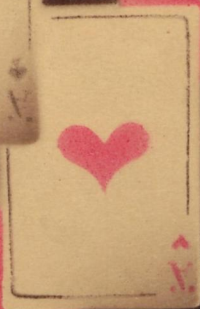
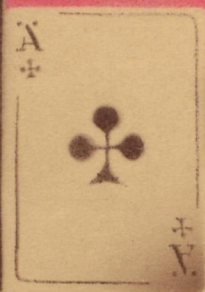


# *Bridge.*

*Mängu reeglid ja pakkumise  
süsteemid.*



**A.-S. Karl Lemberg'i kirjastus.  
TALLINN.**

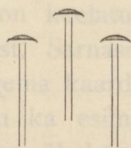
MÄNGU REEGLID.

Kaardid

# *Bridge.*

*Mängu reeglid ja pakkumise  
süsteemid.*

Kohtade valik.



Pooled.

A.-S. Karl Lemberg'i kirjastus.  
TALLINN.



## MÄNGU REEGLID.

### Kaardid

Mängus kasutatakse vaheldamisi kahte erivärviliste selgadega 52-lehelist kaardi kimpu. Kimbus on neli masti. Need on alates kõrgemast: pada, ärtu, ruutu ja risti. Igas mastis on 13 kaarti. Need on alates kõrgemast: äss, kuningas, emand, sõdur, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

### Laudkond.

Harilik laudkond koosneb neljast mängijast.

### Kohtade valik.

Kimp kaarte laotatakse lauale esiküljed allapoole. Iga mängija tõmbab ühe kaardi. Keelatud on võtta kahte kaarti korraga; samuti on keelatud võtta kaarti nelja esimese või viimase seast. Sarnasel juhul võtab eksija uue kaardi. Kõige kõrgema kaardi omanikul on õigus kohta valida ja tema on ka esimene kaartide jagaja. Kui on tõmmatud kaks ühekõrgust kaarti, siis on otsustav masti kõrgus. (äss on kõige kõrgem kaart)

### Pooled.

Kahe kõrgema kaardi omanikud moodustavad ühe poole, kahe madalama kaardi omanikud — teise. Poole mängijad istuvad lauas vastastikku ja nende kaotused ja võidud on ühised.

## Kaartide segamine.

Esimesena segab kaarte jagajast vasakul istuv mängija. Enne tõstmist võivad kõik mängijad seda kimpu kord läbi segada, kusjuures jagaja seda teeb viimasena. Segamine sündigu kõigile nähtavalt, ilma, et sealjuures kaartide esiküljed nähtavale tuleks. Nende nõuete mittetäitmisel on igal mängijal õigus nõuda uut kaartide segamist enne jagamise algust.

Seeaeg kui esimest kaardikimpu jagatakse, segab jagaja partner teist kaardikimpu ja asetab nad peale segamist varjatud esikülgedega lauale oma paremale käele.

## Tõstmine.

Kaarte tõstab jagajast paremal istuv mängija. Ta tõstab tema ette asetatud kaardikimbult vähemalt 4 kaarti lauale, asetades need jagajale lähemale. Kaarte tohib tõsta peale eelmise mängu lõppu ja seda peab tegema nii, et kaartide esiküljed nähtavad ei ole.

Tõstmise lõpetab jagaja, asetades kaardid, mis laual temast kaugemale jäid, mahatõstetud kaartidele peale. Peale tõstmise lõppu kaarte enam segada ei tohi.

Kui mõni eelpooltoodud nõuetest jääb täitmata, on igal mängijal õigus nõuda uut segamist ja tõstmist.

## Jagamine.

Jagaja jagab kaardid nelja mängija vahel, alates temale vasakul istuvast mängijast, järjekorras, ükshaaval ja varjatud esikülgedega.

Mängijad võivad vaadata neile antud kaarte peale jagamise lõppu, mitte varem.

Iga mängija võib katkestada jagamist, kui seda toimetab mängija, kellel ei ole selleks õigust, või kui jagamisel on vale kimp kaarte. Jagamist võib katkestada ainult enne viimase kaardi välja jagamist, mitte hiljem. Kui enne viimase kaardi jagamist keegi juhib tähelepanu sellele, et

- 1) kaardid ei ole tõstetud,
- 2) mõni kaart pole õigetpidi kimbus,
- 3) mõne kaardi esikülg tuli nähtavale,
- 4) on segadusi kaartide jagamisel,
- 5) keegi vaatab teisele määratud kaarte,
- 6) kui kohe algul ehk mängu kestel selgub, et jagaja kaartide jagamisel on eksinud, andes ühele rohkem, teisele vähem kaarte,

siis jagatakse sama kimp kaarte sama jagaja poolt uuesti.

Kui jagaja annab kogemata ühele mängijale kaks kaarti korraga, siis võib ta seda viga parandada enne järgmise kaardi väljajagamist.

Kui selgub, et kimp millega mängitakse pole korralik, siis katkestatakse mäng ja sama jagaja jagab uuesti korralikust kimbust. Seejuures jäävad maksvaiks eelmiste mängude tagajärjed.

## Enneaegne kaardi vaatamine.

Kui keegi mängijaist vaatab oma kaarte enne jagamise lõppu ja sealjuures mõni kaart tema süü läbi kuidagi saab nähtavaks, siis on tema vasakvastasel õigus vaadata oma kaarte, mis talle selle momendini (eksimuse momendini) jagatud ja otsustada kas nõuda uut jagamist või mitte.

## Pakkumine.

Jagamise lõppedes alustab jagaja pakkumist. Pakkumine jätkub ringis vasakult paremale, kuni selle lõpetavad kolm järjestikku passimist.

Kui kõik neli mängijat passivad algusest peale, siis jagab järgmine, s. o. eelmisest jagajast vasakul istuv mängija, kaardid järgmiseks mänguks. Nii sünnib see ka peale igat mängu.

Pakkumised võivad olla: trumbi pakkumine, trumbita pakkumine, kontreerimine ja rekontreerimine.

Trumbi pakkumine omab sisuliselt järgmise tähenduse: Näiteks pakkumine „üks pada“ tähendab: „kui pada on trump, siis teeme meie 7 võtet“. Sellega sisaldab iga trumbi pakkumine trumbiks soovitud masti nimetust ja võtete arvu, mida pakkuja lubab teha, peale igas lepingus nõuetava kuue võtte.

Pakkumine „trumbita“ tähendab, et pakkuja soovib mängida trumbita mängu, s. o. mäng, kus kõik mastid on üheväärsed.

Iga järgmine pakkumine peab olema: kas suurema arvu võtete peale samast mastist, või vähemalt sama arvu võtete peale kõrgemast mastist kui eelmine pakkumine. Pakkumiste kõrgused, alates madalamast, on:

risti,

ruutu,

ärtu,

pada,

trumbita.

## Kontreerimine ja rekontreerimine.

Sisuliselt tähendab kontreerimine vastaste kahtlust lepingu täitmises lepingu tegijate poolt ja rekontreerimine — lepingutegijate teistkordset kinnitust selle täitmises.



Kontreerida võib ainult vastaste poolt tehtud pakkumist ja rekontreerida vastaste poolt kontreeritud pakkumist.

Kontreerimine ja rekontreerimine sünnib harilikus pakkumise korras (nad ei katkesta pakkumist).

Kontreerimine ja rekontreerimine mõjutavad pakutud võtete, ülevõtete ja vähemvõtete arvutamist.

Rekontreeritud pakkumist ei saa kontreerida.

Kontreerimine ja rekontreerimine jääb maksvaks ka siis, kui kontreerija või rekontreerija eksis kontreeritud või rekontreeritud pakkumise võtete arvus.

## Passimine.

Kui mängija pakkuda ei saa või ei taha, siis teatab ta seda ütelsega „pass“ ehk „passin“.

Passimine ei takista järgmises ringis kaasa pakkumist.

## Eksitused ja selgitused.

Avaldatud pakkumist ei saa muuta paranduse teel. See on lubatud ainult juhul kui tahetakse parandada pakkumist, mis tingitud keele veast.

Parandus ei või olla aga kavatsuse muutmine.

Mängija, kelle kord on pakkumist teha, võib paluda eelnevate pakkumiste kordamist.

Sama võib ka teha peale pakkumise lõppu mängija, kes esimesena peab väljakäima.

Mängu kestel võib küsida ainult, milline on leping ja kas see on kontreeritud ja rekontreeritud.

## Enneaegne pakkumine.

Kui keegi pakub (väljaarvatud passimine):

enne kui mingit muud pakkumist oleks olnud ja kui pakkumise kord tegelikult tema partneril või ta vasakvastasel oli,

kui pakkumise kord küll temal oli ja ta oma pakkumisele teise teistsuguse pakkumise järgneda laseb, ennem kui ta vasakvastane oma pakkumist jõudis teha, (erandid: keelevea ja kõlbmata pakkumise parandamine)

siis võib eksijast vasakul istuv vastane nõuda uut kaartide jagamist, või leppida tehtud veaga.

Kui mängija pakub (väljaarvatud passimine) siis, kui kord selleks oli ta paremvastasel, siis läheb pakkumine viimase kätte tagasi ja jätkub sealt harilikus korras erandiga, et eksinu partner selles ringis kaasa pakkuda ei tohi.

Nendele eksimustele võib tähelepanu juhtida ainult niikaua kui eksinu vasakvastane pole pakkunud. Teeb viimane aga oma pakkumise, siis loetakse eksimus mitte olnuks ja pakkumine jätkub selles korras edasi.

## Kõlbmata pakkumine.

Kõlbmata on pakkumine, mis ei ületa eelnevat nõuetava võtete arvuga.

Seda eksimust võib eksinu parandada enne oma vasakvastase pakkumist, tõstes oma pakkumist vajaliku kõrguseni.

Kui aga vastased on juhtinud eksimusele tähelepanu, siis peab eksinu oma pakkumist tõstma nõuetava kõrguseni (masti ja pakkumise kõrguse valik on tal vabad) ja eksinu partner ei tohi selles ringis kaasa pakkuda.

Kui eksinu vasakvastane oma pakkumise teeb, siis loetakse eksimus mitte olnuks.

## Hiline pakkumine.

Kui üks avaldaja vastastest teeb pakkumise peale pakkumise lõppu, siis võib avaldaja nimetada eksinu partnerile masti, millest see peab väljakäima, kui kord selleks on tema käes.

## Muud eksimused pakkumisel.

- 1) pakkumine üle 7,
- 2) kontreerimine või rekontreerimine, kui selleks õigust ei ole,
- 3) oma partneri pakkumise kontreerimine
- 4) oma partneri poolt kontreeritud või rekontreeritud pakkumise kontreerimine, või rekontreerimine,
- 5) vale masti nimetamine kontreerimisel või rekontreerimisel,
- 6) kõik muud pakkumised, mis ei vasta nõuetele ja mis pole ka eksimused, mis oleksid mahtunud eelmiste punktide alla.

Kõigi nende eksimuste puhul võib eksinu vasakvastane

- 1) nõuda uut kaartide jagamist,
- 2) lageda sarnane pakkumine passimiseks,
- 3) lageda maksvaks pakkumised, mis tähendatud kahes esimeses punktis, kusjuures esimeses punktis tähendatud eksimus loetakse pakkumiseks „seitse“.

## Pakkumise ajal näidatud kaart.

Kui üks mängijaist näitab peale jagamist, kuid enne mängu algust üksikut kaarti, mis pole honöör (äss, kuningas, emand, sõdur ja 10) ja mida ta ei kavatse välja käia, siis võib vastane, kes avaldajaks jääb,

- a) nõuda selle kaardi avamist,
- b) keelata eksinu partneril selle masti välja käimist, kui esimene väljakäik on viimasel.

Kui aga näidatakse üksikut honööri, või väikest kaarti väljakäimise kavatsusega, või näidatakse enam kui ühte kaarti, siis võib eksinu vasakvastane nõuda uut kaartide jagamist.

## Avaldaja.

Mängijat, kes esimesena trumbiks tehtud masti pakkus, nimetatakse avaldajaks (muidugi kui leping tema poole täita jääb). Declarer — ingliskeeles.

## Leping.

Lepingu moodustab viimane pakkumine ja lepingu peab täitma pool, kes tegi selle pakkumise.

Näit.: Pakkumised oli A — üks pada, B — kaks ärtu, C — neli pada ja D kontreerib. Leping on seljuhul „neli pada“, mille täitma peavad mängijad A ja C, kusjuures A on avaldaja ja C on „laud“.

## Mängu algus.

Kui viimasele pakkumisele on järgnenud kolm passi järjestikku, siis on pakkumine lõppenud ja algab mäng. Esimese kaardi käib välja avaldaja vasakvastane.

## Laud ehk dummy.

Peale esimese kaardi lauale käimist, asetab avaldaja partner oma kaardid lahtiselt lauale.

Alates sellest momendist mängib avaldaja nii oma käes olevate, kui ka laual lelavate kaartidega. Mängija, kes asetab omad kaardid lauale, ei võta enam tegelikult mängust osa.

Ta ei tohi ei sõnadega ega tegudega mängu käiku mõjutada (Erand on revoke'i ehk salgamise selgitamisel).

Teda nimetatakse „laud“. Ingliskeeles „dummy“ ja saksa keeles „Strohman“.

## Laua eksimused.

Kui „laud“ kuidagi avaldajale märku annab, millist kaarti mängida, siis võib laua vasakvastane nõuda või keelata selle kaardi mängimist. (Masti andmise sundus jääb ikkagi maksma).

Kui „laud“ hoiatab avaldajat valest käest väljakäimast või nimetab, millisest käest väljakäik peaks tulema, siis võib vasakvastane määrata kumbast käest avaldaja peab väljakäima.

Kui „laud“ juhib avaldaja tähelpanu vastaste eksimustele, siis kaotab avaldaja õiguse määrata selle eksimuse eest karistust.

## Ring.

Mäng liigub ringis kella osuti liikumise suunas. Väljakäidud kaardile mängivad teised mängijad järgimööda peale ühe kaardi.

Väljakäimisel on masti valik vaba. Väljakäidud kaardile peab aga peale mängima sama masti. Kui nõuetud mast puudub, siis võib peale mängida igat kaarti.

## Võtte.

Väljakäidud kaart ja sellele teiste mängijate poolt juurelisatud kaardid (kokku 4) moodustavad ühe võtte.

Võtte kuulub sellele mängijale, kes pani võttesse kõige kõrgema kaardi nõuetud mastist.

Kui keegi masti puudumisel mängis võttesse trumbi, siis kuulub võtte temale. On võttesse mängitud mitu trumpi, siis kuulub võtte kõige kõrgema trumbi omanikule.

Järgmise kaardi käib välja mängija, kes eelmise võtte omandas.

## Mängitud kaart.

Kaart loetakse mängituks ja väljakäiduks

a) kui avaldaja asetab kaardi nähtava esiküljega lauale, või kui ta puudutab „laua“ kaarti,

Märkus:

Kui ta „laua“ kaarte puudutab sihiga neid korraldada, sellest ette teatades, siis ei ole see reegel maksev.

b) kui avaldaja vastane kaardi lauale asetab või käes hoiab nii, et selle esikülg osaliseltki ta partnerile nähtav.

## Kokkupandud võtte.

Üks mängija võtte omandanud poolelt, paneb võtte maha. Mahapanduks loetakse võtte sellest momendist, kui mängija on võtte asetanud lauale esiküljega allapoole ja selle käest vabastanud. Kumbalgi poolel korjab üks mängijaist võtted oma ette, neid nii asetades, et kõigile oleks nähtav nende arv ja järjekord ja et neid oleks võimalik eraldada.

## Valesti omandatud võtte.

Võtte, mille omandas pool, kellele see tegelikult ei kuulunud, võib õige omanik tagasi nõuda silmapilguni, mil kaardid kokku kogutakse segamiseks.

## Võtte vaatamine.

Mahapandud võtet ei tohi vaadata enne mängu lõppu.

Erandid: a) selgusetus kes võtte omandas,

b) võttes puudub kaart,

c) võttes on vaja asendada vale kaart õigega,

d) mängija, kes arvab et ta masti salgas, võib nõuda mahapandud võtte avamist enne, kui ta ise või ta partner järgmise kaardi välja käib. Kui vastased keelduvad avamast, kaotavad nad õiguse selles võttes tehtud salgamist karistada.

## Kaartide kuuluvus.

Enne võtte mahapanemist võib iga mängija nõuda, et teised nimetaks nende poolt sellesse võttesse mängitud kaardid.



## Väljakäik väljaspool järjekorda.

Kui avaldaja käib välja ajal, kui kord selleks oli vastastel, siis peab ta vastaste nõudmisel kaardi tagasi võtma. Ilma vastaste nõudmiseta, omal soovil, ta seda kaarti tagasi võtta ei saa.

Kui üks avaldaja vastastest käib välja kaardi ilma, et tal selleks õigust on, siis võib avaldaja, enne kui ta käest või laualt väljakäib,

a) nõuda teatud masti väljakäimist, kui järgmine väljakäik vastastel on, või juhul, kui vastastel järgmist väljakäigu õigust ei ole, — lugeda see kaart avatuks kuni vastase väljakäiguni;

b) lugeda väljakäidud kaart avatuks ja juhul, kui väljakäik eksinu partneril on, keelata sama masti väljakäimist;

c) lugeda väljakäik korraliseks.

Vale väljakäik, millele vastane peale on mänginud oma kaardi, loetakse õigeks.

Juhul, kui vale väljakäik sünnib mängu algul esimese väljakäigu juures, avaldaja paremvastaselt, ja avaldaja oma kaardi peale paneb enne, kui ta partner oma kaardid on avanud,

siis muutub avaldaja „lauaks“ ja ta partner muutub avaldajaks.

Kui avaldaja partner esimese vale väljakäigu juures oma kaardid avab, enne kui avaldaja karistuse määranud, siis kaotab avaldaja õiguse karistust a) kasutada.

Kui avaldaja vastased mõlemad korraga välja käivad, siis loetakse õige kaart väljakäiduks ja teine kaart avatakse.

## Enneaegne väljakäimine ja mängimine.

Kui avaldaja vastane

1) mängib võttele kaardi, kui selleks on kord ta partneril,

2) käib välja enne, kui ta partner on mänginud poolikule võttele,

3) näitab mõnda kaarti partnerile enne, kui see on mänginud poolikule võttele,

siis võib avaldaja eksinu partnerilt nõuda; et see

1) oma käest mängiks kõige kõrgema või kõige madalama kaardi nõuetud mastist,

2) selle võtte omandaks, kas või trumbiga,

3) seda võtet mitte ei võtaks,

4) teatava masti käest ära viskaks. (Masti andmise sundus jääb alati maksma).

Kui avaldaja ise, kas käest või laualt, väljaspool korda mängib, siis on vastasel, kes tegelikult neljandana oma kaardi peaks mängima, õigus seda teha enne oma partnerit.

## Avaldaja eksimus väljakäimisel.

Kui avaldaja on väljakäinud valest käest, siis võivad vastased nõuda, et ta seda teeks õigest käest ja sel juhul ta peab käima sama masti (kui see võimalik).

Kui vastased valesti väljakäidud kaardile oma kaardi on peale mänginud, siis ei saa nad eksimuse parandust nõuda.

## Mängu kestel näidatud kaart.

Kui avaldaja vastane peale pakkumise lõppu näitab kaarti, mida ta väljakäia või mängida ei kavatse, siis peab see kaart avatuna lauale jääma, (kui mängu reeglid teist lahendust ette ei näe) ja avaldajal on õigus nõuda selle kaardi mängimist või väljakäimist, kui kord selleks on eksinul.

Avatud kaardi mängimist ja väljakäimist avaldaja keelata ei saa.

Avatud kaardi nõudmine ei vabasta eksinut masti andmise kohustusest.

Avatud kaart jääb lauale kuni selle mängimiseni või nõudmiseni.

See eksimus ei allu karistusele kui eksinuks on avaldaja või ta partner.

## Salgamine.

Salgamiseks nimetame nõuetud masti mitte andmist, kui see mast on olemas. See võib sündida nii harilikus mängus kui ka karistuse täitmisel.

## Parandatud salgamine.

Kui mängija enda poolt tehtud salgamist märkab ja vale kaardi õigega asendab enne, kui salgamise küsimus vastaste poolt ülesvõetakse, siis juhul:

1) kui salgamine oli avaldaja vastaste poolt, on avaldajal õigus nõuda selle kaardi avamist, või nõuetud masti kõige kõrgema või kõige madalama kaardi mängimist või väljakäimist;

2) kui eksimus tuli avaldajalt, siis võib ta selle kaardi tagasi võtta. On aga ta vasakvastane oma kaardi peale mänginud, siis võib viimane nõuda valesti mängitud või väljakäidud masti kõige kõrgema või kõige madalama kaardi mängimist või väljakäimist;

3) kui see eksimus tuli laua kaartidest, siis pole see karistatav.

Eksinu vastased võivad oma kaardid, mis nad salgamise ja selle parandamise vahemikul mänginud, ilma karistusega tagasi võtta.

Eksinu partner, kui ta kaardi on mänginud ja see kaart õigest mastist oli, seda teha ei tohi.

## Teostatud salgamine.

Salgamine on teostatud, kui see esimese ühe-teistkümneme võtte seas juhtus, parandamata jäi ja

1) kui salgamine oli mängimisel — siis momendist, mil eksinu või ta partner käis välja või mängis järgmisesse võttesse,

2) kui aga salgamine oli välajakäimisel, siis momendist, mil eksinu partner mängis sellese võttesse.

Salgamine XII. võttes ei loeta salgamiseks.

## Kahtlustus salgamises.

Igal mängijal (mitte aga „laual“) on õigus teiselt küsida, kas see mitte masti ei salanud. Sarnane küsimus kui ka vastus sellele ei tühista teisi salgamise kohta maksvaid reegleid.

„Laud“ võib sama küsimuse esitada avaldajale. Kui laud mõne teise mängija kaarte on vaadanud enne küsimuse esitamist, siis ei tohi avaldaja oma kaarti tagasi võtta. Kui dummy lahkub lauast ilma, et oleks vaadanud teise mängija kaarte, siis ei saa vastased nõuda karistust salgamise eest. See õigus on neil ainult siis, kui üks neist esineb vastava küsimusega avaldajale enne salgamise teostamist.

Salgaja vastased võivad nõuda enne salgamise teostamist, et salgaja asendaks mängitud kaardi kaardiga õigest mastist.

### **Karistused salgamise eest.**

Kindlaks tehtud, teostatud salgamise puhul jäetakse kaardid võttesse nii, nagu nad olid mängitud.

Salgaja vastased võtavad mängu lõpul kaks salgaja võtet omale; teistkordsel salgamisel aga ainult ühe võtte.

Karistuseks võib ülekanda ainult neid võtteid, mis salgaja on omandanud peale salgamise teostamist. Ei saa ülekanda võtteid, mis salgaja oma vastastelt on omandanud karistusena nende poolt tehtud salgamiste eest.

Ülekantud võtteid hinnatakse samuti nagu hari-likus korras võidetud võtteid.

### **Salgamise tõendamine.**

Kui üks pool kuidagi vastaste salgamise on kindlaks teinud, siis võivad nad hiljem tõenduseks

välja otsida vastava võtte. Kui aga salgav pool enne kontrollimise lõppu kaardid segi ajab, siis tunnistatakse vastaste nõudmine õigeks.

Karistust salgamise eest võib nõuda kuni tõstmiseni järgmiseks mänguks. Kui aga salgamine oli rubberi viimases mängus, siis kuni rubberi lõpptagajärje kindlakstegemiseni.

## Lõpetamata mäng.

Kui avaldaja poolelt mängult tõendab, et kõik ülejäänud võtted, või teatav osa neist, kuuluvad temale, siis peab ta oma kaardid avama ja täpselt seletama, kuidas ta oleks kavatsenud mängu jätkata.

Kui ka vastased nüüd oma kaardid avavad, siis ei saa avaldaja nende kaarte mängus käsutada.

Kui mängitakse avatud kaartidega, siis ei saa avaldajat karistada salgamise eest.

Ka avaldaja vastane võib enne mängu lõppu oma kaarte või osa neist avaldajale näidata, tõendades, et ta teeb ühe või enam võtteid ülejäänud võtetest. Sarnane näitamine peab sündima nii, et vastase partner neid kaarte ei näe. Avaldaja ei saa neid kaarte mängus käsutada.

Kui võtete kuuluvuse kohta on kokkuleppele jõutud ja kaardid avatud, siis ei saa mängu jätkamist nõuda. On üks pool loobunud võttest, mis mängu jätkumisel igal juhul temale oleks kuulunud, siis ei saa vastaspool neid omandada.

Kui mäng jääb lõpuni mängimata, siis võib avatud kaarte salgamise selgituseks kasutada.

## Selgusetus võtete suhtes lõpetamata mängus.

Kui vastased ei ole nõus avaldaja seletusega, millega see võtete kuuluvuse määrab, siis võivad nad nõuda mängu jätkamist vastavalt avaldaja seletusele.

Kui avaldaja seletused ei rahulda vastaseid, siis peab ta täiendama oma seletusi. Kahtlased küsimused on vastaste otsustada.

## Liigne kaart mängus.

Kui mängijal on kaart liigne selletõttu, et ta mõnele võttele jättis kaardi mängimata, siis enne eksinu väljakäimist, või võttele mängimist, võib avaldaja või ta vasakvastane nõuda uut jagamist. (Karistus poole maksev laua kaardi kohta).

Mängu jätkamisel aga paneb eksinu maha mõne kaardi, mille ta puudulikule võttele oleks võinud korrapäraselt mängida.

## Mäng puuduliku kaardiga.

Kui peale jagamist selgub, et ühel vähem, teistel aga õige arv kaarte on, siis puuduva kaardi mitteleidmisel või juhul, kui selgub, et jagamisel see kaart mängijal saamata jäi, — jagatakse kaardid uuesti.

Kui puuduv kaart leitakse maha pandud võttes või teises kaardi kimbus, siis antakse see kaart mängijale, kellel see puudub.

Mängus tekkinud salgamistel loetakse, et puuduv kaart oli algusest peale puuduliku kaardiga mängiva mängija käes.

## **Mängimine enne karistuse määramist.**

Kui mängija, kelle vastaspoolel oli õigus karistust määrata, käib välja kaardi enne kui viimane jõudis oma õigust kasutada, siis jääb viimasel karistamise õigus alles ja väljakäidud kaart avatakse.

## **Masti puudumine karistusel.**

Kui karistaja nõuab teatava masti mängimist või kaotamist ja karistataval vastav mast käes puudub, siis kaotab karistaja oma õiguse.

## **Kõlbmata karistus.**

Kui karistaja määrab karistuse, mis antud eksimusele ei vasta, siis kaotab ta ka selleks juhuks karistamise õiguse.

Kui üks karistus määratud, siis ei saa seda asendada teisega. (Mis ka sel juhul oleks olnud kasutatav).



## Karistuse valemääraja.

Kui karistuse määrab või oma arvamist karistuse kohta avaldab mängija, kelle partneril oli karistamise õigus, siis kaotab viimane oma õiguse.

## Eksimuste tähelpanek.

Iga mängija (mitte aga „laud“) võib oma partneri tähelpanu juhtida vastaste eksimustele. Selle peale vaatamata ei ole viimasel õigust karistada, kui ta on edasi pakkunud või mänginud.

Iga mängija võib oma partnerile, viimase küsimuse peale vastates, selgitada, millisele karistusele antud eksimus allub.

## Määrusvastane karistus.

Kui mängija oma partneri soovil määrab karistuse, mis määrusvastaseks osutub, ja see viga parandamata jääb vaatamata sellele, et selleks aega on,

siis jäävad eksimused, mis määrusvastasest karistusest tingitud, karistamata.

## Üldnõuded mängus.

Mängus nõutakse äärmist korrektsust nii vastaste kui ka oma partneri vastu.

Et lubamata on oma naabri kaartidesse piilumine, seda on igal pool tunnistatud. Peale selle on aga terve rida eksimusi, mis sugugi kergemad ei ole kui eelpoolnimetatud. Tuleb hoiduda mängimast isikutega, kes neid võtteid teadlikult enda kasuks tarvitavad; samuti tuleb nende mängijate tähelepanu, kes neid eba-teadlikult kasutavad, juhtida nende eksimustele.

Nii on mängu juures täiesti lubamatud järgmised võtted:

- asjatu viivitamine pakkumisel;
- asjatu kiirustamine pakkumisel;
- pakkumine erilise intonatsiooniga;
- pakkumine kaheldes;
- demonstratiivne rahulolu partneri pakkumisega;
- demonstratiivne rahulolematuse partneri pakkumisega;
- partneri tähelepanu juhtimine mängu seisule pakkumise kestel;
- partneri tähelepanu juhtimine pakkumise käigule mängu kestel;
- rahulolu ja rahulolematuse väljendamine partneri pakkumise ja mängu üle igasuguste zestide ja sõnadega;

kaardi eraldamine teistest, ilma et kord mängida oleks;

võtte kokkukorjamine enne kui kõik sinna on mänginud.

Keelatud on pakkumised, mis mitte oma loomuliku tähendust ei oma.

Neid võib kasutada ainult siis, kui kõik mängijad nende tähenduses teadlikud on. Igatahes peab pakkuja, kes sarnase avalduse tegi, vastaste nõudmisel selle tähenduse täielikult selgitama.

Dummy istugu lauas ja ärgu käigu oma partneri kaarte vaatamas või selle seljatagant mängu jälgimas.

Lubatud on partneri tähelpanu juhtimine eksimustele, mida viimane võiks teha (mitte aga dummy).

Eksimusi ei tohi teadlikult teha, selleks et neist kasu saada, vaatamata sellele, et eksinü on nõus karistust kandma.

Pealtvaatajad ärgu segagu end mängu, vaid vaa- daku vaikides. Oma arvamist võivad nad avaldada ainult vastusena küsimustele.

## Punktide arvutamine.

Punkte arvutatakse lepingvõtete, ülevõtete, vähem- võtete, honööride, slam'ide ja rubberite eest.

## Punktide märkimine.

Lepingvõtete punktid märgitakse joone alla, s. o. mänguseisu lahtrisse. Kõik teised punktid märgitakse joone peale, s. o. mängu väärtuse lahtrisse.

## Partii.

Partii võiduks on vaja võita 100 punkti joone alla (mängu seis). Võitjaks on pool, kes saavutab need punktid esimesena, kas ühe või mitme mänguga. Kui leping oli suurema arvu võtete peale, kui seda vaja oli partii võitmiseks, siis märgitakse ikkagi kõik täidetud lepingu võtted mängu seisu lahtrisse, kuid seda ülejääki ei arvutata mitte järgmiseks partiiks.

Näide: Mängijad A ja C mängivad 4 pada. Neil oli juba varemalt mänguseisu lahtris 60. Partii võiduks oleks neil vaja olnud ainult 40 punkti. Kuid olukorra sunnil mängivad nad 4 pada, mis annavad ise 120 punkti. Täites lepingu, kirjutavad nad kuuekümnele 120 juure, nii et neil joone all on nüüd 180, s. o. 80 punkti enam kui partii võiduks vaja oli. Järgmist partiid mängides ei võeta seda ülejääki arvesse, nad algavad jälle nullist.

Samuti ei kanta üle neid punkte, mis partii võitjate vastased selles partiis saavutanud.

Neid punkte arvutatakse küll aga rubberi lõppedes, üldtagajärje arvutamisel.

## Hädaohu partii.

Pool, kes ühe partii rubberis saavutanud, mängib järgnevat partiid hädaohu partiina, s. o. teatavad punktid arvutatakse kõrgemalt. Kui teise partii vastaspool võidab, siis algab ka neile hädaohu partii.

## Võtte väärtus.

Lepingus pakutud ja saavutatud võtete eest arvutatakse järgmiselt:

Trumbiks oli risti	—	20 punkti	igalt võttelt.
”	ruutu	— 20	” ” ”
”	ärtu	— 30	” ” ”
”	pada	— 30	” ” ”

Trumbita mängus — I, III, V, ja VII võtte eest [ à 30 punkti.

II, IV, ja VI võtte eest [ à 40 punkti.

Kontreeritud mängus arvutatakse neid kahekordselt, rekontreeritud mängus — neljakordselt.

## Ülevõtted.

Võtete eest, mis lepingut täitnud pool enam võtab kui neid lepingu täitmiseks vajalik oli, arvutatakse lepingutegijate kasuks joone peale, s. o. mänguväärtuse lahtrisse, järgmiselt:

Kontreerimata leping — iga ülevõtte eest võtte väärtus. (Tähelpanu! Trumbita mängus tuleb selgitada mitmes võte ülevõtte oli).

Kontreeritud leping esimeses partiis -

— 100 punkti igalt ülevõttelt.

Rekontreeritud leping esimeses partiis -

— 200 punkti igalt ülevõttelt.

Kontreeritud leping hädaohu partiis -

— 200 punkti igalt ülevõttelt.

Rekontreeritud leping hädaohu partiis -

— 400 punkti igalt ülevõttelt.

## Vähemvõtted.

Kui lepingu tegija lepingut ei suuda täita, siis arvutatakse vastase kasuks võtted, mis lepingu täitmiseks puuduvad, joone peale, järgmiselt.

Kui lepingu tegija on esimeses partiis:

Tavaline mäng.    Kontreerit. mäng.

I	vähemvõte	50	100
II	”	50	150
III	”	50	200
IV	”	50	250
V	”	50	300

ja nõnda edasi samas proportsioonis.

Kui lepingu tegija mängib hädaohu partiis:

	Tavaline mäng.	Kontreer. mäng.
I vähemvõte	100	200
II „	150	300
III „	200	400
IV „	250	500
V „	300	600

ja nõnda edasi samas proportsioonis.

Rekontreeritud mängudes arvutatakse kontreeritud mängu punktid kahekordselt.

## Honöörid.

Honöörideks nimetame trumbi mängus — trumbi ässa, kuningat, emandat, sõdurit ja kümmet. Nad ei pruugi järjekorras käes olla.

Pool, kellel ühes käes on honöörid, võib märkida enda kasuks joone peale

4 honööri	—	100 punkti
5 „	—	150 „

Trumbita mängus arvutatakse

4 ässa ühes käes — 150 punkti.

## Slam.

Väike slam on kuue võtteline leping ja sellega on tema täitmiseks vaja teha 12 võtet.

Suur slam on seitsme võtteline leping ja selle täitmiseks peab tegema kõik 13 võtet.

Slam'id arvutatakse ainult pakutult ja täidetuna.

Esimeses partiis. Hädaohu partiis.

Väike slam 500 750

Suur slam 1500 2250

Nii vähem-, kui ka ülevõtted arvutatakse harilikus korras.

## Rubber.

Rubberi võitmiseks on vaja võita kaks partiid. Kui rubber on kahe partiiline, s. o. võitja võitis mõlemad partiid järjestikku, vastastel ei ole ühtegi partiid, siis saab võitja pool enda kasuks joone peale 700 punkti.

Kui rubber on kolme partiiline, s. o. vastased on omale ka ühe partii võitnud, siis on preemiaks 500 punkti.

Kui rubber lõpetatakse enneaegselt, kokkuleppel, siis saab pool, kes võitnud ühe partii, 300 punkti.

## Lõpparvutus.

Rubberi lõppedes, arvatatakse kumbalgi poolel nende joone all ja joone peal olevad punktid kokku.

Lõppresultaadi moodustab poolte poolt saavutatud punktide summade vahe.

## Eksimused arvutusel.

Eksimusi mänguseisu punktide (joone all) arvutuses võib parandada enne kaartide jagamist järgmiseks mänguks. Kui eksimus oli rubberi lõpul, siis kuni lõppresultaadi kindlakstegemiseni.

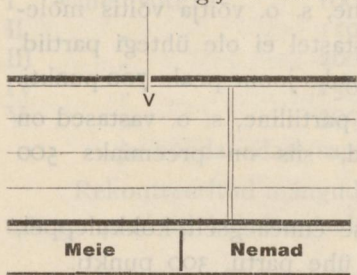
Eksimusi mängu väärtuse (joone peal) punktide arvutuses võib parandada igal ajal enne rubberi lõppresultaadi kindlakstegemist.

Aritmeetilisi vigu võib parandada igal ajal nende leidmisel.



# Arvutusleht.

Mängijate nimed.



← Rubberi lõpptagajärg  
märgitakse iga män-  
gija nime kohal

võitjaile —|—  
kaotajaile —

← Mängu väärtus.

Siiä märgitakse:

Ülevõtted.

Vähemvõtted.

Slam'id.

Honöörid.

Rubberi preemiad.

← Mängu seis.

Siiä märgitakse:

Pakutud ja täide-  
tud lepingvõtted.

# Arvutustabel.

	Tavaline	Kontreer.	Rekontr.
Risti & ruutu . . .	20	40	80
Pada & ärtu . . .	30	60	120
Trumbita:			
I, III, V, VII võtte	30	60	120
II, IV, VI „	40	80	160

Igalt ülevõttelt.	Esimene partii.			Hädaohu partii.		
	Taval.	Kontr.	Rekont.	Taval.	Kontr.	Rekont.
	Võtte väärt.	100	200	Võtte väärt.	200	400
<b>Vähemvõtted.</b>						
Üks . . .	50	100	200	100	200	400
Kaks . . .	100	250	500	250	500	1000
Kolm . . .	150	450	900	450	900	1800
Neli . . .	200	700	1400	700	1400	2800
Viis . . .	250	1000	2000	1000	2000	4000
Kuus . . .	300	1350	2700	1350	2700	5400
Seitse . . .	350	1750	3500	1750	3500	7000
j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.

Avaldatud.		
Väike slam	500	750
Suur slam	1500	2250

Honöörid ühes käes.	Kahepartiline rubber 700
4 honööri 100	Kolmepartiline rubber 500
5 „ 150	Lõpetamata rubber,
4 ässa (trumbita) 150	ühelt partiilt 300

# PAKKUMINE.

## Pakkumise sihid.

Pakkumise sihiks on peaauglikult partneritevaheline teadete vahetamine nende käes olevate kaartide kohta. Nad selgitavad teineteisele nende käes olevate kaartide väärtust ja jaotust. Teiseks on pakkumise sihiks kas pealetung, s. o. püüd ise partiid võita, või kaitse, s. o. püüd oma pakkumiste abil vastaseid takistada partii võitmisel.

Pakkumist tuleb alati alata teatava sihiga, milleks võib olla osalise mänguseisu saavutamine või partii ehk slam'i võitmine. Kaitse mängu sihiks on püüd mängu kõrgeks ajada, sellega vastastel lepingu täitmine kahtlaseks või isegi võimatuks tehes. Teiseks võib kaitsepakkumise sihiks olla püüd mängu enda kätte saada, sageli ka siis, kui pakkujatel selge on, et nad pakutud lepingut täita ei suuda. Viimasel juhul peab kahju, mida nad karistuspunktidena vähemvõtete eest kannavad, vähem olema, kui võidu punktid, mida vastased oleks saavutanud ise mängides.

## Pakkumise süsteemid.

Pakkumistel on väljaarenenud kindlad süsteemid. Ühiseks sihiks on neil kõigil kõige soodsama mängu valik, kuid selle sihi saavutamiseks on neil väga lahkuminevad teed. Viimased võivad mängijate vahel, kes pakkumiseks kasutavad teine teist süsteemi, väga suuri segadusi tekitada.

Seda selgem on aga mäng neile, kes mängivad ühe süsteemi järele. Süsteemid seavad iga pakkumise jaoks oma kindlad minimaalnõuded ülesse ja sellega hoitakse ära igasugused kahtlustused partnerite vahel.

Muidugi annavad süsteemid ainult teatavaid üldjuhiseid ja seepärast peab iga mängija ka teatavaid teisi asjaolusi silmas pidama, nagu eriline jaotus jne.

Kõige soojemalt võib soovitada Ely Culbertsoni süsteemi, mis suurt poolehoidu on võitnud nii välismail kui ka meil Eestis.

## Culbertsoni süsteem.

Culbertsoni süsteemis kaardi hindamine lähtub kolmest seisukohast:

- 1) kaardi hindamine **pealetungil**, kui trumbiks on oma pakutud mast,
- 2) kaardi hindamine **toetusena** partneri poolt pakutud mängus,
- 3) kaardi hindamine **kaitsemängul**, kui trumbiks on vastaste pakutud mast.

Culbertsoni „Approach Forcing System“ koosneb õieti kahest põhimõttest:

- 1) approach ehk lähinemise põhimõte,
- 2) forcing ehk sundpakkumise põhimõte.

## Lähinemispakkumine.

Selle põhimõtte järele käies pakutakse nii ütelda sammsammult, võimaldades partneritel kõike vajalikke teateid vahetada oma kaartide üle. Iga partner pakub vastavalt oma kaardile; mingit edasipakkumise sundust ei ole.

Siin peab igal võimalikul juhul masti pakkuma. Trumbita pakkumistest on soovitav hoiduda. See ei tähenda aga seda, et trumbita üldse ei mängita. Trumbita mängule on palju lihtsam ja kindlam üleminna, kui kõik vajalikud teated mastide kohta juba vahetatud.

## Sundpakkumine.

Sundpakkumine põhjeneb samadel põhimõtetel kui eelminegi; erineb eelnevast aga sellega, et siin partnerid on kohustatud partii võiduni välja pakkuma.

Samuti kui eelmise pakkumisviisi juures, nii on ka siin sihiks kõige kohasema mängu valik. Kuid selle juures on hea kaardi omanik ennast sundpakkumisega kindlustanud oma partneri enneaegse passimise vastu.

Sundpakkumise tundemärgid:

- 1) pakkumine kaks korraga, kui sellest ei jatku partii võiduks;
- 2) üleminek teisele mastile hüppega, kui sellest ei jatku partii võiduks;

3) vastaste poolt pakutud masti pakkumine.

Sundpakkumine, mis ulatab üle partii võiduks vajalikkude võtete arvu, on märguanne slam'i tegemise võimaluseks.

## ALGPAKKUJA.

Algpakkujaks nimetame mängijat, kes esimesena pakkumise teeb. Mitte aga ära segada mängijaga, kellel õigus esimesena pakkuda, sest kui see passib, siis pole ta algpakkuja. Passimist ei loeta pakkumiseks. Algpakkuja hindab oma kaardi vastavalt tabelite nõuetele ja teeb pakkumise.

## Honöörvõte ja ta hindamise alus.

Honöörvõtteks nimetame kõrgete kaartide hindamist nende võtete tegemise võimaluse seisukohalt.

Honöörvõtteid hindame alati kaitsemängu seisukohalt. Harilikult pole kaardid mängijate vahel nii ühtlaselt jaotatud, et kõigi kolme kõrgema honööriga s. o. ässa, kuninga ja emandaga saaks teha üksteise järele võtteid. Harilikult langeb emand, kolmandana mängitult, ikka trumpide ohvriks.

Honöörvõtete hindamise reegel.

Kaitsemängus ei tohi loota üheski kõrvalmastis enam kui kahele honöörvõttele.

## Honöörvõtete tabel.

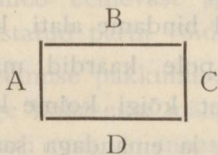
Lühendused: Ä-äss, K-kuningas, E-emand, S-sõdur, x-iga kaart mis vähem kui kümme.

Ä K . . . . . 2	hv.		K S x . . . . .	1	hv.
Ä E . . . . . 1 1/2	„		K x ja E x erimastides	1	„
Ä S 10 . . . . . 1 1/2	„		K x . . . . .	1/2	„
K E 10 . . . . . 1 1/2	„		E S x . . . . .	1/2	„
Ä . . . . . 1	„		E x ja S x erimastides	1/2	„
K E . . . . . 1	„				

## Pooled honöörvõtted.

Need on honöörvõtted, millede väärtus muutlik on. Nad võivad poolest üheks muutuda, võivad aga ka nullini väheneda. Nende väärtus oleneb puuduvate kõrgemate honööride asukohast.

Näiteks mängivad



Mängijal B on käes teatavast mastist äss ja emand. Nende väärtus on tabeli järele 1 1/2 honöörvõtet. See väärtus muutub aga, olenedes puuduva kuninga asukohast. Kuningas ühes väikse saatekaardiga on mängija A või C käes. Tabeli järele on selle väärtus 1/2 honöörvõtet.

Kui kuningas on mängija A käes, siis kahaneb ta väärtus nullini ja äss — emanda väärtus kasvab kaheni. Nimelt sellepärast, et kui mängija D vastavast mastist kaardi välja käib, siis on A-l valik, kas kuningas peale panna või mitte. Paneb ta kuninga, siis võtab B ässaga. Paneb ta aga väikse, siis võtab B emandaga. Järjekult teeb B igal juhul kaks võtet.

Kui aga kuningas on mängija C käes, siis on selle tegelik väärtus üks ja äss — emanda väärtus kahaneb üheni. Sest kui väljakäik on D-l, siis peab B kas ässa või emanda peale panema. Esimesel juhul paneb C väikse peale ja võtab oma kuningaga hiljem. Teisel juhul aga võtab ta kohe kuningaga.

## Algpakkumiseks vajalikud honöörvõtted.

**Et pakkumist alata, selleks peab pakkujal vähemasti  $2\frac{1}{2}$  honöörvõtet käes olema.**

Seletus: Kaarte nelja mängija vahel jagades ja neid tabeli järele hinnates näeme, et honöörvõtete summa nelja mängija kohta kokku mitmesugune võib tulla. Ta võib olla vahel kümne ligi, vahel aga ka ainult 4. On aga kindlaks tehtud, et see harilikult 8 ümber kõigub, ja sellepärast on lihtsam ja kindlam alati keskmise arvuna 8 võtta. Oletame nüüd et kaardid keskmiselt on jagunenud nelja mängija vahel ja nimelt on igal mängijal äss s. o. üks honöörvõte,



siis kuningas ja emand, mis ka ühe honöörvõtte annavad, ja lisaks veel sõdur ja kümme, millede väärtuse —|— märgime. Sellega oleks keskmine kaart 2 —|—. Kui keegi aga tahab pakkuda, siis peaks tal kaart tugevam olema kui keskmine ja selleks oleks 2½ honöörvõtet.

### Algpakkumine III ehk IV käest.

Kui kaks esimest mängijat passivad esimeses ringis, siis näitab see, et nende kaart on alla keskmist ehk paremal juhul ka keskmine. Ette teades, et partneril sarnane nõrgavõitu kaart on, võib III ehk IV mängija oma pakkumise teha ainult siis, kui ta kaart on tugevam, kui seda algpakkumise minimaalnõuded on ülesseadnud. **Temal olgu vähemalt 3 honöörvõtet.**

### Honöörvõtted trumbita mängus.

Kuna honöörvõtted alati endaga kaasas kannavad ka teatava arvu võtteid vähemate kaartidega pikematest mastidest, siis võivad partnerid juba oma honöörvõtete hulga järele otsustada, kui kõrge mängu läbi viimine neil võimalik on.

Partnerid võivad täita lepingu,	kui neil kokku honöör- võtteid on.
„üks“	4 — 4½
„kaks“	5
partii	5½ ja enam,
slam	7

## Trumbiks kõlbulik mast.

Trumbiks kõlbab neljakaardiline mast, kui selles on 1<sup>1</sup>/<sub>2</sub> ja viiekaardiline mast, kui selles on 1/2 honöörvõtet; pikem mast on kõlbulik ka ilma honöörvõtteta.

Näited: Ä E x x;    Ä S 10 x;    K E 10 x    à 1<sup>1</sup>/<sub>2</sub> hv.  
          K x x x x;    E S x x x;           à 1/2 „  
          10 9 x x x x                   ilma hv.

## Pakkuja kaardi hindamine.

Pakkuja kaardi võtete arvu moodustab tema käes olevate honöörvõtete ja masti pikkuse kaudu saavutatavate võtete summa.

## Kaardi hindamise tabel pakkujale.

Honöörvõtted hinnatakse vastavalt honöörvõtete tabelile.

### Pikkade mastide hindamine:

kõrvalmast	4 kaarti pikk	1/2 võtet
„	5 „ „	1 „
„	6 „ „	1 <sup>1</sup> / <sub>2</sub> „
trumbimast	4 „ „	1 „
„	5 „ „	2 „
„	6 „ „	3 „

Pika katkestamata trumpide rea võtete arvu saame, kui maha arvame käesolevate trumpide arvust puuduvate kõrgemate trumpide arvu.

## Näide pakkumise kaardi hindamisest.

Mängija on õigustatud „üks ärtu“ pakkuma järgmise kaardiga

♠ 7 4  
 ♥ Ä E 8 4 2  
 ♦ Ä 9 8 5  
 ♣ 10 7

Temal on honöörvõtteid	Ä E	1 1/2
	Ä	1
		<hr/>
Kokku hv.		<b>2 1/2</b>
nendele lisaks viie trumbi eest		2
neljakaardilise kõrvalmasti eest		1/2
		<hr/>
Kokku mänguvõtteid		<b>5</b>

### Pakkumise alustamiseks vajalik võtete arv.

„Üks“ võib pakkuda ainult siis kui pakkujal vähemasti 4 kindlat võtet käes on.

Seletus: Kui kaart on nii ühtlaselt jagunenud, et ka mänguvõtted mängijate vahel ühtlaselt langevad, siis saab iga mängija 3 võtet, kuna üks võte üle jääb. Mängija kellel see neljas võte olemas, võib loota, et ta lepingu „üks“ täidab, milleks tal vaja 7 võtet, sest ta võib saada oma partnerilt 3 võtet. Väheema võtete arvuga pakkumist alustada ei tohi.

## Algpakkuja valik kahe masti vahel.

Kui algpakkujal on käes kaks pakkumiseks kõlbulikku masti, siis

Jaotusel 5 — 5	pakutakse	ennem	kõrgemat	masti,
„ 5 — 6	„	„	„	„
„ 5 — 4	„	„	pikemat	„
„ 6 — 4	„	„	„	„

Jaotusel 6 — 4 on soovitatav pikemat masti kaks korda pakkuda ja jaotusel 7 — 4 isegi kolm korda, kui see võimalik.

## Mida võib algpakkuja loota oma partnerilt kui see passib.

Kui partner algpakkuja avaldusele vastab passimisega, siis on tema kaardi väärtus teadmata. See võib kõikuda kolmest kuni null võtteni. Harilikult võib algpakkuja aga loota partnerilt, viimase passimisel,

esimeses partiis — 3 toetusvõtet,  
hädaohu partiis — 2 toetusvõtet.

## Mida teeb algpakkuja, kui ta partner läheb üle teisele mastile.

Kui partner pakutud masti ei toeta ja ise mõnda teist masti pakub, siis peab algpakkuja oma kaardi ümberhindama vastavalt toetuskaardi tabelile ja siis otsustama, kas passida või edasi minna, oma masti korrates, partneri masti toetades või mõnda muud masti nimetades.

# PAKKUMISTÜÜBID ALGPAKKUJALE.

## Pakkumine „üks“ trumbis.

Pakkujal peab sel puhul käes olema, **2<sup>1</sup>/<sub>2</sub> honöörvõtet** ja nendega koos vähemasti 4 mänguvõtet.

Honöörvõtted peavad jagunema järgmiselt.

Trump neli kaarti pikk ühes 1<sup>1</sup>/<sub>2</sub> honöörvõttega ja kõrval mastis vähemalt 1 honöörvõte.

Trump viis kaarti pikk ühes 1/2 honöörvõttega ja kõrval mastis vähemasti 2 honöörvõtet.

Trump kuus kaarti pikk ja veel pikem ka ilma honöörvõtteta, ja kõrvalmastis vähemasti 2<sup>1</sup>/<sub>2</sub> honöörvõtet.

See on lähinemis-pakkumine.

Näide:

♠	7 5
♥	Ä E 9 4
♦	Ä 9 8 6
♣	S 5 2

„üks ärtu“.

## Pakkumine „kaks“ trumbis.

Pakkujal olgu käes vähemasti **5 honöörvõtet** jaotatuna kolmele mastile.

Eriti pika trumbiga võib honöörvõtteid ka 4<sup>1</sup>/<sub>2</sub> olla. Trumbi kohta maksavad siin samad nõuded, mis eelneva pakkumistüübi juures. See pakkumine on sundiv ja partner ei tohi passida enne kui partii võit kindlustatud on.

Näide:

♠	Ä K S 9 2
♥	3 2
♦	Ä
♣	Ä S 10 9 2

„kaks pada“

Kuna sundiv pakkumine viib mängu ilmtingimata partii kõrguseni, peab pakkuja partiid enam-vähem enda kaartides nägema ja sellega arvestama, et tema partneril võib täiesti väärtuseta käsi olla. Tugeva kaardi juures honöörvõtete poolest, aga halva jaotuse juures on parem pakkuda „üks“ mastist ehk „kaks trumbita“, mis ei ole sundpakkumine.

Näide:

♠	Ä E x
♥	A K x
♦	K E x
♣	K x x x

Pakkumine „kolm“ ♠ ♥  
 „neli“ ♦ ♣

Pakkujal olgu väga **pikk ja tugev mast trumbiks**, mis partnerilt toetust ei vaja.

Kõrvalmastis peab olema **vähemalt 1<sup>1/2</sup> honöörvõtet**. Pakkujal olgu käes

esimeses partiis — ligikaudu 8 mänguvõtet ja  
 hädaohu partiis — 8 kindlat mänguvõtet.

Pakkumised madalast mastist nõuavad vastavalt 9—10 mänguvõtet.

Need pakkumised näitavad, et pakkuja trumbis toetust ei vaja, küll aga vajab ta seda kõrval mastis.

Kaardil on väga väike väärtus kaitsemängus. Sarnast pakkumist püüab partner toetada, kui tal esimeses partiis on ligikaudu 2 toetusvõtet ja hädaohu partiis on enam kui 1 toetusvõte.

Näide:

♠	Ä E 2
♥	Ä K E S 9 6
♦	10
♣	8 5 2

„kolm ärtu“

# Pakkumine „neli“ ♠ ♥

# Pakkumine „viis“ ♦ ♣

Need pakkumised näitavad väga pikka ja tugevat trumpi, mis ei vaja mingit toetust, sealjuures puuduvad kõrvalmasti peaaegu üldse honöörvõtted.

Pakkujal peab käes olema mänguvõtteid:

Esimeses partiis. Hädaohu partiis.

Neli ♠ ♥	7	8
viis ♦ ♣	8	9

Sellel kaardil puudub igasugune väärtus kaitse mängus.

Pakkujal on siin sihiks püüd sundida vastaseid kohe kõrget pakkumist tegema ja sellega neilt võtta teadete vahetamise võimalus. Teisest küljest võib see pakkumine ka selleks mõeldud olla, et mängu oma kätte võttes vastastel takistada partii võitmist, ehk küll endal lepingu täitmine kahtlane või võimatu on.

Pakkumine näitab kaarti, mis tegelikult nõrgem on kui kaart, mida teiste madalamate pakkumiste kaudu näidatakse.

Partner toetab vastavalt eelmisele pakkumistüübile.

Näide :

♠	Ä 9
♥	K E S 9 8 7 5 4
♦	10 3
♣	7

„neli ärtu“

## Pakkumine „üks trumbita“.

Pakkumine näitab kaarti milles **vähemalt 2<sup>1/2</sup> honöörvõtet, kusjuures puudub pakkumiseks kõlbulik mast.**

Kaart peab sisaldama vähemalt 4 mänguvõtet.

Sellest pakkumisest tuleb hoiduda ja selle asemele püüda mõnda masti näidata, mis tugeva kaardi juures (3—4 honöörvõtet) ka nõrgem võib olla kui eelpool nõutud.

Näide:

♠ Ä S 8

♥ K 9 5

♦ K E 10

♣ E 8 7 5

„üks trumbita“

## Masti korduv pakkumine.

Ühte masti võib korduvalt pakkuda, kui selle pikkus seda võimaldab.

Kui pakutav trump sisaldab 4 trumbi võtet, siis võib seda masti kaks korda pakkuda; sisaldab trump aga 5 trumbivõtet, siis isegi kolm korda.

Muidugi peab siin arvestama ka kaardi üldise tugevusega.

Näited:

Ä K S 10 8      pakkuda kaks korda,

E S 10 9 7 6      ”      ”      ”

Ä K E S 10      pakkuda kolm korda,

K E S 9 8 6 5      ”      ”      ”



# KAITSEV PAKKUMINE.

Kaitsev pakkumine tuleb mängijalt, kes teisena pakkumisega esineb. See võib olla ainult algpakkuja vastane, mitte aga ta partner. Mängu kestel võivad aga ka teised mängijad sarnaseid pakkumisi teha. (Näiteks vastaste masti pakkumine).

Sarnase pakkumise sihiks on soov mängu oma poole kätte võtta ja ühes sellega ka oma partnerile teateid anda oma kaardi tugevuse kohta.

## Kaitsva pakkumise liigid.

Kaitsva pakkumise liigid on:

1) Lihtne ülepakkumine, s. o. minimaalne pakkumine vastaste poolt nimetamata mastis.

Näiteks:

Algpakkumine — „üks pada“, vastane „kaks risti“  
„ — „üks ruutu“, „ — „üks ärtu“.

2) Ülepakkumine hüppega, s. o. ülepakkumine suurema arvu võtetega, vastaste poolt nimetamata mastis, kui seda lihtülepakkumiseks vaja on.

Näiteks:

Algpakkumine — „üks ruutu“, vastane „kaks ärtu“  
„ — „üks ärtu“, „ — „kolm risti“

3) Informeeriv kontreerimine, s. t. kontreeritakse vastase pakkumist enne kui oma partner oleks pakkunud, (välja arvatud pass) ja kui kontreeriti pakkumist, mis vähem on kui „kaks trumbita“.

Sarnane pakkumine näitab kontreerija kaardi tugevust ja avaldab soovi, et partner oma masti nimetaks.

4) Vastaste masti pakkumine näitab, et pakkuja selles mastis kindlustatud on ja avaldab soovi, et partner oma masti nimetaks.

## KAITSEPAKKUMISE TÜÜBID.

### Lihntne üleppakkumine „üks“.

Et sarnast pakkumist teha, selleks olgu pakkujal **11/2 honöörvõtet ühes viie-kaardilise pakkumiseks kõlbuliku mastiga**

ehk

**2 honöörvõtet ühes neljakaardilise pakkumiseks kõlbuliku mastiga.**

Hädaohu partiis olgu trump aga üldiselt tugevam. Näide: Algpakkuja pakkus „üks ruutu“, siis võib selle kaardiga

♠ Ä 9 5  
♥ K 10 8 7 6  
♦ 8 4  
♣ K 7 6

„üks ärtu“ pakkuda.

### Lihntne üleppakkumine „kaks“.

See pakkumine näitab esimeses partiis **viiekaardilist trumbiks kõlbulikku masti (umbes 4 trumbi võtet) ja 11/2 honöörvõtet.**

Vajab partnerilt 3 toetusvõtet.

Hädaohu partiis olgu kaart üldiselt tugevam ja nimelt **viiekaardiline mast (vähemasti 4 trumbi võtet) ja vähemasti 2 honöörvõtet.**

Partnerilt on vaja 2 toetusvõtet.

Näide: Algpakkumine oli „üks ärtu“, siis võib selle kaardiga

♠ 9  
♥ 7 4  
♦ Ä E 10 9 6 5  
♣ Ä 9 7 4

„kaks ruutu“ pakkuda.

## Ülepakkumine hüppega.

Sarnane pakkumine näitab kaardi tugevust. Pakkujal olgu sealjuures käes **honöörvõtteid umbes 3**, ühes kahe tugeva või ka ühe tugeva ja pika mastiga.

Partner peab katsuma toetada ka siis, kui tal ainult 1 honöörvõte käes on.

Näide: Algpakkuja: „üks ärtu“, siis võib selle kaardiga

♠ Ä K S 6 5  
♥ 9 2  
♦ Ä E 8  
♣ K 9 6

„kaks pada“ pakkuda.

## Vastase masti pakkumine.

Kui mängija pakub vastaste poolt pakutud masti, siis on see pakkumine sundiv ja partner peab talitama igal juhul sundpakkumise reeglite järele.

Sisuliselt näitab see pakkumine, et pakkuja vastaste masti esimest käiku peab, kas selle masti täieliku puudumise tõttu või ässaga. Kõrgete pakkumiste juures tarvitatakse seda pakkumist väljakutsena slam'ile.

Näide:

Algpakkumine oli „üks ruutu“, siis võib nende kaartidega

♠ Ä K 6 4

♥ Ä E 10 5

♦ —

♣ Ä S 8 7 5

või

♠ Ä K 6 4

♥ Ä 10 9 6

♦ Ä 7

♣ K E S

„kaks ruutu“ pakkuda.

## Informeeriv kontreerimine.

See kontreerimine erineb karistus-kontreerimisest sellega, et kontreeritakse enne kui on teada oma partneri kaardi tugevus. Kuna see kontreerimine antakse vastaste pakkumise peale mis teatud tugevust näitab, siis peab ka kontreerijal õige tugev kaart olema, et juhul, kui talle ta partneri poolt pakutud mast vastuvõtmata on, tal oleks võimalus omalt poolt trumpi nimetada. Selle kontreerimisega nõuab ta, et partner oma masti näitaks.

Selleks peab tal käes olema kas

**3<sup>1/2</sup> honöörvõtet kolmele mastile jagatuna**

või

**3 honöörvõtet jagatud kahele mastile ja üks hea trumbiks kõlbulik mast.**

Näide: Kui algpakkuja pakkus „üks ruutu“, siis võib selle kaardiga

♠ Ä E 7 5

♥ Ä S 10 7

♦ 9 3

♣ K 7 2

kontreerida (informeeriv).

# INFORM. KONTREERIJA PARTNERI AVALDUSED.

## Valik kahe masti vahel.

Kui kontreerija partneril on avaldamiseks valida kahe masti vahel, siis talitab ta järgmiselt:

1) Neljakaardilist kõrgemat masti sõduriga eesotsas eelistab ta viie-kaardilisele madalale mastile.

2) Kuue-kaardilist madalat masti eelistab ta neljakaardilisele kõrgele mastile.

3) Ta hoidugu trumbita pakkumistest ja pakkugu võimaluse korral alati masti.

4) Kui kõik mastid nõrgad on ja sealjuures kolme-kaardilised, siis peab ta kõige madalamat masti pakkuma.

5) Hoidugu passimisest!!!

## Hüpe ühe võrra.

Selle pakkumisega näitab pakkuja, et temal 2 honöörvõtet käes on ja sealjuures

**nõrk kõrge mast ja 11/2 honöörvõtet kõrvalmastis**  
või

**tugev trump, nõrga kõrvalmastiga.**

Näide: Algpakkuja pakkus „üks ruutu“, mille peale teie partner kontreeris. Kuna teie veel pole pakkunud, siis oli see kontreerimine informeeriv ja teie võite selle kaardiga

♠ Ä 6 2  
♥ S 10 8 7 4  
♦ 10  
♣ Ä 10 7 3

„kaks ärtu“ pakkuda.

## Hüpe kahe võrra.

Pakkujal peab käes olema enam kui 2 honöörvõtet ja tugev trump, milles vähemasti 4 trumbivõtet.

Näide: Algpakkuja pakkus „üks ruutu“, mida teie partner kontreeris (informeeriv). Teie võite selle kaardiga

♠ K E 4  
♥ E S 10 9 5 4  
♦ 6  
♣ Ä 7 2

„kolm ärtu“ pakkuda.

## Passimine.

Informeeriva kontreerimise peale ei tohi passida, sest see kontreerimine ei tähendanud seda, et kontreerija usub lepingu täitmatusse, vaid avaldab ainult soovi partneri masti teada saada.

Passimine on õigustatud ainult siis, kui kontreeritud oli pakkumine trumbita ja kontreerija partneril käes on 2 honöörvõtet

või

kui kontreeriti trumbi pakkumist ja kontreerija partneril on käes pikk trump, mis vähemasti 4 trumbivõtet kindlustab.

Näide: Algpakkuja pakkus „üks trumbita“, mida teie partner kontreeris, siis võite teie selle kaardiga

♠ E 9 8  
♥ K 10 7 4  
♦ Ä 9 8 5  
♣ K 8

passida.

# VASTAMINE PARTNERI PAKKUMISELE.

## Vastaja.

Vastajaks on mängija, kelle partner juba midagi on pakkunud.

### Vastaja pakkumised üldse.

Mängija võib oma partneri pakkumisele vastata

- 1) passimisega,
- 2) pakkumisega, mis eitavat iseloomu kannab,
- 3) toetades partneri pakkumist,
- 4) ülemannes teisele mastile.

### Tähtsam reegel vastajale.

Toetades algpakkuja trumpi, või ülemannes trumbita mängule, peab vastaja korraga avaldama oma kaardi tugevuse.

Vastaja peab siinjuures arvesse võtma seda, et algpakkuja oma pakkumist tehes juba arvestas sellega, et ta oma partnerilt 3 toetusvõtet saab. Järjekult vastaja tõstab vastavalt neile võtetele, mis tal enam on, kui 3 võtet.

### Tõstmiseks vajalik võtete arv.

Algpakkumist võib toetada, kui vastajal normaal toetus trumbist käes on, järgmiselt:

Tõste	1	pealt	2	peale	—	3 <sup>1</sup> / <sub>2</sub> ,	vahel	jätkub	ka	3	võttet.
„	I	„	3	„	—	4 <sup>1</sup> / <sub>2</sub>	—	5	toetusvõtet.		
„	I	„	4	„	—	5 <sup>1</sup> / <sub>2</sub>	—	6	„		
„	I	„	5	„	—	7 <sup>1</sup> / <sub>2</sub>			„		
„	I	„	6	„	—	8 <sup>1</sup> / <sub>2</sub>			„		

## Normaalne trumbitoetus.

Normaalseks trumbi toetuseks loetakse järgmise tugevusega trumpe

E x x; S 10 x; x x x x.

Erikordadel võib ka toetada järgmise trumbiga:

A x ehk K x.

Korduval trumbi pakkumisel võib veel nõrgema trumbiga toetada.

Muil juhtudel ei tohi ta oma partneri masti tõsta vähemaga kui n. n. normaal toetusega, vaatamata sellele, kui tugev ka kõrvalmast ei oleks.

## Toetuskaardi hindamine.

Toetuskaardi võtete arvu moodustab: trumbi võtete, kõrvalmasti honöörvõtete, kõrvalmasti pikkuse ja kõrvalmasti lühisuse kaudu saavutatavate võtete summa.



# Toetuskaardi hindamistabel.

## Trumbi hindamine:

6	väikest	trumpi	—	2	toetusvõtet.
5	"	"	—	I	"
4	"	"	—	1/2	"
		neile lisaks trumbi honööride eest			
		kuningas	—	I	toetusvõte
		äss	—	I	"
		emand	—	1/2	"

## Kõrvalmasti pikkuse hindamine:

6	kaarti	pikk	—	1 1/2	toetusvõtet
5	"	"	—	I	"
4	"	"	—	1/2	"

**Kõrvalmasti honööride** hindamine sünnib vastavalt honöörvõtete tabelile.

## Masti lühisuse hindamine:

Kui käes on 3 trumpi, siis		
masti täielik puudumine	—	2 toetusvõtet
üks kaart mastist	—	I "
kaks kaarti mastist	—	1/2 "
Kui käes on 4 trumpi, siis		
masti täielik puudumine	—	3 "
üks kaart mastist	—	2 "
kaks kaarti mastist	—	I "

Kui käes on kaks lühikest masti, siis hinnake ainult lühemat.

## Näide toetuskaardi hindamisest.

Algpakkuja pakkus „üks ärtu“.

Vastaja kaardid on

♠	10				2	toetusvõtet
♥	K 9 6 5	1	— —	1/2 =	1 1/2	„
♦	Ä 8 6 3	1	— —	1/2 =	1 1/2	„
♣	S 9 8 2				1/2	„

Kokku 5 1/2 toetusvõtet.

Vastaja võib selle kaardiga tõsta pakkumist kahe võtte võrra, s. o. ta võib ütelda „kolm ärtu“.

## Toetamine üldse.

Algpakkuja masti võib toetada, kas lihtsa tõstmisega, või tõstes hüppega.

Lihtne tõstmine on minimaalne juurdepakkumine samast mastist. Näit.: üks ärtu — kaks ärtu.

Tõstmine hüppega on pakkumine, milles rohkem võtteid samast mastist pakutakse, kui seda lihttõstmiseks vaja on.

Näit.: üks ärtu — kolm ärtu.

## VASTAJA AVALDUSTE TÜÜBID.

### Passimine.

Vastaja ei tohi passida, kui tal käes on pakkumiseks kõlbulik mast ja 1 honöörvõte

või

kui tal sarnane mast puudub, kuid käes on 1 1/2 honöörvõtet.

## Vastus, kui algpakkuja kahte masti nimetanud.

Kui vastajal toetused on ühepikkused, siis toetab ta alati esimesena nimetatud masti.

Kui üks mastidest on aga pikem, siis toetab ta seda vaatamata sellele, et lühem mast ka tugevam võib olla.

## VASTUSED, KUI ALGPAKKUJA „ÜKS“ TRUMBIS NIMETAS.

### Partneri masti tõstmine.

Vastaja toetab partneri poolt pakutud masti, kui temal käes on normaal trumbi toetus ja enam, kui 1 honöörvõte.

Reegli järele peab ta toetades näitama korraga oma käes olevaid mänguvõtteid, tegelikult teeb ta seda aga ainult siis, kui tal  $2\frac{1}{2}$  honöörvõttet käes on. Kui tal neid ei ole, siis vaatamata sellele, et tal käes on toetusvõtteid küllaldaselt partii mänguni tõstmiseks, tõstab ta üks aste vähem, näit.: „üks pada“ — „kolm pada“, mitte aga „neli pada“.

### Üleminek teisele mastile.

Üleminek teisele mastile näitab, et vastajal on pakkumiseks kõlbulik mast, kuid puudub toetus trumbis.

Peale selle on tal honöörvõtteid  $1\frac{1}{2}$  —  $2\frac{1}{2}$ .

Kui tal honöörvõtteid vähem on, siis ta peaks passima; on tal neid aga enam, siis peaks ta sundiva pakkumise tegema.

Näide: Algpakkuja „üks pada“

vastaja:

♠ S 5 4

♥ S 9 3 2

♦ Ä K 10 8 7

♣ 5

„kaks ruutu“

### Üleminek „üks trumbita“.

See vastus näitab vastaja kaardi nõrkust. Peab oletama, et tal puudub trumbi toetus ja pakkumiseks kõlbulik mast.

Honöörvõtteid peab tal umbes 1½ olema.

### Üleminek „kaks trumbita“.

See vastus on hüppeline ja näitab seepärast üldist kaardi tugevust; puudub aga pakkumiseks kõlbulik mast ja toetus algpakkuja trumbile.

Honöörvõtteid peab olema 2 — 2½.

### Üleminek „kolm trumbita“.

Vastus näitab samalaadilist kaarti nagu eelminegi vastus.

Honöörvõtteid peab olema vähemalt 3.

### Üleminek sundpakkumisele.

See vastus nõuab algpakkujalt pakkumist kuni partii võiduni.

Vastaja kaart sisaldagu pakkumiseks kõlbulikku masti ja vähemalt 3½ honöörvõtet jagatuna kolmele mastile.

Eriti tugeva trumbiga ehk trumbi toetusega võib honöörvõtteid ka 3 olla.

## Algpakkumise vastus üleminekul sundpakkumisele.

1) Mitte ennem passida, kui partii võiduni on väljapakutud.

2) Kui võimalik, siis näidata teist pakkumiseks kõlbulikku masti.

3) Oma pakutud hääd 5e-kaardilist masti peab võimaluse korral teist korda pakkuma.

4) Normaali trumbi toetusega peab pakutud trumpi toetama.

5) Kui algpakkujal enam väärtusi käes on, kui need, mis tal esimeseks pakkumiseks vaja oli, siis näidaku ta neid ühekorraga.

6) Trumbita pakkumist peab tõstma hüppega, kui pakkujal enam kui 3 $\frac{1}{2}$  honöörvõtet käes on.

7) Kui kaart ei võimalda pakkumise tõstmist, siis peab pakkuma lähema „trumbita“.

## Trumbita vastused algpakkumisele „üks trumbita“.

Vastaja võib pakkuda „kaks trumbita“, kui tal on enam kui 2, kuid vähem kui 3 honöörvõtet.

Vastaja võib pakkuda „kolm trumbita“, kui tal käes on vähemalt 3 honöörvõtet.

Vastaja vajab pakkumiseks „neli trumbita“ vähemalt 4 $\frac{1}{2}$  honöörvõtet.

## VASTUSED SUNDKUMISELE

( „kaks“ trumbis ).

### Üleminek „kaks trumbita“.

See vastus näitab, et pakkuja kaart on üldiselt nõrk ja et tal on vähem kui 1 honöörvõte.

### Üleminek „kolm trumbita“.

Et sarnast pakkumist teha, vajab vastaja vähemalt 1½ honöörvõtet, ja see pakkumine on õigustatud ainult siis, kui vastajal puudub toetus trumbist ja pakkumiseks kõlbulik mast.

### Üleminek „neli trumbita“.

See üleminek näitab samalaadilist kaarti, kui eelminegi pakkumine, kuid honöörvõtteid näitab see 2½.

### Pakutud masti tõstmine.

See pakkumine näitab normaal toetust trumbis, kusjuures ühekordne tõstmine näitab 1 honöörvõtet, mitmekordne tõstmine näitab aga vastava arvu toetusvõtteid.

### Üleminek teisele mastile.

Üleminekuks teisele mastile vajab vastaja vähemasti 1 honöörvõtet ja pakkumiseks kõlbulikku masti.

## Informeeriva kontra rekontreerimine.

Rekontreerides näitab vastaja, et kõik honöörvõtted, peale nende, mis algpakkuja avaldas ja mis kontreerimise kaudu avaldatutena vastase käes olema peaks, vastaja käes on, s. t. vähemalt 2<sup>1</sup>/<sub>2</sub> honöörvõtet.

Vastus algpakkumisele „kolm“ ♠ ♥  
„neli“ ♣ ♦

Partner toetab pakkumist siis, kui temal on esimeses partiis — 2 kindlat võtet ja hädaohu partiis — enam kui 1 kindel võte.

Normaal trumbi toetust algpakkuja ei vaja, küll aga loodab toetust honöörides mõnes muus mastis.

## Vastus algpakkuja korduvale pakkumisele ühest mastist.

Esimesel korral võib toetada pakutud masti ainult normaal trumbi toetusel.

Kui aga algpakkuja, vaatamata oma partneri eitavale vastusele, sama masti kordab, siis võib viimane ka vähema trumbiga toetada. Muidugi ainult siis, kui ta kaart pakkumist üldse lubab.

## KAITSEMÄNG.

Kaitsemänguks nimetame mängu, milles trumbiks on vastaste poolt pakutud mast. See nimetus on muidugi antud avaldaja vastaste seisukohalt.

## Kaitse kaardi hindamine.

Kaitse kaardi võtete arvu moodustab kindlate trumpvõtete ja kõrvalmastide honöörvõtete summa.

## Kontreerimine.

Vastased kontreerivad pakkumist, kui nad oma kaartide järele otsustades usuvad, et avaldaja pakutud lepingut täita ei suuda. Kontreerija peab sel puhul oma kaardi ümber hindama kaitse kaardina ja arvutama võtteid, mis võimalikud neil teha siis, kui trumbiks jääb vastaste poolt nimetatud mast. Sealjuures võtab kontreerija arvesse ka oma partneri poolt avaldatud honöörvõtted.

Meie peame aga kindlasti siit eraldama informeeriva kontreerimise.

## Informeeriv kontreerimine.

Kui kontreerija kontreerib enne, kui ta oma partneri pakkumist on kuulnud ja kui kontreeritud on pakkumine, mis vähem on kui „kaks trumbita“, siis on see kontreerimine informeeriv.

Kontreerija soovib selle kaudu, et tema partner pakkumise teeks. Partner võib passida ja kontreerimise maksvaks jätta ainult erijuhtudel.

## Karistus - kontreerimine.

Selle kontreerimise sihiks on saada vastastelt enda kasuks võimalikult rohkesti karistuse punkte.



Karistus-kontreerimine sünnib harilikult ikka peale kontreerija partneri pakkumist ja ilma viimase pakkumiseta siis, kui kontreeritud on pakkumine, mis kõrgem on kui „kaks pada“.

Karistus-kontreerimine on õigustatud siis, kui kontreerija on kindel vastaste kahes vähemvõttes.

Partner tohib pakkumist jätkata ainult erandjuhtudel.

## Kontreerimise takistus partneri poolt.

Ükski mängija ei tohi oma partneri kontreerimist takistada oma pakkumise läbi.

Ainult erandjuhtudel on see õigustatud:

a) kui mängijal on täiesti erilise jaotusega kaart käes;

b) kui mängija kaart on täiesti väärtuseta kontreerimisel, kuid annab väga hea toetuse kontreerija poolt varem pakutud trumbile;

c) kui mängija on oma partneri, kes kontreeris, eksiavamisele viinud oma pakkumistega.

## Kontreerimise alus.

Kontreerija arvutab vastaste võimalikke võtteid järgmiselt:

kontreerija käes olevad honöörvõtted ja ta partneri poolt avaldatud honöörvõtted, maha arvatuna kolmeteistkümnest, annavad võtete arvu, mis vastastel võimalik teha.

## Risti süsteem.

Nagu iga teise pakkumise süsteemi, nii on ka selle süsteemi ülesandeks, võimaldada partneritel võimalikult rohkesti teateid vahetada enne lepingu tegemist. Selleks tuleb pakkumist alata võimalikult madala pakkumisega ja see oleks „üks rist“.

See pakkumine annab teada partnerile ainult seda, et pakkujal on käes vajalik arv honöörvõtteid, s.o.  $2\frac{1}{2}$  kuni 4 honöörvõtet. Sisuliselt on see pakkumine kunstlik ja ei tähenda sugugi pakkuja soovi risti masti trumbina näha.

Sarnasele algpakkumisele võivad ka mitmesugused vastused tulla.

### 1) Eitav vastus.

Algpakkuja partner vastab pakkumisele „üks rist“ pakkumisega „üks ruutu“, kui tal vähem kui  $1\frac{1}{2}$  honöörvõtet käes on. Ka see pakkumine on puht kunstlik ja ei tähenda mitte seda, et partner eelistab ruutut trumbina, vaid seda, et tal puudub vajalik arv honöörvõtteid.

Selle vastuse peale peab algpakkuja oma 5e-kaardilist masti nimetama, pakkudes sellest „üks“, või sarnase masti puudumisel pakub ta „üks trumbita“.

Peale seda pakkumist on partneril juba enam teateid algpakkuja kaardi kohta ja ta passib, kui ta kaart väga nõrk on ja tal ükskõik on, milline mast trumbiks jääb. On tal aga mingisugune 5e-kaardiline mast käes, siis võib ta rahulikult selles „kaks“ pakkuda. See pakkumine näitab masti pikkust, mitte aga honöörvõtteid, mis pakkumisega „üks ruutu“ juba ära näidati.

Kui algpakkujale partneri poolt nimetatud mast vastuvõtmata on, siis nimetab ta nüüd teisena oma 4-kaardilist pakkumiseks kõlbulikku masti, või pakub viimase puudumisel „kaks trumbita“.

Nüüd on partneri valida, millise trumbi juure jääda. Kui tema poolt nimetatud mast 6 kaarti pikk on, siis kordab ta seda. On tal mõni teine 5e-kaardiline mast, siis nimetab ta seda. Muil juhtudel ta passib.

Pakkudes tuleb kahest käes olevast viie-kaardilisest mastist enim kõrgemat masti pakkuda. On aga üks mast kuue kaardi pikkune, siis tuleb seda alati enim pakkuda, vaatamata masti kõrgusele.

## **2) Jaatav vastus.**

Kui algpakkuja partneril on käes  $1\frac{1}{2}$  kuni  $2\frac{1}{2}$  honöörvõtet, siis nimetab ta kohe oma viie-kaardilist pakkumiseks kõlbulikku masti, või pakub selle puudumisel „üks trumbita“. Kuue-kaardilist masti võib ta kaks korda pakkuda, nelja-kaardilist aga tohib ta alles teisel ringil pakkuda.

Algpakkuja, saades partnerilt jaatava vastuse, peab kohe oma viie-kaardilist masti pakkuma, vaatamata sellele kas tal partneri pakutud mastile toetust on või mitte. Partneri masti toetab ta järgmisel ringil.

Kui partneril on käes pakkumiseks kõlbulikud viie-kaardilised ristid või ruutud, siis vastab ta algpakkumisele pakkumisega „kaks risti“ või „kaks ruutu“. (Mitte „üks ruutu“ !!!).

## **3) Ülemine sundpakkumisele.**

Kui partneril on käes enam kui  $2\frac{1}{2}$  honöörvõtet, siis läheb ta sundpakkumisele üle.

Need oleks viie-kaardiliste mastide nimetamisel „kaks ärtu või pada“, „kolm risti või ruutu“, vastavalt käesolevale mastile. Masti puudumisel pakutakse „kaks trumbita“. Sundpakkumine näitab slam'i tegemise võimalust.

Algpakkuja näitab nüüd omakord oma viie-kaardilist masti, või pakub selle puudumisel „trumbita“. Kui tal aga pakkumiseks masti ei ole, kuid partneri pakutud mastist neli kaarti on, nende seas aga vähemalt äss ja sõdur, või kuningas ja emand, siis tõstab ta partneri pakkumist ühe võrra.

Maksvad on siin juures üldised reeglid sundpakkumisest.

Kui vastased vahele pakuvad peale algpakkumist, siis passib partner selle asemel, et üks ruutu pakkuda. Teised pakkumised, alates „üks trumbita“, teeb ta aga harilikus korras.

Selle süsteemi honöörvõtete tabel on järgmine.

Ä K	2	hv.	K E IO	1 1/4	hv.
Ä E S	2	„	K E	1	„
Ä E IO	1 1/2	„	K S IO	3/4	„
Ä E	1 1/4	„	K x	1/2	„
Ä S IO	1 1/2	„	E S x	1/2	„
Ä	1	„	E x x	1/4	„
K E S	1 1/2	„	K	0	„
			E x	0	„

...and the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...

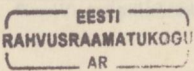
...the ... of the ...

...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...

...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...  
...the ... of the ...

...the ... of the ...

...the ... of the ...



AR 1-99-00396

## Arvutustabel.

	ESIMENE PARTII			TEINE PARTII		
	Tava- line.	Kontra.	Reko- ntra.	Tava- line	Kontra.	Reko- ntra.
Risti ja ruutu . . . . .	20	40	80	20	40	80
Ärtu ja poti . . . . .	30	60	120	30	60	120
Trumbita —						
1., 3., 5., ja 7. võte	30	60	120	30	60	120
2., 4., ja 6. võte .	40	80	160	40	80	160
Igalt ülevõttelt . . . . .	Võtte väärt	100	200	Võtte väärt	200	400
Vähemvõtteilt—						
Esimene . . . . .	50	100	200	100	200	400
Teine . . . . .	50	150	300	150	300	600
Kolmas . . . . .	50	200	400	200	400	800
Neljas . . . . .	50	250	500	250	500	1000
Wiies . . . . .	50	300	600	300	600	1200
Kuues . . . . .	50	350	700	350	700	1400
Seitsmes . . . . .	50	400	800	400	800	1600
j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.	j.n.e.
Väike slam . . . . .	500			750		
Suur slam . . . . .	1500			2250		
Honöörid ühes käes —						
4 hon. trumbist . . . . .			100			
5 hon. trumbist . . . . .			150			
4 ässa trumbita mängus			150			
2-partiiline robber . . .			700			
3-partiiline robber . . .			500			
Lõpetamata robber [ igalt partiilt			300			

**HIND 1 kr.**