla	13
2NT - jatkot	13
Kun vastustaja välitarjoaa	15
Lebensohl kolmeen tilanteeseen	15
1NT-avauksen jälkeen	16
Reversen jälkeen	16
Kahdennukseen vastatessa	16
Puolustustarjouksia	17
Luonnollisia välitarjouksia	17
Michael's cue	18
Unusual 2NT	18
(1NT) - puolustus	18
Puolustustarjouksia esimerkein	19
RKCB	20
Merkinannot	21

Avaukset

Avaus	Vastaus
1 ♣ = 2+ ♣ , 11+	
1 ♠ = 4+ ♠ , 11+	
1 ♥ = 5+ ♥ , 11+	
1 ♠ = 5+ ♠ , 11+	
1NT = 15 - 17, 5k yv mahdollinen	
2 ♣ = 22+	

Avaus	Vastaus
2 ♠ = 6 ♠ , 6 - 10	
2 &hearts; = 6 &hearts; , 6- 10	
2 ♠ = 6 ♠ , 6 - 10	
2NT = tasainen, 20 - 21	
3 ♣ = 7 ♣ , 6 - 10	
3 &hearts; = 7 &hearts; , 6- 10	
3 ♠ = 7 ♠ , 6 - 10	
3 &hearts; = 7 &hearts; , 6 - 10	
4 ♣ = 7 - 8 ♣ , 6 - 10	
4 &hearts; = 7 - 8 &hearts; , 6 - 10	
4 ♠ = 7 - 8 ♠ , 6 - 10	
4 &hearts; = 7 - 8 &hearts; , 6 - 10	
4 ♠ = 7 - 8 ♠ , 6 - 10	
4 &hearts; = 7 - 8 &hearts; , 6 - 10	
4 ♠ = 7 - 8 ♠ , 6 - 10	

Yhden tason avausten jatkoja

Avaus	Vastaus	Jatko
-------	---------	-------

<p>1 &clubs; = 2+&clubs;, 11+p</p>	<p>1 #9670; = 4+&hearts; 6+p,
 1 &hearts; = 4 &amp;spades;, 6+p, + 1 &amp;spades; = 4#9670;, 6+p
 1 NT = tas. ei 4k yv, 6-10p,
 2 #9670; = 5+ &clubs; yleensä tasaisehko, tpv
 2&clubs; = 5+&clubs;, ei 4k yv., yleensä epätas. 5-10p
 2NT = tasainen, ei 4k yv, 11-12p
 3&clubs; = 5+&clubs;, ei 4k yv., yleensä epätas. 11-12p
 3 #9670; / 3 &hearts; / 3&spades; = 5+&clubs; ei 4k yv, 0-1 tarjouttua väriä, tpv 4+ &clubs; = 5+ &clubs; ei 4k yv, esto</p>	<p>1 #9670;, 1 &hearts; katso Transfer Walsh</p>
<p>1 ♠ = 4+♠, 11+p</p>	<p>1 &hearts; = 4+&hearts;, 6+p
 1 &spades; = 4+&spades;, 6+p
 1NT = ei 4k yv, 6-10p
 2&clubs; = 4+&clubs;, tpv
 2 #9670; = 4+ #9670;, 6-10p
 2NT = tasainen, ei 4k yv, 11-12p
 3 &clubs; = 4+ #9670; yleensä tasaisehko, ei 4k yv, tpv
 3 #9670; = 4+ #9670;, yleensä epätas., 11-12p</p>	<p>2 &hearts; = 5+ &hearts;, min
</p>

<p>1 &hearts; = 5+&hearts;, 11+p</p>	<p>1 &spades; = 4+ &spades; , 6+p
 1NT = ei 3 &hearts;, 6 - 11(12)p
 2&clubs; = 4+&clubs; tpv
 2 &#9670; = 4+&clubs; tpv
 2 &hearts; = 3+&hearts;, 6-10p
 2NT = 4+ &hearts;, Jacoby 2NT, tpv
 3&clubs; = 6+&clubs;, 0-2 &hearts;, 11-12p
 3 &#9670; = 6+ &#9670;, 0-2 &hearts;, 11-12p
 3 &hearts; = 3+ &hearts;, inviitti, 10-12p,
 3&spades; / 4 &clubs; / 4 &#9670; = 4+ &hearts;, splintteri, 0-1 tarjottua väriä, 11-15p (paremmalla 2NT)
 4 &hearts; = 5+&hearts;, esto, 0 - 8p
 4&spades; = 7+ &spades;, pelattavaksi, enintään 10p
</p>	
--	--	--

1 ♠ = 5+ ♠, 11+p	1NT = ei tukea, 6-11(12) 2♣ = 3+♣, ei kiellä 3k tukea, tpv 2 #9670; = 4+ #9670;, ei kiellä 3k tukea, tpv 2 #9670; = 5+ #9670;, tpv 2NT = 4+ ♠, Jacoby 2NT, tpv 3 ♣ = 6+ ♣, 0-2 ♠, 11-12p 3 #9670; = 6+ #9670;, 0-2 ♠, 11-12p 3 #9670; = 6+#9670;, 0-2 ♠, 11-12p 3 ♠ = 3+ ♠, inviitti, 11-12p 4 ♣ / 4 #9670; / 4 #9670; = 4+ ♠, splintteri, 11-15p 4 ♠ = 5+ ♠, esto, 0-8p	
--------------------------------	--	--

Transfer Walsh

Tämä sopimus ei muuta luonnollisesta systeemistä kuin kolmen kortin tuen ilmaisun, kun avaajalla on tasainen minimi tai epätasainen käsi. Epätasaisen käden vaihtelevan voiman takia kolmen kortin tuen näyttäminen on vaatimus vastaajalle. Kaikki muut tarjoukset säilyvät ennallaan. Transfer Walsh on voimassa kahdennuksen jälkeenkin.

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaaja 2.
1 ♣	1 ◆ = 4+ ♥, 6+p	1 ♥ = tasan 3 ♥, vaatimus 2 ♥ = 4 ♥, 11-15p, ei vaat. 2 ♠ = 0-2 ♥, reverse 2NT = tas., 2-3 ♥, 18-19p 3 ♣ = 0-2 ♥, 6+ ♣, 16-18p 3 ◆, 3♠ = 0-1 ◆ / ♠, 4 ♥, tpv 3 ♥ = 4 ♥, 16-18p	2 ♥ = 5+ ♥, 6-10p

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaja 2.
1 ♣	1 ♥ = 4+ ♠, 6+p	1 ♠ = tasan 3♠, vaat. 2 ♠ = 4 ♠, 11-15p 2NT = tas., 2-3 ♠, 18-19p 3 ♣ = 0-2 , 6+ ♣, 1♠ 6-18p 3 ◆, ♥ = 0-1 ◆ / ♥, 4 ♠, tpv 3 ♠ = 4 ♠, 16-18p	

Lisää 2/1-sarjoista esimerkein

Alla esimerkkejä sarjoista, joiden kanssa analogiset sarjat saavat saman merkityksen. Avaajan toinen tarjous kertoo

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaja 2.
1 ♥	2♣	2 ♥ = min ja ei sivupitoja tai 17+, ei lupaa 6k ♥ 	
		2 ♠ = 4+ ♠ , 15+	
		2NT = tasaisehko, pidot tarjoamattomissa väreissä, 11-14 tai 17+	
		3 ♥ = 6+ ♥ , 15 - 16	

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaja 2.
		3 ♣ = 4+ ♣ , 15+	

Jacoby 2NT

Sopimus on voimassa kahdennuksen jälkeenkin, mutta ei muuten.

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaja 2.
1 &hearts;	2NT = 4+ &hearts; , 13+, tpv	3♣ / 3 &#9670; / 3 ♠ = lyhyys tarjotussa värissä, 11+ 3 &hearts; = 6+ &hearts; 15+, ei lyhyttä 3NT = 5 &hearts; 42, 16-18 4 ♣ / &#9670; = vahva sivuväri, 11+ 4 &hearts; = minimi, ei lyhyttä	3 &hearts; = pyytää cueta, muut cue-tarjouksia, ekstraa. 4 &hearts; = minimi

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaaja 2.
1 ♠	2NT = 4+ ♠ = 13+	3♣ / 3 &#9670; / 3 &hearts; = lyhyys tarjotussa värissä, 11+ 3 ♠ = 6+ ♠ 15+, ei lyhyttä 3NT = 5 ♠ 422, 16-18 4 ♣ / &#9670; / &hearts; = vahva sivuväri, 11+ 4 &hearts; = minimi, ei lyhyttä	3 ♠ = pyytää cueta, muut cue-tarjouksia, ekstra. 4 ♠ = minimi

XYZ eli 1x - 1y - 1z - jatkot

XYZ-sopimuksella tarjotaan aina kaikki tasaiset ja oman värin inviitit, jossa sarja on alkanut 1x - 1y - 1z. Sopimus ei ole voimassa, jos vastustaja tekee muuta kuin passaa. XYZ tarkoittaa mitä tahansa yhden tasolla tapahtuvaa sarjaa, jossa on kolme tarjousta ja jatko on seuraava.

Avaaja	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaaaja 2.
1x - 1y - 1z	<p>2 ♣ = pyytää 2</p> <p>♥. Tekee myöhemmin inviitin tai passaa 2 ♥ tarjoten oman ruutuväarin</p> <p>2 ♥ = keinotekoinen tpv, pyytää kuvaamaan kättä</p> <p>2NT = pyytää tarjoamaan 3 ♣, mihin passataan</p>	2 ♣	Vastaaajan värin toisto = inviitti 5+k värillä

Esimerkki 1

Alla esimerkki, jossa vastaaja invitoi pitkällä hertallaan.

Avaaja	Vastaaaja
1 ♣	1 ♥
1NT	2 ♣ = pyytää tarjoamaan 2 ♥
2 ♣	2 ♥

Esimerkki 2

Alla esimerkki, jossa vastaaja tekee tasaisen inviitin.

Avaaja	Vastaaaja
1 ♣	1 ♥
1NT	2 ♣ = pyytää tarjoamaan 2 ♥
2 ♣	2NT = 11-12p

Esimerkki 3

Alla esimerkki, jossa vastaaja tekee täyspelin vaatimuksen.

Avaaja	Vastaaja
1 ♠	1 &hearts;
1NT	2 ♠ = keinotekoinen tpv
2 &hearts; = 3k &hearts;	3 &hearts; = sopii hertan valtiksi, pyytää cue-tarjouksia, slammitriali

1NT - jatkot

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaaja 2.
1NT = tas. 15-17	2♣; = Stayman	2 ♠ = ei 4yv	2 &hearts; = 5 &hearts; = 4 ♠; inv. 2 ♠; = 5 ♠; 4 &hearts; inv. 3♣; = 5+♣; tpv 3 &hearts; = 5+ ♠; 4 &hearts; tpv 3 &hearts; = 5+ ♠; 4 &hearts; tpv 3 ♠; = 5+ ♠; 4 ♠; tpv
	2 &hearts; = 5+ &hearts; , siirto	2 &hearts; = 2+ &hearts; 3 &hearts; = 4+ &hearts; , max	

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaja 2.
	2 &hearts; = 5+ &spades; , siirto	2 &spades; = 2+ &spades; 3 &spades; = 4+ &spades; , max	
	2 &spades; = 6+ &clubs; , kysyy max	2NT = min, 3 &clubs; = 3+ &clubs; max	
	3 &clubs; = 6+ &#9670; , siirto	3 &#9670; = siirto vastaan	3yv = lyhyys yv:ssä 3NT = 15-16p, ei lyhyiksiä
	3 &#9670; = 6+ &#9670; , inviitti, 8-9p		
	3 &hearts; = 3 &spades; 1 &hearts; av:t 5-4, tpv		
	3 &spades; = 3 &hearts; 1 &spades; av:t 5-4, tpv		
	4 &clubs; = Gerber	4 &#9670; = 0 / 4 4 &hearts; = 1 4 &spades; = 2 4NT = 3	
	4 &#9670; = 6+ &hearts; (aina voimassa)		
	4 &hearts; = 6+ &spades; (aina voimassa)		
	4NT = 16-17p, kvantti		

2 ♣ - jatkot

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaaja 2.
2 ♣;	2 ♣ = 0+, odottava	2NT = tasainen 22-24	Kuten 2NT-avauksessa
	2 ♥ = 5+ ♥ , 8+		
	2 ♠; = 5+ ♠; , 8+		
	2NT = 8+, tasainen	väritarjous kertoo 5k värin 3NT = tasainen 22-24p 4NT= 25-26p	
	3 ♣; = 5+ ♣; , 8+		
	3 ♣ = 5+ ♣ , 8+		

Heikkoihin kakkosiin jatkot Ogustilla

Vastaukset ovat voimassa vain, kun vastustaja on passannut tai kahdentanut.

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.
2 ♥ / 2 ♥ / 2 ♠;	2NT = kysyy, lupaa vähintään inviitin	3 ♣; = min-voima, huono väri 3 ♥ = min-voima, hyvä väri 3 ♥ = max-voima, huono väri 3 ♠; = max-voima, hyvä väri 3NT = solidi väri

2NT - jatkot

Avaus	Vastaus	Avaaja 2.	Vastaajan 2.
2NT	3 ♣ = Stayman	3 ♠ = ei 4k yv	3 &hearts; ; pan> = 5+ &hearts; ; pan> 4 ♠ 4 ♣ = 5+ ♣ , tpv, avajaan uusi väri kertoo cuen ja tuen. 4 &#9670; ; pan> = 5+ &#9670; ; pan> , tpv, avajaan uusi väri on cue ja tuki
	3 &#9670; ; pan> = 5+ &hearts; ; pan> , siirto	4 &hearts; ; pan> = 4+ &hearts; ; pan> ja maksimi	
	3 &hearts; ; pan> = 5+ ♠, siirto	4 ♠ = 4+ ♠ maksimi	
	3 ♠ = alavärikysely, lupaa av:t, slammihakuinen	3NT = ei 4k av	
	4 ♣ = Gerber	4 &#9670; ; pan> = 0 / 4 ässää 4 &hearts; ; pan> = 1 ässä 4 ♠ = 2 ässää 4 ♠ = 3 ässää	4NT = pysäytys 5 ♣ = kysyy kuninkaat edelliseen tapaan
	4 &#9670; ; pan> = 6+ &hearts; ; pan> , siirto		
	4 &hearts; ; pan> = 6+ ♠, siirto		

Kun vastustaja välitarjoaa

Alla tarjoukset esimerkein. Muut tapaukset käsitellään vastaavasti.

Avaaja	Vastustaja	Vastaaja
1 ♠	Dbl	Rdbl = 11+, rangaistusluonteinen, ei tukea
	1 &hearts;	Dbl = 4 &spades; , 7+ 1NT = 6 - 10 ja pito hertassa 2 &clubs; = 5+ &clubs; , 11+ 2 &#9670; = 4+, 6 - 10 2 &hearts; = 4+ &#9670; , 11+ 2NT = pito hertassa, 11-12, ei tukea 3 &hearts; = 0-1 &hearts; , 4+ &#9670; , usein slammihakuinen, tpv
	2 &clubs;	2 &#9670; = 4+ &#9670; , 6 - 10 2 &hearts; = 5+ &hearts; , 11+, vaatimus 2NT = 11-12, inviitti ja ristipito 3 &clubs; = 4+ &#9670; , 11+, vaatimus

Lebensohl kolmeen tilanteeseen

Pelaamme Lebensohlia kolmessa paikassa:

1. Kun 1NT-avaustamme häiritään.
2. Kun avaajamme tekee reversen.
3. Kun vastaamme partnerin kahdennukseen sarjassa (2x) - Dbl - (Pass) - ?

Kaikissa Lebensohl-tapauksissa ko. sopimus tekee tarjoamisen huomattavasti helpommaksi, kun ei tarvitse arvailla voimaa eikä tarvitse pelätä partnerin passia liian aikaisin tai vastaavasti ylitarjoamista. Tähän sopimukseen lisätään yksityiskohtia myöhemmin.

1NT-avauksen jälkeen

Esim. 1NT - (2x) - 2NT = Lebensohl ja pyytää tarjoamaan 3 ♣; Yllä 2x on kahden tason väritarjous, mahdollisesti keinotekoinen.

Reversen jälkeen

Esim. 1 ♣; - 1 ♥; ; 2 ♥; - 2NT = Lebensohl ja pyytää tarjoamaan 3 ♣; Jos avaaja ei tarjoa 3 ♣; , niin hänellä maksimivoima ja halu pelata täyspeiliä vastaajan minimiä vastaan.

Avaaja	Vastaaja	Avaajan 2.	vastaajan 2.
1 ♣ ;	1 ♠ ;	2 ♥ ;	2 ♠ ; = 5+ ♠ ; , tpv, 8+ 2NT = Lebensohl, pyytää 3 ♣ ; ; 3 ♣ ; = 3+ ♣ ; , tpv 3 ♥ ; = 4. väri, tpv 3 ♥ ; = 4+ ♥ ; , slammihakuinen tpv 3NT = pelattavaksi 4 ♥ ; = 4+ ♥ ; , 8-11

Kahdennukseen vastatessa

Esim. (2 ♥;) - Dbl - (Pass) - 2NT = Lebensohl ja pyytää tarjoamaan 3 ♣; .

Puolustustarjouksia

Luonnollisia välitarjouksia

Vastustaja	Minä	2. Vastustaja	Partneri
1 ♠ = 2+ ♠	Dbl = 3+k tarjoamattomissa 0-2 ♠, 12+ tai vapaa jako ja 18+	Pass	1 class="red">&hearts; = preffi, 0+ 1NT = ruutupito, 6 - 10 2 class="red">&hearts; = 4+ class="red">&hearts; , 8 - 11 2NT = ruutupito, 11 - 12
	1 class="red">&hearts; = 5+ class="red">&hearts; , 8+	Pass	1 &spades; = 5+ &spades; , hyvä väri, vaatimus, 9+ 1NT = ruutupito, 9 - 11 2 class="red">&#9670; = 3+ class="red">&hearts; , 11+ 3 class="red">&#9670; = 0-1 class="red">&#9670; , 4+ class="red">&hearts; , 13+
	1 &spades; = 5+ &spades; , 8+		
	1NT = ruutupito ja 15 - 18p	Pass	Jatkot täsmälleen, kuten avauksessa: 1NT - jatkot
	1NT = ruutupito ja 15 - 18p	Dbl = rankkari	luonnolliset jatkot, uusi väri lupaa 4k
	2 &clubs; = 5+ &clubs; , 12+		

Vastustaja	Minä	2. Vastustaja	Partneri
	2 &hearts; ; = 6+ &hearts; ; , esto		
	2 &spades; ; = 6+ &spades; ; , esto		
	3 &clubs; ; = 6+ &clubs; ; , esto		

Michael's cue

Vastustaja	Minä	2. Vastustaja	Partneri
1 &clubs; ; = 2+ &clubs; ;	2 &clubs; ; = 5 &spades; ; ja 5k alaväri, 10+	Pass tai alle 2NT	2NT = kysyy alaväriä ja muut tarjoamattomat värit ovat luonnollisia 5k värejä
1 ♠ = 2+ ♠	2 &#9670; ; = 5 &spades; ; ja 5k alaväri, 10+	Pass tai alle 2NT	2NT = kysyy alaväriä ja muut tarjoamattomat värit ovat luonnollisia 5k värejä
1 &hearts; ; = 2+ &hearts; ; ♥	2 &hearts; ; = 5 &spades; ; ja 5k alaväri, 10+	Pass tai alle 2NT	2NT = kysyy alaväriä ja muut tarjoamattomat värit ovat luonnollisia 5k värejä
1 &spades; ; = 2+ &spades; ;	2 &spades; ; = 5+ &hearts; ; ja 5k av	Pass tai alle 2NT	2NT = kysyy alaväriä ja muut tarjoamattomat värit ovat luonnollisia 5k värejä

Unusual 2NT

Vastustaja on avannut yhden tasolla väritarjouksen, joka lupaa vähintään kaksi korttia. Vain välittömästi tämän jälkeen tarjottu 2NT lupaa kaksi alinta tarjoamatonta väriä 5-5 ja 10+. Balanssipaikassa tarjottu 2NT eli (1x) - Pass - (Pass) - 2NT on luonnollinen tasainen 19-22p.

(1NT) - puolustus

Vastustaja	ME
1NT	Dbl = 16+, rankkariluontoinen

Vastustaja	ME
	2 ♣ = ylävärit 5-4, 9+
	2 &#9670; = jompikumpi yläväri ja 9+; partnerin 2 &hearts; on passaa tai korjaa
	2 &hearts; = 5+ &hearts; ja 4k av, 9+; 2NT partnerilta kysyy alaväriä
	2 ♠ = 5+ ♠ ja 4k av, 9+ ; partnerin 2NT kysyy alaväriä
	2NT = alavärit 5-5, 9+

Puolustustarjouksia esimerkein

Vastustaja	Minä	2. Vastustaja	Partneri
1 ♠ = 2+ ♠	Dbl = 12+ ja 0-2 ♠ avausvärissä ja 3+ tarjoamattomissa väreissä tai jako vapaa ja 18+	Pass	1 ♥ = paras väri, 0 - 7p 1 ♠ = paras väri, 0 - 7p 1NT = ruutupito, 6 - 10p 2 ♣ = paras väri, 0 - 7p 2 ♥ = molemmat ylävärit ja voimaa 11+ 2 ♥ = 4+ ♥ , 8 - 11p 2NT = ruutupito ja 11-12p 3 ♣ = 4+ ♣ , 8 - 11p 3 ♥ = 4+ ♥ , 8 - 11p 3 ♥ = 5+ ♥ , tpv
	1NT = 15 - 18, ruutupito	Pass	1NT-avaussysteemi voimassa
	1NT = 15 - 18, ruutupito	Dbl = rankkari	värit luonnollisia

RKCB

Tarjous 4NT kysyy montako avainkorttia vastaajalla on viidestä. Jos vastaus ei kerro onko valttirouvaa, niin alin vapaa väri alle valttiväriin kysyy valttirouvaa, mihin valttiväriin tarjoaminen viiden tasolla kertoo, että ei ole rouvaa. Muut tarjoukset lupaavat valttirouvan ja sivukuninkaan tarjotussa värissä. Jos valttirouva löytyy, niin seuraava 5NT kertoo, että meillä on kaikki avainkortit, minkä jälkeen tarjotaan sivukuninkaita vuorotellen alhaalta alkaen ja alle valttiväriin.

Ässäkysely	Vastaus	Kysyjän 2. tarjous	Vastajan toinen
4NT	5 ♣ = 1 tai 4 avainkorttia viidestä	5 ♣ = kysyy rouvaa, jos ruutu ei ole valttia	
	5 ♣ = 0 tai 3 avainkorttia viidestä		
	5 ♥ = 2 tai 5 avainkorttia viidestä ja ei valttirouvaa		
	5 ♠ = 2 tai 5 avainkorttia viidestä ja valttirouva		

Merkinannot

- Lähdöt 1. tai 3. tai 5.
- Kuninkaalle näytetään pituutta valttipelissä
- 1. sakaus Italialainen
- Lavinthali