

In les 2 trof je **geen** nieuwe spelregel aan. Daardoor was je denkvermogen helemaal vrij om volledig los te gaan met de spelregels die je in les 1 voor je kiezen kreeg: het maken van slagen.

In deze 3^e les voeg ik een interessante spelregel toe: de troefkleur!

Wat is in godsnaam een troefkleur? hoor ik je denken.

Dat zijn alle klaveren-, ruiten-, harten- **óf** schoppenkaarten.

Alle troefkaarten zijn hoger dan alle kaarten van de andere drie kleuren.

Eén kan maar troef zijn! Het wordt daardoor een soort "superkleur"

Een troefkleur ontstaat in de fase die we nog steeds overslaan: het bieden. Als jij en je partner veel kaarten hebben in een bepaalde kleur, bijvoorbeeld in harten, wil je die kleur graag als troefkleur zien. Maar zolang we ons volledig richten op het maken van slagen, neem **ik** het recht om te bepalen welke kleur troef is. In onderstaand spel is harten troef.

Wat kun je met troef?

Extra slagen maken!

♠ H 3 2
♥ 8 7 6 5 4
♦ 8 7 6 5 4
♣ -

West komt uit met ♠V

♠ -
♥ A H V 3 2
♦ A H 3 2
♣ 5 4 3 2

Stel dat je dummy ♠H laat bijspelen, en oost speelt dan ♠A bij, dan win jij deze slag met (tromgeroffel): ♥2!

Alle spelers moeten altijd bijspelen in de kleur van de uitkomst (schoppen). Officieel noemen we dat "bekennen". In de zuidhand heb je echter geen schoppen; en dan mag je bijspelen wat je wilt. Dat mag dus ook een 'troefje' zijn. En omdat de troefkaarten hoger zijn dan alle andere kleuren, wint jouw ♥2 deze slag.

De volgende slag kun je een klavertje spelen, dummy laat je troeven. Dan weer een schoppen in zuid troeven, klavertje in noord troeven. De slagen komen haast vanzelf binnen.

Merk op hoe vreselijk het met je afloopt als je met deze NZ-kaarten SA- (SA = Sans Atout; geen troef) had moeten spelen. Dan kun je als leider alleen maar machteloos naar alle slagen kijken die OW achter elkaar maken in schoppen en klaveren.

Veel meer valt er niet te vertellen over de troefkleur.

Tijdens het bieden zoek je dus met je partner uit wat je het liefst speelt: SA of ♣-, ♦-, ♥- of ♠. En wees gerust, in deze cursus komen we zeker ook toe aan de schone kunst van het bieden! Maar zolang we dat niet doen, maak **ik** de dienst uit, en bepaal **ik** wie de leider is en de speelsoort.

Alleen voor de klaverjassers

Het omgaan met troef bewijst de eenvoud van bridge.

- Als in bridge troef wordt gevraagd, dus de eerste kaart in de troefkleur, moeten alle spelers troef bekennen. Dat is gelijk aan klaverjassen. Dat is echter de enige overeenkomst. Bridgers mogen namelijk zelf bepalen wélke troefkaart ze bijspelen: die mag hoger of lager zijn.
- En als een speler niet kan bekennen, mag hij bijspelen wat hij wil. Geen troefplicht dus, ongeacht of de slag op dat moment ligt aan de partner of aan de tegenpartij.
- Dus ook geen plicht om – indien mogelijk – over te troeven.
- Ook het (Amsterdamse) ondertroefverbod kent bridge niet.

Samengevat (door twee Amsterdammers):

Bridge is voor Rotterdammers wél net zo mooi als voor Amsterdammers!

De kracht van troef

De volgende twee 'bridgesudoku's' bewijzen de ongelooflijke kracht van troef.

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"></td> <td style="width: 50%; text-align: right;">♠ 3 2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♥ 3 2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♦ -</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♣ -</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">♠ A H</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">♥ -</td> <td style="text-align: right;">♠ V B</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">♦ -</td> <td style="text-align: right;">♥ -</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">♣ V B</td> <td style="text-align: right;">♦ -</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♣ A H</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♠ -</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♥ 5 4</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♦ -</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♣ 3 2</td> </tr> </table> <p>Harten is troef en je bent in zuid aan slag. Jij begint dus met het spelen van de eerste kaart.</p> <p>Hoe probeer je alle (!) slagen te winnen?</p>		♠ 3 2		♥ 3 2		♦ -		♣ -	♠ A H		♥ -	♠ V B	♦ -	♥ -	♣ V B	♦ -		♣ A H		♠ -		♥ 5 4		♦ -		♣ 3 2	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"></td> <td style="width: 50%; text-align: right;">♠ A H V</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♥ 2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♦ -</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♣ -</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">♠ 5 4 3 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">♥ -</td> <td style="text-align: right;">♠ -</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">♦ -</td> <td style="text-align: right;">♥ 3</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">♣ -</td> <td style="text-align: right;">♦ A H V</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♣ -</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♠ 6</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♥ -</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♦ 4 3 2</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">♣ -</td> </tr> </table> <p>Ook nu is harten troef en ben jij – als leider zuid – aan slag.</p> <p>Hoe maak je de meeste slagen?</p>		♠ A H V		♥ 2		♦ -		♣ -	♠ 5 4 3 2		♥ -	♠ -	♦ -	♥ 3	♣ -	♦ A H V		♣ -		♠ 6		♥ -		♦ 4 3 2		♣ -
	♠ 3 2																																																				
	♥ 3 2																																																				
	♦ -																																																				
	♣ -																																																				
♠ A H																																																					
♥ -	♠ V B																																																				
♦ -	♥ -																																																				
♣ V B	♦ -																																																				
	♣ A H																																																				
	♠ -																																																				
	♥ 5 4																																																				
	♦ -																																																				
	♣ 3 2																																																				
	♠ A H V																																																				
	♥ 2																																																				
	♦ -																																																				
	♣ -																																																				
♠ 5 4 3 2																																																					
♥ -	♠ -																																																				
♦ -	♥ 3																																																				
♣ -	♦ A H V																																																				
	♣ -																																																				
	♠ 6																																																				
	♥ -																																																				
	♦ 4 3 2																																																				
	♣ -																																																				

Mijn speelplannen:

<p style="text-align: right;">♠ 3 2 ♥ 3 2 ♦ - ♣ -</p> <p>♠ A H ♠ V B ♥ - ♥ - ♦ - ♦ - ♣ V B ♣ A H</p> <p style="text-align: right;">♠ - ♥ 5 4 ♦ - ♣ 3 2</p> <p>Harten is troef en je bent in zuid aan slag. Jij begint dus met het spelen van de eerste kaart.</p> <p>Hoe probeer je alle (!) slagen te winnen?</p>	<p style="text-align: right;">♠ A H V ♥ 2 ♦ - ♣</p> <p>♠ 5 4 3 2 ♠ - ♥ - ♥ 3 ♦ - ♦ A H V ♣ - ♣ -</p> <p style="text-align: right;">♠ 6 ♥ - ♦ 4 3 2 ♣ -</p> <p>Ook nu is harten troef en ben jij – als leider zuid – aan slag.</p> <p>Hoe maak je de meeste slagen?</p>
<p>Als je kijkt naar de plaatjes van OW lijkt het onmogelijk om alle slagen te winnen. Toch is dat met harten troef een fluitje van een cent.</p> <p>Speel ♣2 en troef die in noord; dan ♠2, getroefd in zuid; ♣3 getroefd in noord, en onder het donderend geraas van al die vallende hoge 'poppen' van OW, troef je ♠3 in zuid voor de vierde en laatste slag.</p>	<p>Dit is geen gemakkelijke. Er zitten nog maar twee troeven in het spel, en oost heeft de hoogste van die twee.</p> <p>Verleidelijk is om vanuit zuid ♦2 te spelen. Die kun je veilig door noord laten troeven; oost moet immers ruiten bijspelen. Als je na die introever ♠A speelt, troeft oost. En de laatste ruitenslagen wint oost dan ook. Jij wint dan maar één slag.</p> <p>Het is beter om te beginnen met ♠6 naar een hoge schoppen van noord. Oost mag die slag troeven, maar jij laat de volgende (ruiten)slag door dummy troeven. En die maakt daarna ook de laatste twee schoppenlagen. Nu kun je drie gewonnen slagen noteren.</p> <p>Het geheim van dit verschil: wie de laatste troef heeft, is in het voordeel!</p>

Je gaat een paar troefspellen spelen. Eerst probeer je zelf een speelplan te maken, daarna geef ik een hint. In de derde stap kijken we er gearmd naar.

Spel 1

♠ 10 9 2

♥ 3 2

♦ 5 4 3 2

♣ 5 4 3 2

♠ A H V B 5

♥ A H 4

♦ A H 6

♣ A H

Schoppen is troef.

West komt uit met ♣V.

Hoe probeer je zoveel mogelijk slagen te maken?

Hint spel 1

♠ 10 9 2

♥ 3 2

♦ 5 4 3 2

♣ 5 4 3 2

♠ A H V B 5

♥ A H 4

♦ A H 6

♣ A H

Schoppen is troef. West komt uit met ♣V.

Hoe probeer je zoveel mogelijk slagen te maken?

Als je een speelplan in elkaar timmert zoals de vorige les (SA), begin je met het tellen van de 'vaste' slagen: dat zijn de slagen die je achter elkaar kunt binnenslepen.

In het bouwplan van een **troefspel** draaien we dat om. Zet je schrap!

1. In een troefspel zoek je allereerst naar **dreigende verliesslagen**.

Dat is gemakkelijker gezegd dan gedaan; door al die kaarten weet je niet waar je naar moet kijken: hoe vind je dan verliesslagen?

Dat gaat het gemakkelijkst op de volgende manier:

- Kijk even alleen naar de hand met de meeste troefkaarten: dat is jouw zuidhand.
- Zoek per kleur naar mogelijke verliesslagen. We lopen de kleuren even af:
 - ♠: géén verliesslag. Zelfs met alle (vijf) ontbrekende schoppen verlies je geen schoppenslag (je speelt ♠5 naar ♠10, dan schoppen terug en een kind kan de was doen).
 - ♥: één mogelijke verliesslag: ♥4.
 - ♦: eveneens één dreigende verliesslag: ♦6.
 - ♣: géén verliesslag.

Je telt dus twee dreigende verliesslagen.

2. Dan volgt het creatieve deel van het bouwplan: zoeken naar listen en lagen om zoveel mogelijk verliesslagen te voorkomen. Dus kijken we met extra aandacht naar de dreigende verliezers: ♥4 en ♦6.

- ♥4: Dankzij dummy's tweekaart harten, zou je – na het spelen van ♥A en ♥H – ♥4 in dummy kunnen troeven ...
- ♦6: die kunnen we niet aftroeven. Dat verlies zullen we moeten nemen.

Met de uitslag van deze twee onderzoeken maak jij jouw speelplan.

Bouwplan spel 1

♠ 10 9 2
♥ 3 2
♦ 5 4 3 2
♣ 5 4 3 2

♠ A H V B 5
♥ A H 4
♦ A H 6
♣ A H

Schoppen is troef. West komt uit met ♣V.
Hoe probeer je zoveel mogelijk slagen te maken?

Je wint de uitkomst met ♣A.

Toegegeven, je kunt de uitkomst ook winnen met ♣H.

Speel ♥A en ♥H.

Na deze twee slagen heeft dummy geen harten meer.

Speel ♥4, en troef die in dummy met ♠10 of ♠9!

NIET troeven met ♠2. Want als oost toevallig ook maar twee harten heeft, troeft hij dummy's ♠2 graag over. En een hogere troef dan ♠10 kan oost niet hebben.

Na de aftroever 'haal je de troeven op' van OW, door je hoge schoppenkaarten te spelen.

Op deze wijze steek je toch effe mooi twaalf slagen in je zak. Je verliest alleen een slag aan ♦6.

Spel 2

♠ 5
♥ 5 4 3 2
♦ A H V 4 3 2
♣ 3 2

♠ A 4 3
♥ A H V 6
♦ B 5
♣ A H 6 5

Je bent leider en harten is troef.
West opent de aanval met ♠H.

Wat gaat er allemaal in je hoofd om?
Hoe moet je kijken en wat wil je doen?

Op de volgende pagina geef ik een tip.

Spel 2 Tip

♠ 5
♥ 5 4 3 2
♦ A H V 4 3 2
♣ 3 2

♠ A 4 3
♥ A H V 6
♦ B 5
♣ A H 6 5

Je bent leider en harten is troef.
West opent de aanval met ♠H.

Wat gaat er allemaal in je hoofd om?
Hoe moet je kijken en wat wil je doen?

1. Je gaat eerst op zoek naar dreigende verliesslagen. Dat is meestal het gemakkelijkst vanuit de hand met de meeste troeven. En als je in beide handen evenveel troeven hebt, ga je uit van je eigen hand.

In schoppen zou je ♠ 4 en ♠3 kunnen verliezen.

In harten gaan we uit van géén verliezer: we missen vijf harten, die zitten meestal 3-2, dus vallen waarschijnlijk alle harten van OW onder jouw ♥AHV.

♦B en ♦5 tel je niet als verliezer; dummy's hoge ruiten voorkomen dat!

En in klaveren tel je ♣6 en ♣5 als mogelijke/dreigende verliezers.

Samenvattend: er dreigen vier verliezers: twee in schoppen en twee in klaveren.

2. Je zet je denkvermogen op 'turbo' en zoekt daarmee naar mogelijkheden om verliezers zoveel mogelijk te voorkomen.

Dan valt direct dummy's mooie zeskaart ruiten op. Omdat je in je hand maar twee ruiten hebt, kun je op dummy's laatste vier ruiten precies vier verliezers opruimen.

Wat moet ik verder nog zeggen zonder het hele speelplan te verklappen?

Dat verklappen doe ik op de volgende pagina.

Spel 2 Speelplan

♠ 5
♥ 5 4 3 2
♦ A H V 4 3 2
♣ 3 2

♠ A 4 3
♥ A H V 6
♦ B 5
♣ A H 6 5

Je bent leider en harten is troef. West opent de aanval met ♠H.
Hoe pak je dit spel aan?

Win de uitkomst met ♠A.

Speel dan ♥AHV.

Als de harten van OW 3-2 zitten, hebben OW daarna geen troeven meer.

Speel ♦B (in dummy ♦2) en steek dan over met ♦5 naar dummy's ♦A.

Speel nu achter elkaar de laatste vier ruiten van dummy.

Ruim daarop in je hand ♠4, ♠3, ♣6 en ♣5 op.

Omdat je daarmee de vier verliezers hebt opgeruimd, win je alle dertien slagen!

Voor de fijnproevers:

Stel nu even dat de ontbrekende harten NIET 3-2 zitten maar 4-1.

Dat zie je al in de tweede hartenslag gebeuren, omdat oost óf west dan geen harten bekent.

Dan speel je evengoed ook nog ♥V. De situatie is daarna als volgt:

♠ -
♥ 5
♦ A H V 4 3 2
♣ 3 2

♠ 4 3
♥ 6
♦ B 5
♣ A H 6 5

Jij bent – na ♥V – in zuid aan slag. Oost of west heeft een hogere hartenkaart dan jij, waarschijnlijk ♥B.

- Dus nóg een keer troef naspelen is geen optie. Want dan pakken OW na ♥B meteen een rits schoppenslagen op!
- Een schoppenslag aftroeven dan? Dat werkt ook niet. Je kunt daarna de ruitenkleur spelen tót die wordt getroefd. Maar als dat na de eerste ruitenslag gebeurt, kun je na OW's aftroever niet meer naar noord om de overige ruiten te maken.

Speel daarom na ♥V: ruiten. Net zolang tot die door de bezitter van ♥B wordt getroefd. Jij hebt dan in noord nog steeds ♥5. Dat is de 'entree' naar dummy's overige ruiten. Na ♣AH troef je ♣5 met ♥5, en dan karren met die ruitenhap!

