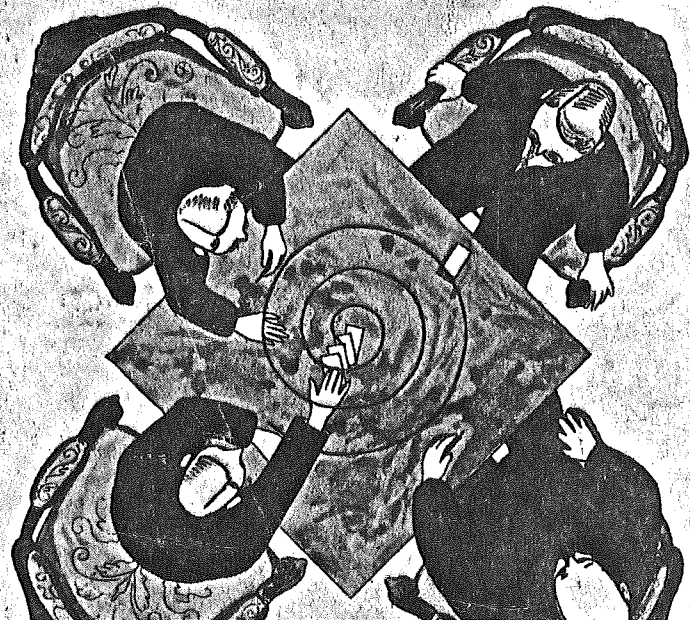


E. N. Maalari

UUSI
TÄYDELLINEN
SKRUUVIPELIN
OHJEKIRJA



UUSI
TÄYDELLINEN
SKRUUVIPELIN
OHJEKIRJA

KIRJOITTANUT

E. N. MAALARI

HÄMEENLINNA 1944

ai 798.2
Maa

1595459

Helsingin kaupungin
kirjasto

I. JOHDANTO.

Syyt, miksi olen ryhtynyt uutta skruuviopasta kirjoittamaan, ovat sangen monet. Skruuvipeli on, tultuaan Suomeen n. 1870-luvulla huomattavasti kehittynyt, kuten osassa »Historiikki» esitän. Tämä kehitys on kuitenkin ollut epätasaista, johtaen mm. siihen, että maalattun ja läpipelatun valtti- tai grandipelin merkitys on supistunut perin vähiin ja suurimmat voitot saavutetaan misäreissä tai tekemällä pelaajapuolelle pietejä. Tämä on osittain johtanut koko jalon skruuvipelin harhateille. On paikkakuntia, joilla pelataan jonkinlaista hasardiskruuvia; maalataan molemmin puolin summamutikassa heti 5:een tai 6:een ja kirjanpidon huikeat numerot saadaan melkein yksinomaan romahduspelien koputetuista pieteistä tai, ihmeen vuoksi, läpipelatuista ja silloin usein nelinkertaiseksi koputetuista peleistä.

Ne, jotka tajuavat skruuvipelin hienouden, ovat nousseet tätä anarkiaa vastaan. Seurauksena ovat hyvin monet eri pistelaskutavat, joilla on yritetty nostaa läpipelattujen pelien arvoa. Tässä suhteessa vallitsee valittava kirjavuus. Eräissä piireissä on mm. karonkkien kirjanpitoarvoa suuresti nostettu. Tämä on mielestäni aivan nurinkurista. Ensiksikin se hävittää hienon kuppipelin, kun nimittäin aina, hinnalla millä hyvänsä, py-

täysin epäjohdonmukaista, että esim. hienosti läpipelatausta 6:n tai 7:n slammista, jossa pelaajalta sattuu puutumaan valttikuningas tai rouva, saa merkitä hyväkseseen paljon vähemmän kuin keskinkertaisesta 5:n pelistä, jossa on sattunut olemaan pitkä karonkka! Omituista kyllä ei yksinkertaisinta parannuskeinoa, läpipelin arvon korottamista riittävän korkealle, ole yhdenmukaisesti aikaansaatu.

Pari vuotta sitten ilmestyneessä skruuvioppaassa oli suositeltu uutta laskutapaa. Läpipeleistä oli ehdotettu: 5:ssä 700, 6:ssa 1500, 7:ssä 2500. Pyrkimys oli hyvä, mutta heti on kysyttävä: miksi näin mitättömät korotukset. Nehän eivät oikeastaan vaikuta »sitä eikä tätä!»

Onnellinen kohtalo oli koonnut Äänislinnan kaupunkiin syksyllä 1943 harvinaisen monta ensi luokan — niin, vieläpä valioluokan skruuvaajaa. (Niitähän ei maailmassa kovin monta olekaan).

Lutn. L:n aloitteesta (muistamme sen kaikki kiitollisina) kutsuttiin siellä kerran (Karjalan Viestin välityksellä) skruuvaajat kokoon kerhoa perustamaan. Se syntyikin siinä tuokiassa, ja kun kokoukseen osallistui todellisia skruuvinpelaajia, sovittiin säännöistä aivan yksimielisesti myös heti. Niitä noudatettiin kaiken aikaa, ja ne havaittiin hyväksi. Muilta paikkakunnilta saapuvat skruuvaajat näyttivät mielihyvin luopuvan omista patenteistaan ja omaksuvan kerhon selväpiirteiset säännöt, niinpian kun olivat näitten mukaisesti jonkun kerran pelanneet ja todenneet, miten mielenkiintoiseksi koko pelityyli niitten ansiosta oli kehittynyt. Kerhon säännöistä ja laskutavasta oli seurauksena, että maalattujen pelien luku kohosi misärien lukua huomattavasti kor-

keammanne. Kavi nun, että kotikissakin pelattiin useammin valttipeliä kuin misäriä. Kun läpipelatun pelin arvoa huomattavasti oli lisätty, pelattiin 5:n pelejä hyvin runsaasti. Se onkin mitä mielenkiintoisin peli, ja järjettöntä on jättää se pelaamatta, jos ei koputusta tullut, mikä aikaisemmin oli perin tavallista. Pääasiahan on pelaaminen, eikä kiireinen ratkaisu »kenelle rahat kuuluvat», kuten uhkapeleissä on.

Tapana kuitenkin oli, ettei 4:n peliä pelattu, jos ei vastapuoli koputtanut. Onko tähänkään syytä, sen voi jokainen peliseura itse ratkaista.

Äänislinnan skruuvikerhon säännöt ovat tämänkin ohjekirjan perustana. Selostan silti kyllä myös vanhan järjestelmän.

Skruuviopas, jonka II painos ilmestyi v. 1943, on mielestäni erittäin ansiokas. Se ei kuitenkaan mielestäni ole riittävän täydellinen; useat yleisesti tunnetut hienoudet ovat jääneet selostamatta ja useissa kohdissa olen sen kirjoittajan kanssa selvästi eri mieltä. Yhtenä esimerkkinä mainittakoon siinä (siv. 12—13) esitetty peliesimerkki, jonka analysoin toisin kuin kirjoittaja. Vertailun vuoksi olen ottanut sen tähän ohjekirjaan peliesimerkiksi n:o 10.

Olen muuten sisällyttänyt tähän kirjaan verraten runsaasti peliesimerkkejä analysointeineen, koska vain niitten avulla on mahdollista lukijalle selvittää skruuvin pelin luonnetta ja hienouksia.

II. HISTORIIKKI.

Skruuvipeli tuotiin Suomeen Venäjältä joskus 1870-luvulla. Aluksi pelattiin vain maalipelejä, joko valtti- tai grandissimopelejä. Jos ei kukaan maalannut, ts. kaikki passasivat, sotkettiin kortit ja suoritettiin uusi jako.

Seuraava kehitysaskel oli misärin mukaantulo. Aluksi vain tikkien lukumäärä ratkaisi. Sitten joutui jokaisesta ottamastaan ässästä maksamaan \dot{a} 100 pistettä. Myöhemmin ässiä »kallistettiin» 250:een kappaleelta ja seuraava uutuus oli »nousevat ässät» pistearvoltaan 200, 400, 600 ja 800.

Näihin aikoihin, suunnilleen vuosisadan vaihteessa, otettiin käytäntöön Kotkan kaupungissa keksitty kotkapele.

Noin vuosien 1910—12 paikkeilla otettiin käytäntöön koputukset ja vastakoputukset. Hieman myöhemmin alettiin misärissä laskea ässien arvot tikkien (asianomaisen tikin järjestysnumeron) mukaan ja vielä hieman myöhemmin, noin v:n 1920 paikkeilla alettiin pelata maalattua misäriä.

Skruuvi oli nyt kehittynyt siksi loistavaksi peliksi, mitä se tälläkin hetkellä on. Valitettavasti vain kehitys

sikäli oli ollut epätasaista, että maalatun pelin läpipelaaminen tuotti voittajille suhteettoman pienen pistemäärän. Kun tämä epäkohta on korjattu (johon tämäkin ohjekirja pyrkii), on skruuvipeli joka suhteessa »all right».

Ylläselostamani skruuvipelin kehitysvaiheitten jälkeen se vielä sai kasvannaisensa: Bolshevikin ja Mussolinin sekä ruttopaiseensa: Loviisan.

III. SKRUUVIPELIN LUONNE.

Skruuvi on herrasmiesten peli. Sen harrastajien kesken oli alusta alkaen sääntönä että se, joka käyttäytyi ala-arvoisesti, puhumattakaan sellaisesta, joka teki jotain vilppiä, suljettiin pelaajien parista pois.

On ehdottomasti pyrittävä siihen, että toimitaan nopeasti, aikaa haaskaamatta. Oman tilanteen kuvaaminen turhaan miettimällä on aivan tuomittavaa. Kasvojen on oltava liikkumattomat kuin muumiolla. Niitten avulla ei saa osoittaa suuttumuksen, ilon, pettymyksen tai hyväksymisen merkkejä niin kauan kuin peli on käynnissä ja pelitoveriin voi vaikuttaa tällä lailla.

Keskuskortit on nostettava kaikki yhtäaikaa. Maalausajan aikana on katsottava kortteihinsa. Pelitoverin silmiin tuijottaminen on sopimatonta. Hätäisee itsensä ja loukkaa pelitoveriaan, jos pyrkii lukemaan jotain hänen kasvoistaan.

Olipa kuinka vilkas tai kuumaverinen hyvänsä, ei saa purkaa sisuaan ja näyttää mieltään pelin kestäessä. Sen päätyttyä useat eivät voi hillitä itseään. Silloin tapahtuvat purkaukset eivät olekaan pelisääntöjen vastaisia.

Aikaisemmin oli renomaan markeeraaminen korttien järjestyksellä täysin kiellettyä. Joka sellaista yritti,

heitettiin armotta ulos herrasmiesten joukosta. Nykyisin on kuitenkin kaksi markeeraamistapaa tullut niin yleisiksi, että niitä vastaan taistelemisen on osoittautunut turhaksi ja toivottomaksi. Tästä syystä omaksun nämä kaksi markeeraamistapaa ohjekirjassani, vaikka tähän saakka aina olen yrittänyt tehdä kaikkeni näitäkin markeeraustapoja vastaan. Ne ovat: 1. Renomaan kortti tai kortit pannaan yliannettavien korttien joukossa ensimmäisiksi, siis pöytää vastaan, takana olevaa maata jää siis yliantajalle vielä. 2. Jos kaksi maata menee renoksi, pannaan ne yliannettaessa sekaisin.

Muita markeerauksia yliannossa, esim. poikittain asetettu kortti tms. ei ole missään tapauksessa sallittava. Sellaiset tavat ovat, jatkamaisina ja huijarimaisina, täysin hyljättävät.

Skruuvia pelattaessa käytetään, jos mahdollista, uusia kortteja. Tuntokortteja ei saa olla. Aina noin vuoteen 1914 saakka oli tapana, että se herrasmies, joka oli kutsunut toiset luokseen skruuvaamaan, osti tilaisuutta varten kaksi uutta korttipakkaa. Jos ne pantiin pöydälle alkuperäispakkauksissaan avaamattomina, maksettiin niitten hinta pelin kestäessä isännälle siten, että kunkin pelin voittajilta vähennettiin 1/5 voitosta ja merkittiin se erikseen »pakkojen» tilille, kunnes tällä tilillä oli pakkojen hinta koossa. Silloin pakkojen tilinpito lopetettiin ja lopullisessa tilinteossa tämä maksu siis luovutettiin isännälle.

Niihin aikoihin muuten, ohimennen sanoen, isäntä aina tarjosi pelitovereilleen pienen herkullisen illallisen.

Vielä pieni huomautus: pakka on tarjottava oikeanpuoleiselle naapuille nostettavaksi siten, että se asetetaan hänen eteensä pöydälle. On siivotonta tarjota pak-

kaa nostettavaksi kouransa sisästä. Sitä tapaa on sen sijaan käytettävä pelattaessa jätkäseurassa nakkia nurmikolla, koska nurmimättäälle nostettavaksi asetettu pakka voi kastua tai vielä entistä enemmän likaantua.

Skruuvipelin heikkoutena on tavallaan ja monen mielestä se, että kaksi aina pelaa yhdessä. Olipa toisella kuinka terävä järki, nerokkaat suunnitelmat, pettämätön muisti ja johdonmukainen toiminta hyvänsä, toinen voi aina pilata pelin monella eri tavalla.

Tietysti esim. pelit »4 sotamiestä» tai »3-miehen Bismarck» ovat peräti selväpiirteiset sikäli, että jokainen pelaa vain omaan laskuunsa, korjaa sadon nerokkuudestaan, maksaa sakot tyhmyydestään ja nauttii tai kärsii vain omasta, hyvästä tai huonosta (tai vaihtelevasta) onnestaan. Mutta skruuvipelin vaihtelevaisuutta, monisäikeistä jännitystä, taitorakenteitten rakentamista ja kauniin suunnitelman voittoon viemistä niin pelaavalla puolella kuin vastustajien taholla ei edellämainituissa peleissä eikä missään muussakaan pelissä voi esiintyä.

Olläkseen oikein mestariskruuvaaja, täytyy osata käyttää järkeään ja suunnitella, huomioida kaikki vaihtoehdot ja mahdollisuudet, täytyy pystyä laskemaan pelatut kortit ratkaisevissa väreissä; täytyy omata laaja huomiokyky, hyvät psykologiset ominaisuudet, täytyy olla nopeutta päätöksissä ja toiminnassa ja täytyy omata myös rohkeutta.

IV. PELIN KULKU.

A. Alkutoimitukset ja yleissäännöt.

Ennenkuin peli aloitetaan, levitetään punainen pakka pöydälle (alaspäin käännettynä) ja suoritetaan veto eli arvonta: Jokainen pelaajista valitsee kortin ja kääntää sen näkyville. Tämän arvannon mukaisesti pelaajien nimet merkitään ns. »pääkirjaan» siten, että ensimmäisenä on alimman kortin vetäneen nimi, toisena sen jälkeen alimman saanut jne.

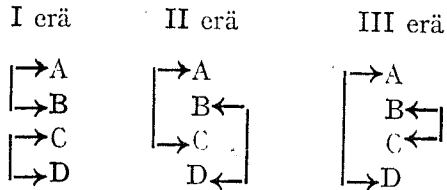
Arvonnassa l. (korttien) vedossa on huomattava, että ässä lasketaan ykköseksi ja siis alimmaksi päinvastoin kuin sitten pelin kestäessä. Muuten värien keskinäinen arvojärjestys on sama kuin itse pelissä: pata alin, sitten risti, ruutu ja vihdoin hertta ylin. Kahden tai useamman vetäessä numeroarvoltaan yhtä korkeat kortit, merkitään siis se näistä pääkirjaan ensimmäiseksi, jonka vetämä kortti oli alempaa väriä.

Yleensä peliin osallistuu neljä henkilöä, joskus viisi, jolloin aina yksi vuorollaan on vapaana, sillä itse pelissä ei kerrallaan voi olla kuin neljä, ei enempää eikä vähempää.

Skruuvi on puoluepeliä, jossa parittain (= kaksi vastakkain istuvaa) pelataan yhteispeliä.

Alimman kortit vetänyt saa valita paikan; häntä vastapäätä istuutuu toiseksi alimman vetänyt, sillä he pelaavat ensin yhdessä: ns. ensimmäisen »sitsin» eli erän.

Seuraavassa erässä alimman kortin vetänyt pelaa kolmanneksi alimman vetäneen kanssa ja kolmannessa l. viimeisessä erässä ylimmän vetäneen kanssa, siis näin:

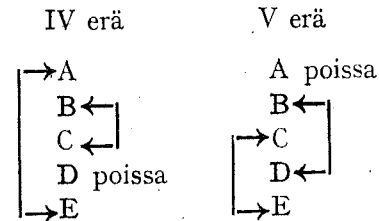
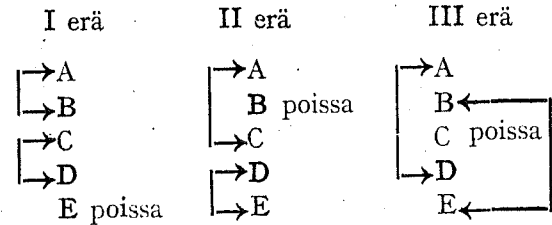


Kun jokainen pelaajista on pelannut erän jokaisen kanssapelaajansa pelitoverina, on koko peli eli robberti pelattu. »Neljän miehen» pelissä kuuluu robberttiin siis kolme erää ja viiden miehen pelissä viisi erää.

Jokaisen erän jälkeen suoritetaan uusi kortinveto paikanvalintaa varten. Alimman kortin vetänyt saa valita paikan. Pelaajien tavanomaisen taikauskon perusteella tätä pidetään tärkeänä, sillä usein hyvä tai huono onni näyttää kiintyneen määrättyyn »suuntaan».

Jos peliä tämän jälkeen vielä jatketaan, »puretaan» se päinvastaisessa järjestyksessä, siis pelataan (neljän miehen pelissä) vielä kerran samoin »paritettuna» kuin III erässä, sitten kuin II erässä jne.

Jos pelissä on mukana viisi henkilöä, on sääntö seuraava: ensin on poissa pelistä korkeimman kortin vetänyt, sitten aina vuorollaan se, joka viimeksi pelasi alimman kortin vetäneen kanssa ja 5. erässä alimman vetänyt. Siis näin:



Kun yllämainitut alkutoimitukset on suoritettu, on vielä, ennenkuin peli aloitetaan, sovittava tulkinnanvaraisista seikoista maalauksissa, ässien laskemisessa ym. ja sovittava pisteitten raha-arvosta, niinsanotusta poengista l. »pinnasta». Skruuvi nimittäin on sikäli rahapeliä, että siinä yleensä aina sovitaan häviöpisteitten maksamisesta rahalla. Tämä johtuu suureksi osaksi siitä, että pelattaessa ilman rahapanosta yleensä pyritään maalaamaan liian korkealle — on nimittäin hauskempi olla pelaavana puolena — ja pelistä muutenkin katoaa asianomainen tarkkuus. Nämä epäkohdat korjautuvat, jos pelaajat joutuvat maksamaan liiasta rohkeudestaan tai huolimattomuudestaan.

(Skruuvi eroaa silti jyrkästi hasardi- eli uhkapeleistä, edellytettynä, että sitä pelataan sen hengen ja luonteen mukaisesti).

Se, joka arvonnassa on vetänyt alimman lehden, sekoittaa sinisen pakan, tarjoaa sen oikealla puolella olevalle naapurille nostettavaksi ja suorittaa jaon eli »työn».

Työn aloittaminen punaisella pakalla aiheuttaa yleensä huonoa pelionnea. Tällaisia taikauskon sääntöjä ei hevillä uhmata.

Kortit jaetaan myötöpäivään, alkaen vasemmasta naapurista. Alkupeleissä pannaan keskelle neljä pöytälehteä eli ostolehteä (kuvapuoli alaspäin), jotka saa valita miltä kohtaa hyvänsä edellytettynä, ettei viimeinen lehti (jonka on tultava jakajalle) joudu keskelle.

Jaon aikana jakajan vastapäätä istuva sekoittaa toisen pakan ja asettaa sen oikealle puolelleen, josta seuraava työvuorossa oleva jakaja (»työmies») sen ottaa suorittaakseen vuorollaan jaon.

Jako- eli työvuoro siirtyy järjestyksessä myötöpäivään.

Jos jako on virheellisesti suoritettu tai jos joku kor-teista on kääntynyt pelaajien nähtäväksi, suoritetaan uusi jako, jolloin työvuoro siirtyy. Välttämätöntä ei ole, että pelissä on kaksi pakkaa, yhdelläkin voi pelata.

B. Pelin jaksot ja lajit.

Jokaisessa erässä pelataan ensin määrätty määrä alkupelejä ja sitten neljä kotkapeliä eli kotkaa.

Siirtyminen kotkiin tapahtuu heti, kun jompikumpi puoli (= puolue) on saanut toisen, eli siis 400:n ulosmenon.

(Joskus pelaajat sopivat että alkupelejä pelataan, ulosmenoista riippumatta, neljä, jonka jälkeen siirrytään kotkiin).

Kotkia pelataan neljä.

Sen jälkeen seuraa sitten paikkojen vaihto = uusi puolueyhmitys, uusi sitsi eli erä.

1. Alkupelit.

Alkupelit voivat olla joko: valttipelejä, grandissimo- eli grandipelejä, misäripelejä (maalaamattomia ns. passimisärejä eli luonnonmisärejä) tai maalattuja misäripelejä (maalimisärejä).

Yleisenä sääntönä kaikissa peleissä on, että lyötyä maata eli väriä on tunnustettava. Yliottopakkoa ei ole: saa lyödä minkä korkuisen kortin haluaa (kunhan maata tunnustaa). Valtilla voittaa muut maat, mutta ns. valtti-pakkoa ei ole, ts. ei ole pakko lyödä valttia, vaikka uloslyötyä maata ei voi tunnustaa.

Kun kortit on jaettu, suoritetaan ns. maalaukset.

Maalaamisella tarkoitetaan myötöpäivään kiertävän puhevuoron käyttöä, jonka avulla pelaajat 1) käyvät keskenään huutokauppaa keskuslehdistä ja määräämisvallasta ja 2) ilmaisevat määrättyissä rajoissa korttiansa laadun. Seuraavan maalauksen on aina oltava edellistä korkeampi. Juuri tämän »kierteittäin» tapahtuvan, yhä nousevan maalaamisjärjestelmän perusteella on skruuvipeli (nykyisin olisi oikeastaan sanottava: ruuvipeli) saanut nimensä.

Maalaukset.

Maalaamisen aloittaa työntekijä.

Maalaukset voidaan jakaa seuraavasti:

- 1) Alkumaalaukset, joitten aikana ilmaistaan korttien laatu.
- 2) nostomaalaus = viimeinen alkumaalaus, jonka teh-

nyt kääntää näkyville nostokortit ja ottaa ne (yhtaikaa) itselleen (ostomaalaus, ostokortit).

3) **välimaalaukset** = noston ja jakelun jälkeen tapahtuva pelaajapuolen maalaus, joka vielä tarkoittaa korttien laadun ja asianomaisen pelaamismahdollisuuksien ilmaisemista

4) **loppumaalaus**, jolla pelaajapuoli lopullisesti ilmaisee, millaisen ja kuinka korkean pelin on valinnut.

Poikkeustapauksessa jää yksi ainoa maalaus samalla myös viimeiseksi. Tämä on tavallisinta silloin, kun toisten vaihdon estämiseksi heti maalataan slammi.

Maalattaessa ilmoitetaan ensin numeroarvo ja sitten maa tai pelilaji: misäri tai grandissimo. **Pelien ja maitten arvojärjestys on** alimmasta ylimpään seuraava: **misäri, pata, risti, ruutu, hertta, grandissimo.**

Jos ei ole maalattavaa, sanotaan »pas» (=passataan).

Numeroarvo, joka maalattaessa ilmoitetaan, tarkoittaa, että valttipelissä tai grandissa sitoutuu ottamaan niin monta tikkiä yli kuuden tikin, tai misäriissä päin vastoin pakottaa vastustajan ottamaan niin monta tikkiä yli kuuden tikin (6 tikkiä + maalauksessa mainittu määrä).

Esim. Jos loppumaalaus on »kuusi (6) herttaa», on pelaajapuolen otettava, hertan ollessa valttina, 12 tikkiä ja jos loppumaalaus on »viisi (5) misäriä», on vastustajalle pakoitettava 11 tikkiä. Ne **tikit**, jotka **sitoumuksesta jäävät täyttämättä**, ovat **pietejä**. **Pienempää kuin neljän peliä ei saa pelata.** Loppumaalaus on siis aina vähintään neljä.

Kun **jokainen** pelaajista, työntekijä ensimmäisenä, on **kerran** käyttänyt puheenvuoroaan (maalannut), on **ensimmäinen** (maalaus-)kierto mennyt. Sitä seuraa toinen, kolmas jne. kierto.

Ensimmäisen kierron aikana ilmaistaan joko:

1) **ensikierron väri**, joka tarkoittaa, että siinä maassa on vähintään **kolme honöriä** ja **kaksi pientä** (tai vastavaa, esim. ässä ja kuusi pientä) tai

2) vähintään **kolme ässää** tai

3) misärikortit tai

4) yleensä korkeat kortit ja halu välttää misäriä.

Honörejä ovat: ässä, kuningas, rouva, sotamies ja kymppi.

Maalatessaan **ensikierron värin** pelaaja sanoo mahdollisimman pienen numeroarvon ja sen jälkeen värin nimen, esim. »yksi risti».

Ilmaistessaan ensi kierrolla **kolme ässää** pelaaja sanoo mahdollisimman pienen numeroarvon ja »grandissimo» esim. »yksi grandissimo» tai, jos oikeanpuoleinen vastustaja jo on maalannut esim. »kaksi pataa» sanoo »kaksi grandissimo».

Maalatessaan ensi kierrolla **neljä ässää** pelaaja sanoo edellä esitettyä yhtä lukuarvoa suuremman numeron ja »grandissimo» siis esim. »kaksi grandissimo» vaikka vielä — häntä ennen lausuttujen maalausten perusteella — voisi sanoa »yksi grandissimo».

Maalatessaan ensi kierrolla misärikortteja, pelaaja sanoo mahdollisimman pienen numeroarvon ja »misäri» esim. »yksi misäri».

Maalatessaan yleensä korkeita kortteja ja halua välttää misäripeliä, pelaaja sanoo joko »kolme grandissimo», jos hänen kädessään olevat eri maat ovat suunnilleen tasavahvuiset tai »kolme —» ja sen maan nimen, mikä on muita vahvempi. Jos muita vahvempia maita on kaksi, maalataan niistä ensi kierrolla alempi ja toisella kierrolla

ylempi, esim. »kolme ruutua» ja seur. kierrolla »kolme herttaa».

Toisen kierron aikana ilmaistaan joko:

- 1) toisen kierron väri, joka tarkoittaa että asianomaisessa maassa on vähintään **kaksi honöriä ja kolme pientä** (tai vastaavaa)
- 2) vähintään **kaksi ässää** tai
- 3) **misärikortit**.

Itse maalaaminen tapahtuu samoin kuin ensi kierrolla, vaikka lukuarvot nyt pakostakin ovat korkeammat. Tärkeää on, ettei maalattaessa sanota turhan korkeaa lukuarvoa vaan aina niin alhainen kuin (edelläolevien maalausten perusteella) mahdollista, niin ettei peli nousisi liian korkealle.

Kolmannen kierron aikana ilmaistaan ässät; sanotaan siis mahdollisimman alhainen numeroarvo ja sen maan nimi, jossa on ässä.

Pelaaja, jonka puoluetoveri jo on maalannut ässän, voi jo kolmannella kierrolla maalata saman maan kuninkaan (tapahtuu yleensä vain, jos hänellä ei ole ässää maalattavaksi.)

Neljännän ja sitä seuraavien kiertojen aikana ilmaistaan ässät, joita ei kolmannella kierrolla saatu maalatuiksi, sekä kuninkaita ja joskus jopa rouvia ja sotamiehiä. Kaikkia viimeksimainittuja maalataan vain siinä tapauksessa, että oma puolue (itse tai pt.) jo on maalannut saman maan ylemmät kortit. Siis esim. ruuturouvan voi maalata, jos oma puolue on maalannut ruutuässän ja ruutukuninkaan. Asianlaita on tietysti sama, jos ne on todettu (ei maalamalla, vaan) siten, että ne käännettiin esiin pöydästä. (katso peliesimerkkiä n:o 1)

Grandissimomaalaus kolmannella kierrolla tarkoittaa,

että on vähintään yksi ässä (käytetään silloin, kun ao. värin maalaus nostaisi pelin liian korkealle).

Poikkeus: Jos pelaaja on maalannut sekä **ensi-** että **toisen kierron värin**, tarkoittaa **grandimaalaus kolmannella** kierrolla, että molemmissa **edellämaituissa** maissa on ässä.

Erittäin vahvan maan voi maalata joko sanomalla **ensi kierrolla** suuremman lukuarvon kuin on tarpeen tai maalaamalla sitä **sekä ensi** että **toisella** kierrolla.

Misäriä voi luonnollisesti maalata millä kierrolla hyvänsä.

Jos pelaaja heti **ensi kierrolla** maalaa **slammin** (6:n tai 7:n pelin) **ei vastustaja saa vaihtaa, edellytettynä, että maalajan pt. ennen** ko. maalausta joko ei ollut **maalannut mitään** (vaan siis passasi, jos hänellä jo oli puhevuoro) tai maalasi suoraan **slammin**.

Jos kaikki pelaajat ensi kierrolla passaavat, pelataan **misäri** (ns. »luonnonmisäri» eli passimisäri vastakohtana »maalimisäri»). Ennen sen alkamista jaetaan keskuskortit siinä järjestyksessä, kuin itse työntekokin tapahtui.

Keskuskorttien nosto (osto).

Kun maalaukset ovat loppuneet ja jokainen pelaaja vuorollaan **kahdesti passannut**, ottaa se, joka teki korkeimman tarjouksen (=ostomaalauksen) keskuslehdet, jotka sitä ennen käännetään pöydälle kaikkien nähtäviksi.

Ylianto ja jakelu.

Se, joka sai keskuslehdet, antaa puoluetoverilleen neljä korttia. Tämä antaa vuorostaan, ilman että välillä saa mitään maalata, yhden kortin kullekin pelaajalle (siis kolme).

Välimalaukset ja loppumaalaus.

Tämän jälkeen on sen, joka sai keskuslehdet, käytettävä puhevuoroa: joko passattava tai maalattava — niinkuin on tapana sanoa »nostonsa päälle». Tähän hänen puoluetoverinsa vastaa maalaamalla tai passaamalla. Näin jatketaan, kunnes kumpikin pelaajapuolen pelaaja on kahdesti passanut. Näitä passauksia edeltänyt (viimeinen) maalaus oli loppumaalaus ja se määräsi pelilajin ja korkeuden.

Välimalausten tapahtuessa ei toisella puolueella ole minkäänlaista puhevuoroa.

Vastustajapuolueen (lyh.: vastapuolen) kortinvaihto.

Loppumaalauksen (ja kaksoispassausten) tapahduttua vastapuoli vaihtaa yhden kortin siten, että loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolella oleva ensin antaa pt:lleen kortin ja sitten tämä vuorostaan ensiksimmäiselle kortin.

Koputusmaalaukset.

Ensimmäinen puhevuoro on loppumaalauksen tekijän vv:lla. Jos tämä passaa, saa hänen pt:nsä vielä koputtaa.

Vastakoputuksen saa ensimmäisenä tehdä koputtajan vv. Jos tämä passaa, saa hänen pt:nsä vielä koputtaa.

Koputuksen ansiosta ne, jotka maalipelissä pelasivat läpi tai ne, jotka pystyivät aikaansaamaan v:lle pietejä, saavat suurimman osan voitostaan kaksinkertaisena tai — jos on koputettu vastaan — nelinkertaisena.

Alkulyönti

Alkulyönnin suorittaa se pelaaja, joka istuu loppumaalauksen tekijän vasemmalla puolella (hänestä »seuraava» = vv).

Pelimerkki n:o 1

Esitän seuraavassa esimerkin pelistä, jossa maalattiin mahdollisimman paljon.

Pelaajat ovat A, B, C ja D, joista A on työntekijä, B hänen vasemmalla puolellaan (vasen vastustaja vv), C vastapäätä, siis puoluetoveri pt. ja D oikealla puolella (ov).

A:lla on pelin alkaessa kädessä:

P: ä k r 7 4

Ri: k 6 2

Ru: r

H: ä s 8

Maalaukset:

Alkumaalaukset:

I kierto A: yksi pata (*I kierron väri*)

B: pas

C: pas

D: pas

II kierto A: pas (*voisi maalata: »yksi grandin», mutta ei vielä halua turhaan korottaa peliä*)

B: yksi risti (*on siis ristissä II kierron väri*)

C: pas

D: yksi ruutu (*siis ruudussa II kierron väri*)

III kierto A: yksi hertta (*ässä*)

B: kaksi misäriä (*paljon pikkulehtiä, joku kakkonen*)

C: kaksi ruutua (*on siis ruutuässä*)

D: pas (*maalimisäri ei näy hänelle sopivan*)

- IV kierto A: kolme pataa (*ässämaalaus*)
 B: pas
 C: kolme herttaa (*herttakuningas*)
 D: neljä misäriä (*sen voi toki luvata heikoillakin korteilla*)

Tässä vaiheessa A päättelee, että B:llä ja D:llä ei ole »vastauksia» toistensa 2. kierron väreihin, että D:llä on huonot keskikoon lehdet, koska ei innostunut sen enempää misäristä ja että ristiässä, jota ei ole maalattu, on B:llä tai ehkä keskellä.

- V kierto A: pas
 B: pas
 C: neljä herttaa (=ostomaalaus, tarkoitti ehdottoman varmasti herttarouvaa, muuten olisi nostanut maalauksella »neljä pataa»)
 D: pas

VI ja VII kierrot ympäri pas.

C nostaa keskuslehdet: P 10 2, Ri ä ja Ru k
 C antaa A:lle: Pa s 10 3 2
 A » C:lle H ä (karonkkia varten), B:lle P2!! ja D:lle R: 2.

Välimaalaukset:

- C: pas
 D: (ei ole puhevuoroa)
 A: viisi ristiä (*koska C sai pöydästä ristiässän, tarkoittaa tämä ristikuningasta*)
 B (ei ole puhevuoroa)
 C: pas

- D (ei ole puhevuoroa)
 A: viisi ruutua (*pt C maalasi ruutuässän ja kuningas nousi pöydästä, nyt siis maalattiin ruuturuova*)

B—(ei ole puhevuoroa)

- C: pas
 A: viisi herttaa (*herttasotamies!! C on nimittäin maalannut Hk:n ja r:n*)

Loppumaalaus:

- C: pas
 A: seitsemän grandissimo!

Oli tärkeää, että A, valmistellessaan grandipeliä, maalasi Rik:n, Ru r:n ja Hs:n, jotta C tietää olla ottamatta korkeilla, jos B alkaa lyömällä mitä hyvänsä näistä maista. Kun B ja D ovat vaihtaneet, seuraa:

Koputusmaalaukset:

- B: pas
 C: — (ei ole puhevuoroa, kun ei B koputtanut)
 D: pas
 A: — (ei ole puhevuoroa, kun ei vastustaja koputtanut).

2. Maalaamaton misäri. (Luonnonmisäri, passimisäri)

Maalaamaton misäri pelataan, kuten edellä jo on selostettu, jos ensi kierrolla kaikki passaavat.

Misäriässä on vältettävä tikkien ottamista ja ennen kaikkea ässien ottamista, siis sellaisten tikkien ottamista, joissa on ässiä.

Kun keskuskortit on (jakojärjestyksessä) jaettu, suoritetaan **vaihdot** siten, että ensin antavat jakajasta seuraava (vv) ja jakajan puoluetoveri kumpikin kortin puoluetovereilleen ja nämä taas takaisin yhden kortin.

Muistisääntö: »pakka antaa» s.o. sekoitetun pakan molemmin puolin istuvat antavat ensin vaihtokorttinsa. Huomattava on, että 1) pakan on oltava oikealla paikallaan ja 2) tämä sääntö koskee **vain** luonnonmisäriä.

Koputusmaalaus alkaa työntekijästä ja loppuu, jos kaikki passaavat ensikierrolla; muussa tapauksessa on kummallakin koputtajan vastustajista vielä vastakoputus-oikeus.

Huomautus. Usein sovitaan niin, että työntekijä saa maalata: »kuulo», jolloin hän vielä saa koputtaa, vaikka toiset olisivat passanneet. Myönteisessä tapauksessa seuraava vielä vastakoputuskierto.

Alkulyönnin suorittaa työntekijästä seuraava (vv) = etumies.

3. Kotka.

Kotkia pelataan neljä.

Jako.

Kaikki kortit jaetaan. Keskelle siis ei mitään.

Maalaukset.

Kotkassa on joko **maalattava** heti **slammi**, siis vähintään kuusi misäriä, väriä tai grandia **tai** sitten **passattava**. Jos kaikki **ensikierrolla** passaavat, pelataan **luonnonmisäriä** kuten edellä (B 1. **Maalaamaton misäri**) on selostettu.

Pelien ja maitten arvojärjestys on muuten sama kuin

alkupeleissä, paitsi, että misäri on hypännyt värien ohi grandin alapuolelle, siis (alimmasta ylimpään): **pata, risti, ruutu, hertta, misäri, grandissimo.**

Alkumaalaukset.

Niin pian kuin joku on **ensikierrolla** jotain **maalannut**, kiertävät maalaukset jatkuvasti, kunnes **jokainen** on kahdesti passannut.

Kysymyksessä on tällöin ensi sijassa kilpailu määräämisvallasta ja vaihtamisoikeudesta — siis huutokaupasta, jossa ei eri kiertojen maalauksilla, kuten alkupelissä oli, ole verraten tarkoin määrättyä merkitystä. Silti on jokaisella kotkamaalauksella aina joku merkitys. Värimaalauksella tarkoitetaan aina joko 1) ehdotettua valttimaata tai (sen maan) ässää.

Jos esim. A maalaa: »kuusi ristiä», B: »kuusi ruutua» ja C sitten »kuusi herttaa», antaen yli neljä vahvaa ristiä, ymmärtää A, että C:llä on herttaässä ja että peli on tarkoitettu pelattavaksi seitsemässä ristissä. Jos hän ei ota tätä uskoakseen, ymmärtää hän sen ainakin silloin, kun C itse maalaa: »seitsemän ristiä».

Vaihto.

Korkeimman maalauksen tekijä antaa puoluetoverilleen **neljä** lehteä ja **tämä** vuorostaan takaisin myös **neljä** korttia.

Vastapuoli ei saa vaihtaa.

Välimalaukset.

Vaihdon jälkeen on sen, joka teki edellisen maalauksen, puhuttava, joko passattava tai maalattava.

Kotkan luonteesta johtuen, se kun jo alunpitäen on (vähintään) kuudessa, ei välimaalauksiin ole paljontaan tilaisuuksia, mutta esiintyy niitä kuitenkin kuten luvussa Pelitaito, Kotka, on esitetty.

Loppumaalaus.

Maalauksia ja passaamisia jatketaan, kunnes kumpikin pelaajapuolen pelaaja on kahdesti passannut. Näitä passauksia edeltänyt (viimeinen) »loppumaalaus» määräsi pelilajin ja korkeuden.

Pelaajapuolen vaihdon jälkeen ei vastapuolella ole muuta puhevaltaa kuin oikeus koputukseen.

Huomautus: Vaihdon jälkeen on pelaajapuolen kunnolla ja selväääänisesti maalattava loppuun, kunnes kumpikin on kahdesti passannut. Vaikeneminen ei riitä ja sääntöjen vastaiset lausunnot, esim.: »olkoon pata-peli» tai »jääköön siihen» ovat ehdottomasti tuomittavia.

Koputusmaalaus.

Ensimmäinen puhevuoro on sillä, joka istuu viimeisen maalauksen tekijän vasemmalla puolella, toinen hänen pt:llaan. Vastakoputusoikeus kiertää myötäpäivää.

Koputusten vaikutus sama kuin edellä (IV B Alkupelit, koputusmaalaukset) on selostettu.

Alkulyönti.

Alkulyönnin suorittaa viimeisen maalauksen tehneen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja.

Huomautus. Joskus, esimerkiksi kun on vain niukasti aikaa käytettävissä, pelataan yksinomaan kotkia. Peli

ryhmitetään silloin niin, että pelataan neljän pelin erää eli sitsejä, jonka jälkeen suoritetaan paikkojen vaihto ja uusi ryhmitys. Kun kaikki pelaajat ovat pelanneet parittain yhdessä, neljän miehen osallistuessa siis kolme erää, on pelattu niisanottu kotkakerros eli »kotkaslengari». Jos peli vielä jatkuu, »puretaan» kierros päinvas-
taisessa järjestyksessä.

V. PISTELASKU JA KIRJANPITO.

A. Pistelasku.

Pelissä saavutetut pisteet jaetaan kahteen luokkaan: viivan (poikkiviivan) yläpuolelle ja viivan alapuolelle merkittävät.

Viivan alapuolelle merkitään ainoastaan maalielin tikkien lukumäärästä saadut pisteet ja näihin liittyvät »ulosmenot» eli alatavoitteet. Kaikki muut pisteet merkitään viivan yläpuolelle.

Läpipelatuista peleistä saa pisteitä seuraavasti:

7:n pelistä	4500
6:n pelistä	3000
5:n pelistä	2000
4:n pelistä	1000

Pieteistä saa pisteitä seuraavasti:

7:n pelissä I pietistä	1700, seuraavista à	700 (kpl:lta),
6:n pelissä I pietistä	1100, seuraavista à	600 (kpl:lta),
5:n pelissä à	500 jokaisesta pietistä,	
4:n pelissä à	400 jokaisesta pietistä.	

Se puolue, jolla on valttipelissä yhteensä useampia ässiä ja valttihonörejä (valttiässä lasketaan kumpaisenkin ryhmään kuuluvaksi, siis huomioidaan kahteen kertaan) saa laskea

Ässistä ja honöreistä:

niitten lukumäärä \times pelin korkeus \times 10.

Karonkista ¹⁾ saa pisteitä valttipelissä:

Kaksinkertaisesta ässäkaronkasta	400
Yksinkertaisesta ässäkaronkasta	200
Valttikaronkista: rouvan karonkasta	200
sotamiehen karonkasta	400
kympin karonkasta	600
jne.	

Siis sarjan kasvaessa yhdellä, nousee pistemäärä 200:lla.

Sivumaan karonkista saa puolet siitä, mitä valttikaronkista, siis sarjan kasvaessa yhdellä, nousee pistemäärä 100:lla.

Muistiohje: Kympin karonkan tai sitä pitemmän karonkan ollessa kysymyksessä saadaan pistearvo seuraavasti: Luvusta 13 vähennetään karonkan päätekortin numeroarvo ja erotus kerrotaan valttikaronkan ollessa kyseessä 200:lla ja sivumaan karonkan ollessa kyseessä 100:lla. **Esim. Valtissa** on seitikon (7:n) karonkka; lasketaan $13-7=6$; pisteet $200 \times 6=1200$ pistettä.

Ylitikistä saa: kustakin ylitikistä **200 pistettä** kuitenkin huomioonottaen ettei neljän pelissä saa ylitikeistä mitään.

Karonkista saa pisteitä grandipelissä:

Ässäkaronkista kaksinkertaisesti sen, minkä saisi valttipelissä, siis

¹⁾ Karonkka on joko ässästä alaspäin ulottuva »samassa kädessä» = samalla pelaajalla oleva sarja, jossa on vähintään kolme korttia tai samassa kädessä oleva kolmen ässän (= yksinkertainen ässäkaronkka) tai neljän ässän (= kaksinkertainen ässäkaronkka) sarja.

kaksinkertaisesta ässäkaronkasta 800
yksinkertaisesta ässäkaronkasta 400

ja kaikista eri maitten karonkista saman, kuin valttipelissä saisi valttimaan karonkasta.

Läpipelatuista peleistä (läpimenosta), pieteistä ja ässistä & honöreistä samoin kuin ylitikeistä saa grandipelissä samat pistemäärät kuin valttipelissäkin.

Tällöin on huomattava, että grandissimopelissä lasketaan valttihonörien lukumääräksi se luku joka saadaan, kun (puolueella olleitten) ässien lukumäärään lisätään luku 1. Se puolue, jolla siis oli useampia ässiä, saa merkitä »ässistä ja honöreistä». Jos molemmilla puolueilla oli kaksi ässää, saa vain pelaajapuoli merkitä ässistä & honöreistä, siis 5:stä (laskettuna 2 ässistä = 2 ja 3 honöristä = 3, yhteensä 5 ja pisteitä: $5 \times$ pelin korkeus $\times 10$). (Poikkeus: katso »trikki»).

Maalatussa misärissä lasketaan pisteet läpipelistä tai pieteistä samoin kuin valttipelissä (ja grandissa). Lisäksi lasketaan vastapuolen tikkeihin menneistä ässistä pisteitä siten, että kyseisen tikin järjestysnumero kerrotaan sadalla. Esim. jos toinen puolue saa 12:nteen tikkiinsä kaksi ässää, merkitsee vastapuoli hyväkseen $1200 + 1200 = 2400$.

(Voidaan myös sopia niin, että ässien arvoksi merkitään I=200, II=400, III=600 ja IV=800, siis nousevasti niitten »putoamisjärjestyksen» mukaan, tikkien järjestysnumeroista riippumatta).

Maalaamattomassa eli passimisärissä lasketaan kummallekin puolelle hyväksi

1) vastapuolen tikkeihin joutuneista ässistä pistemäärä:

tikin järjestysnumero $\times 100$ (tai 200, 400, 600 ja 800, jos niin on sovittu)

2) vastapuolen ottamista tikeistä à 100 pistettä kappaaleelta.

Käytännössä tehdään aina niin, että pelin päättyessä lasketaan kummankin puolen tikit, isommasta luvusta vähennetään pienempi, jäännös kerrotaan sadalla ja merkitään (tikeistä voittaneen hyväksi) kirjanpitoon. Ässistä tulevat pisteet voidaan sitä mukaa kuin ne »putoavat» merkitä kirjoihin, mutta koska numerosarekkeet tällöin suuresti kasvavat, merkitään useimmiten molemmille puolille joutuneitten ässien numeroarvot (= tikin järj. n:o) sivulle muistiin, suoritetaan vähennyslasku ja merkitään (ässistä voittaneen hyväksi) kirjanpitoon.

Kaikki, mitä yllä on selostettu, merkitään siis viivan yläpuolelle.

Viivan alapuolelle merkitään luvut, jotka saadaan, kun valtti- tai grandipelissä saatujen tikkien lukumäärä kerrotaan pelin korkeutta osoittavalla luvulla.

Esim. Pelaajapuolue saa 6:n pelissä 11 tikkiä; pisteet $11 \times 6 = 66$. — Koska summa on yli 60, tulee eteen 2 (I ulosmeno = 200) siis 266. — Vastapuolue sai 2 tikkiä; pisteet $2 \times 6 = 12$.

Sitä mukaa kuin viivan alapuolelle kertyy pisteitä, lasketaan ne kummallakin puolella yhteen ja sille puolelle, joka ensin saavuttaa 60 pistettä, merkitään I ulosmeno (I alatavote): 200 pistettä. Silloin vedetään molemmille puolille uusi poikkiviiva, jonka alle taas tikkien lukumäärästä koituvat pisteet merkitään.

Puolue, joka taas ensin saavuttaa 60 pistettä saa ulosmenon. Ulosmenot nousevat kummallakin puolueella

(erikseen), ollen I ulosmeno 200, II 400, III 600, IV 800 jne. 200 pisteen välein.

Kun jompikumpi puoli on saanut II, eli siis 400:n ulosmenon, alkavat kotkat.

Maalimisärissä lasketaan pisteet viivan alapuolelle samoin kuin yllä selostettiin, huomioonottaen, että kumpikin puolue merkitsee viivan alle pisteet **vastapuolueen ottamien tikkien luvun mukaan.**

Jokaisen maalatun kotkan jälkeen vedetään uusi **poikki-viiva** siitä huolimatta, saiko toinen puoli ulosmenon vai ei.

Edellisessä kotkassa saavutettu pistemäärä ei siis vaikuta seuraavan kotkan ulosmenon saantimahdollisuuksiin.

Luonnonmisäristä ei viivan alle merkitä mitään.

Triikki.

Triikki on valtti- tai grandipeli, jossa pelaajapuoli saavuttaa vähemmän tikkejä kuin vastapuoli. Silloin ei pelaajapuoli saa merkitä mitään »ässistä ja honöreistä», mutta kylläkin vastapuoli omistaan, olipa niitä kuinka vähän hyvänsä.

Esim. 5 grandin pelissä pelaajapuoli sai vain 6 tikkiä. Vastapuolella, joka siis sai 7 tikkiä, oli yksi ässä.

Vastapuoli laskee silloin 1 ässä + 2 honöriä = 3; pisteitä $3 \times 5 \times 10 = 150$ (Lisäksi tietysti 5 pietiä à 500 = 2500 ja viivan alle $7 \times 5 = 35$).

Maalattuun misäriin ei triikki vaikuta.

Koputuksen ja vastakoputuksen vaikutus.

Jos peli on koputettu, saa **voittajapuoli**, s.o. se puoli, joka on pelannut läpi tai päinvastaisessa tapauksessa se puoli, joka teki »pelaajille» pietejä (maalipelissä) mer-

kitä **kaikki omat, viivan yläpuolelle tulevat pisteensä kaksinkertaisina**, jos koputus oli »yksinkertainen» ja **nelinkertaisina**, jos peli oli »vastaan koputettu».

Hävinyt puoli merkitsee pisteensä yksinkertaisina.

Luonnonmisäristä vaikuttaa koputus ja vastakoputus vain sen, että koputtamattomana laskettujen pisteitten **puhdas eroitus kaksinkertaisena** tai **nelinkertaisena** merkitään voittajapuolen kirjanpitoon.

Jos siis ässät merkitään kirjanpitoon sitä mukaa kuin ne »putoavat», on ne merkittävä molemmille puolille kaksin- tai nelinkertaisina (koputusasteesta riippuen).

Jos on päätetty, että **4:n peliä ei koputtamattomana** pelata, levitetään kortit tällaisen tapauksen sattuessa (heti kun koputuskierros, nyt siis »passattuna», on mennyt) nähtäviksi ja kirjanpitomerkinät tehdään kuin jos peli olisi läpipelattu ja **pelaajapuoli ensin olisi saanut omat (10) tikkinsä.**

Maalattu neljän misärin peli pelataan (ässien vuoksi) **koputtamattomanakin.**

Jos pelataan yksinomaan kotkia, merkitään ensimmäiseksi ulosmenoksi (molemmin puolin, kun sellainen saavutetaan) 600.

B. Kirjanpito.

Jos käytettävissä on pystyviä »kirjanpitäjiä», on edullisinta, että kumpikin puoli pitää erikseen kirjaa.

Sama pelaaja voi pitää kirjaa myös molemmille puolille. Silloin vedetään paperille (myös) pystyviiva, jonka

vasemmalle puolelle (kohteliaisuudesta ensimmäiseksi) merkitään vastustajan ja oikealle puolelle omat pisteet. (Tämä on niitä harvoja kohteliaisuuksia pelissä, jonka aikana ei yleensä armoa anneta eikä pyydetä).

Jos sitsi eli erä päättyy tasapeliin t.s. eroitus on pienempi kuin 10 pistettä, uusitaan se yleensä ja uusitun erän lopputulos (erotus) kerrotaan, ennen pääkirjaan viemistä, kahdella.

Erän päätyttyä lasketaan kummankin puolen pisteet yhteen, suuremmasta vähennetään pienempi, erotuksen kaksi viimeistä numeroa pyyhitään pois (jos luku on yli 50, koroitetaan edellinen numero) ja täten saatu puhdas pistemäärä viedään pääkirjaan.

C. Vanha laskutapa.

Vanhan laskutavan mukaan laskettiin läpimenosta:

7:n pelissä	2100
6:n »	1300
5:n »	500
4:n »	400

Nämä luvut olivat sopivia siihen aikaan, kun 1) koputuksia ei käytetty 2) maalattuja misärejä ei ollut 3) misärissä ässät laskettiin à 100.

Nykyisin tämä laskutapa on aivan sopimaton, koska läpipelätusta pelistä sen mukaan saa naurettavan pienen pistemäärän ja pelin päämääräksi tulee toisen puoleen houkuttelemisen pelaamaan liian korkeaa peliä ja siitä johtuva »tienaaminen» pieteillä.

D. Kirjanpitoesimerkki.

	BD	AC	
Koputettu maalimisäri n:o 31			
	BD	AC	
ässä 5		1 ässä	
» 11		3 »	
3 pietiä 23		4	
	39		
	2 × 39 = 78		
	4		
	74	→	7400
7 ristin peli n:o 12	{ kolme pietiä	3100	1000 risti-kahdeksikon karonkka 560 ässät & honörit (8 × 7 × 10)
Koputettu misäri N:o 21			
	BD	AC	
ässä 10		9 ässä	
» 10			
» 12			
tikit 1			
	33		
	9		
	2 × 24 = 48	→	4800
7 grandin peli, n:o 1	{		600 pata-kympinkaronkka 200 hertta-rouvankaronkka 400 yks. kert. ässäkaronkka 630 ässät & honörit (9 × 7 × 10) 4500 läpimeno (kotiinmeno)
		WC	291 tikit & ulosmeno
		21	470 » » » N:o 12
		24	54 tikit N:o 31
		1300	←

Pelin tässä vaiheessa on puolue BD 5340 pistettä voitolla eli, pääkirjaan vietyä (jota ei tehdä ennenkuin neljä kotkaa on pelattu loppuun), 53 pinnaa voitolla = tasoitettuna 5:llä jaolliseksi 55 pinnaa. Tämä olisi, 10 pennin pinnaa käyttäen, viisi ja puoli markkaa.

VI. PELITAITO JA -TEKNIKKÄ.

A Maalaukset alkupeleissä.

1. Yleisiä periaatteita

Alkupelissä on syytä maalata ensikierron väri, (kun pelaajalla sellainen on) jos

- 1) muissakin maissa on suhteellisen hyvät kortit,
- 2) mahdollisuudet pelata luonnonmisäri ovat huonot,
- 3) puoluetoveri jo on maalannut ensi kierron värin,
- 4) vastapuoli on maalannut värin, jossa itsellä on erittäin huonot kortit (vähän ja pieniä tai ei ollenkaan).

Kolme tai neljä ässää (maalaukset »yksi grandia» tai »kaksi grandia») maalataan samoin edellytyksin.

Varsinkin silloin, kun kolme miestä jo on passannut, on tärkeää ratkaista passaako vai maalaako, koska edellisessä tapauksessa seuraa luonnonmisäri.

Pelin voi hyvin jättää misäriksi, jos

- 1) on renomaa, jossa on vain kaksi, yksi (tai ei yhtään) korttia ja
- 2) on ainakin yksi, mieluummin useampikin kakkonen ja
- 3) on muutama kiinniottolehti, mieluummin kuningas.

Hyvä on, jos lisäksi on yksi tai kaksi (jopa kolme) ässää. Ylläesitetyt viitteet pitävät paikkansa myös toisen kierron maalaamisperiaatteisiin nähden.

Kolmannella (j.n.e.) kierrolla **maalataan ässä** (kuningas j.n.e.) **vain** siinä tapauksessa, että itse tai puoluetoveri on maalannut ensi- tai toisen kierron värin ja aikomuksena on tosiaan ottaa peli. Muuten on ässä jätettävä maalaimatta.

Ensi- tai toisella kierrolla on syytä **maalata misäri**, jos on runsaasti pikkukortteja kaikissa maissa, joukossa myös joku kakkonen.

Huomatkaa tarkoin ylläesitetyn mukainen ero hyvien luonnonmisäri- ja hyvien maalimisärikorttien välillä. Vasta-alkaja erehtyy tässä asiassa melkein aina.

Jos puoluetoverinne on maalannut ensi kierron värin ja teillä itsellänne on hyvät maalimisärikortit, niin maalata misäri (niin alhaisena kuin mahdollista).

Otettuumme keskuslehdet, annatte yli kaikki kortit hänen ensikierron väristään. Hänellä on silloin mainio tilaisuus valita valtti- tai misäripeli — kaikkien olosuhteitten mukaan.

Jonkinlaisena osviittana siitä, kuinka korkealle voi maalata, kun pt. on maalannut I tai II kierrolla, esitettävään:

- 1) viiteen asti voitte maalata, jos pt:n ensi kierron värin lisäksi puolueella on yksi tai kaksi ässää ja teillä itsellänne on ensi kierron väriin kolmen kortin vastaus.
- 2) kuuteen asti voitte maalata, jos pt:n ensi kierron väriin on vähintään kolmen kortin vastaus ja niistä vähintään yksi honöri ja lisäksi sivumaissa on maalattu tai muuten todettu vähintään kolme pitävää korttia

II kierron väriin täytyy olla **vastaavasti** vahvempi vastaus.

Muuten on skruuvi sellainen peli, ettei tarkkoja ohjeita voi antaa. Jokainen tilanne on sellaisenaan (in casu) arvosteltava.

Pääperiaate maalauksissa on, että **se** pelaaja tekee **ostomaalauksen** ja ottaa **keskuslehdet, jonka pt. on maalannut värin, josta puolue suunnittelee valttimaata.**

Tämä siitä syystä, että **valtit** yleensä pyritään saamaan **yhteen käteen ja ässät vastapäätä**, siis »valttimiehen» pt:lle.

Poiketkaa ylläesitetystä maalausperiaatteesta, jos

1) Teillä on vain yksi kortti tai ei mitään pt:n värin vastaukseksi, koska valtit nyt siis joka tapauksessa saadaan yhteen käteen.

2) jos teillä on viisi tai kuusi korttia pt:n värin vastaukseksi, jos aiotte pelata kuppipeliä ja jos pt:lla on viimeinen maalaus ja peli nousisi turhan korkealle Teidän vielä maalatessanne.

Virheellisiä maalauksia ei pidä tehdä; ei myöskään pidä jättää mitään **maalaamatta**, joka hyödyttää puoluetoveria. Erikoisen tärkeää on maalata omat ässät (**pitävät** kuninkaas j.n.e.) silloin, kun pt:n kädessä tulee olemaan valtti-maa.

Vastapuoluetta hyödyttäviä maalauksia ei saa tehdä. Esim. jos vastapuolue on maalannut ensi kierron (tai toisen kierron värin) ja Teillä on sama väri toisen kierron värinä, ei sitä pidä maalata. Samoin: jos on selvää, että vastapuoli ottaa pelin, ei pidä maalata omia ässiään.

Joskus on syytä jättää maalaamatta I ja II kierron värit tai — jos pt. on maalannut — luopua nostomaalauksesta vastapuolen hyväksi vain sillä perusteella, että vastapuolelle varmasti voi tehdä pietejä.

Tyypillisenä esimerkkinä voidaan mainita tapaus, kun pelaajalla on vahvat kortit vastapuolueen maalaamisissa I

ja II kierron väreissä ja lisäksi muutama kakkonen, jotka takaavat, ettei vastapuoli pysty muuttamaan peliä (maali-) misäriksi.

Esim. Vastapuoli on maalannut I kierrolla ristin ja II kierrolla ruudun ja Teillä on kädessä

H: ä 8

Ru: ä k 2

Ri: k s 9 7 2

P: k 7

Nyt on täysi syy olla maalaamatta. Jos vastapuoli pelaa risti valttina, menettää se valtissa 4 varmaa tikkiä, ruudussa lisäksi 2 ja hertassa tai padassa todennäköisesti yhden. Trikin uhka: Jos vastustaja pelaa ruutu valttina on tulos todennäköisesti yhtä huono. Mahdollinen kuppipeli ei vetele, sillä Te pystytte kuppamaan yli sekä hertassa että padassa, jos ne ovat ov:n renomaita ja pt:nne kuppaa (tarvittaessa) ruudut ja ristit.

Misäri ei käy, sillä vastustajalle syötetään lopputikit ruudussa ja ristissä (noin 7 tikkiä).

Olosuhteitten pakosta on säännöistä usein poikettava.

Niinpä on maalattava jo ensi kierrolla vajaan väri, jos muut maat ovat vahvoja ja luonnonmisärikortit huonoja. Tämän voi hyvin tehdä, jos on esim. ko. maassa

1) vain neljä honöriä, eikä muuta,

2) rouvan karonkka ja yksi pieni,

3) kaksi korkeaa honöriä ja neljä pientä,

4) ässä ja kuusi pientä.

Viimeksimainitussa tapauksessa voi kehittyä mainio peli, jos on sikäli onnea, että valtaosa honöreistä on pt:lla.

Täydellinen passiivisuus on aina haitaksi.

Aloite on pyrittävä ottamaan omiin käsiin.

Teidän on pyrittävä maalauksilla ohjaamaan peli siihen, että se on Teille edullisin. On pyrittävä voittamaan mahdollisimman paljon ja, jos on hävittävä, häviämään mahdollisimman vähän, ts. kahdesta pahasta on valittava pienempi paha.

Jos on aivan kurjat misärikortit: kaikissa maissa kortit viitosen ja rouvan väliltä eikä renomaata (tai tässä tapauksessa myös: on luonnonreno ja joutuu ensin itse antamaan yli — jos tulisi luonnonmisäri), on häikäilemättä maalattava: joko kolme grandia, tai kolme — (paras maa) tai vain yksi — (paras maa).

Jos sitten vastustaja yltyy maalaamaan, ottakoon pelin ja jos taas pt. maalaa ensi tai toisen kierron värin, on siitä kehitettävä — usein hyväkin — peli.

Ylivahva maa voidaan maalata, kuten jo edellä on selostettu joko sanomalla **ensi kierrolla** suurempi lukuarvo kuin on tarpeen tai maalaamalla samaa väriä **sekä ensi että toisella** kierrolla.

Tällaiseen maalaukseen on syytä, jos samassa maassa on esim. sotamiehen karonkka ja kaksi pientä tai esim. neljä honöriä ja kolme pientä tai jotakin vastaavaa.

Ensiksimmäistä tapaa on käytettävä vain silloin, kun kädessä on vielä toisen kierron väri, jonka aikoo maalata toisella kierrolla. Muuten on parempi käyttää jälkimmäistä tapaa, jolloin pt:kin voi maalata I, II ja III kierrolla, pelin vielä nousematta liian korkealle.

On muuten aina tarkoin harkittava, eikö edellämäinussa tapauksessa ole mahdollisuutta maalata suoraan kuuteen, jolloin siis vastapuolue ei saa vaihtaa.

Usein ovat kortit sellaiset, että niitten nojalla on mah-

dollisuus maalata mitä moninaisimmalla tavalla. Silloin on tarkoin harkittava, miten maalaa.

Peliesimerkki n:o 2. Pelaajalla on:

H: ä

Ru: ä k 9 8 2

Ri: ä k 10 9

P: r 2

Näitten korttien perusteella voi maalata **ensi kierrolla**:

- 1) Yksi grandia, koska on kolme ässää,
- 2) kolme grandia, koska on yleensä hyvät kortit,
- 3) kolme ruutua, koska on hyvät kortit ja ruutu erikoisen vahva,
- 4) kolme ristiä, koska on hyvät kortit ja risti erikoisen vahva,
- 5) yksi risti, koska on vajaa ensikierron väri,
- 6) yksi ruutu, koska on vajaa ensikierron väri,
- 7) pas, koska on hyvät luonnonmisärikortit.

Näitä eri vaihtoehtoja arvosteltaessa on todettava

- 1) oli huonoin: jos ensi kierrolla maalaa grandin, jää jompikumpi toisen kierron väreistä Ru tai Ri, ilmaise-
sematta.
- 2) kolme grandia maalattaessa on se vaara tarjolla, että pöydästä nousee runsaasti pataa ja herttaa, jolloin hyvä peli voi mennä pilalle (näitä maita ei kokonaisuudessaan saisi annettua yli)

3 ja 4) ovat melko hyviä, mutta peli nousee heti korkealle. Huomattava on, että jos ensi kierrolla maalataan »kolme ristiä», on II kierrolla maalattava »kolme ruutua» tai jos I kierrolla maalataan »kolme ruutua» on II kierrolla maalattava »neljä ristiä».

Näin ollen vaihtoehto 4) on parempi kuin 3) (Miksi?)

Jos ei toisten maalaukset estä, on sitten III kierrolla maalattava vielä »kolme grandia», jolloin Ru ja Ri ässät ilmenevät. Hertaässä ei välttämättä tarvitse maalata, eikä Ru ja Ri kuninkaita ole syytä maalata, mikäli ei sitä tehdä välimaalauksissa sen jälkeen kun on ilmennyt, että on mahdollisuuksia grandissimopeliin (pt:lla vahva H ja P)

- 5) yksi risti on paras maalaus; silloin voi II kierrolla vielä maalata ruudun — pelin liiaksi nousematta, pt. voi myös maalata I tai II kierron mahdolliset värinsä ja ässät, vieläpä kuninkaat voidaan maalata, jos se katsotaan tarpeelliseksi (grandipeliä varten, ei muuten)
- 6) vaihtoehto on huonompi kuin 5) (Miksi?)
- 7) Passaamiseen ei ole syytä; todennäköisesti kehittyä erittäin hyvä maalipeli ja passimisäriä silmällä pitäen korteissa on seuraavat heikkoudet:
 - 1) ristiväri on perin huono,
 - 2) patakakkosesta ei ole suurtakaan hyötyä, koska pata on perin lyhyt. Vain siinä tapauksessa, että pata on pt:n renomaa ja hän antaisi sitä yli, voisi kehittyä tuottoisa l. misäri, mutta siinä tapauksessa olisi varmasti myös omalla puolueella mahdollisuus erinomaiseen valttipeliin jossakin muussa maassa kuin pataassa,
 - 3) ruudussakin saisi olla, kakkosen lisäksi, joitakin pienempiä lehtiä.Tässä pelissä ei ole suurtakaan pelkoa siitä, että vastapuolue maalaisi misäriä viittä korkeammalle, ja sillä se ei peliä vielä saa. Jos se maalaisi 6 misäriä, olisi sillä edessä melko varma tuho: patakakkonen pt:lle annettuna ja oikein käytettynä tekisi kamalaa jälkeä vastapuolueelle, kun nyt

tarkasteltu pelaaja heti alkuunsa renottaisi sekä hertan että padan ja vielä omaisi ruutukakkosen »takataskussa».

Jos Teillä pelin alkaessa on kädessäne sekä **3 ässää** että **I kierron väri**, on väri ensin maalattava ja vasta II kierrolla grandissimo; jos on I kierron värin lisäksi II kierron väri, on se maalattava II kierrolla ja ässät vasta III kierrolla j.n.e.

Jos pelin alkaessa on kädessä 4 ässää, voi ne maalata **joko I kierrolla: »kaksi grandissimo»** (yhden sijasta) tai sekä I että II kierrolla: maalaamalla I kierrolla »yksi grandissimo (tai yleensä: mahdollisimman matala grandissimo) ja II kierrolla vielä grandissimo. Ensimmäistä tapaa on käytettävä vain siinä tapauksessa, että on myös toisen kierron väri maalattavana. Muuten on käytettävä jälkimmäistä tapaa.

Hyvin monet pelaajat käyttävät sellaista tapaa, että puoluetoverin maalattua I kierrolla kolme tai neljä ässää, maalaavat I tai II kierrolla täysin vajaan värin, usein muutta mutkitta pisimmän värin. Tämä on kerrassaan huono tapa. Ei pidä maalata väärin I tai II kierron väriä, se kostaa useimmiten itsensä. On paljon parempi antaa pt:n nostaa keskuslehdet (yhden tai kahden grandin) maalauksellaan ja vasta sen jälkeen — välimaalauksilla — hakea sopivin valttimaa. Monta kertaa keskuslehdet muuten tällaisessa tapauksessa antavat viitteen tulevasta valttimaasta.

Sellaisessakaan tapauksessa, että vastapuoli maalaa misärin, ei pidä innostua maalaamaan liian korkealle vain sen perusteella, että I tai II kierrolla on tullut maalatuksi 3 tai 4 ässää — jos ei niitten tueksi ole I tai II kierron väriä. Antaa pelin mennä misäriksi. Silloin on vain otettava ässät sisään eli kotiin (=otettava ässätikit) **heti alussa** (mikäli ei jotain niistä säästetä pt:n koputtamalla ilmaiseman

kakkosen varalle) — ja sitten yritettävä runsailla pikkukorteilla pelata vastapuolelle pietejä.

Hyvin monet käyttävät myös sellaista tapaa, että heti puoluetoverin maalattua I kierrolla »kolme grandia», maalaavat pisimmän maansa. Tämä on huono tapa. Jos ei ole I kierron väriä, on passattava, ja jos ei ole II kierron väriä, on myös toisella kierrolla passattava ja siis annettava pt:n nostaa keskuslehdet.

Kolme — (parhaassa maassa) on parempi maalaus kuin kolme grandia, koska paras maa heti tulee ilmaistuksi ja ennen kaikkea, koska peli ei vielä nouse niin korkealle kuin grandia maalattaessa.

Jonkinlaisena osviittana muuten mainittakoon, että »kolme grandia» katsotaan voitavan maalata, jos honorejä on kädessä yhteensä noin 7 kpl. Jos ne ovat korkeita, siis runsaasti ässiä, kuninkaita ja rouvia, riittää vähempikin. Ja lisäksi, kuten jo on huomautettu; jos on kurjat misärikortit, on maalattava pietivaarasta huolimatta.

Muistisääntö. Jos Teidän muuten on vaikea muistaa, mitä vastustaja maalaa, voitte käyttää sellaista tapaa, että siirräte kädessänne maalatun maan kortit sille puolelle, millä (I tai II kierron) naalaja istuu. Tämä toimenpide on ehdottomasti suoritettava niin, ettei kukaan näe, monenko kortin rypmiä siirreltiin.

Puoluetoverin maalaukset täytyy aina ilman muuta muistaa.

2. Katkaisumaalaus.

Jos näyttää siltä, että omalla puolella ei ole mitään tai hyvin vähän sanottavaa, ja että vastapuolue pääsee maalaamaan perusteellisesti hyviä korttejaan, voidaan tämä ehkäistä n.s. katkaisumaalauksen avulla.

Tällöin voidaan maalata:

- 1) I kierrolla kuusi misäriä, jonka voi maalata, jos todelta on runsaasti aivan pieniä lehtiä ja vähintään kaksi kakkosta. Tämän maalauksen voi paremmin tehdä se, joka maalaa jälkimmäisenä, pt:n passattua,
- 2) viisi misäriä, joka myös edellyttää hyviä misäri-lehtiä s.o. parisen kakkosta ja yleensä pieniä lehtiä,
- 3) reipas maalaus vahvassa maassa: joko neljä tai viisi. Tämä maalaus on tehtävä vasta III kierrolla, kun oma puolue on passannut I ja II kierroilla.
- 4) puoluetoverien yhteinen misärimaalaus alku- ja lopukierroilla.

Seuraavassa selostetaan nämä eri maalaus- ja pelitavat. Tapaus 1 käsitellään myöhemmin maalatun misäriin yliantojen yhteydessä (VI. B. 6).

Tapaus 2 »viisi misäriä» on mitä yleisimmin käytetty ja samalla kaikkein huonoimpia maalauksia. Sitä seuraavan pelin onnistuminen on täysin sattuman varassa, joskus se onnistuu, joskus — ja useimmiten (jos nimitäin vastustajat ovat skruuvitaitoisia) — ei onnistu.

Vastustajalla on erinomainen etu vaihtamisoikeudessaan.

Viiden misäriin maalaus saattaa olla mitä kiusallisinkin omalle puoluetoverille, jolla ehkä ei ollenkaan ole misäri-lehtiä vaan ehkä hyvä I tai II kierron väri, jota ei nyt lainkaan pääse maalaamaan tai on pakko maalata heti viiteen asti tuhoisin seurauksin.

Hyvin useilla on tapana aina ja siekailematta maalata »viisi misäriä» vastapuolen maalattua kolme grandia tai 3 — (väri).

Tällaisesta tavasta saa kenet hyvänsä vieroitettua maalaamalla pari, kolme kertaa illassa »kolme grandia»

yleensä korkeahkoilla lehdillä (joilla saa varman 4-pelin kehitettyä), joitten joukossa on muutamia kakkosia ja kolmosia tai nelosia.

Viiden misäriin maalaajalle saa silloin järjestettyä kirvelevän selkäsaunan, useinkin lähes 100-pinnan (10000 pisteen) häviön.

Huomattavasti parempi tapa on tapaus 4): maalataan I kierrolla mahdollisimman matala misäri. Nyt voi puoluetoveri, jos hänellä myös on misärilehdet, maalata joko heti viisi misäriä tai, mikä on vielä tehokkaampaa, passata, kunnes vastapuolue on ilmaissut I kierron, II kierron värinsä, ässänsä, kuninkaansa ym. ja lopettaa maalaamisen, ja vasta nyt, kaikki tiedot saatuaan, maalata viisi tai (harkinnan mukaan) kuusi, seitsemän misäriä.

Jos sen sijaan misäri ei hänelle sovi ja hän pystyy tekemään pietejä valttipelissä, on hänellä täysi vapaus valita mitä ja miten tekee.

Tapaus 3: reipas maalaus vahvassa maassa III kierrolla antaa useimmiten melko hyvän tuloksen.

Kun on todennut, että ne maat, (se maa) joita vastustaja ei ole I eikä II kierrolla maalannut, ovat jotenkin vahvat, voi alemman niistä (sen) yht'äkkiä maalata III kierrolla. Se ei silloin ole ässämaalaus (kun kerran ei ole mitään maalattu I ja II kierroilla) ja voi juuri senkin perusteella suuresti harhauttaa vastapuolta, jonka ässämaalaukset menevät sekaisin.

Jos vastapuolue luopuu ja antaa ottaa nostokortit, on nostajan puoluetoverin tarkoin muistettava nostokortit, kunnes ylianto on suoritettu, sillä nostokorttien merkitys voi olla ratkaiseva. Katso: yliannot.

3. Kehoitusmaalaus.

»Valttimiehen», jolla on kädessään I tai II kierrolla maalatun tulevan valttimaan lehdet, ei pidä tehdä nostomaalauksia. Hänen puoluetoverinsa on se tehtävä, jos hänellä on tulevaa valttimaata kaksi tai useampia.

Jos nyt mainittu puoluetoveri syystä tai toisesta ei ole tehnyt viimeistä maalauksia, vaan on se joko valttimiehellä tai vastustajalla ja valttimies katsoo (omien korttiansa ja jo suoritettujen maalausten perusteella) että pt:n on »otettava peli», voi hän tehdä ns:n kehoitusmaalauksen.

Kehoitusmaalaus ei yleensä enää ilmaise maalaajan kortteja (— jos tässä suhteessa voi syntyä väärinkäsitystä, on ennen kehoitusmaalauksia kerran passattava —), ja tehdään se yleensä niin matalana kuin mahdollista. (värissä, grandissa tai misärissä). Jos pt. ei yhdestä kehoitusmaalauksesta ota uskoakseen, eikä siis suorita nostomaalauksia, voi kehoitusmaalauksia jatkaa, aina kerran välillä passaten, niin korkealle kuin peli sallii. Jos pt. yhä itsepintaisesti passaa, tietää valttimies, että pt:llä ilmeisesti ei ole mitään vastausta tai vain yhden kortin vastaus hänen maahansa.

Pellesimerkki n:o 3.

A:lla on H: ä k s 8 7 6

Ru: k r

Ri: r 3

P: 4 3 ja puoluetoveri =

C:llä on H: r

Ru: 10 8 7 5

Ri: ä s 4 2

P: s 10 9

Maalaukset:

I kierto: A: 1 hertta
B: pas
C: pas
D: pas

II kierto: A: pas
B: pas
C: pas
D: pas

III kierto: A: 2 herttaa (*ässämaalaukset, A:n kannalta välttämätön, koska muuten kaikki olisivat kahdesti passanneet, A joutuisi nostamaan keskuslehdet ja C:n mahdolliset ässätkin maalaamatta*)

B: pas
C: kolme ristiä (*ässämaalaukset*)
D: neljä pataa (*katkaisumaalaukset*)

IV kierto: A: pas (*odottaa*)
B: pas
C: neljä herttaa (*arvioi saavansa pelin*)
D: pas

V kierto: A: pas
B: viisi pataa (*D:n katkaisumaalaukset on otettu varteen; B:llä on siihen hyvä vastaus*)
C: pas (*ajattelee: yrittäköön vastapuolue kuppia padassa tai ottakoon A itse pelin, jos haluaa*)
D: pas

VI kierto' A: viisi ristiä (*kehoitusmaalaukset*)
muut: pas

VII kierto: kaikki: pas

VIII kierto: A: viisi ruutua (*kehoitusmaalaukset*)
muut: pas

IX kierto: kaikki: pas.

A on nyt varma siitä, että C:llä on korkeintaan yksi herttalehti. A joutuu ottamaan keskuslehdet ja saa jakelussa iloisena yllätyksenä herttarouvan. Viiden peli onnistuu todennäköisesti hyvin, jos ei keskeltä nouse paljon pieniä patoja.

A:n on luonnollisesti renotettava ensi sijassa pata.

4. Ostomaalaukset.

Ostomaalauksen on täytettävä kaksi ehtoa:

- 1) Ostomaalauksella ei saa pettää puoluetoveria.
- 2) Ostomaalaukset ei saa olla liian korkea.
 - 1) Jos ei omissa kortteissa ole enää mitään ilmaistavaa, jonka voisi tuoda esiin ostomaalauksen yhteydessä, on ostomaalaukset tehtävä suoraan suunnitellussa valttimaassa.
 - 2) Jos viimeinen maalaukset on puoluetoverin ja se on hänen valttimaassaan ja jo neljässä tai korkeammalla, on siinäkin tapauksessa, että vastauksena on kaksi tai useampia kortteja valttimaassa, tarkoin harkittava, onko syytä ottaa peliä vai jättää se pelitoverin otettavaksi.

Peliesimerkki n:o 4.

A:lla on kädessään: H: ä k 2
Ru: 9 8 6
Ri: 10 4
P: r s 8 4

Puoluetoveri C on I kierrolla maalannut ruudun ja A maalaa III kierrolla »kolme herttaa» (johon peli on kohonnut).

Jos tätä maalausta ei ylitetä, on se jätettävä ostomaalaukseksi. Ei siis saa nostaa aiheetta neljään ruutuun, koska se silloin on ilmeinen ruutuässämaalaus, ja siis pettää pt:a. Ei myöskään saa maalata enää herttakuningasta (siis »neljä herttaa») koska se aiheuttaisi pelin nousemisen viiteen (ruutuun). Nostaminen grandissa, misärissä, padassa tai ristissä olisi aivan siivotonta.

Jos sen sijaan vastapuolue vielä maalaa, esim. »neljä pataa» on »ostettava» »neljässä ruudussa» (ei missään tapauksessa »neljä ristiä») ja jos vastapuolue maalaa »neljä ruutua», (jolloin ruutuässä siis on heillä), on maalattava »neljä herttaa», jolla maalauksella herttakuningas nyt tulee ilmaistuksi.

Puoluetoveria ei saa pettää. Nyt esim. viimeksimainitussa tapauksessa herttamaalaus on tehtävä heti, jolloin se todella ilmaisee kuninkaan. Ei siis saa aiheetta myöskään passata välillä, jos kerran kuitenkin seuraavalla kierrolla on valmis maalaamaan yli.

Monet käyttävät tällaista huonoa tapaa vain päättämättömyytensä tähden: saadakseen hieman lisämiettimisaikaa.

Päättämättömyys johtaa aikaa myöten tappioon.

Peliesimerkki n:o 5.

A on maalannut I kierrolla: »yksi pata» ja II kierrolla »yksi ruutu».

Hänen pt:llaan C:llä on:

H: ä k 5 2
Ru: s
Ri: s 8 3 2
P: 10 9 8

C on III kierrolla maalannut herttaässän ja IV kierrolla herttakuninkaan, jonka jälkeen ov. maalasi »viisi ristiä».

Mitä on nyt C:n maalattava? Hän ajattelee: jos pöydästä nousee hyviä ruutuja, voi peli jäädä viiteen ruutuun, en siis turhaan maalaa kuuteen pataan. Sillä perusteella olisi maalattava »viisi ruutua». Mutta jos nyt nouseekin hyvä pata (eikä ruutuja) ja joudun antamaan padat yli, käsitti ehkä A ruutumaalaukseni ruutuässämaalaukseksi. Sen välttämiseksi **passaan ensin** kerran ja maalaan vasta **sitten »viisi ruutua».**

Jos ei vastustaja maalaa mitään (vaan siis passaa) Teidän puoluetoverinne maalattua **kolme grandia**, on Teidän jätettävä hänen maalauksensa **ostomaalaukseksi, mikäli ei** Teillä ole **I tai II kierron väriä.** Jos tällaiset on, on teidän maalattava ne — ja oikeilla kierroillaan, siis ensin kerran passattava, jos on II kierron väri. Puoluetoverinne tekee sitten ostomaalauksen, jos hänellä on kahden, kolmen tai neljän kortin vastaus Teidän väriinne. Jos sen sijaan vastauksena on 0, 1 tai yli 4 korttia väriinne, on hänen annettava Teidän ottaa keskuslehdet.

Jos Teillä, yllämainituin edellytyksin, on kolme (tai

neljä) ässää, tai itsellänne kolmen grandin kortit, ei niitä ole syytä maalata. Annatte 3 grandia maalanneen pt:nne ottaa keskuslehdet ja maalaatte vasta sitten, yliannon ja jakelun tapahduttua, korttinne.

Jos sen sijaan vastustaja maalaa väliin, maalaatte Tekin reippaasti korttienne mukaisesti.

Jos puoluetoverinne maalaa kolme — (värissä), on Teidän ostettava ylläesitettyjen periaatteitten mukaisesti, jotta hän voisi saada valtit yhteen käteen.

Jos saman puolueen pelaajista toinen on saanut riittävät tiedot (maalauksista) ja toinen (olosuhteista joutu-
tuen) niin niukat, että hän, jos joutuu suorittamaan jakelun, voi tehdä kohtalokkaan erehdyksen, on ensiksi mainitun annettava viimeksimainitun ostaa, jolloin ensiksimmäinen siis pääsee jakelemaan. **Esim.** A maalaa »3 grandia». Pt. C maalaa »4 pataa». A:lla on itsellään pataja 5 kpl. Jos hän ostaisi, eikä antaisi yli pt:n ensikierron väriä pataa, koska suunnittelee suurisuuntaista patakuppia, voisi C luulla, että A on padassa luonnonreno tai suhteellisen heikko ja jakelisi pois pitämättömät patansa! A antaa siis C:n ostaa, suorittaa itse jakelun ja maalaa sitten (ilmeisesti 6 tai 7) pataa!

B. Yllänto ja jakelu alkupeleissä.

1. Tavallinen valttipeli.

Kaikkein yleisin tapaus maalipelissä on se, että **ostaja** antaa valttiväriin alkuperäiselle **maalajaalle** niin monta **valttiväriin** lehteä kuin voi. **Lisäksi** on annettava (jos ei siis neljä valttia mene yli)

1) pieni lehti **ässän merkiksi**, jos ässää ei ole maalattu eikä enää voi maalata tai

- 2) **korkea lehti valttimiehen toisesta** (maalatusta) **maasta** tai
- 3) **kuningas** (tai myös rouva) **maasta**, jossa **ostajalla on ässä** (sen avulla valttimies **heti** (pääsee kiinni ja valttaamaan); tai
- 4) **ässää**, jos **ostajalla on kaikissa maissa vain pieniä kortteja**.

Jos valttien lisäksi on pakko antaa useampia ei-pitäviä lehtiä, on paras antaa maasta, jossa itsellä on ässä, tai korkea pari jostakin maasta, jos mahdollista sellaisesta, jota vastustaja ei ole maalannut.

Jos ostajalla ei ole ässää, mutta muuten korkeita kortteja, jotka pelin kestäessä voivat tulla pitäviksi, voi antaa pikkukortteja maasta, jossa itsellä on kuningas ja rouva. **Vastustajan I ja II kierron värien kortteja ei pidä antaa aiheetta.**

Valttimies jakaa pois pitämättömiä korttejaan antaen pt:illeen korkeimman lehden renomaastaan.

Jos valttimies joutuu antamaan kahta maata vastustajalle, on **vasemmalle** annettava omaa renomaata paitsi siinä tapauksessa, että oikealla puolella oleva on maalannut I tai II kierrolla sitä maata, jota valttimiehelle vielä jää ja on olemassa kuppivaara — jolloin vasemmalle on annettava sitä.

Muutenhan on ilmeistä, että valttimiehen vv. ei saa olla reno samassa maassa kuin valttimies --- ylikuppivaaran tähder. Samasta syystä hänen ov:nsa mielellään saa olla reno samasta maasta. Tälle (ov.) voidaan usein (kun vv. on I tai II kierrolla maalannut valttimiehen renomaata) järjestää tässä mielessä ansa.

Vasta-alkaja tekee hyvin usein sellaisen virheen, että, ollessaan valttimiehenä, jättää käteensä vastustajien

maasta rouvan ja pari pientä, laskien, että pienet menevät ässä- ja kuningastikkeihin rouvan jäädessä pitäväksi. Tällainen laskelma on 9 tapauksessa 10:stä väärä. Vielä törkeämpi, ja silti tavallinen vasta-alkajan virhe on antaa valttimiehelle yli vastustajan I kierron (tai II kierron) maata tai aiheetta maata, jossa vastustajalla on ässä. Näistä virheistä on 99 tapauksessa 100:sta seurauksena pietipeli.

2. Kuppipeli.

Kuppipeli järjestetään yleensä silloin, kun valttiväriin (I tai II kierron väriin) maalaajan pt:lla on vähintään 5 kpl. tämän maan kortteja. Ostaja ei silloin anna yli valtteja, vaan antaa tyhjäksi eli renonssoi (= renoaa = renottaa) yhden tai kaksi maata.

Periaatteena yliannossa on tällöin: ostaja renoaa sen maan (ne maat), jonka hänen vasen vastustajansa on I tai II kierrolla maalannut ts. maan, jota vv:lla on.

Jakelussa pt. tekee vastaavasti, antaen ensi sijassa puoluetoverilleen renomaan merkin (korkeimman) ja mikäli ei joudu antamaan renomaataan (maitaan) myös molemmille vastustajille, on ov.:lle annettava pt:n renomaata. Tämä kaikki tehdään, jotta vastustajan **ylikoppaus**, mikä on kuppipelissä suurin vaara, **estettäisiin.**

Jos yliannoista ja jakeluista huolimatta puolueelle vielä jää yhteinen sivumaa, on siksi valittava vahva maa, jos mahdollista maa, jossa ässän lisäksi on muitakin korkeita honörejä.

Kuppipeli pelataan sitten niin, että pelaavan puolen pelaajat vuoroin lyövät ulos pt:n renomaata, jonka tämä kuppaa (ottaa) valtilla.

Eri vaihtoehdot ja tekniikka selostetaan osassa: »Tais-telu läpimienosta ja pieteistä. Kuppipeli.»

Markeeraus yliannossa on nykyisin aivan yleinen: 1) Ensimmäiseksi, siis pöytää vastaan pannaan renomaan kortit, takana olevaa maata jää käteen. 2) Jos kaksi maata menee renoksi, pannaan ne sekaisin, limittäin. Viimeksimainitun voi tehdä myös, pt:a tarkoituksellisesti pettäen, jos toisesta maasta jää yksinäinen ässä käteen. Joskus, ei aina, tällainen teko voi olla tarkoituksenmukainen.

3. Puolikuppi.

Joskus järjestetään ns. puolikuppi, pelitapa, joka taidolla käytettynä useimmiten antaa mitä parhaan tuloksen. Tällöin valttien enemmistön tulee olla valttimiehellä, mutta pelitoverilla, jolla on oltava renomaa, tulee myös olla yksi, kaksi tai korkeintaan kolme valttia, joilla hän kuppaa valttimiehen pelatessa hänen renomaataan.

Valttimiehen on silloin **aloitettava** ko. maan **alapäästä**, eikä ässästä. Vasta kun pt. on kupannut valttinsa loppuun ja valttimies itse sen jälkeen valttaamalla on ottanut vastustajain valtit pois, hän lyö ko. sivumaan ässän j.n.e., jolloin koko sivumaa useissa tapauksissa pitää. Tästä pelitavasta on siis, jos se täysin onnistuu, seuraavat suuret edut:

- 1) vastustajan ylikoppausuhka on hyvin pieni,
- 2) valttaus tulee ajoissa,
- 3) sivumaa, joskus hyvinkin huono, tulee pitäväksi.

Puolikupin järjestäminen yliantojen avulla tapahtuu useimmiten siten, että

- 1) ostaja jättää käteensä pöydästä nousseita valtteja ja antaa valttimiehelle yli renomaan (pöytää vastaan) ja lisäksi jokusen valtin. (Melko tavallinen tapaus).
- 2) Valttimies itse antaa pt:lle yhden (tai muutaman) valtin, tietäessään (maalauksien perusteella) puolikuppimahdollisuuksista.

Pellessimerkki no: 6.

A:lla on: H: 10

Ru: ä k s 9 5

Ri: ä k r 8

P: 8 7

Hän on maalannut I kierrolla ruudun, II kierrolla ristin, III kierrolla grandin (siis Ru ja Ri ässät).
A:n pt:lla C:llä on:

H: r s 7 6 5

Ru: r 6

Ri: 7 6

P: s 10 6

Hän maalasi II kierrolla hertan. Vastustajan molemmat pelaajat ovat maalanneet misäriä.

C on yrittänyt ostoa vielä »5 ruudulla», mutta luopui, vastustajan maalatessa »7 misäriä». A nosti maalauksen (kehoitusmaalauksen!) »7 pataan» C nosti 7 ristiin, ja sai keskuslehdet H 8; R 8 7; P 9.

C antaa yli: Ru r 6 ja Ri 7 6!

A jakaa pois hertan (B:lle) ja padat (C:lle ja D:lle).

C maalaa: »seitsemän ruutua».

J ei C olisi järjestänyt puolikuppia ja itse maalannut

»7 ruutua», vaan jättänyt sen A:n maalattavaksi, ei islammi luultavasti olisi mennyt läpi, vaan olisi vastapuoli saanut yhden ristitikin: A:n Ri 8 ei olisi pitänyt.

D alkaa pelin ristillä, pannakseen A:n II kierron väreineen välikäteen.

A panee siihen pienen!!

C kuppaa Ru 7:llä, lyö ulos pataa;

A kuppaa, lyö ulos pienen ristin;

C kuppaa Ru 8:lla, lyö ulos pataa.

Nyt A tietää, että C:n viimeinen ruutu meni. Jos hänellä nimittäin olisi ollut vielä ruutu, olisi hänen ensin pitänyt kupata sillä, eikä pöydästä nousseella 7:llä ja 8:lla.

A pelaa nyt ulos kaikki valttinsa (ne pitävät), ja sitten kaikki ristit (yläpästä alkaen); ne pitävät myös, sillä aikaisemmin kahdesti pelattu risti kulutti jo osan vastustajan risteistä.

C maalasi loppumaalauksen provosoidakseen D:n ristiuloslyönnin. B nimittäin joko ei alkaisi ristillä, kun A (II kierron väreineen) on viimeisenä tai alkaisi ristillä vain siinä tapauksessa, että D on siinä reno, jolloin C olisi välikädessä (tällä kertaa turha pelko, koska vastustajan valtit ovat seitikkoo pienempiä).

Jos vastustaja alkaa padalla tai hertalla, pystyy A joka tapauksessa neljä kertaa valtaamaan ennen ristikaronkan lyöntiä, joten seitsemän peli nyt joka tapauksessa on taattu.

Jos sen sijaan vastustaja olisi huomannut aloittaa valtilla, olisi pieti ollut todennäköinen (vain yksi ristikuppi).

Katso myös peliesimerkkiä n:o 12.

4. Kolmen grandin peli.

Jos »kolmen grandin» maalaajan puoluetoveri ei maalaa I eikä II kierron väriä, joutuu ensiksimmäinen itse ottamaan keskuslehdet ja antamaan yli.

Pääperiaatteet ovat silloin seuraavat:

1) Maalaaja antaa yli kaksi huonointa maataan, jos mahdollista kokonaan renoksi. Tarkoituksena on, että jompikumpi jäljellejääneistä maista tehdään valtiksi ja pelataan kuppipeli.

Jos molemmat maat menevät renoksi, pannaan ne sekaisin. Muuten renomaa eteen, pöytää vastaan, tai

2) Maalaaja antaa yli yhden, tavallisesti vahvan, maan kokonaisuena, tarkoittaen siitä valttimaata tai, jos ei tämä sovi, joku jäljellejääneistä maista valtiksi.

Tämän mukaisesti puoluetoveri arvostelee ylisäämäänsä lehdet ja omat lehdet ja tekee selvän päätöksen, jonka mukaan toimii. Passiivisuus hänen taholtaan johtaa häviöön.

1) Jos hän siis on saanut **yli kahta maata, katsoo hän, kumpiko niistä maista, joita ei tullut yli, on parempi,** valiten sen **valtiksi** ja renonsoiden toisen. Valittu valttimaa on sitten **maalaamalla** ilmoitettava: siis sanottava pienin mahdollinen lukuarvo ja väri.

Jos jompikumpi ylitulleista väreistä tuli niin vahvaksi, että siitä voi tehdä valtin, on toinen ylitulleista maista renotettava ja sitten myös maalattava valttimaa.

Tarkoitus tulee 3 grandin maalaajalle täysin sel-

väksi jo heti, kun hän saa takaisin yliantamaansa maata.

Se seikka, että valttimiehelle jää kahdessa sivumaassa huonoja lehtiä, ei ole huolestuttavaa, sillä juuri ne maat ovat 3 grandin maalaajalla vahvat. Jos ylisäänyt toteaa, että pelistä voi kehittyä grandissimopeli, on jaettava pois sen mukaisesti ja maalattava ensin välimaalauksilla ässät ym. ja sitten grandissimo. Tällöinkin on siis huomattava, että 3 grandin maalaajalle jäi käteen kaksi vahvaa maata.

2) Jos 3 grandin maalaajan pt. saa yli vain yhtä maata ja se tulee hänelle niin vahvaksi, että siitä voi tehdä valtin (huomioonottaen taas, että maalaajalle jäi kolme vahvaa maata), jakaa pt. pois harkinnan mukaan vastapuolelle huonoja lehtiä ja, jos suinkin sopii, omalle puoluetoverille ässän (ei siis ässän merkkiä, koska nyt hänelle itselleen jää valtit) ja maalaa valttimaan.

Jos ylisääntä maa ei tullut kyllin vahvaksi, on heikoin maa renonssoitava ja vahvin maa maalattava valtiksi; seuraa kuppipeli.

Jos on suunnilleen yhdentekevää, kumpiko kahdesta ehdolla olevasta maasta tehdään valtiksi, on syytä passaamalla antaa 3 grandin maalaajalle tilaisuus maalata valtti.

Jakelua suoritettaessa on muistettava kuppipelin sääntö: Teidän renomaatanne pitäisi olla runsaasti teidän vv:llanne ja pelitoverinne renomaata teidän ov:llanne.

Peliesimerkki n:o 7.

A on maalannut 3 grandia ja antaa yli pt:lleen C:lle:

H: ä k 7 6

C:llä on itsellään

H: 3 2

Ru: r s 9 8

Ri: r 10 9 6

P: ä 2

C antaa: A:lle P: ä

B:lle H: 2

D:lle P: 2 (Kiinniantolehteä ei tietenkään
tällaisessa pelissä tarvita.)

C maalaa: »pas». (On samantekevä pelataanko kuppi ristissä vai ruudussa.)

A maalaa »neljä ruutua», johon C passaa.

Jos vastapuoli koputtaa, koputtaa C vastaan.

Jos kolmen — (väri) maalaja itse joutuu ottamaan keskuslehdet, pelataan peli kuten yllä on 3 grandista selostettu, jolloin peli tosin on helpompi, pt. kun tietää maalajaan parhaimman maan.

Jos pelitoveri ottaa keskuslehdet, antaa hän yli kortit maalajaan parhaimpaan maahan, josta tämä tekee valtin, mikäli se tuli kyllin vahvaksi. Muuten pelataan kuppi yhteisesti valittavassa maassa.

5. Grandissimo.

Lukuunottamatta sellaisessa yksinkertaisessa ja perin harvinaisessa tapauksessa, että samalla pelaajalla on kädessään niin vahvat lehdet, että hän, saatuaan pt:lta yli vahvistusta I (ja mahdollisesti II) kierron väriinsä voi yksin pelata grandissimon, syntyvät edellytykset

yleensä grandissimoon silloin, kun saman puolueen pelaajilla on runsaasti maalattavia kortteja ja myös pääsevät niitä maalaamaan.

Tyypillinen grandissimopeli oli peliesimerkissä n:o 1 esitetty.

Ostaja voi suunnitella gradissimoa esim. silloin, kun hän voi antaa **yli honörejä** pt:nsa **I ja II kierron väreihin** ja hänelle **itselleen jää ässät** kahdessa jäljelläolevassa maassa.

Yliannettaessa on silloin huomattava, että ostajalle täytyy jäädä pikkukortti kumpaankin pt:n väriin kiinniantolehdiksi. Ässät on sitten maalattava (jos ei niitä ole aikaisemmin maalattu) ja sitten ehdotettava (= maalattava) grandia. Yleensä täytyy pelaavalla puolella olla vähintään kolme ässää (ja lisäksi neljännessä maassa kuningas ja muutama korkea honöri), mutta poikkeuksiakin on esim.:

Peliesimerkki n:o 8.

C on maalannut I kierrolla ristiä

II » ruutua

Hänen puoletoverillaan

A:lla on H: r s 10 2

Ru: ä 3

Ri: ä 2

P: r s 9 8

A saa (maalattuaan III ja IV kierroilla ässänsä) keskuslehdet: H k, Ru 10, P k 10. A voi nyt antaa yli esim. H r s 10, Ru 10 ja, saatuaan yli P 7:n, huoletti maalata »viisi grandissimo», vaikkakin vastapuolue olisi maalannut. H ja P ässät.

Huomatkaa täysin poikkeuksellinen ylianto valttipeliin verraten!

Vastapuolue saa tietysti ässätikkinsä (jos ottaa ne ajoissa, muuten voi vielä toinen ässäkin mennä »sivu suun«!), mutta joutuu muuten pakostakin ainakin kerran pahasti välikäteen, joka takaa pelaajalle viiden läpimenon.

Huomattava on, että pelaava puolue, jolla on harvinaisen runsaat ja selvät tiedot, ei saa tehdä virheitä.

Katso »Grandissimo» luvussa VI D.

Ylläesitetty esimerkki oli tyypillinen tapaus pelistä, joka valttipelinä pelattuna tuskin olisi mennyt läpi edes neljässä, mutta grandissimossa meni viidessä. Se oli tosin harvinaislaatuinen peli!

Tavallisesti grandissimoon pyritään ja sitä kannattaa pelata vain silloin, kun on paljon ässiä ja paljon karonkia. Niistähän grandissa hyötyy enemmän.

Grandissimo on valttipeliä varmempi siinä suhteessa, että vastapuolue ei voi kupata, mutta se voi olla erittäin vaarallinen, jos pelaava puoli ei ole huolehtinut siitä, että sen kumpikin jäsen tarvittaessa pääsee kiinni. Silloin voi käydä niin, että heistä toinen joutuu heittämään hukkaan täysin pitävän värin 9—10 korttia (kun ei pääse kiinni) ja toiset kolme pelaajaa (romahdustapauksessa vain vastapuolue) vuoronperään korjaa tikkejä!

6. Maalimisäri.

Ylianto maalimisäriässä tapahtuu aivan erilailla siitä riippuen

- 1) onko vain toinen puolueessa maalannut misäriä
 - 2) ovatko molemmat maalanneet misäriä
 - 3) ottaako keskuslehdet alkuperäinen maalaja vaiko hänen pt:nsa.
- 1) Jos vain toinen on maalannut misäriä ja joutuu antamaan yli, on hänen annettava mieluiten kahdesta

maasta aivan pienet lehdet, yleensä molemmissa myös kakkoset. Ei ole edullista antaa vain yhtä maata, mutta jos niin tekee, täytyy joukossa olla kakkonen. Väri, joka menee renoksi, pannaan pöytää vastaan. Jos molemmat menevät renoksi, pannaan värit sekaisin.

- 2) Jos myös pelitoveri on maalannut misäriä, eivät vaatimukset ole yhtä jyrkät.
- 3) Jos alkuperäisen misärimaalajan pt. ottaa keskuslehdet ja joutuu antamaan yli, ei hänen pidä antaa aiheutta kakkosiaan; hän on oikeutettu antamaan häikäilemättä yli huonot maansa, ja niistä ylimmät lehdet tai huonoimman maansa kokonaan. Maalajan, jolla vielä on jakeluoikeus, on tultava toimeen ja lisäksi: jos hänelle yliannon jälkeen syntyy sopiva valttimaa, jakakoon pois sen mukaisesti ja muuttakoon valttipeliksi. Tämäkin onnistuu usein erinomaisesti varsinkin silloin, kun maalajalla vielä on hyötyä näkemistään ostolehdistä.

Vielä tärkeä sääntö maalimisäriä varten:

Jos pelaavalla puolella on vaarallinen maa, josta pienimmät kortit puuttuvat, on se jaettava »kahteen käteen» (pt:ien kesken). Tässä tapauksessa täytyy usein, vastoin periaatteita, jakaa pt:lle takaisin samaa maata kuin hän antoi yli.

Peliesimerkki n:o 9.

Pelaaja B maalasi ensi kierrolla misäriin. Hänellä oli

H: 5

Ru: 9 8 4 2

Ri: s 7 5 3

P: 7 4 2

Pt. D osti, maalattuaan »kuusi misäriä», keskuslehdet:

H k, Ru 6, Ri r 6 ja antaa yli
H k r 7 6

B ajattelee: *D, reipas poika, mainio, rohkea skruuvaaja, maalasi kuuteen asti ja antoi huonoimman maansa, hertan, kokonaan yli. Hänellä on siis ruudussa, ristissä ja padassa pikkulehtiä tai: ruudussa ja ristissä pikkulehtiä ja pata luonnon reno. Ilmeisesti hänellä on risti kakkonen, muuten ei olisi kiivennyt kuuteen.*

Jaan siis pois kurjan hertan; selviämme varmasti kuuden pelistä; voi mennä seitsemässä.

B jakaa vastapuolelle: H k r ja D:lle H 5:n.

Kun sitten vastapuoli, koputettuaan, alkaa hertalla (kakkosen markeeraus) ja ottaa sen tikin, ei se saa pelaajille syötettyä kuin korkeintaan yhden herttatikin.

Yleensä on luonnollisesti sen, joka joutuu jakelemaan pois, renotettava yksi maa ja siis annettava siitä pieni lehti puoluetoverille.

Jos ei tällaista maata saa kokonaan renoksi, vaan sitä jää jäljelle pari pientä lehteä, joista toinen on kakkonen, on kakkonen annettava yli, sillä se voi puoluetoverille olla ratkaisevan tärkeä, ja jakelijalle itselleen ei pienekkö kortti maassa, jota pt:lla on, ja jossa hänellä on kakkonen, ole laisinkaan vaarallinen.

Jaeltaessa vastapuolueelle, on huomioitava sen mahdolliset maalaukset: on siis annettava tyhjennettävän maan korkeita lehtiä nimenomaan sille, joka ei ole ko. maata maalannut, siis estettävä vastapuolueen pelaajia pääsemästä renoksi.

7. Ensi klerrolla maalattu slammi.

Useimmiten se, joka on maalannut jossakin värissä suoraan kuuteen, saa ottaa keskuslehdet.

Hän antaa silloin yli siten, että

- 1) mahdollinen heikko maa menee renoksi
- 2) puoluetoveri saa yli ässän tai ässiä sivumaissa.

Puoluetoveri vuorostaan joko

- 1) antaa yli valttimaan kortin, jos hänellä siinä on vain yksi tai kaksi (joskus: kolme) korttia eikä voi eikä halua järjestää puolikuppia tai

- 2) renoaa yhden maan järjestäen koko- tai puolikupin. Vastapuolelle annetaan kortit yleisten periaatteitten mukaisesti.

Jos syntyy kuppipeli (puolikuppi) on maalaajan pelattava pt:n renomaan **pienimpiä** lehtiä niin kauan kuin arvelee tämän vielä varmasti kuppaaavan, siis vähintään kaksi kertaa (mutta muuten harvoin enempiä kuin kolme kertaa — aina kuitenkin tilanteen ja korttien mukaan), jonka jälkeen valttaa.

Sellaisessa poikkeustapauksessa, että pt. on luonnonreno maassa, jossa »oma mies» maalasi heti kuuteen, on useimmiten syytä, jos vain siihen on korttien mukaan mahdollisuutta, ehdottaa uutta maata valtiksi. Silloin siis 9 tapauksessa 10:stä syntyy kuppipeli.

Jos alkuperäisellä maalaajalla on maalaamansa väri kyllin vahva sellaisenaan, voi hän tietysti vielä nostaa pelin omassa värissään seitsemään.

Jos vastapuoli on maalannut yli, ja alkuperäisen slamminmaalaajan pt:lla on sellaiset vastauslehdet, että vielä voi nostaa peliä, antaa hän yli

- 1) niin monta korttia kuin on p.toverinsa maalaamassa maassa ja
- 2) loput ässänmerkkejä, jos on ässiä (muuten: korkeita sivumaissa tai pieniä maassa, jossa on kuningas & rouva)

Jos hän sen sijaan on maalannut omaa maataan ja aikoo pelata slammin se valttina, antaa hän aivan toisin yli:

- 1) ei anna yli pt:n maalaamaa maata, vaan pitää itse,
- 2) renoaa heikon sivumaan,
- 3) antaa yli ässiä.

Jos on maalannut suoraan »kuusi misäriä», olisi pysyttävä antamaan kahdesta maasta aivan pienet, yleensä kummastakin myös kakkoset.

Sellaisessa tapauksessa, että puoluetoveri on maalannut jossakin värissä kuuteen eikä tähän väriin ole muuta vastausta kuin kakkonen (ja ehkä lisäksi joku aivan pieni), ja muuten on »kuuden misäriin» kortit ja pystyy antamaan erittäin hyvin yli, voi pt:n värimaalauksen muuttaa misäriksi. Se on silloin maalattava ennen yliantaja.

Pietintekotaktikka maalimisäriässä on selostettu osassa VI D 5.

8. Passimisäri (luonnonmisäri)

Vaihtamisen yleissääntö on: annettava pienin lehti lyhimmissä maassa tai jos lyhimmissä maassa on ässä, on annettava se.

Poikkeuksia tästä:

- 1) Jos itse on saanut yli lyhimpään maahansa, ja jos on vielä toinen aivan lyhyt maa, korkeintaan kaksi lehteä, annetaan siitä pienin lehti tai, jos siinä on ässä, niin se yli. Jos ei ole toista lyhyttä maata tai kohdan

4) edellyttämää tapausta, on annettava takaisin lyhimpään maahan saatu kortti tai toinen sitä alempi kortti samasta maasta.

Peli pelataan silloin aivan erikoisella tavalla, (katso VI luvun kohta E ja peliesimerkkiä n:o 19).

- 2) Pienin lehti lyhimmissä maassa annetaan, vaikka siinä maassa olisi ässä, jos on muitakin ässiä ja jos on puute kiinniottolehdistä (ässä toimii silloin kiinniottolehtenä ja tulee »sisään» halpana). Näin voidaan tehdä varsinkin silloin, kun voidaan antaa yli kakkonen.
 - 3) Jos lyhimmissä maassa on kuningas (tai rouva) ja joku keskilehti (ei siis 2, 3 tai 4), jos haluaa varmistautua siitä, että puoluetoveri pääsee kiinni ja jos itsellä on riittävästi kiinniottokortteja, annetaan lyhimmästä maasta kuningas (rouva).
 - 4) Edellytettynä, että puoluetoverinne ensin antaa yli ja että Teillä ei ole yhtään ässää (joten ette tarvitse apua) ja että Teillä on runsaasti pieniä lehtiä puoluetoverinne renomaassa, voitte, sen sijaan, että antaisitte yli lyhimmästä maastanne, antaa keskikokoisen lehden maasta, jossa Teillä on korkeita kortteja. Kun pelitoverinne on velvollinen pelaamaan sitä maata, pääsette täten usein kiinni. Jos vastapuolella on sen maan ässä, putoaa se usein väkisin.
 - 5) Jos jotain maata ei ole yhtään (se on »luonnonreno») eikä ole toista maata, jossa olisi korkeintaan kolme korttia, vaan joutuu antamaan neljästä yhden yli, voi harkinnan (siis korttien) mukaan antaa ala- tai yläpäästä tai keskeltä.
- Tapaa »markeerata» luonnonreno antamalla yli korkea

kortti lyhyestä maasta ei pidä käyttää, koska se useimmissa tapauksissa johtaa tyhmyyksiin ja huonoon peliin.

Se seikka, että on luonnonreno ei suinkaan kumoa vaihtamisen (ylläesitettyä) yleissäntöä.

Kaksi renomaata on etu, eikä suinkaan haitta.

Peliesimerkki.

D:llä on H: k 9 4 3
Ru: ä k 8 6 3 2
Ri: k 5 2
P: luonnonreno

D saa B:ltä: Ru 9

D:llä on nyt tilaisuus pelata loistava misäri, edellytettynä että hän antaa yli: Ri 2, eikä suinkaan Ri k tai Ri 5, mikä olisi aivan järjetöntä.

B alkaa ristillä, D ottaa Ri k:lla ja lyö ulos Ri 5:n.

Kahdesta renomaasta on vain hyötyä. Ri 2 on pt:lle arvokas. D pääsee varmasti kiinni, säästää Ru ässän viimeisiin tikkeihin, pelaa ruudulla »hännät» s.o. lopputikit vastapuolueelle!

C. Vastapuolen (kortin-) vaihto alkupeleissä.

(Vastapuolella tarkoitetaan tässä puoluetta, joka ei »otanut peliä», ei siis saanut keskuslehtiä.)

Tavallisessa valttipelissä vastapuoli pyrkii (kortin) vaihdolla joko

- 1) saamaan valtit yhteen käteen tai
- 2) järjestämään itselleen kuppaaamismahdollisuuden tai, mieluummin, -mahdollisuuksia.

Yleisempi on tapaus 1): valtit yhteen käteen, sillä useim-

mitenhan valtteja on vastapuolella hyvin niukasti — jommallakummalla lyhimpänä maana.

Yleisenä sääntönä on, että ainoa valtti annetaan yli ja kahdesta valtista annetaan ylempi. Kolmesta valtista tavallisesti ei anneta yli (vaan odotetaan useinkin pt:n silloin antavan vahvistusta niitten lisäksi).

Poikkeuksia: Ei ole syytä antaa edes ainoaa valttia yli, jos on todennäköistä, että sillä heti pääsee kuppamaan, siis jos esim. on seuraavat edellytykset:

- a) pääsee heti renoksi antamalla yli yhden kortin,
- b) puoluetoveri suorittaa alkulyönnin. Vielä ilmeisempi on kuppimahdollisuus, jos lisäksi vv. on maalannut ässän ko. renomaassa.

Jos pelaajien valttimaassa on ässä ja pieni, on hyvin useissa tapauksissa syytä antaa yli pieni, eikä ässää.

Tämä tulee kysymykseen varsinkin silloin, kun puoluetoveri on päässyt renoksi jossakin maassa ja pyrkii kuppamaan, ja Te pääsette alkamaan: lyötte ulos hänen renomaataan ja päästyänne valttiässän avulla heti taas kiinni, lyötte vielä toisen kerran pt:n renomaata.

Tapaus 2): kuppaaamismahdollisuuksien järjestäminen on, jos se onnistuu, yleensä hyvin tehokas varsinkin, jos voi järjestää molemminpuolisen »risti-kupin» = »vuorokupin.»

Jos siis on toiveita kupin onnistumisesta, on siihen pyrittävä mieluummin kuin valttien sijoittamiseen »yhteen käteen».

Toisinaan on parasta, ylläesitetystä periaatteista poiketenkin, antaa yli jonkun sivumaan korkea kortti, joka itsellä pidettynä ei »pitäisi», esim. rouva, jota turvaa vain yksi pieni.

Vastapuolen vaihto pelaajapuolen pelatessa **kuppipeliä** ei yleensä poikkea ylläesitetystä muussa suhteessa kuin

siinä, että jos valtit saadaan sen käteen, joka suorittaa alkulyönkin, ei tätä tilaisuutta pidä laiminlyödä, sillä **aloittaminen valttilyönillä** aiheuttaa yleensä kuppipeliä pelaavalle ja varsinkin puolikuppia yrittävälle pelaajapuolelle tuhoisia seurauksia.

On syytä otaksua pelaajapuolen pelaavan kuppipeliä silloin, kun

- 1) valttimaan maalaaja itse on joutunut ottamaan keskuslehdet
- 2) kolme grandia seuranneista maalauksista voi arvata, että valtit ovat »kahdessa kädessä».

Grandissimossa on syytä antaa yli korkea kortti maassa, jossa se ei omassa kädessä »pidä»; useimmiten annetaan yli lyhimmän maan korkein lehti.

Ässä ja pienen ollessa kyseessä on tarkoin harkittava, kummanko niistä antaa.

Maalimisärissä on yleisenä ohjeena pidetty: vastapuolen pelaajista kumpikin antaa yli »lyhimmän maan alimman lehden».

Näin onkin **ehdottomasti aina** tehtävä, jos yli voidaan antaa **kakkonen** ja yleensä myös silloin, jos yli voidaan antaa hyvin pieni lehti (kolmonen tai nelonen) — siinäkin tapauksessa, että käteen jää yksinäinen ässä.

Jos sijaan on renomaassa ässä ja keskilehti, ei ole mitään syytä jättää ässää yksin käteen. Se on annettava yli. Ratkaisoon puoluetoveri, ottaako sen »sisään» vai koettaako keinotella sen v:lle.

Jos renomaassa on iso ja keskilehti, on parempi antaa iso yli. Miksi? Seuraavasta syystä:

- 1) Teidän puoluetoverinne lyö ulos pienehkön lehden renomaastanne. Teidän ov:nne ei halua heti uhrata pientä, vaan ottaa ehkä reippaasti yli ensimmäisen

tikin luottaen siihen, että Teille jäi iso renomaahanne; Te pääsettekin sen alle,

- 2) Ei myöskään Teidän vv:nne pääse heittämään korkeaa lehteä Teidän kustannuksellanne.

Katso peliesimerkkejä n:o 15 ja 16, joissa asia on hyvin selvästi esitetty.

D. Taistelu läpimenosta ja pleteistä alkupelissä.

1. Yleistä.

Voidakseen saavuttaa hyvät tulokset, täytyy pelaajan itse pelin aikana olla huolellinen ja nopeaälyinen; kaikki pelin aikana ilmenevät seikat on huomioitava, maalaukset on muistettava, pt:lta ja v:lta saadut lehdet on muistettava; jos keskuslehdillä on merkitystä, on ne muistettava.

Ostajan pt:n on muistettava kaikki keskuslehdet (varsinkin »3 grandin» maalauksen ja misärimaalauksen jälkeen), kunnes on saanut yli. Se jälkeen on muistettava ne, joilla on merkitystä. Viimeksimainitut pt. heittää pois tai käyttää siten, että niistä voi tehdä tärkeitä johtopäätöksiä.

Tärkeät maat on laskettava. Valttimiehen ja hänen pt:nsa on laskettava vastapuolelta putoavien valttien lukumäärä.

Sen perusteella mm. valttimiehen pt:n on (varsinkin loppupelissä) arvosteltava, onko hänen leikattava vai ei (sivumaissa).

Aiheetonta leikkausta ei tule tehdä. Yhden pitävän säännön voi tästä asiasta antaa: Jos olette valttimiehen pt., jos v. on koputtanut ja valttimies on koputtanut

vastaan, ette saa leikata alku- eikä keskipelissä. Ette tässä tapauksessa saa leikata myöskään loppupelissä, jos ei pelin aikana ole ilmennyt, että se on välttämätöntä.

Jos pt. on antanut yli-kortin leikkausta varten, on myös leikattava, mikäli ei pelistä nimenomaan käy ilmi, että niin ei tarvitse eikä ole syytä tehdä.

Onnistunut tai epäonnistunut leikkaus ratkaisee usein läpimenon tai pietin kohtalon.

Kuppipelissä on kummankin pelaajan pelaajapuolella laskettava menneet valtit ja pt:n renomaan lehdet.

Kuppipelissä on vastapuolen laskettava menneet valtit ja tärkeät maat: ne, joissa itsellä on korkeita. Sen mukaan päätellään, mitä on säästettävä.

Valttipelissä on ainakin toisen vastapuolen pelaajista säästettävä valttimiehen sivumaata.

Usein on edullisinta tehdä niin, että — valttimiehen valtatessa pitkään — toinen vastapuolen pelaajista heittää yhtä ainoaa ja toinen toista (ei samaa) maata. Valttimiehen sivumaata on usein kummankin säästettävä. Samoin on hänen pt:nsa sitä säästettävä, jos ei tiedä, että pystyy ottamaan lopputikit muussa maassa omilla korteillaan.

Vastapuoli on aina pyrittävä pelaamaan välikäteen. Itselle on pyrittävä järjestämään graaseja.

Kun vastapuolella on tilaisuus päästä kiinni, on harjittava, ottaako heti kiinni vai laistaako ensin. Yleensä on silloin noudatettava ainakin seuraavaa sääntöä: Jos Teillä on korkein valtti ja valttimies lyö valttia, otatte heti kiinni paitsi siinä tapauksessa, että arvelette puolue-toverinne voivan ottaa ko. tikin.

Varokaa tarkoin pelaamasta valttimiehen pt:ia kiinni, jos pelaajapuolen yhteydet ovat katkenneet. Jos tätä varoessa vaara on tarjolla, että oma pt. ratkaisevasti joutuu välikäteen valttimiehen sivumaata pelatessanne, pelatkaa (mikäli Teillä on) pikkuvaltti, kuitenkin aina tilanteen ja korttien mukaan.

Jos olette valttimies, jos Teillä on varmasti pitämättömiä kortteja kädessänne, jos puolueoverillanne varmasti tai todennäköisesti tai mahdollisesti on pitäviä kortteja ettekä voi pelata häntä kiinni, niin yrittäkää a) lyödä ulos pikkulehti maassa, jossa Teillä on ässä tai b) jättää kuppaaamatta ov:n pelaama renomaanne lehti tai c) luovutatte vapaaehtoisesti viile tikin sivumaastanne, vaikka voisitte ottaa ässällä. Näitten tempujen avulla pt:nne ihmeen usein pääsee kiinni. Muutamia muitakin keinoja on, mutta niitten selittäminen on liian monimutkaista. Tarvittaessa: yrittäkää kaikkia keinoja; ette häviä mitään, koska joudutte heittämään pitämättömiä kortteja.

Yrittäkää pettää vastustajia. Tämä tulee kysymykseen varsinkin kortteja heitettäessä mutta myös ulos-pelattaessa.

Älkää pettäkö puolueoveria. Osoittakaa hänelle ulos-lyönneillä ja poisheitoilla korttienne laatu ja taso. Esim.: lyökää valttipelissä ja grandissimossa ulos sarjan korkein (eikä alin, eikä keski-) lehti. Toinen esim.: heittäkää pois ässä osoittaaksenne, että lopputikit (tai tarvittava määrä lopputikkejä) teillä pitävät.

Käyttäkää hyväksi havaitsemianne vastapuolen heikkouksia.

Vaihdelkaa omaa pelityyliä, jos vastapuoli muuten pääsee hyötymään liian kaavamaisesta pelitavastanne.

Kun oikealla puolellanne istuva valttimiehen pt. pelin alussa lyö maata, jossa Teillä on ässä, niin älkää haaskatko ässäanne, jos ei Teillä ole myös kuningasta.

Älkää koskaan kupatko aiheetta, jos vv. kuppaa yli. Tehkää tämä vain silloin, kun ov. on lyönyt pitävän kortin, jota ei sovi laskea ohi.

Noudattakaa valttipelissä ja grandissimossa sääntöä:
»Kova kolmanteen.»

Jos osaatte, niin laskekaa maalimisäriissä kaikki maat.

Jos rohkeasta lyönnistä on seurauksena joko, että pelaava puolue saa yhden ylitikin tai että teette sille pietin, kun taas varovainen lyönti varmasti johtaisi pelaajapuolen läpipeliin, niin lyökää rohkeasti.

Jos rohkeasta lyönnistä on seurauksena, että pelinne, joka varovasti pelaten menisi yhdellä pietillä — nyt menee joko läpi tai kahdella pietillä, niin lyökää rohkeasti.

2. Tavallinen valttipeli.

Pelaava puoli pyrkii siihen, että

- a) valtit ovat toisella, ässät toisella puolella,
- b) valttimies mahdollisimman pian (tavallisesti, mutta ei aina, hänen renomaataan pelattaessa) pääsee kiinni ja pelaa valtit vastapuolelta pois,
- c) kun valtit on pelattu vastapuolelta pois, jatketaan vielä valttaamista, niin pitkälle kuin tilanne sallii, jolloin vastustajan on pakko heittää pois tärkeitäkin kortteja (katso huomautusta n:o 1),
- d) valttimiehen pt. pelataan ässällä kiinni ja hän ottaa alunperin pitävillä sekä pitäviksi tulleilla korteilla

mahdollisimman monta tikkiä (katso huomautusta n:o 2)

- e) valttimies ottaa lopputikit säästämillään valteilla (jos on useita tiedettyjä kiinniantolehtiä, voi valttimiehen pt. vielä lopputikkien välillä pelata valttimies kiinni järjestääkseen vastapuolen pelaajat välikätehen).

Huomautus 1. Valttimiehen on katsottava, että hän ei valttaa liian kauan. Jos hänellä esim. on vain valtteja (herttaa) ja lisäksi ristikolmonen ja pt:lla sekä ristiä pataässä (maalattuja) on valttaus lopetettava 11. tikkiin ja pelattava ristikolmonen. Jos nim. 12. tikissä vielä tulee valtti, voi pt., joka ei tiedä onko valttimiehellä risti vai pata kiinniantolehtenä, heittää pois ristiässän.

Valttausta ei saa lopettaa myöskään liian aikaisin. Silloin voi pt., kiinniantolehden tullessa keskellä peliä, yrittää aiheettomasti leikkausta.

Valttimies ei yleensä saa lopettaa valttaamista sillä perusteella, että vastapuolella on korkein valtti. Valtit on yleensä aina pelattava pois ja yleensä niin, että pelataan omia valtteja yläpästä. Jos kuitenkin vastapuolen putoavista valteista voi päätellä, että toiselta v:ltta jo putoaa iso valtti, vaikka pelaaja löisi pienen ja jos yläpään valtteja on pakko säästää, voi lyödä pienen valtin. Vain siinä tapauksessa on valttaaminen lopetettava, että a) vastustajalla on valtit yhdessä kädessä ja valttimiehestä uhkaa tulla »valttimatti» tai b) vastustajalla on valtit yhdessä kädessä ja yläpään valtit »limittäin» valttimiehen kanssa niin, että se, joka joutuu niitä pelaamaan ulos, menettää tikit.

Huomautus 2. Ottaessaan »kotiin» pitävät tikkinsä tulee valttimiehen puoluetoverin muistaa, että **ei saa pelata pitävää sarjaa sen alapäästä.** On ehdottomasti alettava yläpäästä, koska valttimestä muuten petetään: hän kuppaa pt:n pitävät kortit.

Yleensä ei omaa puoluetoveria saa johtaa harhaan, mikäli ei sillä tahdota päästä aivan tarkoin määrittäytyyn tulokseen.

Huomautus 3. Ottaessaan **valtilla kiinni renomaataan,** jota oma pt. tai ov. on lyönyt, on pelaajan ehdottomasti **aina,** kun siihen vain on varaa, lyötävä **korkea valtti,** jos on pieninkin mahdollisuus olemassa, että vv. kuppaa yli.

Tätä sääntöä vastaan rikotaan alinomaan: kupataan ilman aihetta pienellä valtilla, seurauksena aiheeton pieti.

Vastapuoli pyrkii

- saamaan valtit yhteen käteen, niin että niistä mahdollisimman moni pitäisi,
- jos mahdollista kuppamaan heti alussa,
- katkaisemaan yhteydet heti alussa s.o. pelaamaan sellaista maata, jossa valttimiehellä on kiinniantolehti ja hänen pt:llään ässä; tarkoitus ettei mainittu pt. loppupelissä pääse kiinni.
- pelata pelaajapuoli »valttimatiksi» s.o. pakottaa valttimies niin monesti kuppamaan, että hänen valttinsa loppuvat ennen aikojaan ja vastapuoli korjaa lopputikit omissa väreissään.

Molemmat puolet pyrkivät mm. panemaan vastapuolen hyvät kortit välikäteen ja kaikenlaisilla kierouksilla joh-

tamaan vastapuolen pelaajia harhaan ja heille epäedullisiin tekoihin.

Seuraavassa esitetään pari esimerkkiä valttipeleistä.

Peliesimerkki n:o 10

H: 9 7 4
 Ru: r 6 4
 Ri: ä k 6 5 2
 P: k

H: 6	A	H: k r s 8 3
Ru: 7 2	D B	Ru: s 9
Ri: 10 9 8 4	C	Ri: r s
P: r 9 8 6 5		P: ä s 4

H: ä 5
 Ru: ä k 10 8 5 3
 Ri: 7 3
 P: 10 3

A teki työn. Seuraavat maalaukset on suoritettu

- I kierto: B: hertta C: 2 ruutua
 II kierto: A: 3 ristiä C: 3 grandia
 III kierto: A: 4 ristiä B: 5 pataa
 IV kierto: A: 5 ristiä = kuningasmaalaus, koska äsät jo ovat selvillä.

A osti: H 10 2, P 7 2

A antoi yli: Ri k Ru r 6 4. Ristikuminkaan hän antoi, jotta C heti pääsisi kiinni ja valtaamaan ja jotta sekä B että D ristissä saataisiin välikäteen.

C harkitsee jakelua: padan saan renoksi; hertassa on vain ässä ja pieni, niistä toinen pois, niin hertta on turvattu, jos on huono onni voi ruudusta mennä yksi tikki; risti on siten jaettu, että se luultavasti pitää, ja jos ei, voi A:lla pata tai hertta tulla pitäväksi, koska vastustajan on vaikea säästää oikein. Maalaan kuusi ruutua, D joutuu alkamaan. Jos hän pelaa pataa, pääsen heti valtilla kiinni; jos herttaa, otan ässällä, B ei voi olla hertassa reno. Jos D alkaa ristillä, voi B kupata, silloin hän voi pelata herttaa, jota D voi kupata; annan siis D:lle hertan. Jos B tosiaankin kuppaisi ristin, menisi siihen minulta pieni risti ja loppuristit pitävät. Silloin myös kaikki valttini pitävät. Niin huonoa onnea ei tarvitse huomioida, että sekä B että D kuppaavat. Luotan kuuden läpimenoon.

C antaa: A:lle P 10, D:lle H 5, B:lle P 3.
 A: »pas». C maalaa: »kuusi ruutua.»
 D antaa yli: Ru 7, B antaa: Ri r.

Peli:

D alkaa sääntöjenmukaisesti ristillä, lyöden **kympin**, joka merkitsee, että hänellä on myös 9.

1. lyönti: D: Ri 10, A: Ri 2 (ei ä!!), B: Ri s, C: Ri k.

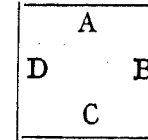
Nyt C lyö peräkkäin 9 ruutua ja sitten H ä:n ja Ri 3:n.

A ottaa 12. tikin ristiässällä. Hänen viimeinenkin korttinsa voi pitää, sillä v:n on vaikea säästää oikein. Peli menee siis kuudessa tai hyvällä onnella seitsemässä.

Peliesimerkki n:o 11.

H: k r 9 8 4
 Ru: ä 3 2
 Ri: 7
 P: r 10 9

H: ä 7 6 5 2
 Ru: 10 9 8
 Ri: 6 5 3
 P: 8



H: 3
 Ru: r 5 4
 Ri: ä 10 2
 P: ä k s 6 3

H: s 10
 Ru: k s 7
 Ri: k r s 9 8
 P: 4 2

Maalaukset:

I kierto: B: 1 pata, C: 1 risti,
 II kierto: A: 1 hertta, B: 1 grandi,
 III kierto: A: 2 ruutua, C: 3 ruutua.

Kukaan ei enää maalannut!

C osti: Ru 6, Ri 4, P 7 5.

C antaa yli: Ru 7 6, H s 10.

A jakelee: C:lle P r, B:lle P 9, D:lle P 10.

C: »pas». A: »neljä herttaa».

B antaa D:lle H 3, D antaa B:lle P 10.

D koputtaa, A lyö vastaan.

Peli:

1. lyönti: B: P ä, C: P 2, D: P 8, A: H 4
 2. » A: H k, B: P 3, C: Ri 4, D: H ä
 3. » D: Ri 3, A: Ri 7, B: Ri ä, C: R 8
 4. » B: P k, C: P 4, D: Ri 5, A: H 8

A toteaa, että hänellä on vähemmän valttia kuin D:llä, surullinen toteamus! B pelasi A:n valttimatiksi!

5. lyönti: A: H r, B: P 6, C: P 5, D: H 2

6. » A: H s, B: P 9, C: P 7, D: H 3

7. » A: Ru 2, B: Ru 4, C: Ru s, D: Ru 8

Tässä C, joka on todennut surullisen tilanteen, leikkaa röyhkeästi!

8. lyönti: C: Ri k, D: Ri 6, A: Ru 3, B: Ri 2

9. » C: Ri r, D: H 5, A: H 9, B: Ri 10

10. » A: Ru 6, B: Ru 5, C: Ru k, D: Ru 9

11. » C: Ri s, D: Ru 10, A: Ru 7, B: P 10

D yritti pientä ansaa: jos A kuppaisi (typerästi) Ri s:n, tulisi pieti.

12. lyönti: C: Ri 9, D: H 6, A: H 10, B: P s

13. » A: Ru ä, B: Ru r, C: P r, D: H 7

Meni läpi valttimatista huolimatta ja rohkeasta leikkauksesta johtuen. Kerrassaan hauska neljän peli!

Peliesimerkki n:o 12.

Loppumaalauksen, joka oli »seitsemän ristiä» jälkeen on

H: 8 7

Ru: 6

Ri: ä k r s 10 9 8 5 4 2

P: —

H: —

Ru: r s 10 9 7 2

Ri: 7 6 3

P: s 8 7 6

	A	
D		B
	C	

H: r 10 9 6 5 4 3

Ru: 4

Ri: —

P: ä r 5 4 2

H: ä k s 2

Ru: ä k 8 5 3

Ri: —

P: k 10 9 3

B antaa yli D:lle Ru 4. Kun nyt D:llä on hertta luonnonreno, antaa hän Ri 6:n yli, jotta B »haistaisi palaneen käryä» ja jotta hänellä olisi jotain millä kuppaisi, jos D pääsisi lyömään ruutua! B arvaa asian, alkaa H 10:llä; D kuppaa ja lyö Ru r:n, jonka B kuppaa lyöden taas herttaa. D kuppaa senkin. Tuli kolme kirvelevää pietiä!

Peliesimerkki n:o 13. (Katkaisu värimaalauksella.)

Pelaajilla on:

H: 7 5

Ru: k 8 7 4

Ri: r s 8 6

P: k 6

H: k s 10 9 8 2

Ru: s 9

Ri: 4 3

P: s 10

	C	
B		D
	A	

H: 4 3

Ru: ä 10 6 5 3

Ri: ä 2

P: ä 5 4

H: ä 6

Ru: r

Ri: k 10 9 7

P: r 9 8 7 2

Maalaukset;

I kierto: B: »yksi hertta», D: »yksi grandissimo».

II kierto: D: »kaksi ruutua».

III kierto: C: »neljä ristiä». (katkaisu)

D: »neljä ruutua».

IV kierto: A: »viisi ristiä». (katkaisu)

A sai nostaa: H r, Ru 2, Ri 5, P 3,

A antaa C:lle: H ä r 6, Ru r.

C jakelee: A:lle P k, B:lle P 6, D:lle Ru 4. *Päinvas-
toin ei saa antaa, silloin tulee vähintään yksi pietti!*

A ja C passaavat.
B antaa D:lle: Ri 4.
D antaa B:lle: 4.

Peli:

1. lyönti: B: H s, C: H r, D: H 3, A: Ru 2
2. » C: H ä, D: Ri 2, A: Ri 5, B: H 2
3. » A: P k, B: P 6, C: Ru 7, D: P ä
4. » D: Ri ä, A: Ri 7, B: Ri 3, C: Ri 6
5. » D: Ri 4, A: Ri 9, B: H 4, C: Ri 8
6. » A: P r, B: P 10, C: H 5, D: P 4
7. » A: P 7, B: P s, C: Ri s, D: P 5
8. » C: H 6, D: Ru 3, A: Ri 10, B: H 8

Nyt A tietää, että loppupadat pitävät. Hän lyö siis: 9
lyönti: Ri k ja sitten kaikki padat.

Tuli mainio läpipeli viidessä.

Kuten näkyy voi värikatkaisumaalaus huonoillakin leh-
dillä onnistua hyvin, kunhan puoluetovereilla on hyvä
yhteistoiminta sekä maalatessa että pelatessa.

AC puolue hyötyi nyt suuresti, sillä BD olisi loistavasti
»vienyt kotiin» viiden hertan pelin.

Skruuvipelin vaihtelevissa tilanteissa esiintyy myös ta-
pauksia, jolloin — valtti- tai grandipelissä — on heitettävä
pois pitäviä lehtiä hyvän tuloksen saavuttamiseksi. Täl-
laisia tapauksia sattuu, kun pelaaja on »kiinni» ja voi ottaa
useita tikkejä puolueelle, kunhan ei hänen pt:nsa välillä
joudu kiinni. Viimeksimainitun on silloin haaskattava
korkeita, pitäviä lehtiä.

Esim.: A on valttimies. Peli on: kuusi herttaa. A tie-
tää maalauksista seuraavaa: V maalasi I kierrolla ristiä ja
ruutua. A:n pt.-C maalasi III kierrolla ruutuässän. A
antoi C:lle patarouvan. A ei tiedä missä pataässä on. V:lla
on jo yksi valttitikki. A jakeli v:lle kaksi ristiä, mutta
hänelle jäi kaisi huonoa ruutua. Kun A oli saanut v:lta
valtit pois, oli hänellä jäljellä: H8, Ru 6 5, P k 2

A lyö: 9. lyönti Ru 5, C: Ru ä
10. » C: P ä, A: P k!!
11. » C: P r, A: P 2
12. » C: P s, A: Ru 6
13. » C: P 8, A: H 8

Koska A ehdottoman varmasti tiesi, että Ru 6 olisi
mennyt v:lle, täytyi hänen antaa C:n pysyä kiinni toivoen,
että C:n padat pitivät. Mitään ei siis ollut hävittävässä.
Temppu onnistui!

Samanlainen tilanne voi syntyä loppupelissä myös vas-
tapuolelle, kun pelaajapuolelta on pelattu yhteydet poikki,
ja valttimiehen heikko maa on löydetty. Samoin silloin,
kun valttimiehestä on tehty valttimatti. Sen, joka pystyy
valttimiestä pehmittämään, on pysyttävä kiinni, ja sil-
loin hänen pt:nsa joskus on haaskattava ko. maan yläpään
korkea kortti.

3. Kuppipeli.

Jos vain kortit sallivat, on kuppipeli yritettävä jär-
jestää siten, että se, jolla on runsaammin valtteja ja
toinen vahva väri, pelaa vahvan sivumaansa alapään
kortteja puoluetoverin kupatessa. Tätä on jatkettava
kunnes

- a) puoluetoverilta menee viimeinen valtti tai
 b) mainittu sivumaa on tullut täysin pitäväksi.

Nyt valtataan vastustajalta »puukot pois», kuten sananparsi sanoo, ja sitten lyödään pitävä sivumaa.

Puoluetoverin viimeisen valtin meno voidaan todeta joko sen korkeudesta (esim. ässä menee) tai siitä, että puoluetoveri keskeyttää (pt:nsä) **renomaan lyömisen** ja lyö väliltä sivumaan ässän (= sovittu merkki).

Jos eivät kortit salli tällaista pelitapaa, on usein pakko vain alottaa pt:n renomaan ässällä (j.n.e.) ja sitten jatkaa sen maan pikkukorteilla. Siinä tapauksessa usein vastapuoli saa valteillaan lopputikit.

Valttien loputtua toiselta pelaajapuolen jäseneltä, on toisen usein edullista valtata.

Jos vastapuoli saa valtit yhteen käteen ja pääsee heti alussa valttaamaan, on siitä yleensä pelaajapuolelle suurta haittaa.

Muuten vastapuoli sekä vaihdossa että pelin aikana pyrkii siihen, että kumpikin on reno samasta maasta kuin ov. Jos tämä saavutetaan, murskataan pelaajapuoli tuhoisilla ylikuppauksilla tai pakotetaan se uhraamaan korkeimmat valttinsa jo alkua- ja keskipelissä tai valttaamaan omaksi vahingokseen alkua- tai keskipelissä.

Vastapuoli voi päätellä, että kuppipeli on tulossa joko siitä, että valttimies itse joutui ostamaan keskustelehdet tai maalauksista. Kolmen grandin pelistä kehitty useammin kuppipeli kuin valttipeli. Jo ennen pelin alkua voi usein maalauksista päätellä, mikä maa on kunkin (v:n) renomaa.

Peliesimerkki n:o 14. (Tyypillinen kolmen grandin peli),

H: ä 8
 Ru: ä k 7 5 4
 Ri: s 7
 P: k 10 8

H: r 10 9 5 4	<table style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="width: 50px; height: 50px;"></td><td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center;">A</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center;">D</td><td style="width: 50px; height: 50px;"></td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 50px;"></td><td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center;">B</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 50px;"></td><td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center;">C</td></tr> </table>		A	D			B		C	H: 6 2
	A									
D										
	B									
	C									
Ru: —		Ru: 10 8 3								
Ri: r 8 6		Ri: ä k 10 3								
P: r s 9 7		P: 6 5 3								

H: s 3
 Ru: r s 2
 Ri: 9 5 4 2
 P: ä 4 2

A maalaa: »kolme grandia.» Muut: »pas.»

A ostaa: H k 7, Ru 9 6.

A oli suunnitellut herttojen ja ristiä ylläntöä, mutta ostolehdet soikivat asian. Nyt hän antaa yli niin, että C varmasti tietää ruudun hänen parhaimmaksi maakseen, mutta voi pelata myös hertassa huomioonottaen ostolehdet.

A antaa P 10, H ä, Ri s 7

Peli on nyt C:lle päivänselvä: ruutukuppi; A:n reno on risti (markeerattu, pöytää vastaan), hertta on yhteinen maa, tunnettu. Pata on renotettava.

C jakaa: A:lle: P ä, muille: P 4 2

Välimaalaus

- A: »neljä pataa.» (kuningasmaalaus)
 C: »pas.»
 A: »neljä ruutua.»
 C: »viisi ruutua.»

D, joka on ruudussa luonnonreno, antaa yli: Ri r.
B antaa yli: H 6.

1. lyönti: D: H 10, A: H 7, B: H 2, C: H s
2. » C: Ri 2, D: Ri 6, A: Ru 4, B: Ri 3
3. » A: P ä, B: P 2, C: P 10, D: P 4
4. » A: P k, B: P 3, C: Ri 4, D: P 7
5. » A: P 8, B: P 5, C: Ru 2, D: P 9
6. » C: Ri 5, D: Ri 8, A: Ru 5, B: Ri ä!

B halusi pettää, ja löi Ri ä:n. A ottaa erikoisen kiitollisena vastaan haasteen; oli jo muutenkin aikonut vallata.

7. lyönti: A: Ru 6! B: Ru 3, C: Ru s, D: H 4
A toteaa: hertta on ilmeisesti B:n renomaa, koska D heitti H 4:n. D on reno ruudussa.

8. lyönti: C: Ri 7! D: H 5, A: Ru 7! B: Ri 10
B:n petosyritys ristiässäällä epäonnistui täysin, sillä nyt näkyi, että D oli reno ristissä!

9. lyönti: A: Ru ä, B: Ru 8, C: Ru r, D: P s
10. » A: Ru k, B: Ru 10, C: Ri 9, D: P r
11. » A: H 8, B: P 6, C: H ä, D: H 6
12. » C: H 3, D: H 9, A: H k, B: Ri r
13. » A: Ru 9, B: Ri k, C: Ri s, D: H r

Tuli kaksi ylitikkiä.

Huomattavaa:

Vastapuolen kannattaa yleensä **yrittää pettää** pelaaja-puolta siten, että vv:n pelatessa ov:n renomaata heittää siitä pois korkean heti alussa. Seurauksena voi olla

- a) että vv. ei enää uskalla pelata ko. maata tai
- b) että ov. panee seuraavaan (ko. maassa ulospelattuun) tikkiin korkean valtiti tai

c) että pelaava puoli kesken kaiken omaksi vahingokseen alkaa valtata.

Antaessaan ov:lle pt:nsa renomaata jakelija usein antaa **sangen korkean kortin** voidakseen sen putoamishetkestä päätellä, milloin ko. maa loppuu ov:lta ja pt. siis jouuu välikäteen. **Väistääkseen** tämän viekkauuden ov:n on **heitettävä** saamansa korkea kortti joko siten, ettei **jakelija** voi päätellä mitään tai mieluummin niin, että tämä **itse erehtyy**. Saatu korkea lehti on siis heitettävä heti ensimmäiseen tikkiin tai joka tapauksessa ennen aikojaan (eikä järjestyksessä alapäästä alkaen).

Useimmiten, mutta ei läheskään aina, on toisen pelaajan pelaavalla puolella valtattava silloin, kun puolue-toverilta valtiti ovat loppuneet.

4. Grandissimo.

Grandissimon pelaaminen on niissä kahdessa tapauksessa äärimmäisen helppoa, kun

- 1) yhdellä miehellä on kädessään täysin pitävät kortit,
- 2) pelaavan puolen jäsenillä on kummallakin yhteisesti täysin pitävät kortit.

Jälkimmäisessä tapauksessa se, joka pääsee kiinni, ottaa omat tikkinsä ja pelaa sitten pt:nsa kiinni ja tämä vuorostaan ottaa omat tikkinsä.

Jos sen sijaan grandipeli on rakennettu muutamien leikkausten ja graasien varaan, vaatii sen läpipelaaminen mitä suurinta taitoa, viekkautta ja tarkkaa laskemista.

Sellainen peli on esitetty esimerkkinä n:o 15.

Jos ei korttien mukaan ole syytä pelata toisin, on **vastapuolen** aina, kun pääsee kiinni, pelattava jommankumman pelaajansa pisintä maata. Silloin voi käydä niin, että

pelaajapuolelta loppuvat kiinniottokortit tässä maassa ja vastapuoli korjaa komean sadon.

Tavallisesti uloslyöjä alkaa omasta pisimmästä maastaan ja sen jälkeen molemmat puolueen jäsenistä sitkeästi pelaavat tätä maata — aina kiinni päästyään, mikäli ei pt:n korttiansa perusteella ole syytä toisin pelata.

Peliesimerkki n:o 15.

A:n ostomaalaus oli »neljä ruutua.

Yliantojen jälkeen pelaajilla on

H: 4 2
 Ru: ä 2
 Ri: 10 9 7
 P: s 8 7 6 5 2

H: —	C	H: 10 9 8 7 6 5 3
Ru: s 10 9 8 7 6 5 4	B D	Ru: —
Ri: k s 6 5	A	Ri: 8 3
P: 9		P: k 10 4 3

H: ä k r s
 Ru: k r 3
 Ri: ä r 4 2
 P: ä r

Maalaukset olivat olleet

I kierto A: »yksi grandia», B: »kaksi ruutua», C: »kaksi grandia»

II kierto A: »kolme herttaa», C: »neljä misäriä»

C maalasi neljä misäriä, koska hänellä on kolme kakkosta ja pienehköt lehdet ja koska ei ainakaan vastapuoli nyt voi mennä misärikatkaisumaalauk-

siin. — A:lla on sitten hyvä tilaisuus valita grandia, väri tai misäri.

III kierto A: »neljä ruutua». (*Hän siis hylkää misäriajatuksen*).

A sai nostaa keskuslehdet.

C antoi hänelle yli ruuturovan.

Loppumaalaus: A: »viisi grandissimo!» (komeasti hasattu, sillä neljä tikkiä on epävarmaa).

Peli:

1. lyönti: B: Ru s, C: Ru 2, D: H 3, A: Ru k
2. » A: H ä, B: Ru 4, C: H 2, D: H 5
3. » A: H k, B: Ru 5, C: H 4, D: H 6

Nyt A toteaa, että ei voi enää pelata herttaa, sillä D voi silloin käydä vaaralliseksi. Hänellä sen sijaan ei ole mitään sitä vastaan, että B kerran pääsisi kiinni. Ehkä siitä syntyy risti- tai patagraasi, jota tarvitaan.

A lyö siis kylmäverisesti Ri 2:n. Silloin B päättelee: nyt A pelaa C:n kiinni, C:llä on ilmeisesti ristiässä, enpä pane välikäteen kuningasta enkä sotamiestä. Ajattelu on täysin johdonmukaista. A:n viekkaus kantaa hedelmää.

4. lyönti: A: Ri 2, B: Ri 5, C: Ri 10, D: Ri 3
5. lyönti: C: P 2, D: P 10, A: P r, B: P 9

A leikkaa kylmästi patarouvalle. Se ei vielä ole vaarallista, ja jos se onnistuu, voi hyvällä onnella tulla kuuden tai seitsemän peli.

6. lyönti: A: Ru 3, B: Ru 6, C: Ru ä, D: H 7
7. » C: P 5, D: P 3, A: P ä, B: Ru 7

A seuraa erittäin tarkasti mitä B heittää pois. Hän tietää jo varmasti, että B:llä on Ri k ja s, koska C ei olisi ollut oikeutettu panemaan 4. lyöntiin pienempää ristiä, jos hänellä olisi ollut Ri k ja jos D:llä olisi ollut Ri k tai s, ei hän olisi päästänyt 4. tikkiä C:lle. A laskee tarkoin ristit, se on nyt ratkaiseva väri. C tietää tilanteen ja säästää myös vähäisiä ristejään.

8. lyönti: A: H r, B: Ru 8, C: P 6, D: H 8
9. » A: H s, B: Ru 9, C: P 7, D: H 9
10. » A: Ru r, B: Ru 10, C: P 8, D: Ri 8

Nyt A:lle selvisi B:n tilanne täydellisesti: hänellä on Ri k, s ja pieni.

A järjestää itselleen pakolla graasin lyömällä Ri 4 — samalla otti pelin kuudessa.

11. lyönti: A: Ri 4|| B: Ri s, C: Ri 7, D: H 10
12. » B: Ri k, C: Ri 10, D: P 4, A: Ri ä
13. » A: Ri r, B: Ri 6, C: P s, D: P k

Peli oli täynnään rohkeita leikkauksia ja pirullisia juonia ja lopputulos oli kaunis.

On syytä tutkia tarkoin tätä peliä hyvien pelaajien suorituksena.

Yksi ainoa virhe pelaajapuolella olisi voinut johtaa kerrassaan ikäviin seurauksiin.

5. Maalimisäri alkupelissä.

Edellytettynä, että molemmat puolueen pelaajista ovat maallaneet misäriä, ts. heillä on molemmilla kaikissa maissa pienet lehdet, ovat mahdollisuudet voittaa

suuret. Päinvastoin on asianlaita, jos vain toisella on pikkulehtiä. Vastustajalla on erinomainen etu vaihtamisoikeudestaan, samoin kuin siitä, että se jotakuinkin täydellisesti määrää pelin kulun. Maalatussa misäriissä hän pelaava puoli yleensä näyttää täysin passiivista osaa, se kun ei — tikkejä välttäänsä — voi muuta kuin poikkeustapauksessa ottaa kiinni.

Tavallisesti se, jolla on jossakin maassa kakkonen, koputtaa. Hän ilmoittaa silloin kakkosmaansa lyömällä sitä ensimmäiseksi. Sitten hän pelaa puoluetoverin renomaata, jolloin tämä tyhjentää mainitun kakkosmaan. Pelattuaan vielä maalaajilta harkintansa mukaan muista maista pikkukortit pois, lyö koputtaja kakkosellaan maalaajat lopullisesti kiinni.

Maalajapuoli ei voi varjella itseään muulla tavoin kuin tikkejä ottamalla. Siinä on silloin joko yritettävä ratkaisevalla hetkellä pelata kiinni se vastustaja, jolla ei ole kakkosta — niin pahoin, ettei se enää pääse irti — tai — koska edellinen tapa aniharvoin onnistuu, pelattava ko. kakkosmaata loppuun saakka.

Sen, jonka puoluetoveri on koputtanut, ei pidä järjestellä omin päin peliä. Hän vain myötäilee ja avustaa koputtajaa.

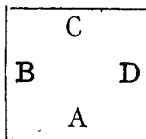
Muuten on pelitekniikkaa maalimisäriissä tarkemmin selostettu osassa: VI G — Maalimisäri kotkassa.

Peliesimerkki n:o 16 (epäonnistunut maalimisäri).

Pelaajilla on:

H: ä 10 9 5 2
 Ru: s 7 6 3
 Ri: 7
 P: r s

H: —
 Ru: 4 2
 Ri: r s 6 4 3 2
 P: 9 8 5 2



H: k r 6 3
 Ru: k 10 8
 Ri: k 10 9
 P: k 7

H: 7 4
 Ru: ä r
 Ri: ä 8 5
 P: ä 10 6 4 3

Maalaukset:

I kierto: A: »1 grandissimo»,
 B: »2 misäriä»,
 C: »2 grandissimo»,
 D: »pas.»

D:llä on »3 grandin» lehdet. Hän on erinomaisen tyytyväinen kun C maalasi yli B:n, koska on melko varma, että AC puolueelle tehdään maalipelissä pitejä. A, B ja C maalausten jälkeen on D varma, ettei ainakaan AC puoli maalaa misäriä.

II kierto: A: »pas»,
 B: »pas»,
 C: »3 herttaa» (2. kierron väri),
 D: »pas.»

III kierto: B: »5 misäriä», muut: »Pas.»

B katsoi voivansa loistavilla maalimisärilehdeilläään maalata »5 misäriä», koska pelkäsi AC:n saavan hirmupelin herttaväreineen ja kaikkine ässineen. Kun ei A:lla eikä C:llä ollut kuninkaita maalattaviksi eikä ässien lisäksi erikoisen korkeita lehtiä, odottelivat he toistensa maalauksia ja kun ei niitä kuulunut, antoivat B:n ottaa pelin.

B osti: H s 8, Ru 9 5

B antoi D:lle: Ru 9 4 2, H s, joten siis D tietää, että

B:lle jäi Ru 5 ja H 8.

D jakelee: B:lle P k, A:lle Ri k, C:lle Ri 10.

C antaa A:lle: Ri 10.

A antaa C:lle: Ru ä. C koputtaa!

Peli: C alkaa ja näyttää kakkosmaansa:

1. lyönti: C: H 9, D: H 6, A: H 7, B: H 8
2. » C: Ru s, D: Ru 10, A: Ru r, B: Ru 5
3. » A: H 4, B: P 9, C: H 5, D: H 3

A löi jo pois H 4:n, koska se oli pieni lehti ja ilmaisee, että hertta häneltä loppui. B ei vielä heitä P k:a; tarvittaessa hän ottaa sillä kiinni. C lyö pienen, kun kerran A löi pienen.

Nyt on C tilanteen herra: hän pääsee varmasti kiinni ja arvelee voivansa pelata D:lle lopputikit.

4. lyönti: C: Ri 7, D: Ri 9, A: Ri 8, B: Ri 6
D:llä ei ole muuta valinnan varaa kuin ryhtyä pelaamaan alas herttäässää.

5. lyönti D: H k, A: Ri ä!, B: P 8, C: H 10
6. » D: H r, A: Ri k, B: P k, C: H ä
7. » C: H 2, D: H s, A: P ä! B: P 5
8. » D: P 7, A: P 6, B: P 2, C: P r

9. lyönti C: Ru 6, D: Ru 4, A: Ri 10, B: Ri r
 10. » C: Ru ä, D: Ru k, A: Ri 5, B: Ri s
 11. » C: Ru 7, D: Ru 9, A: P 10, B: Ri 4
 12. » D: Ru 2, A: P 4, B: Ri 3, C: Ru 3
 13. » C: P s, D: Ru 8, A: P 3, B: Ri 2

Pelaava puoli kärsi musertavan häviön: kaksi pietiä ja 5. & 7. ässät! Kuitenkin on huomattava, että se ei pelissä tehnyt mitään virhettä. Jos esim. D ei olisi pysynyt laskemaan hertan ohella myös ruutuja, olisi häviö voinut olla vielä musertavampi.

Edellisessä pelissä olisi A sen sijaan, että antoi Ru ä:n yli, voinut antaa myös H 4:n yli. Peli olisi silloin kehittynyt seuraavaksi.

Peliesimerkki n:o 17 (epäonnistunut maalimisäri).

B:n loppumaalaus: »5 misäriä».

Yliantojen jälkeen pelaajilla on:

H: ä 10 9 5 4 2

Ru: s 7 6 3

Ri: 7

P: r s

H: 8

Ru: 5

Ri: r s 6 4 3 2

P: k 9 8 5 2

	C	
B		D
	A	

H: k r s 6 3

Ru: k 10 9 8 4 2

Ri: 9

P: 7

H: 7

Ru: ä r

Ri: ä k 10 8 5

P: ä 10 6 4 3

C koputtaa.

Peli:

1. lyönti: C: H 5, D: H 6, A: H 7, B: H 8
 2. » B: P 8, C: P r, D: P 7, A: P 10
 3. » C: H 10, D: H s, A: Ru ä, B: P 9
 4. » D: Ri 9, A: Ri 8, B: Ri r, C: Ri 7
 5. » B: P 5, C: P s, D: H k, A: P 6
 6. » C: H 9, D: H 3, A: Ru r, B: P k
 7. » C: H 2, D: H r, A: Ri ä, B: Ru 5
 8. » D: Ru 4, A: P ä!, B: Ri 6, C: Ru 3
 9. » D: Ru 8, A: Ri k, B: Ri 4, C: Ru 7
 10. » D: Ru 9, A: P 4, B: Ri s, C: Ru 6
 11. » D: Ru 2, A: P 3, B: Ri 3, C: Ru s
 12. » C: H ä, D: Ru k, A: Ri 10, B: Ri 2
 13. » C: H 4, D: Ru 10, A: Ri 5, B: P 2

BD puolen häviö: 5 pietiä ja 3., 7. & 8. ässät on vielä musertavampi kuin pelissä n:o 16. Ainakin tässä tapauksessa oli edullisempaa antaa yli herttanelonen. Yleensä onkin hyvin hyvä, jos renomaassa pystyy antamaan 2:n, 3:n tai 4:n. Jos D olisi tehnyt virheitä, esim. lyöntyt Ru 2 ennen aikojaan, olisi hän saanut tikkeihinsä vielä viimeisen ässän. Peliesimerkeistä n:o 16 ja 17 voi päätellä, ettei yksipuolisesti pidä mennä »katkomaan» »5 misäriällä», jos ei puoluetoveri myös maalaa misäriä! Asia voi tietysti olla toinen, jos vastapuoli ei osaa pelata.

E. Taistelu ässien ja tikkien syöttämisestä passimisäriissä (luonnonmisäriissä).

Yleisenä pyrkimyksenä normaalitapauksessa on:

- 1) Puolueen kumpikin pelaaja lyö ulos pt:nsa renomaata, ensin kerran tai kahdesti isot siltä varalta, että pt:lla

vielä on jäljellä renomaataan, sitten pieniä, jotta vastustaja ottaisi kiinni ja oma pt. heittäisi ässiä.

- 2) **Pelataan alas vastustajan ässiä**, ts. pelataan niin kauan (ja isoja) maata, jossa vastustajalla on ässä, että se lopulta putoaa.
- 3) Pyritään pelaamaan **vastustajalle** mahdollisimman monta **lopputikkiä** (ns. **hännät**), ts. yritetään ratkaisevalla hetkellä pelata vastustaja siten kiinni, ettei se enää pääse irti, vaan on pakotettu ottamaan kaikki lopputikit.

Poikkeuksia.

- a) **Puoluetoverin renomaalla ei aloiteta:**
 - a) Jos pelaajalla itsellään on siinä ässä, maa on **lyhyt** ja isoja kortteja siinä ei ole, joten on vaara tarjolla, että ässä pelataan **alas** — ja pelaaja toivoo ensin saavansa tilaisuuden heittää ässän pt:n pelatessa hänen renomaataan.
Silloin on **aloitettava omasta renomaasta** tai, jos sitä ei enää ole yhtään, jostain muusta maasta, yleensä sellaisesta, jossa ei ole ässää.
 - b) Jos pt:lta on saanut yli hyvin lyhyeseen maahan, jossa on kakkonen tai kolmonen. Silloin pelataan ensin muita maita ja vasta vähän myöhemmin tätä maata, jota siis vastapuolella on erittäin runsaasti. Tarkoitus on saada vastapuoli loppupelissä pelaamaan tätä maata »kuolleen» ja pitämään »hännät» (Peliesimerkki n:o 19).
 - c) Kun on saanut **takaisin samaa maata kuin antoi** ja tässä maassa on hyvin **pleni lehti**, kakkonen tai kolmonen. Pelataan kuin edellisessä tapauksessa **b**, eri-

koisesti huomioonottaen, että **pelitoverin aloittamaa maata** huolehti voi jatkaa.

- d) Korttien sitä jostain syystä vaatiessa: **Esim. Teillä on runsaasti pt:nne renomaata** ja siinä **myös kakkonen** ja **muut maat** ovat **huonoja**: vain korkeita. Nyt on vaara tarjolla, että vastustajilta loppuu (= pelaavat loppuun) pt:nne renomaa ja joudutte ottamaan »hännät» huonoilla sivumaillanne. On parempi pelata niistä ainakin joku pelin alussa loppuun ja vasta sitten pt:n renomaalla, omalla kakkosmaalla, v. kiinni.
- e) **Vastustajan pettämiseksi**; usein silloin kun on huonot kortit (katso peliesimerkkiä n:o 21!).

Puoluetoverin renomaan pelaaminen on **keskeytettävä yleensä** silloin, kun

- f) on käynyt ilmi, että toinen vastustajista myös on siinä maassa reno ja **varsinkin**, jos vv. on reno samassa maassa kuin pt. (siis pt:n ov.).
On siis pyrittävä johtamaan asiat siihen, että toinen vastustajista on pakotettu pelaamaan ko. maata. Jos Teillä silloin on kortit limittäin edellämaitun kanssa, voitte useita kertoja mennä hänen lyömiensä korttien alle — ja pt:nne heittää ässiä.
Jos Teillä on hallitsevat kortit ko. maassa esim. alapään sarja 2—3—4, voitte tietysti sitä pelata. Päinvastaisessa tapauksessa täytyy pyrkiä, jos voi, renoamaan koko maa.

Joskus ovat kortit sellaiset, että mitä epäedullisimmassakin olosuhteissa on pakko pelata tällaista maata, mitä vain Teillä ja yhdellä vastustajalla on. Näin joutuu tekemään esim. pelatakseen vastusta-

jalta hänen hallussaan olevat kiusalliset ja hallitsevat pikkukortit (ko. maassa) pois tai pelataksenne alas hänen ässänsä.

Jos ko. maa on vv:llanne ja jos hän kerrankin joutuu ottamaan kiinni, on tilanne paljoka parempi: puoluetoverinne heittää juuri siihen tikkiin ässän.

Sen sijaan ov. voi ottaa kiinni silloin kun haluaa ja laistaa kun haluaa.

Teidän pelatessanne täten epäedullisissa olosuhteissa pt:nne renomaata, on hänen renotettava uusi maa. Seuraatte tarkoin mitä hän heittää ja pelaatte tilanteen mukaan hänen uutta renomaataan.

- f) Joskus täytyy välillä keskeyttää pt:n renomaan pelaaminen ja pelata omaa renomaata vain siksi, että pt:lle täytyy näyttää, ettei oma renomaa vielä loppunut; ts. että alussa joutui antamaan yli kolmesta.

Tarkoituksena on silloin estää pt. tuhlaamasta liian aikaisin tämän maan kakkosta.

Seuraavassa vielä muutamia neuvoja luonnonmiesiä varten:

4. Jos ei erikoista syytä ole toisin pelata, niin ei pidä lyödä puoluetoverin renomaan kakkosta ennenkuin se on Teillä kädessä (siinä maassa) viimeisenä tai ennenkuin vastustajalla on siinä maassa vain yksi kortti jäljellä.

Katso tarkoin peliesimerkkejä n:o 17 ja 19.

5. Jos näyttää siltä, että ässäanne yritetään pelata alas, niin heittää keski- jopa pikkulehtiä, ja säästää isoja lehtiä ässämaassanne päästäksenne kiinni ja pyytääksenne pt:lta apua. Apua pyytäessänne pelatkaa omaa renomaatanne tai, jos ei sitä ole, muuta maata! Jos puoluetoverinne ässää pelataan

alas, säästää ko. maan isoja, päästäksenne kiinni ja auttaaksenne pt:a!

6. Pyrkikää hallitsemaan peliä ja määräämään sen kulku omaksi eduksenne. Älkää kaavamaisesti pyrkikö alle vastustajan (ja pt:nne) pelatessa, ottakaa kiinni aina, kun siitä on hyötyä, ts. kun voitte itse pelata ulos puolueenne eduksi!
7. **Voitte lyödä ulos** (jouduttuanne kiinni)

a) **pt:n renomaata.**

b) **sitä maata, jota pt:nne on heittänyt** hänen renomaataan pelattaessa,

c) maata, jossa Teillä on ässä, edellytettynä että ässä putoamisvaaraa ei ole;

a) ja b) kohdassa mainittuja on pyrittävä pelaamaan.

8. **Puoluetoverinne pelatessa renomaatanne, heittääkää**

a) **v:n tikkeihin ässiä** b) **muihin tikkeihin sitä maata, mitä haluatte pt:n pelaavan**, siis joko uutta renomaatanne tai (keskikoon lehtiä) maasta, jossa haluatte päästä ja pääsette kiinni (on kuningas tai muuten pitävä).

Useimmiten on edullista renota se maa, jota ov:nne on pyrkinyt pelaamaan ulos.

9. Jos ässäanne putoamista ei voi välttää, niin ottakaa se sovinnolla **halpana** — mutta ei turhaan, siis vain pessimismistä. Pyrkikää aina vastustajan pehmittämiseen.

10. Jos ette ole **selvillä tilanteesta loppupelissä**, niin menkää **aina alle**. Varsinkin kun loppupelissä pelataan maata, jota kaikilla, ja siis myös Teidän puoluetoverillanne on, ei pidä summamutikassa ottaa

kiinni ja pelata pieniä. Pt:nne sortuu siihen yhtä hyvin kuin vastustajakin. Menkää alle — nimenomaan silloin, kun tikki on menossa vastustajalle.

11. Teidän on **laskettava** puoluetoverinne renomaan kortit sitä mukaa kuin ne menevät. Lisäksi on laskettava oma pitkä maa (omat pitkät maat). Mestaripelaaja laskee tarvittaessa kolme, jopa neljäkin maata.

12. Jos loppupelin lähestyessä toteatte, että yksi ässä vielä on ylhäällä ja tiedätte, että se ei ole pt:llanne (eikä itsellänne), niin voitte heittää pois kaikkien muitten maitten lehdet. Joutuessanne kiinni, pelaatte ässän alas.

Mainittua maata voitte muutenkin epävarmassa loppupelissä vaaratta lyödä.

13. **Älkää** lyökö **täysin pitäviä** korttejanne **pöytään** niin kauan kuin ässiä vielä on ylhäällä. Niitten katsotaan muuten tulleen 13:een tikkiin.

14. Seuratkaa peliä niin tarkasti, ettette **säästä aiheetta** kiinniottolehtiä. Ratkaisevalla hetkellä ne on heitettävä pois.

On yleensä luotettava siihen, että pt:nne, mikäli hän on koputtanut, ei ota lopputikkejä. Siis liiallinen pyrkimys hänen auttamiseensa loppupelissä voi johtaa onnettomuuteen.

15. Jos huomaatte (tai aavistatte) pt:nne olevan luonnonreno, niin hakekaa kokeilemalla tämä renomaa. Useimmiten se ilmenee pelin kuluessa muutenkin.

16. Jos koputate pelin nelinkertaiseksi, niin olette useimmissa tapauksissa velvollinen laskemaan ai-

nakin kolme maata — edellytettynä, että vastapuolue osaa pelata. Jos ette pysty laskemaan, niin älkää koputelko.

17. **Koputuslehdet** Teillä muuten on silloin, kun a) **pt:nne renomaassa** on aivan **pieniä** (mieluiten **kakkonen**) ja b) on muutama varma **kiinnipääsylehti** (mieluiten **kuningas**) ja c) on **oma renomaa** (erinomaista, jos **yli** on voinut antaa aivan pienen, mieluiten **kakkosen**) ja d) on yksi tai useampi ässä vastustajalle sijoitettavaksi.

18. **Älkää** pelin aikana **pettäkö omaa** puoluetoveria.

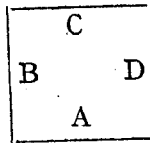
Edellä kohdassa 4 sanottiin, että on lyötävä pt:n renomaan kakkonen vasta silloin, kun v:lla on siinä maassa vain yksi kortti jäljellä. Erittäin kiusallinen on tilanne silloin, kun vastustajalla on ko. maassa kaksi korttia jäljellä eikä ole tietoa siitä, ovatko nämä yhdellä puolella vai kahdessa kädessä. Silloin **voi** (tilanteesta riippuen) pelata toisen vastustajan renomaata ja houkutellessa häntä heittämään pois yksi kortti tuosta tärkeästä maasta. Jos itsellä on siitä maasta toinen niin pieni kortti, että **toinen** v:lla olevista korteista menee siitä yli, on useimmiten parasta pelata se, mutta jos itsellä on vain kakkonen ja iso, vastustajilla ollessa pienet (siitä välistä), on pakko pelata kakkonen: muuten voi käydä niin, että isoa pelattaessa molemmilta puolilta putoaa pieni ja kakkonen menee hukkaan. (Katso P.es. n:o 21)

Pellesimerkki n:o 18. (Passimisäri).

Saatuaan yli: A: H 4, C: Ru 2 B: P 5, D: Ri 2, on pelaajilla:

H: 7
 Ru: k 10 3 2
 Ri: ä s 10 4
 P: ä r 7 3

H: s 8 6
 Ru: ä 9 6 5
 Ri: 8
 P: k 10 6 5 2



H: ä 10 3
 Ru: s 8 7
 Ri: k r 7 6 3 2
 P: 8

H: k r 9 5 4 2
 Ru: r 4
 Ri: 9 5
 P: s 9 4

1. lyönti: A: H 9, B: H s, C: H 7, D: H 10
2. » B: P 10, C: P 7, D: P 8, A: P s
3. » A: H k, B: H 8, C: P r! D: H ä!

Kun A löi H k:n oli C varma, että jo seuraavassa tikissä pääsisi heittämään P ä:n ja ryhtyi siis kylmäverisesti heittämään pataa! D puolestaan huomaa, että H ä varmasti putoaa, ottaa siis sen sovinnolla. Tämä huolestuttaa nyt hieman C:tä pataässän vuoksi.

4. lyönti: D: Ri k, A: Ri 9, B: Ri 8, C: Ri 10
5. » D: Ri 3, A: Ri 5, B: Ru ä, C: Ri 4!!
6. » A: H 4, B: H 6, C: P ä, D: H 3

Huom! A ei voinut pelata H 2, sillä jos H 6 ja H 3 olisivat olleet samalla v:lla, olisi siitä syntynyt »hännitysvaara». A pelaa nyt pataa, jota C on heittänyt, hertta on valitettavasti loppunut.

7. lyönti: A: P 9, B: P 6, C: P 3, D: Ru 8
8. » A: P 4, B: P 2, C: Ru 10, D: Ru 7
9. » A: Ru r, B: Ru 9, C: Ru k, D: Ru s
10. » C: Ru 2, D: Ri r, A: Ru 4, D: Ru 6

11—13 lyönnit: B:llä on »hännät» ja Ri ä 12:nnessä tikissä.

Jos D olisi 8. tikissä heittänyt ristin ja säästännyt ruudun, olisi hän päässyt kiinni ja pelannut alas ristiässän, mutta hän ei uskaltanut. Hyvin usein voitto tai tappio riippuu yhdestä ainoasta näennäisesti vähäpätöisestä lyönnistä, heitosta tai säästämisestä.

Peliesimerkki n:o 19. (Passimisäri).

A antoi yli C:n luonnonrenomaahan, ruutuun, kakko-
 sen. C antoi A:lle takaisin Ru 2:n.

B antoi D:lle: H 2; D antoi B:lle: P 4.

Yliantojen jälkeen pelaajilla oli

H: s 9 6 4
 Ru: —
 Ri: ä r 9 8 5 2
 P: r s 7

H: r		H: ä k 8 5 2									
Ru: ä r 10 8 7 3	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B</td> <td></td> <td>D</td> </tr> <tr> <td></td> <td>A</td> <td></td> </tr> </table>		C		B		D		A		Ru: s 9 6 5 4
		C									
B			D								
		A									
Ri: s 3	Ri: 10 6										
P: 9 8 4 2	P: 10										

H: 10 7 3
 Ru: k 2
 Ri: k 7 4
 P: ä k 6 5 3

1. lyönti: A: Ri 7, B: Ri s, C: Ri 9, D: Ri 10
2. » B: P 9, C: P r, D: P 10, A: P k
3. » A: H 10, B: H r, C: H s, D: H 8
4. » B: P 8, C: P 7, D: Ri 6, A: P 6
5. » B: P 4, C: P s, D: H ä, A: P 5
6. » C: H 9, D: H 5, A: H 7, B: Ru ä
7. » C: H 6, D: H k, A: H 3, B: Ru r
8. » D: H 2, A: Ri 4, B: Ru 10, C: H 4
9. » C: Ri 5, D: Ru s, A: Ri k, B: Ri 3
10. » A: P 3, B: P 2, C: Ri r, D: Ru 9
11. » A: Ru k, B: Ru 8, C: Ri 8, D: Ru 6
12. » A: Ru 2, B: Ru 7, C: Ri ä, D: Ru 5
13. » B: Ru 3, C: Ri 2, D: Ru 4, A: P ä!!

A:n täydellinen mestarisuoritus! Huomattava on, että ei kukaan pelaajista tehnyt virhettä: myös B ja D pelasivat erinomaisesti, mutta A johti peliä. Hänen oli muuten helppo pelata: ruutua oli helppo pitää silmällä, sitä ei v. hevillä päässyt heittämään loppuun; **padan laskeminen** oli ehdottomasti tärkeintä; jos sen olisi laiminlyönyt, olisi »häntien otto» ollut melkein varma.

Jos sen sijaan vastapuoli olisi pelannut huonosti, uhraannut ennen aikojaan esim. P 2:n ja H 2:n, olisi A voinut pelata Ru k:n ja Ru 2:n aikaisemmin.

Huomatkaa tarkoin tämän pelin opetukset.

Luonnonrenomaahan saatu pieni lehti on, vastoin useitten skruuvioppaitten ohjeita, ehdottomasti annettava takaisin (mikäli ei — korttien perusteella — ole aivan erikoista syytä toisin menetellä, esim. jos on toinenkin renomaa). Sitten on peli pelattava ylläesitetyn esimerkin mukaisesti: pelattava tällä äärimmäisen lyhyellä maalla vastapuoli kiinni vasta ratkaisevalla hetkellä loppupelissä.

Ylläesitettyssä pelissä C:n mikä muu ylianto hyvänsä kuin nimenomaan Ru 2 takaisin olisi ollut huono. AC puoleen peli olisi silloin ollut täydellistä häpuilemistä, Ru 2 olisi mennyt kokonaan hukkaan. Nyt ratkaisu ja kaunis voitto riippui sen oikeahetkisestä käytöstä.

Peliesimerkki n:o 20. (Poikkeuksellinen ylianto passimisäriässä).

Pelaajilla on:

H: 9 6 5
 Ru: r 2
 Ri: ä s 3
 P: ä k 8 4 3

H: s 7
 Ru: ä k 8 7
 Ri: 9 7 5
 P: 9 7 5 2

	C	
B		D
	A	

H: ä r 10 2
 Ru: s 10 6 5
 Ri: 10 6 4
 P: r 6

H: k 8 4 3
 Ru: 9 4 3
 Ri: k r 8 2
 P: s 10

B antoi D:lle: H 7
 D » B:lle: P 6
 C » A:lle: Ru 2
 A » C:lle: Ri 8!!

1. lyönti: B: P 7, C: P k, D: P r, A: P 10
2. » C: Ri 8, D: Ri 10, A: Ri r, B: Ri 7
3. » A: Ru 9, B: Ru 7, C: Ru r, D: Ru 10
4. » C: H 9, D: H r, A: H k, B: H s
 (C pyysi apua)

5. lyönti: A: Ru 3, B: Ru 8, C: Ri ä, D: Ru 5
 6. » B: P 6, C: P 4, D: Ri 6, A: P s
 7. » A: Ru 4, B: Ru k, C: P ä, D: Ru s
 8. » B: P 5, C: P 3, D: Ri 4, A: H 8
 9. » B: P 2, C: P 8, D: H ä, A: H 3
 10. » C: Ri s, D: Ru 6, A: Ri k, B: Ri 9
 11. » A: Ru 2, B: Ru ä, C: Ri 3, D: H 10
 12. ja 13. pysyvät B:llä.

Tässä tapauksessa ei A:lla ollut ollenkaan ässiä; hän sai ensin yli C:ltä, hänellä oli pelin alkaessa C:n renomaassa alapään sarja. Antoi yli ristiä vain päästäkseen varmasti eri maissa pian kiinni ja auttaakseen C:tä pikku-ruuduilla. Koko peli sujui niissä merkeissä ja onnistui mainiosti.

Jos A olisi joutunut ensin antamaan yli, olisi hänen täytyntä antaa lyhintä maataan, siis pataa.

Peliesimerkki n:o 21 (passimisäri, harhauttava alkulyönti).

Vaihdossa antoi A C:lle: Ru 2
 C A:lle: Ri 2
 D B:lle: H k
 B D:lle: P 9

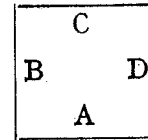
AC puolue koputtaa, sillä on loistavat edellytykset voittaa: kaikki kakkoset, kolme ässää, riittävästi kiinnitötlehtiä, renomaissa meni kakkoset yli!

Huonoilla korteilla pelattaessa kannattaa usein harhauttaa alkulyönnillä. D alkaa Ri 10:llä, B laistaa ajatellen: »ottakoon nyt tuosta v. edes tikin.»

Vaihtojen jälkeen on pelaajilla:

H: s 8 2
 Ru: ä r s 2
 Ri: s
 P: ä 10 7 5 4

H: ä k 7 6 5 3
 Ru: 8 7 4 3
 Ri: k 7 3
 P: —



H: —
 Ru: k 9 6 5
 Ri: r 10 9 5
 P: r s 9 6 3

H: r 10 9 4
 Ru: 10
 Ri: ä 8 6 4 2
 P: k 8 2

Peli:

1. lyönti: D: Ri 10, A: Ri 8, B: Ri 7, C: Ri s
2. » C: H 8, D: Ri 9, A: H r, B: H k
3. » B: H 5, C: H s, D: Ri r, A: H 9
4. » C: Ru s, D: Ru k, A: Ru 10, B: Ru 8
5. » D: P r, A: P k, B: Ri k, C: P 10

Ratkaiseva vaihe. A on melko varma, että molemmat jäljelläolevat ristit ovat B:llä, koska D alkoi ristillä ja on heittänyt niitä pois. Tämän perusteella A siis ei voi pelata Ri 2 koska: a) pelkää ottavansa hännät joutuessaan kiinni ristissä (Ri 3) ja b) v:lla on jäljellä kolmosen lisäksi nelosta isompi risti, joten joutuu kiinni pelattaessa Ri 4 siinä tapauksessa, että sen ristit ovat kahdessa kädessä. Hän lyö siis sen!

6. lyönti: A: Ri 4, B: Ri 3, C: Ru r, D: Ri 5.

C, joka myös on seurannut tarkoin peliä, otaksuu täydellä syyllä, että D jo on reno Ri:ssä! Hän renoaa nyt ruutua, koska on varma, että seuraava lyönti on Ri 2, jonka antoi yli! Mutta: D:llä onkin yllättäen Ri 5 ja BD:n risti on nyt lopussa. — D:n harhauttava alkulyönti antoi loistavan tuloksen.

9. lyönti: D: P s, A: P 8, B: H 7, C: P 7

8. » D: P 9, A: P 2, B: H 6, C: P 5

9. » D: P 6, A: Ri ä, B: H 3, C: P 4

10. » D: P 3, A: H 10, B: H ä, C: P ä

11. » C: H 2, D: Ru 9, A: H 4, B: Ru 7

12. » A: Ri 2, B: Ru 4, C: Ru ä, D: Ru 6

13. » A: Ri 6, B: Ru 3, C: Ru 2, D: Ru 5

Lopputulos: AC sai ässistä 900; BD ässistä 1000+1000+1200, tikeistä 100, siis voitto 2400, koputettuna 4800!

Harhauttava alkulyönti antoi mainion tuloksen.

On hyvin mahdollista, ettei A, vaikka olisi päässyt aikaisemmin kiinni, olisi lyönyt heti ulos ristiä juuri D:n alkulyönnin tähden, vaan odottanut v:n ristilyöntejä. Siinä tapauksessa olisi siis harhauttava alkulyönti antanut myös hyvän tuloksen.

F. Kotka.

Väriä maalataan kotkassa siinä tapauksessa, että on korkeat kortit ja edellytykset pelata läpi vähintään pikkuslammi tai myös siinä tapauksessa, että on siinä määrin huonot misärikortit (kaikissa maissa puuttuu pikkukortit), että häviö misäriässä on otaksuttavasti suurempi kuin muutamalla pietillä pelattu valttipeli.

Värimaalaukseen edellyttävät kortit voivat olla joko sellaiset, että

1) yksi maa on vahva ja pitkä; kaikki muut maat lyhyitä (joku voi olla reno).

2) kaksi maata on vahvoja ja pitkiä, kaksi muuta maata lyhyitä (jompikumpi ehkä reno)

3) kaikki maat vahvoja, mutta suunnilleen tasapitkiä.

Kaikissa edellämainituissa tapauksissa pyritään siihen, että joko pelataan valttipeli, jolloin valttien on oltava toisella puolella ja ässien toisella — tai kuppipeli.

Tapaus 1. Jos yksi maa on siksi vahva ja pitkä, että sen jo heti voi nimetä valtiksi, on se maalattava (siis suoraan kuuteen, kuten kotkassa on pakko). Muita maita annetaan yli noudattaen periaatetta: ässät yli ja niitä vastaavat kiinniantolehdet käteen.

Jos käteen on jätettävä pitämättömiä kortteja, on paras jättää maasta, jossa on ässä (olkoon se omassa kädessä tai yliannettu).

Peliesimerkki n:o 22.

A:lla on: H: ä

Ru: ä r s 10 5 4 3

Ri: k s

P: ä 7 2

A maalaa: »kuusi ruutua» ja antaa yli joko

a) P ä, Ri k, H ä, Ri s

tai b) P ä, 7, Ri k s

tai c) P ä, H ä, P 7 2

Näistä ovat a ja b varmimmat, sillä silloin ei tarvitse pelätä, että pt. antaa yli ristejä, jota keskiluokan pe-

laaja tapauksessa c) kaavamaisesti antaisi sillä seurauksella, että peli saattaisi mennä aivan pilalle.

Pt:lla C on seuraavat kortit:

H: r s 5
Ru: 8 7
Ri: r 7 4 3
P: k 8 4 3

Saatuaan yli kohdan a) mukaisesti, hän antaa yli Ru 8 7, P k 3

Jos B alkaa:

- pikkuhertalla lyö C herttarouvan!
- herttakuninkaalla » » herttaässän
- pikkuristillä » » ristirouvan!
- padalla » » patakolmosen

Jos C joutuu kiinni, jatkaa hän **pikku ristillä**, A ottaa kiinni, pelaa valtit pois ja lyö C:n kiinni padalla, pelatuaan ensin patakuninkaan pois.

Saatuaan yli kohdan b) mukaisesti C antaa yli P k 8, Ru 8 7 tai H r, P k, Ru 8 7, joista jälkimmäinen olisi hyvin paha, jos A sattuisi olemaan hertassa luonnonreno, mutta tässä tapauksessa olisi hyvä, varsinkin, jos B sattuisi alkamaan hertalla.

Saatuaan yli kohdan c) mukaisesti C antaa yli

joko H r 5, Ru 8 7,
tai H s, P k, Ru 8 7,
tai H 5, P k, Ru 8 7,
tai P k 3, Ru 8 7,

joista kolme viimeksi mainittua ovat parhaat ja ensiksi-mainittu hassaten suunniteltu.

Tapauksessa c) suuri osa skruuvaajista antaisi yli Ru

8 7, Ri r 6, jolloin on mahdollista, että vastapuolue ei koko pelin aikana pelaisi herttaa tai pataa ja saisi todennäköisesti ristissä kaksi tikkiä. Tapaus olisi vielä tuhoisampi, jos C:n ristit olisivat pienempiä.

Edelläesitettyistä on ylianto a) selvän.

Tapaus 2. Jos on kaksi vahvaa maata, muodostuu maalaus ja ylianto erilaiseksi siitä riippuen, onko toinen näistä maista pata vai ei.

Erinäisissä tapauksissa on nimittäin maalattava »kuusi pataa» vain siksi, että pata on alin maa ja maalausta siitä vielä voi tarpeen mukaan muuttaa mihin väriin hyvänsä, ja tällaisen maalauksen tapahduttua on huolehdittava siitä, että ei synny erehdystä: oliko kysymyksessä todella pataväriin maalaus vai »yleismaalaus».

Mainitun erehdyksen välttämiseksi on noudatettava seuraavia sääntöjä (**patasääntöjä**):

- a) jos maalaatte pataa, ettekä anna yli pataa, on pata teidän värinne
- b) jos pata ei ole Teidän värinne ja maalaatte pataa, on Teidän annettava yli kaikki padat (jos ässä neljäntenä menee yli, saa ässän merkki jäädä, muuten ei sekään)
- c) jos puoluetoverinne maalaa pataa eikä anna yli pataa, on se hänen värinsä, joten Teidän on annettava yli kaikki patanne, mikäli niitä ei ole vähintään viisi, jolloin peli on jätettävä pataan ja pelattava kuppina. Harkinnan mukaan voi viidestäkin antaa yli neljä.
- d) jos puoluetoverinne maalaa pataa eikä anna yli pataa ja Te olette padassa luonnonreno, on Teidän maalattava valtiksi joku muu maa

e) jos puoluetoverinne maalaa pataa ja antaa yli pataa, tiedätte, että ne tulivat kaikki. Saatte siis jättää pelin pataan vain siinä tapauksessa, että voitte itse pelata pata valttina. Silloin annatte yli muissa maissa ässiä — myös ylisäämianne ässiä.

Jos pata ei sovi valttiksi, on ylianto suoritettava sen mukaisesti ja maalattava toista väriä.

Näitten sääntöjen mukaisesti on siis meneteltävä, jos toinen vahvoista maista on pata. On siis annettava yli kaksi heikkoa maata (kun siis pataa on maalattu) ja, kun pt:lta on saanut hänen patansa yli, jätettävä peli pataan, jos tämä tuli kyllin vahvaksi, tai muutettava se toiseen vahvaan maahan, mikäli ei pt. maalaa valttiksi jompaa-kumpaa omaa maatansa, mikä hänen on tehtävä, jos se on kyllin vahva. Hänen on silloin suoritettava ylianto sen mukaisesti.

Peliesimerkki n:o 23 (kotka; uusi valttimaa)

A:lla on: H: ä k s 8

Ru: s 9 7

Ri: ä 4

P: ä k 10 9

puoluetoverilla C:llä on: H: 7 3 2

Ru: 2

Ri: k r s 5 3 2

P: 8 4 2

A maalaa »kuusi pataa» ja antaa yli Ri ä, Ru s 9 7.

Säännönmukaisesti olisi C:n nyt annettava yli Ri 2 ja P 8 4 2, jolloin A saisi huonon patapelin tai, muutettuaan pelin herttakuppipeliksi, huonon herttapelin.

C toteaa heti, että voi pelata ristissä, hän ei lainkaan ole huolissaan hertta- ja patakorteistaan, nehän ovat A:n värejä; sen sijaan ruutu on heikko. C antaa siis yli Ru s 9 7 2 ja maalaa »kuusi ristiä».

Väärinkäsityksen mahdollisuutta ei ole.

Jos on kaksi vahvaa maata, joista kumpikaan ei ole pata, on

a) maalattava »kuusi pataa» tai

b) alemmaa vahvoista maista ja annettava yli pata-sääntöjen mukaisesti kaikki padat ja täytteeksi toista heikkoa maata.

Puoluetoverin on tällöin tapauksessa a) annettava yli joko yhtä »pyydettyä»¹⁾ maata (kaikki mitä siinä maassa on) ja lisäksi ässänmerkkiä tai molempia pyydettyjä maita. Ensimmäinen tapa on yleensä parempi.

Tapauksessa b) on annettava yli pt:n maalaamasta maasta kaikki ja lisäksi ässien merkit (ässien puutteessa yleissääntöjen mukaan).

(Tietenkin näistä säännöistä poiketaan, jos omaan käteen kertyi pätevä valttimaa: silloin annetaan yli sen mukaisesti ja maalattava uusi valttimaa.)

Arvosteltaessa sitä, milloin edelläesitetyn mukaisesti maalattava »kuusi pataa» ja milloin alemmaa vahvoista maista, on huomattava:

»Kuusi pataa» on maalattava, jos yli voi antaa korkeita patoja, joten pt:lle ehkä kehittyy patapeli, ja alemmaa vahvoista maista on maalattava, jos yliannettava pata on hyvin heikko ja vahvat maanne hyvin vahvat.

¹⁾ »Pyydetty» maa = maa, jota ei saanut yli.

Pellessimerkki n:o 24 (kotka, kuppi).

C:llä on: H: ä k 10 9 6
Ru: 4 2
Ri: ä r s 10
P: ä s

Puoluetoverilla A:llä on: H: r 4 3 2
Ru: r 8 6 5
Ri: 8 3
P: k 8 2

Huomatkaa tarkoin pelin analysointi, sillä se on kaikkein tyypillisimpiä skruuvin kotkassa! Oikea päättely vie varmaan läpipeliin, virheajattelu useimmiten epäonnistumiseen.

C maalaa: »kuusi pataa» ja antaa yli: Ru 4, P ä, Ru 2, P s. A antaa yli: P k 8, Ri 8 3.

C maalaa: »pas» sillä nyt on olemassa hänen kannaltaan mahdollisuus, että A:lla on riittävän vahva pata patapeliä varten ja P k 8 on annettu yli puolikuppia varten, jolloin pelin kulku olisi seuraava (C:n arvion mukaan):

»A pelaa kaksi kertaa pientä ruutua, jotka C kuppaa; sitten A valttaa (valtitt pois vastustajalta), ja loput ruuduista samoin kuin hertat pitävät.» Jos koko tämä kuvitelma on väärä, ilmenee se heti, kun A käyttää puheenvuoroa.

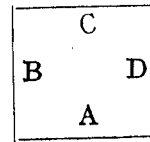
A toteaa nyt siis, että C:lle ei kehittynyt kyllin vahvaa ristiä, koskapa hän ei sitä maalannut ja näyttää olevan valmis jättämään pelin pataan. Tämä ei tule kysymyksenkään, ja koska ei ruutu liioin sovi valttiksi, on pelattava herttakuppi. A maalaa: »kuusi herttaal»

Peli pelataan seuraavasti:

Yliantojen jälkeen on:

H: ä k 10 9 6
Ru: —
Ri: ä r s 10 8 3
P: k 8

H: s 5
Ru: ä s 10 3
Ri: k 6 4
P: 9 7 4 3



H: 8 7
Ru: k 9 7
Ri: 9 7 5 2
P: r 10 6 5

H: r 4 3 2
Ru: r 8 6 5 4 2
Ri: —
P: ä s 2

1. lyönti: B: Ru s, C: H 6, D: Ru 7, A: Ru 2
2. » C: Ri 3, D: Ri 5, A: H 2, B: Ri 4
3. » A: Ru 4, B: Ru 3, C: H 9, D: Ru 9
4. » C: Ri 8, D: Ri 2, A: H 3, B: Ri 6
5. » A: Ru 5, B: Ru 10, C: H 10 D: Ru k

Ratkaiseva vaihe: C ei enää voi pelata ristiä, sillä 1) se on jo voinut loppua B:ltä ja 2) C itse uhkaa mennä valttimatiksi. Nyt on yritettävä valttauksella! Se ei ole vaarallista, koska ristikistä sen jälkeen ei voi mennä enempää kuin yksi tikki, pata on turvattu ja D:ltä putosi jo Ru k, joten ei ruuduissakaan voi sattua pahempia yllätyksiä! Siis:

6. lyönti: C: H ä, D: H 7, A: H 4, B: H 5
7. » C: H k, D: H 8, A: H r, B: H s
8. » C: Ri ä, D: Ri 7, A: Ru 6, B: Ri k

Loppu on selvä: C ottaa ristit- ja Pk-tikit, A ottaa 13. tikin Pä:llä.

Peli meni siis kupa-ten seitsemässä. Jos jompi-kumpi vastapuolen pelaajista olisi koputtanut, olisi peli täytynyt pelata toisin, mahdollisesti niin, että koputtajan valtti ainakin kerran olisi pantu (pikku-valttia uloslyömällä) välikäteen. Ristiässä olisi silloin täytynyt lyödä alussa eikä lopussa.

Tapauksessa 3, kun kaikki maat ovat vahvoja, mutta suunnilleen yhtä pitkiä, on ylianto ja valttimaan määrääminen usein hyvinkin vaikeaa. Joskus saavutetaan hyvä tulos siten, että maalaja antaa yli neljä samaa maata. Jos tästä tulee sopiva valttimaa, tekee pt. sen valttiksi ja jos siitä ei tule kyllin vahvaa valttiksi, maalaa valttiksi vahvimman jäljellä olevista maista renotettuaan sitä ennen yhden tai kaksi maata. Silloin seuraa kuppipeli.

Toisinaan on edullisinta tapauksessa 3) antaa yli soveltaen sanoja periaatteita kuin tapauksessa 2).

Erikoisen vaikeaksi muodostuu kotkapeli usein silloin, kun maalajaan on yleissäännöistä poiketen annettava yli kolmea maata, joista yksi on valttiksi maalattu maata. Tällöin on useimmiten edullisinta noudattaa seuraavaa ohjetta:

Takaisin on annettava sitä maata, jota ei saanut yli, edellytettynä, että sen maan saa kokonaan yliannetuksi tai että käteen jää vain yliannettua ässää vastaava pikkukortti; tai sitten on annettava takaisin valttiksi maalattua maata. Jos viimeksi mainittua maata vielä yliannon jälkeen jää (maalajaan) pt:lle, on tämän jätettävä käteen juuri niitä kortteja, joita sai maalajalta. Jos ylisaadut

kortit palautetaan takaisin, on se merkki siitä, että väri nyt meni pt:lta renoksi.

Seuraava esimerkki selvittää asian täydellisesti.

Peliesimerkki n:o 25 (kotka, yliantoja).

A maalaa: »kuusi ristiä» ja antaa C:lle yli:

Ri k, H: ä, P k, H 2
C:llä on: H: s 3
Ru: ä 10 6 3 2
Ri: 8 7 6 2
P: r 9

Paras ylianto, minkä C voi tehdä on:

Ru ä 10 6 3

Silloin nimittäin A heti voi päätellä, muuttaako hän pelin ruuduksi vai jättääkö ristikupiksi.

Toinen täysin oikea ylianto on

Ri 8 7 6 2

A tietää nyt, mitkä ristit puolueella on:

C:llä Ri k ja A:lla loput nähtävänä omassa kädessä. Jos ei risti ole kyllin vahva, muuttaa hän pelin ruudukupiksi.

Ylianto: Ri 7 6 2 ja Ru 2 (ässän merkiksi) käy myös päinsä, mutta on heikonlainen.

(Tämä peli pelattiin todellisuudessa. Silloin C antoi yli kaikki ristit paitsi kakkosen. Peli pelattiin kuudessa ruudussa ja virheellisen yliannon johdosta vastapuoli sai kaksi ristitikkiä: yhdeksiköllä ja ässällä. Tuli siis yksi pieti, aivan aiheeton).

Ylianto on sen sijaan aivan yksinkertainen, jos pataa

on maalattu ja tulee yli kolme maata, joista yksi on pata. On annettava pyydettyä maata: sitä mitä ei tullut yli ja ässänmerkkejä (vastaavaa). Ei tarvitse kaihtaa antaa yli ässänmerkkiä maasta, jossa itse sai ässän!

Esitän vielä esimerkin muuten täysin johdonmukaisesta ja asiallisesta pelistä, joka päättyi romahdukseen vain siksi, että patasääntöjä ei noudatettu.

A maalasi »kuusi pataa» ja antoi yli: Ri k s 9 8

C:llä oli: H: r s 2

Ru: 8 7 6 4

Ri: r

P: 10 8 6 4 2

C antoi yli Ru 8 7 6 4. Nyt A ensin passasi, antaakseen C:lle tilaisuuden maalata ristiä, jos siitä olisi kehittynyt väri, ja sitten maalasi: »kuusi herttaa».

Nyt C päätteli: »A:lla täytyy olla pataa, koska hän maalasi sitä. Hänellä on ilmeisesti erittäin hyvä pata, koska ei antanut sitä yli ja luuli nyt, että pata on minulla luonnonreno. Ruudusta ei A:lle kehittynyt väriä, hertta on jo ilmeinen hätämaalauksena.»

C maalasi: »seitsemän pataa», johon A:n oli pakko jättää peli, hän kun nyt jo puolestaan arveli, että C:llä on aivan kurja hertta.

Seurasi surkea puolikuppi, jossa A:lta heti alkuun meni P ä k. Vastapuoli sai viisi patatikkiä (yhden kupaten) ja kaksi ristitikkiä. Siis trikki isossa slammissa!

A:lla oli

H: ä k 10 9 8

Ru: ä k (sai lisäksi 8 7 6 4)

Ri: k s 9 8 (jotka antoi pois)

P: ä k.

Siis harvinaisen hyvät lehdet.

Oikea ylianto olisi ollut:

A antaa: Ru ä, P ä, Ru k, P k

C antaa: Ru 6 4, P 2, Ri r

A olisi maalannut: »kuusi herttaa»,

C olisi passannut ja peli olisi mennyt hyvin »kotiin».

Vielä yksi ohje: älkää missään tapauksessa maalatko »kuusi pataa», jos itse olette luonnonreno padassa. Tämän luulisi olevan itsestään selvää, mutta ihmeellistä kyllä, olen muutamia kertoja nähnyt tällaisenkin »maalauksukaisen».

Jos pelaatte puoluetoverin kanssa, josta ette ole täysin varma, voitte, kun Teille sattuu kuuden padan väri, antaa varmuuden vuoksi yli kaikkia muita maita. Tällaista tapaa jotkut käyttävät, ja tosiasia on, ettei silloin tyhminkään pt. voi tarkoituksesta erehtyä, mutta koska tällainen ylianto useimmissa tapauksissa on epäedullinen, on seurauksena pietejä.

Kaavamaisesti sitä sääntöä ei voi noudattaa.

Vielä neuvo: Jos on peräti huonot luonnonmisärikortit, on parempi maalata kotkaa huonohkoillakin korteilla. Häviää silloin vähemmän.

Jonkinlaisena osviittana siitä, koska yleensä voi katsoa olevan mahdollisuuksia maalata kotkaväriä mainittakoon: Hyvä ensikierron väri ja muissa maissa pari ässää tai tätä voimassa vastaavat kortit.

Jos vastapuoli jo on maalannut kotkaväriä, täytyy olla erikoisen vahvat kortit, että voi maalata yli väriä.

Voidakseen maalata »kuusi misäriä» vastapuolen maalattua väriä, täytyy olla kaikissa maissa pienet kortit ja yli täytyy voida antaa kahdesta maasta aivan pienet tai, jos antaa vain yhtä maata: pienet siinä ja ehdotto-

masti kakkonen. Yleensä ei katsota voitavan maalata »kuusi misäriä», jos ei ole vähintään kaksi kakkosta.

Jos puoluetoveri on maalannut kuusi misäriä ja vastapuoli maalaa värissä isonslammin, voitte maalata »seitsemän misäriä» heikohkoillakin misärilehdillä. Yksi kakkonen riittää (kakkoset ovat pt:lla). **Yli saa antaa häikäilemättä.** Pt:n on vastattava maalauksestaan.

Jos puoluetoverinne on maalannut muun värin kuin padan ja vastapuoli on katkaissut misärimaalauksella, voitte maalata seitsemään, jos Teillä on yksi tai kaksi ässää ja hyvä vastaus värimaalaukseen, siis vähintään joko: kaksi honöriä tai honöri ja kaksi pientä tai yhteensä 4 kpl.

Jos maalattu väri oli pata, on kortteja katsottava sillä silmällä, että pata ehkä ei ole pt:n väri. Jos katsoo silloinkin voivansa maalata isoon slammiin, on maalattava yleissääntöjen mukaan, useimmissa tapauksissa »seitsemän pataa» ja joka tapauksessa annettava yli patasääntöjä noudattaen.

Ei ole syytä mennä isoonslammiin vastapuolen misärikatkaisumaalauksen jälkeen, jos on kourassa kakkonen tai pari, varsinkin silloin, kun kakkonen on muussa maassa kuin pt:n maalaamassa värissä.

Pyrkiessään tekemään pietejä pelaajapuolelle, ei vastapuolella ole, mikäli ei joku valtti pidä, paljonkaan keinoja käytettävissään. Alkulyönnillä on usein ratkaiseva merkitys. — Seuraavia periaatteita noudatetaan:

a) Jos on yksi ainoa kortti maassa, lyödään yleensä se. Jos pt. pääsee kiinni, pelaa hän sitä maata; tulee kuppitikki (= pieti).

Huom! Pt. ei aiheetta enää sen jälkeen saa lyödä

alkajan renomaata, kun pelaaja on pelannut alkajan valtit pois.

- b) Alkulyöntiä voi joskus yrittää hyvin pitkästä maasta siinä toivossa, että pt. on reno ja kuppaa.
- c) Jos ei ole syytä toisin alkaa, on yleensä alettava keskikokoisella kortilla omassa vahvassa maassa.
- d) Jos vv. on välimaalauksena ilmaissut ässän, voi alkaa siinä maassa katkaistakseen yhteydet.
- e) Voi aloittaa ässällä, jos on samassa maassa myös kuningas.

Alkulyöntinä ei pidä lyödä

- a) ässää, jos ko. maa sen jälkeen jää yläpäästä auki, ts. jos ei ole myös kuningasta
- b) lyhyttä ja huonoa maata.

Yleinen periaate on: Kun alkajan pt. pääsee kiinni, pelaa hän, jos ei ole perusteltua syytä pelata toista väriä, sitä maata, jota alkaja ensin löi ulos.

Kotkan yliannoissa on tärkeää huomioida värien keskinäinen korkeus. Jos esim. A:lla on

H: r s 7 6

Ru: r 10 9 7

Ri: k s 6 4

P: k,

ja pt. C maalaa »kuui pataa» antaen yli: P r s 9 8, päättelee A: Hertta, ruutu ja risti ovat minulla tasavahvat. Annan yli ristit. Jos C saa riittävän ristimaan, on hänen se maalattava; hänen täytyy sitäpaitsi yliannostani aavistaa, ettei padasta tullut minulle valtti-maata, sillä silloin olisin antanut yli korkeita useista maista. Jos ei siis C maalaa ristiä, vaan passaa, maalaan

minä ruutua. Jos ei se sovi C:lle, maalatkoon herttaa, josta niissä olosuhteissa tulee hyvä kuppipelivaltti.

Peliesimerkki n:o 26. (kotka, puolikuppi).

Seuraavassa esitetään esimerkki onnistuneesta puolikupista.

A maalaa: »6 pataa»
 B » »6 misäriä»
 D » »7 ruutua»
 A » »7 herttaa»

A antaa yli Ru 8, Ri 9, Ru 6, Ri 8

C antaa yli H r s, P s, 10.

C varautuu puolikuppiin, padat ovat pöytää vastaan, edessä; hertat takana. Ne eivät ole sekaisin, siis C:lle jäi herttaa. Peliseurue on sopinut renomaan markeeraustavasta, jota nykyisin yleisesti noudatetaan.

Yliantojen jälkeen on:

H: 6
 Ru: 8 6 5 4 3 2
 Ri: r s 9 8 6 4
 P: —

H: 9 8 7 3 2	C	H: —
Ru: —	B D	Ru: ä k r s 10 9 7
Ri: k 5 3 2	A	Ri: ä 10 7
P: ä 4 3 2		P: 7 6 5

H: ä k r s 10 5 4
 Ru: —
 Ri: —
 P: k r s 10 9 8

D oli kauhistunut B:n misärimaalausta. Hänen oli suorastaan pakko maalata »7 ruutua», mutta A korkeampine väreineen meni rohkeasti ohi.

Peli:

1. lyönti: B: Ri 2, C: Ri r, D: Ri ä, A: H 4
2. » A: P k, B: P 2l, C: Ru 2l, D: P 5

Paljon viekkautta ja paljon rohkeutta samassa lyönissä!

3. lyönti: A: P r, B: P ä, C: H 6l, D: P 6
4. » C: Ri 4l, D: Ri 7, A: H 5, B: Ri 3

Huom! *Huono skruuvaaja olisi ehdottomasti C:na lyönyt 4. lyönnin: Ru 3! Seuraus olisi ollut: pieti. Taitava C sen sijaan huomioi: D maalasi »7 ruutua», B voi siis olla siinä reno varsinkin, kun C:ll: oli 6 kpl. ruutuja! Siis on lyötävä ristiä, vaikka B-sillä alotti!*

Loppupeli on selvä: A valttaa, tulee isoslammi.

Joskus on sellaiset lehdet, että on varauduttava pelaamaan joko valttikotka tai maalimisäri. Jos Teillä esim. on harvinaiset lehdet:

H: r s 10 9 8 4 3 2
 Ru: 5 2
 Ri: 4 2
 P: 2,

voitte maalata heti »6 misäriä», mutta siltä varalta, että pt:lla olisi H ä k, on parempi maalata »6 herttaa».

Ylianto: Ri 2, Ru 2, P 2, Ru 5.

Jos nyt tulee yli H ä k, on peli jätettävä herttaan, mutta jos niitä ei tule, voi pelin muuttaa »6 misäriksi».

Siihen kyllä pt. varautuu yliannossaan, jos ei voi antaa yli lujaa herttaa.

Seuraavassa esitetään epäonnistuneita pelejä, joissa tappio johtuu päättämättömyydestä ja pt:n harhauttamisesta.

Pellesimerkki n:o 27 (kotka, epäonnistunut).

C:llä on

H: r 10 9 8 7

Ru: 5 4

Ri: ä 10 9 4

P: 5 2

ja hänen puoluetoverillaan A:lla on:

H: k

Ru: r s 8 7 6

Ri: k r s

P: ä k r 7

A maalaa »6 pataa» ja antaa yli Ri k r s, H k. Nyt C, jonka olisi pitänyt tehdä selvä päätös pelata 6 ristissä siitä riippumatta, mitä hän arveli A:lla olevan, antoi yli Ri 9 2 (ässän y.m. merkkiä) ja P 5 2.

A toteaa nyt, että padasta tulisi perin huono valtti ja että C ei voi pelata ristissä.

A maalaa »6 ruutua» ja C passaa. Seuraa kurjan kurja kuppipeli ruudussa.

C:n olisi pitänyt antaa yli H 9 8, Ru 5 4 ja maalata 6 ristiä. Padat voi tietysti jättää käteen (A:n väri)!

Pellesimerkki n:o 28 (markeeraus ja puolikuppi).

A maalaa: »kuusi pataa» ja antaa yli C:lle

Ru r, Ri s, Ru 9, Ri 8

C:llä on: H: r s 9 6

Ru: s 8 4 2

Ri: r 9 5 2

P: ä

C antaa yli: H r s 9, P ä

A maalaa: »kuusi herttaa».

B alkaa lyömällä: P 8

Mitä on C:n lyötävä?

Jos renomaan markeerauksista on sovittu, ja C, jättämällä yliannossa hertat taakse osoittaa, että hänelle jäi herttaa, on C:n lyötävä pieni ruutu tai risti.

A ottaa kiinni ja lyö pienen padan, jonka C kuppaa H 6:lla.

Peli menee luultavasti seitsemässä. Jos markeerauksia ei käytetä, on C:n ehdottomasti lyötävä H 6. A saa silloin heittää pienen padan. Hän ottaa valtit pois ja pelaa lopussa padat yläpäästä alkaen. Peli menee luultavasti läpi. Jos C ei lyö H 6:a; on A:n oletettava, että hänellä ei ole herttaa. Hän valttaa, ja C:n hertta menee hukkaan. Todennäköisesti tulee pietejä, sillä A:lta meni ensi lyöntiin iso pata ja puolikuppia ei tullut. Vastapuoli saa patatikkejä.

Jos B alkaa muulla värillä kuin padalla, ottaa A kiinni ja lyö ulos pienen padan, jonka C kuppaa.

Pellesimerkki n:o 29 (kotka, epäonnistunut).

C maalasi: »6 pataa». Muut: »pas».

C antoi yli: Ru ä k r 9

A antoi yli: H 3 P k s 2

Tämän jälkeen on pelaajilla:

H: 3

Ru: —

Ri: ä 8 7 6

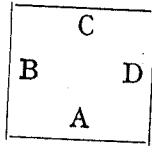
P: k r s 10 8 6 5 2

H: s 10 7 6

Ru: s 8 7 6 3

Ri: k 2

P: ä 9



H: k r 8 4 2

Ru: 5

Ri: r s 5 3

P: 7 4 3

H: ä 9 5

Ru: ä k r 10 9 4 2

Ri: 10 9 4

P: —

C arvioi nyt: jos pelaan pata valttina, saa v. pata-ässätikin ja mahdollisesti kolme ristitikkiä (oikein arvioitu). Tämän perusteella C maalaa »6 ristiä» (= ässä) ja A: »6 ruutua».

B koputti. Silti peli olisi mennyt kuudessa, jos ei C 6. tikissä olisi tehnyt virhelyöntiä. Seuraus: neljä pietiä. Virheajattelu ja yksi mitättömältä näyttävä virhelyönti pilaa usein loistavan pelin!

- lyönti: B: P ä, C: P 2, D: P 3, A: Ru 2
- » A: Ru ä, B: Ru 3, C: Ri 6, D: Ru 5
- » A: Ru k, B: Ru 6, C: Ri 7, D: H 2
- » A: Ru r, B: Ru 7, C: P 5, D: H 4
- » A: Ru 10, B: Ru s, C: H 3, D: P 4
- » B: P 9, C: P 6?, D: P 7, A: Ru 4

C:n lyönti perustui ajatukseen: »ottakoon A kiinni ja pelatkoon valtit pois; kun pääsen (maalaa mallani)

Ri ä:llä kiinni, pitävät kaikki patani.» Tämä oli virheellistä! C:n olisi pitänyt lyödä P r. Silloin A olisi tehnyt täsmälleen kuten C toivoi. Hän oli itse antanut yli P k ja P s, (P ä meni 1. tikissä); hän tunsu siis tarkoin tilanteen. Kun C ei lyönyt P r:aa, täytyi A:n olettaa, että C:llä ei sitä ollut. A siis ei uskaltanut pelata viimeistä valttiaan. Hän otaksui nyt, että C:llä oli korkeita herttoja.

- lyönti: A: Ri 4, B: Ri 2, C: Ri ä, D: Ri 3
- » C: P r, D: Ri 5, A: Ri 9, B: Ru 8
- » B: Ri k, C: Ri 8, D: Ri s, A: Ri 10
- » B: H s, C: P 8, D: H 8, A: H ä
- » A: H 5, B: H 6, C: P 10, D: H r
- » D: H k, A: H 9, B: H 7, C: P s
- » D: Ri r, A: Ru 9, B: H 10, C: P k

A pelasi myös huonosti, hänen olisi pitänyt joka tapauksessa 7. lyönnillä valtata, sillä kaikki maat olivat vielä turvatut. Mutta C:n virhelyönti 6. tikissä hämähäntti hänet.

Puoluetoveria ei saa pettää!

Peliesimerkki n:o 30.

Grandipeli kotkassa pelataan useimmiten vain, jos on kaikki ässät. Periaatteet samat kuin alkupelissä.

Joskus on pakko mennä seitsemään grandissimoon, jos vastapuoli on maalannut seitsemän misäriä ja on ilmeistä, että se pelaisi läpi ja siten aiheuttaisi suuremman häviön kuin pietit 7 grandissa.

Esimerkkinä tällaisesta tapauksesta:

- A maalaa: »kuusi ristiä»,
 B » »kuusi misäriä»,
 A » »seitsemän ristiä»,
 D » »seitsemän misäriä».

Nyt on C:n maalattava »seitsemän grandissimo», jos hänellä on:

H: ä r
 Ru: k r 10 9
 Ri: 10 9 6
 P: ä k 7 6

Yli on annettava: Ri 10 9, P 7 6
 tai Ri 10 9 6, P k tms. siten, että A pääsee kiinni!

G. Maalimisäri kotkassa.

Millä edellytyksillä misärin pikku- tai isoslammiin voi mennä, on selostettu osassa VI B 6 ja 7 sekä VI F (samoinkuin yliantojen periaatteet).

Pelin kulkuun ei pelaajapuoli pääse vaikuttamaan muuta kuin kiinniottamalla. Kun tätä ei sovi harrastaa laajemmassa mitassa — jos sen tekee edes kahdesti pikkuslammissa tai ainoankin kerran isossaslammissa, on pieti jo selvä — on siis luonnollista, että pelin kulun määrää miltei täydellisesti vastapuoli.

Tämä on jossain määrin hapuilevaa, jos ei kumpikaan vastapuolen pelaajista ole koputtanut, mutta sitä määrätietoisempaa, jos on koputettu.

Jos vastapuoli ei ole koputtanut, on sen pelaajien yleensä noudatettava seuraavia periaatteita:

- kumpikin lyö ensimmäisenä lyöntinään renomaataan,
- Jos toinen pelaajista on lyönyt pienen kortin, on

myös toisen lyötävä pieni kortti, niin että vastustajat ovat pakotettuja uhraamaan pieniä korttejaan (tämä siis edellytettynä, että myös viimeisenä olevalla vastustajalla on ko. maata),

- kumpikin pelaaja yrittää pelata ulos pieniä siitä maasta, jota hänen vv:llaan on,
- pelaajan pelatessa pt:nsa renomaata, tyhjentää tämä järjestelmällisesti uutta maata,
- ässät, jotka kuitenkin ovat tullakseen, on otettava halpoina.

Peli pelataan aivan toisin, jos jompikumpi pelaajista on koputtanut. Silloin noudatetaan kohdassa VI D 5 selostettua menettelytapaa. (Katso peliesimerkkejä n:o 16 ja 17).

Peliesimerkki n:o 31 (kotka, maalimisäri).

A maalaa 6 misäriä, muut passaavat.
 Pelaajilla on:

H: k 9
 Ru: k r 7 5
 Ri: s 10 5
 P: s 10 9 7

H: ä 8 5
 Ru: s
 Ri: k r 6 4
 P: k r 6 4 2

	C	
B		D
	A	

H: 7 6
 Ru: ä 10 9 8 4 3
 Ri: ä 8 7
 P: ä 8

H: r s 10 4 3 2
 Ru: 6 2
 Ri: 9 3 2
 P: 5 3

A antaa C:lle: Ru 6, P 5, Ru 2, P 3

C » A:lle: Ri s 10, H k 9.

C, joka ei ole maalannut misäriä, on oikeutettu antamaan häikäilemättä yli.

B koputtaa.

Peli:

1. lyönti B: P 6l, C: P 5, D: P ä!, A: Ri s

B siis näytti kakkosmaansa.

2. lyönti D: P 8, A: Ri 10, B: P k, C: P s

Koska D:llä oli vain yksi pata jäljellä, löi hänen: ei synny väärinkäsitystä.

3. lyönti: B: Ri k, C: Ri 5, D: Ri ä!, A: Ri 9

Lyhyen maan ässä halpana.

4. lyönti: D: H 7, A: H 4, B: H 8, C: P 10

Nyt B tietää tekevänsä pietin, jos lyö P 2; C ottaa silloin kaksi patatikkää. Tämän perusteella B luopuu epävarmasta hännittämisyrittäyksestä.

5. lyönti B: P 2, C: P 9, D: Ru ä, A: H k

6. » C: P 7, D: Ri 8, A: H r, B: P 4

7. » C: P 3, D: Ri 7, A: H s, B: P r

8. » B: Ru s, C: Ru 7, D: Ru 10, A: H 10

9. » B: H 5, C: Ru k, D: H 6, A: H 3

10. » D: Ru 3, A: H 9, B: Ri r, C: Ru r

11. » C: Ru 5, D: Ru 4, A: Ri 3, B: H ä

12. ja 13. on D:n tikkejä.

AC puoli ei voinut mitenkään vaikuttaa pelin kulkuun.

BD puoli sai $2 \times (500 + 1100 + 2300) - (100 + 300) = 7400$, josta vähennettävä viivan alle tulevat: $(54 - 24) = 30$. Siis: 7370 pistettä. (Katso kirjanpitoesimerkkiä osassa V B.)

VII. PELIN OPPIMINEN.

Jos on tarpeeksi kärsivällisyyttä, voi skruuvin kyllä oppia vain lukemallakin, esim. tämän ohjekirjan avulla, mutta se on kyllä melko raskasta työtä.

Useimmat oppivat vain pelaamalla. Siitä on se haitta, että skruuvitaitoiset, jotka opettavat taidotonta, ovat ärtyisiä, jopa vihaisia, ja oppipoika saa maksaa paljon ja niellä usein valtavat haukkumiset.

Vasta-alkajaporukan yhteispeli voi olla hauskaakin valtavine, vuorottaisine kommelluksineen ja romahduk-sineen. Edistyminen vain on yleensä hidasta.

Tällaisella peliseurueella voi kuitenkin olla suurta hyötyä ohjekirjasta. On syytä kappale kappaleelta tutkia eri pelejä esimerkkeineen ja joskus riidanalaisen pelin jälkeen etsiä ratkaisuja ja neuvoja ohjekirjasta.

Parhaiten ja nopeimmin oppii skruuvipelin, jos vuoroin pelaa ja vuoroin saa opetusta skruuvitaitoiselta luentojen muodossa.

Tämän kirjoittaja tapasi rintamalla upseerin, joka mainittua menettelytapaa noudattaen opetti tyttäreleen, nuorelle lotalle, skruuvia.

Pari keskiluokan skruuvaajaa osallistui peleihin, joloin nämä aina pelasivat vastakkain ja isä tyttäreineen vastakkain, joten lotan taitamattomuus rasitti vain per-

heen omaa kukkaroa. Jokaista peli-iltaa seurasi pelien analysointi ja luento.

Noin 5—6 pelin jälkeen pääsi isä tyttäreineen tasapeli-asteelle ja 10—12 pelin jälkeen tytär pelasi tasaveroisena skruuvitaitoisten parissa.

Kerhoissa pääsee varmasti hyviin tuloksiin, jos pelien lomiin sijoitetaan hyvien skruuvaajien esitelmiä, jolloin tämän kirjan tapaista ohjekirjaa voi käyttää apuna, esim. siten, että ensin selostetaan kirjan peliesimerkkejä, sitten näytetään eri vaihtoehtoja (myös virheitä!) samoilla korteilla ja lopuksi pelin muuttumista, jos kortit olisivat hieman toisin.

Ainehistosta ei koskaan skruuvissa tule puutetta.

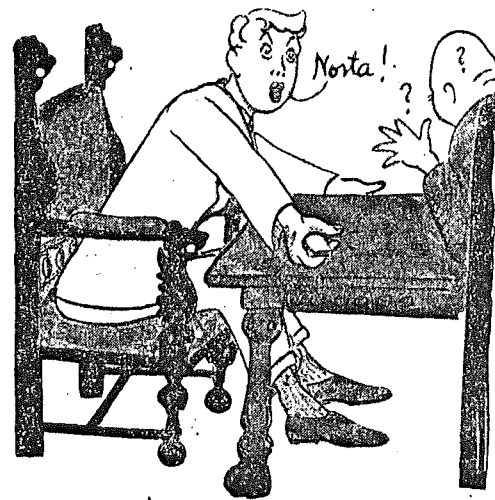
VIII. VAROITUKSIA.

Seuraavia asioita on skruuvissa vältettävä:

Älkää missään tapauksessa



älkää
myöskään



laan neuvoneen poikiaan: »älkää koskaan aloittako punaisella pakalla».

Erään suuren puutavarayhtiön kerhohuoneistossa on kaunis, nahkakansiin sidottu »Skruuvipirun ohjekirja». Siinä on ensimmäiselle sivulle tekstattu: »Pidä suusi kiinni.» Muuta ei siinä kirjassa ole.

Noin kymmenen vuotta sitten kutsuttiin pankkiiri H puhelimeen Helsingin Pörssiklubin skruuvipöydästä. Kun hän viipyi kauan, huvittelivat toverit jakamalla kortit valmiiksi.

H:lle järjestettiin: kaikki hertat paitsi ässä ja lisäksi risti viitonen.

Kun H. tuli puhelimesta ja näki korttinsa, maalasi hän: »bolshevikki» (seurue pelasi myös sitä).

Peli: 1 lyönti H ä ——. 2. lyönti: Ri 2, Ri 5, Ri 4, Ri 3!!! H sai siis 12 pientä.

Hänelle selitettiin pila ja hän kuulemma suuttui.

Oliko aihetta vai ei, arvostelkoon itsekukin.

Kymmenen vuoden kuluessa on tarina muuttunut.

Nyt siitä on kehittynyt seuraava hyvä valhejuttu.

Helsingissä, Suomalaisessa Klubissa sai muuan herra kerran lehdet: ruutukolmonen ja kaikki hertat paitsi ässä. Hän maalasi »bolshevikin».

Peli: 1. lyönti Ru 2!, Ru 3!, H ä!, P k!

Maalaja otti kaikki tikit. Yhdellä miehellä oli (muka) ollut kaikki ruudut paitsi kolmonen.

Äänislinnan skruuvikerhossa oli yksi parhaimmista pelaajista »mylläri», josta sanottiin, ettei hänellä koskaan ollut huonoja lehtiä. Hän nimittäin ei koskaan päästännyt peliä luonnonmisäriksi (mestaripelaajien joukossa), jos ei hänellä ollut hyviä passimisärilehtiä. Hän maalasi värin ja löysi lopuksi melkein aina tyydyttävän valtti-

maan. Ensimmäisen kuukauden aikana hän miltei aina voitti. Sitten peli tasoittui, sillä »mylläriin» heikkoudet — hänelläkin oli omat heikkoutensa, jopa kaksi, — ilmenivät vähitellen.

Emme paljasta niitä, sillä varmaa on, että »mylläri», elelipä hän missäpäin Suomea hyvänsä, innokkaana jatkaa skruuvaamistaan.

X. SKRUUVIPELIN LISÄPELIT JA KAIMAT.

Nykyisin on sangen yleistä, että skruuvin ohella pelataan erinäisiä uhkapelejä, ts. skruuvi keskeytetään hetkeksi ja pelataan välillä siihen kuulumaton hasardipeli, jonka tulos silti merkitään skruuvin pääkirjaan.

Näitä ovat mm. »bolshevikki» ja »mussoliini».

Koska tämä ohjekirja on tarkoitettu vain skruuvipelioppaaksi, en selosta mainittuja lisäpelejä, joitten täydellinen selostaminen veisi runsaasti tilaa.

Skruuvipelillä on myös pari kaimaa: »Kolmen miehen skruuvi eli Puumies» ja »Kahden miehen skruuvi».

Ylläesitettyjen perustelujen nojalla jätän nekin selostamatta, joskin ne, kolmen ja kahden miehen peleistä parhaimpiin kuuluvina, ovat sangen mielenkiintoisia. Kummassakin on kirjanpito ja pistelasku sama kuin skruuvissa.

XI. SANASTO JA LYHENNYKSET.

A. Sanasto.

alatavoite = ulosmeno = ylimääräiset pisteet, joita se puoli saa, jolle ensin poikkiviivan alle kertyy tikeistä vähintään 60 pistettä

alkulyönti = pelin ensimmäinen uloslyönti

alkupelit = erän 1. sitsin I jakso = pelit, jotka pelataan ennen kotkapelejä

arvonta = veto = pelaajien siten suorittama arvonta, että kukin kääntää levitetystä pakasta kortin näkyville.

bolshevikki = skruuvin lomassa pelattava uhkapeli — yhden miehen isoslamminisäri toisia vastaan yhteisesti

erä = sitsi = alkupelit ja neljä kotkaa

etukäsi = jakajan 1. työmiehen vasemmalla puolella istuva pelaaja

graasi = edullinen tilanne, jossa lyöntivuorossa viimeisenä oleva on silloin, kun hänellä uloslyödyssä maassa on korkein ja kolmanneksi korkein lehti, jolloin hän joko saa viimeksimainitulla tikin tai saa sen pitäväksi, jos ov. lyö värin toiseksi korkeimman lehden (tai vastaava tilanne, esim.: A lyö herttaa ja viimeiseksi lyöväällä D:llä on H ä k s) Edellytyksenä on, ettei tikkiä ole kupattu.

grandissimo = grandi = maalaus, jolla I, II ja III kierrolla ilmaistaan ässiä ja III kierrosta eteenpäin määrätyn järjestelmän mukaisesti muitakin korkeita kortteja.

grandissimo- l. grandipeli = ilman valttia pelattava peli, jossa pyritään saamaan mahdollisimman paljon tikkejä:

hasardipeli = uhkapeli

hassata = pelata uhkarohkeasti

honöri = honörikortti = ässä, kuningas, rouva, sotamies tai kymppi

häntien pito = h.ien otto = pelin lopputikkien ottaminen

häntien syöttäminen = lopputikkien pakottaminen vastapuolueelle (misäriässä) tai niitten luovuttaminen muussa pelissä

jako = työ = korttien jakaminen pelaajille ja (alkupeleissä myös) pöydälle.

jakelu = jokaiselle pelaajalle tapahtuva kortin anto, jonka ostajan pt. suorittaa saatuaan tältä yli neljä korttia

kahdessa kädessä olevat kortit = määrätyn (puheena olevan) maan kortit, joita on puolueen kummallakin pelaajalla

karonkka = joko vähintään kolme korttia käsittävä; ässään päättyvä sarja (rouvan, sotamiehen, kympin j.n.e. karonkka) joka pelaajalla on, tai: kolme ässää (yksinkertainen ässä-karonkka) tai neljä ässää (kaksinkertainen ässä-karonkka) samalla pelaajalla. Karonkan saa laskea hyväksi grandin ja valttipelissä sellaisena, kuin se on jäljellä alkulyönnin tapahtuessa.

keskuslehdet = ostolehdet = neljä korttia, jotka alkupelissä sijoitetaan pöydän keskusta

kierros = robbertti = kolme erää l. sitsiä (neljän miehen pelissä ja viisi erää viiden miehen pelissä)

kierto = yhden kerran tapahtuva (maalaus-) puhevuoron käyttö. Kussakin pelissä on vähintään yksi kierto. Merkitään I, II, III, IV jne. kierto

koputus = naputus = nakutus = pelaajan suorittama koputtaminen, jonka ansiosta suurin osa voittajapuolen saamista pisteistä merkitään kaksinkertaisina

kortin heittäminen = pelaajan kortin sijoitus tikkiin, jossa uloslyötyä maata ei pysty tunnustamaan

kotkat = erän l. sitsin neljä peliä käsittävä II jakso, joka alkaa jommankumman puolen saavutettua 400:n pisteen ulosmenon l. alatavoitteen. Kotkien jälkeen pelaajat vaihtavat paikkoja.

kotkakierros = kotkaslangari = kolme ilman alkupelejä pelattua kotkaerää (neljän miehen pelissä ja viisi — viiden miehen pelissä = siis »jokainen jokaista vastaan»)

kuollut maa = kuollut väri = misäriä pelattaessa: väri, jota on vain yhdellä ainoalla pelaajalla

kuppaaminen = muulla kuin valttimaalla aloitetun tikkien ottaminen valtilla

kuppipeli = peli, jossa vastakkain istuvat vuoroin kupaavat pt:n pelatessa sivumaita

laistaminen = jo uloslyötyjä kortteja alemman kortin lyöminen tikkiin

leikkaaminen = yrittäminen ottaa tikki kortilla, jota ylempi saman maan kortti on vastustajalla

luonnonmisäri = passimisäri = maalaamaton misäri

luonnonreno = luonnonrenonssi = tilanne, jossa pelaajalta pelin alkaessa kokonaan puuttuu yksi väri

läpipelattu peli = peli, jossa ei tullut pietejä

maa = väri = hertta, ruutu, risti tai pata
maalaus = myötöpäivään kiertävä puhevuoron käyttö,
jolla pelaajat ilmaisevat korttiansa laatua ja käyvät
keskenään huutokauppaa määräämisvallasta ja (al-
kupuoleissa:) keskuslehdistä.
Maalauksia on: alkumaalaukset, ostomaalaus = nos-
tomaalaus = ylösottomaalaus, välimaalaukset, lop-
pumaalaus, korotusmaalaus, katkaisumaalaus =
keskeytysmaalaus, kehoitusmaalaus.
maalimisäri = maalattu misäri
maalipeli = kaikki muut pelit, paitsi maalaamaton mi-
säri
markeeraaminen = omien korttien laadun osoittaminen
pt:lle määrättyjä, yleisesti sovittuja peli- tai yliantot-
tapoja noudattamalla
misäri = peli, jossa koetetaan välttää tikkien ottamista ja
ässien ottamista omiin tikkeihin.
miska = joskus käytetty misäriin lyhennys
mussoliini = skruuvipelin lomassa joskus pelattava peli:
yhden miehen grandissimoisoslammi yhteisesti kol-
mea muuta pelaajaa vastaan
nostolehdet = ostolehdet = keskuslehdet = pöytälehdet.
nousevat ässät = misärissä joskus käytettävä tapa mer-
kitä tikkeihin joutuvat ässät (toisen puolueen hy-
väksi) kirjoihin: I ässä 200, II 400, III 600, IV 800
pistettä. — Nykyisin yleisempi tapa: ässät tikkien
mukaan.
ostaja = viimeisen alkumaalauksen I. ostomaalauksen
tekijä, joka ottaa keskuslehdet.
osto = keskuslehtien ottaminen
passaaminen = kielt sanan »pas» (ei) lausuminen maa-
lausvuorolla

pas = maalattaessa käytettävä kieltosana (ei) joka tar-
koittaa, ettei asianomainen sillä puhevuorollaan sen
tarkemmin ilmaise korttejaan, ei muuta edellistä
maalaustaan eikä korota viimeksi esitettyä maalausta
tai ei koputa, ts. pysyy passiivisena.
pelaajapuoli = puolue, jonka jäsen teki loppumaalauksen
pelin ottaminen = sellaisen maalauksen tekeminen, että
sen perusteella saa ottaa keskuslehdet
pieti = tikkivajaus valtti- ja grandissimopelissä luvatus-
(maalatusta) tikkien vähimmäismäärästä tai tikkiyli-
tys maalatussa misärissä luvatussa tikkien ensimmäis-
määrästä
pinna = poenki = pääkirjaan merkittävä voitto- ja hä-
viöluku tai myös voitto- ja häviöpisteen raha-arvo.
piru = pelaajan takana istuva katselija
piste = voitto- ja häviöyksikkö = 1/100 pinna
poenki = pinna
puolikuppi = pienoiskuppi = pelaajapuolen järjestämä pe-
li, jossa valttien pääosa on yhdellä jäsenellä, mutta
toisella myös on muutama kappale, joilla hän kup-
paa
pyydetty maa = maa tai maat, mitä pelaaja ei saanut yli
pt:lta, joka antoi yli kolme tai kaksi maata (edellytet-
tynä, ettei maalauksista ilmennyt mitä on annettava
takaisin); yleensä esiintyy kotkassa
pääkirja = pelaajien nimiluettelo, johon joka pelin jälkeen
merkitään pelaajien saavuttamat voitto- tai tappiolu-
vut
pöytälehdet = keskuslehdet = ostolehdet = nostolehdet
renonssi = reno = tilanne, jossa pelaajalta puuttuu joku,
puheenaoleva, väri (esim.: »ensi lyönnin jälkeen risti
oli reno»)

renonssi- 1. renomaa = maa, jota ko. pelaajalla ei ole (puheenaolevalla hetkellä)

robbertti- kierros = kolme erää (neljän miehen pelissä ja viisi erää viiden miehen pelissä — siis aina: »jokainen jokaista vastaan»)

sitsi = erä = alkupelit ja neljä kotkaa

sivumaa = maa, joka valttipelissä ei ole valtti

slammi = kuuden peli valttipelissä tai grandissimossa ts. tikkivaatimus: 12 kpl. = pikkuslammi; seitsemän peli valttipelissä tai grandissimossa ts. tikkivaatimus: kaikki 13 tikkiä = isoslammi; misärislammit: vain yksi tikki = pikkuslammi; ei ainoatakaan tikkiä = isoslammi

trikki = tilanne, joka syntyy, kun pelaava pnoli valttipelissä tai grandissimossa saa vähemmän tikkejä kuin vastapuoli. Trikin vaikutus: pelaava puoli ei »ässistä ja honöreistä» saa merkitä hyväkseen mitään, kun sen sijaan vastapuoli saa täydet merkinnät omista ässistään ja (valtti-) honoreistään, oilipa niitä kuinka vähän hyvänsä. (Muut merkinnät täysin normaalit.)

tunnustaminen = saman värin lyöminen tikkiin kuin uloslyönti oli

työ = jako

ulosmeno = ylimääräiset pisteet (200, 400, 600 j.n.e.), joita se puoli saa, jolle ensin poikkiviivan alle kertyy tikeistä vähintään 60 pistettä

valttaaminen = valtin uloslyöminen

valtti = maa l. väri, jonka lehdet voittavat l. kaatavat muitten maitten lehdet viimeksimainittujen korkeudesta riippumatta

valttimatti = tilanne, joka syntyy valttipelissä pelaajapuolelle, kun sen valtit loppuvat siten kesken, että vastapuolella vielä on valtteja tai että se sivumailaan vapaasti voi ottaa tikkejä

valttimies = pelaaja, jolla on valttien enemmistö

valttipeli = peli, jossa joku väri on maalattu valtiksi

vastakoputus = pelaajan suorittama koputtaminen sen jälkeen, kun vastapuoli jo on koputtanut; vastakoputuksen vaikutuksesta ne pisteet, jotka (yksinkertaisen) koputuksen vaikutuksesta olisi merkitty pöytäkirjaan kaksinkertaisina, merkitään nelinkertaisina

vastapuoli = toinen kuin kulloinkin puheenaoleva puolue

vastustajapuoli l. -puolue = vastapuoli

vastaus = ne yhteispelin kannalta parhaat mahdolliset kortit, mitä maalaajan pt. voi tälle antaa yli, useimmiten kortit tulevassa valttimaahdokkaassa

WC = OO = leikillinen tapa merkitä nollapisteet puolueelle, joka ei pelissä saanut hyväkseen mitään

veto = arvonta (=kortin veto)

välikädessä oleminen = epäedullinen tilanne, jossa toisena tai kolmantena (lyöntivuorossa) oleva on silloin, kun on lyöty ulos maata, jossa hänellä on korkea lehti, mutta jonka yli seuraava (siis v.) pelaaja voi päästä.

väri = maa = hertta, ruutu, risti tai pata

yhdessä kädessä (kortit) = tilanne, jolloin puheenaolevan maan kortteja on vain puheenaolevan puolueen toisella jäsenellä (eikä siis toisella).

yhteyksien katkaiseminen = puolueen saattaminen uloslyönnin tai uloslyöntien avulla sellaiseen tilanteeseen,

ettei toinen pelaaja voi pelata »kiinni» puoluetoveriaan
 ässät tikkien mukaan: tikkeihin joutuvien ässien kirjoitintapa misärissä (toisen puolueen hyväksi):
 ässän arvo = tikin järjestysnumero $\times 100$, siis esim. 9:nteen tikkiin joutuvan ässän arvo 900

B. Lyhennykset.

Eri värien lyhennykset:

H = hertta
 Ru = ruutu
 Ri = risti
 P = pata

Eri korttien lyhennykset:

ä = ässä
 k = kuningas
 r = rouva
 s = sotamies
 10, 9, 8, 7, 6 j.n.e.

Eri pelaajien ja puolueitten lyhennykset:

pt. = puoluetoveri
 v. = vastustaja
 vp. = (v.) = vastapuoli, vastustajapuolue
 ov. = oikeanpuoleinen (naapuri=) vastustaja
 vv. = vasemmanpuoleinen vastustaja

XII. PELIESIMERKIT:

N:o		Sivu
1	maalaus(esimerkki)	23
2	» eri vaihtoehtoja	43
3	katkaisu- ja kehoitusmaalaukset	49
4	maalaus(esimerkki)	52
5	»	53
6	puolikuppi	58
7	3 grandin kuppi	62
8	grandissimo	63
9	maalimisäri	65
10	valttipeli	79
11	» (valttimatti)	81
12	» (paha vuorokuppi)	82
13	» (katkaisu huonoilla lehdillä)	83
14	kuppipeli (3 grandin)	87
15	grandipeli	90
16	maalimisäri (epäonnistunut)	94
17	» (»)	96
18	passimisäri	103
19	passimisäri (erikoistapaus)	105
20	» (poikkeuksell. ylianto)	107
21	» (harhauttava alkulyönti)	108
22	kotka (yliannot)	111

N:o		Sivu
23	kotka (pt:lle tuli uusi valttimaa)	114
24	kotka (kuppi)	116
25	kotka (yliantoja)	119
26	kotka (puolikuppi)	124
27	kotka (epäonnistunut)	126
28	kotka (markeeraus ja puolikuppi)	126
29	kotka (epäonnistunut)	127
30	kotka (grandi)	129
31	kotka (maalimisäri)	131

XIII. SISÄLLYSLUETTELO.

	Sivu
I JOHDANTO	5
II HISTORIIKKI	8
III SKRUUVIPELIN LUONNE	10
IV PELIN KULKU	
A. Alkutoimitukset ja yleissäännöt	13
B. Pelin jaksot ja lajit	16
1. Alkupelit.	
Maalaaminen	17
Keskuskorttien nosto (osto)	21
Ylianto ja jakelu	21
Välimaalaukset ja loppumaalaus	22
Vastapuolen vaihto	22
Koputusmaalaukset	22
Alkulyönti	22
2. Maalaamaton misäri (passimisäri)	25
3. Kotka	26
V PISTELASKU JA KIRJANPITO	
A. Pistelasku	30
B. Kirjanpito	35
C. Vanha laskutapa	36
D. Kirjanpitoesimerkki	37
VI PELITAITO JA -TEKNIikka	
A. Maalaukset alkupeleissä	38
1. Yleisiä periaatteita	38
2. Katkaisumaalaus	46
3. Kehoitumaalaus	49
4. Ostomaalaus	51

B. Yllänto ja jakelu alkupelissä	54
1. Tavallinen valttipeli	54
2. Kuppipeli	56
3. Puolikuppi	57
4. Kolmen grandin peli. Kolmen- (väri) peli	60
5. Grandissimo	62
6. Maalimisäri	64
7. I kierrolla maalattu slammi	66
8. Passimisäri	68
C. Vastapuolen vaihto alkupelissä	70
D. Taistelu läpimenosta ja pieteistä alkupelissä	73
1. Yleistä	73
2. Tavallinen valttipeli	76
3. Kuppipeli	85
4. Grandissimo	89
5. Maalimisäri alkupelissä	92
E. Taistelu ässien ja tikkien syöttämisestä passimisärissä (luonnonmisärissä)	97
F. Kotka	110
G. Maalimisäri kotkassa	130
VII PELIN OPPIMINEN	133
VIII VAROITUKSIA	135
IX KASKUJA	137
X SKRUUPIPELIN LISÄPELIT JA KAIMAT	140
XI SANASTO JA LYHENNYKSET	141
A. Sanasto	141
B. Lyhennykset	148
XII LUETTELO PELIESIMERKEISTÄ	149
XIII SISÄLLYSLUETTELO	1: