



Special, bijlage bij Bridge Training 748 van 31 mei 2018

Redactie:

Carolien de Koomen, Margriet Jansze, Ron Jedema, Siger Seinen, Jan van Die, Frans Schiereck en Rob Stravers (eindredactie)

Alle reeds verschenen nummers staan op: www.bridgeservice.nl

De Bridge Training is gratis!

Alleen als je toch graag een bedrag wilt overmaken, mag je dat doen, naar: rekeningnummer: NL76 ABNA 0549 4444 40 t.n.v. R.A.M. Stravers (BIC-code: ABNANL2A).

Opgelet! Bijdragen zijn alleen toegestaan over reeds gepubliceerd werk! En elke cent gaat in de 'Bridgepot'.

Eindejaar bridgedrive en diner

Eind december wordt de Bridgepot gelegegd. Van dat geld bridge en dineer ik dan met het volledige Bridge Serviceteam. Winst wil ik niet maken: als de pot het toelaat, breiden we het aantal deelnemers uit door zoveel mogelijk donateurs in te loten.

Speelfiguren

Wat verstaan bridgers onder een speelfiguur?

Dat zijn de kaarten in dezelfde kleur die de leider kan zien.

dummy's kaarten: ♣ A 3 2



in leiders hand: ♣ V 5 4

Komen speelfiguren vaak voor?

Jazeker: per spel ziet de leider vier speelfiguren - in elke kleur één.

Wat heb je nodig om de kaarten van een speelfiguur optimaal te spelen?

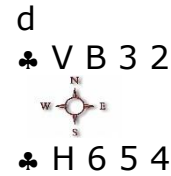
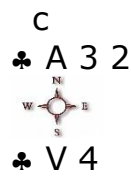
Gevoel voor logica, enig inzicht in kansberekening en overzicht.

In deze Training kun je helemaal losgaan met speelfiguren. Veel plezier ermee.

Maar vóórdat je je op de twintig speelfiguren werpt, nemen we de drie genoemde eigenschappen (logica, kansberekening en overzicht) even door, zodat je elk speelfiguur optimaal kunt behandelen.

Gevoel voor logica?

Het meest irritante onderdeel. Want niets is zo vervelend als een weloverwogen keus maken, om vervolgens te lezen dat die helemaal verkeerd is, met de toevoeging: 'simpel' of 'logisch hè'.



In a kun je alleen ♣H maken als **west** ♣A heeft en je **vanuit zuid** een lage klaveren speelt naar ♣H.

Dat zal je logisch vinden. Net zo logisch als de wetenschap dat ♣H nooit een slag kan winnen als je vanuit de noordhand klaveren speelt. Speel je ♣H voor, dan wordt die gepakt door ♣A, ook als ♣A bij west zit. En speel je vanuit noord ♣2, dan winnen OW die slag met een lagere klaverenkaart, waarna ♣A met alle genoegen ♣H oppeuzelt.

In b maak je altijd één klaverenslag. ♣H óf ♣V, OW kunnen met hun ♣A immers niet ♣H én ♣V vangen.

Maar je hebt ook een kans op twee klaverenslagen, door **tweemaal vanuit zuid** een kleine klaveren naar ♣HV te spelen. Met ♣A bij west, kan west dan niet voorkomen dat je twee klaverenslagen maakt. Stel dat west de eerste klaverenslag duikt, dan wint ♣H die slag. Je steekt vervolgens in een andere kleur over naar de hand, en speelt dan je tweede lage klaveren naar ♣V. Duikt west weer, dan wint ♣V de tweede klaverenslag. En legt west nu wél ♣A, dan maak je ♣V later.

Ook deze klaverenbehandeling vind je waarschijnlijk volkomen logisch. Al zal het wel even knarsen als je nog niet zo lang bridge speelt.

In c gaat het - vooral bij minder ervaren spelers - weleens mis. Die zijn er vooral op gebrand om ♣H te vangen. Zet ♣V voor, in de hoop dat west ♣H heeft. En áls west dan inderdaad ♣H bezit - en legt (honneur op honneur) - spelen ze met een gelukkig gevoel ♣A bij, omdat ze ♣H inderdaad hebben gevangen. Als west laag bijspeelt, en **oost** zich met ♣H over ♣V ontfermt, stellen ze bedroefd vast dat ♣H helaas verkeerd zat. De fout zit in '**het willen vangen** van ♣H'. De juiste wens is: **een slag maken met ♣V**. En die wens kun je alleen vervullen als **oost** ♣H heeft en je **vanuit noord** ♣2 speelt naar ♣V. Oost kan dan niet voorkomen dat ♣V een slag maakt.

d

♣ V B 3 2



♣ H 6 5 4

In d beginnen de meeste leiders met een kleine klaveren naar de vrouw. Dat is goed. Als ♣V die slag wint, spelen echter verschillende leiders vanuit dummy een lage klaveren naar ♣H. Dat is fout! Met deze speelwijze verlies je altijd één van je honneurs. Dat is géén probleem als de ontbrekende klaveren 3-2 zitten. Maar zitten ze 4-1, dan maak je maar twee klaverenslagen.

Het is dus goed om te beginnen met een kleine klaveren naar de 'dubbele honneur'. Als je die slag wint, speel je daarna weer vanuit zuid een klavertje naar ♣B. Met ♣A-vierde kan voor west de verleiding te groot zijn om nóg een keer te duiken. Legt hij ♣A, dan win je altijd drie klaverenslagen - ook als de ontbrekende klaveren 4-1 verdeeld zaten.

Enig inzicht in kansberekening?

♦ A H B 8 7 6 5 4 3



♦ 2

Je moet negen ruitenslagen maken. Je kunt kiezen:

- ♦A en ♦H slaan en hopen dat ♦V valt.
- ♦2 naar ♦B, en hopen dat ♦V bij west zit.

Welke speelwijze is nu het kansrijkst?

Als je gewoon ♦AH speelt, valt bij elke 2-1-verdeling van de drie ontbrekende ruiten ♦V en win je inderdaad negen ruitenslagen.

Het gaat alleen mis als de drie ruitenkaarten bij west of oost zitten.

Zitten ze bij **oost**, dan kun je zelfs met open kaarten niet voorkomen dat oost een slag wint met ♦V.

Met het ruitentrio bij **west** gaat het alleen goed met de tweede speelwijze: ♦2 naar ♦B.

Maar welke kans is het grootst: dat de ruiten 2-1 zitten, of dat ze alle drie precies bij west bivakkeren?

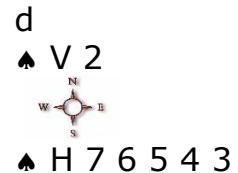
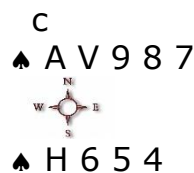
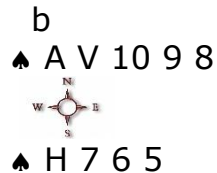
Onthoud:

- een **oneven aantal** ontbrekende kaarten zit in de meeste gevallen zo gelijk mogelijk verdeeld (2-1, 3-2, 4-3, etc.);
- een **even aantal** ontbrekende kaarten zit meestal ongelijk verdeeld, en dan met twee stuks verschil (3-1, 4-2, 5-3, etc.).

De kans dat precies **west** de drie ontbrekende ruiten heeft, is dus kleiner dan alle 2-1-verdelingen bij elkaar.

Uiteraard gelden deze regels alleen als je nog niets over de kleur weet. Stel dat west 1SA opende, en je mist 15 punten, dan moet ♦V wel bij west zitten. En omdat een 1SA-opening een singleton uitsluit, zal west ♦Vx of ♦Vxx hebben. Met deze informatie geeft de directe snit op ♦V wél de grootste kans.

Kansberekening en/of logica?



In **speelfiguur a** mis je vijf kaarten. De grootste kans is een 3-2-verdeling van dit 5-tal. Dat maakt het slaan van ♠AHV kansrijker dan ♠H slaan, gevolgd door ♠6 naar ♠10.

In **speelfiguur b** speelt kansberekening geen enkele rol, maar draait alles om logica. Je mist vier schoppenkaarten: ♠B432. Als die 2-2 zitten, of 3-1, valt ♠B onder ♠AHV. Maar als het schoppenkwartet bij één tegenspeler zit, valt ♠B niet en zal je moeten snijden. Ook met de schoppen 4-0 kun je zónder kansberekening ♠B elimineren. Je speelt eerst ♠A (of ♠V). Als oost én west bekennen, heb je geen probleem. Bekent oost of west níét, dan weet je na de eerste slag welke tegenspeler nog ♠Bxx in handen heeft. Omdat je begon met het spelen van een 'dubbele honneur', kun je nog over beide tegenspelers snijden op ♠B. Met deze speelfiguur hoef je dus alleen het schuifje 'logica' open te zetten.

Met **speelfiguur c** gaat het eveneens louter om logica. Veel spelers, ook meer ervaren giganten, beginnen ook dit speelfiguur met het spelen van een 'dubbele honneur'.

Dat is verkeerd, en dat het verkeerd is heeft niets te maken met kansberekening en alles met logica.

Je mist nu niet alleen ♠B maar óók ♠10. En ook nu heb je geen enkel probleem als de schoppen 2-2 of 3-1 zitten.

Maar met ♠B 10 3 2 bij **oost** kun je zelfs met open kaarten niet voorkomen dat oost een schoppenslag wint. ♠H kan ♠B opvangen, of ♠10, maar niet allebei.

♠B 10 3 2 bij west kun je wél aan, mits je begint met ♠H, de enkele honneur! Je ziet dan oost niet bekennen, waarna je twee keer over west kunt snijden.

♠AV staan te trappelen om ♠B10 op te vangen.

Als je speelfiguur c begint met een dubbele honneur, ga je onnodig de boot in met het schoppenkwartet bij west.

Als je in **speelfiguur d** maar één slag mag verliezen, hoef je geen energie te verspillen aan het berekenen van je kansen. Want er is maar één verdeling waarmee je precies één slag hoeft af te geven: ♠Ax bij **west**.

Je begint met ♠3 naar ♠V.

- Als west meteen zijn aas legt, is je probleem al opgelost. Je laat dummy ♠2 bij spelen, en zodra je weer aan slag bent, sla je ♠V. Daarna valt onder ♠H de laatste schoppen van oost.
- Als west duikt, wint dummy de eerste slag. De volgende slag laat je dummy ♠2 voorspelen; zelf speel je een **lage** schoppen bij! Dan moet oosts ♠A verschijnen. Jouw ♠H haalt later de laatste schoppen op van oost.

Overzicht?

Nog zo'n lekkere: je hebt al de grootste moeite om iets slims te bedenken in één kleur, moet je ook nog effe overzicht houden ...

Overzicht ontstaat door elk spel actief te kijken. Dan ga je vanzelf bepaalde kansen herkennen.

N	♦ A V 5 ♣ A 3 2	Deze twee kleuren moeten drie slagen opleveren. Je mag maar één keer van slag . Zodra je tegenstanders voor de tweede keer aan slag komen, word je opgerold in een andere kleur. Beide kleuren geven kans op een extra slag (ruiten als je met succes snijdt op ♦H; klaveren als je ♣2 naar ♣V speelt en oost ♣H heeft. Welke kans moet je het eerst proberen?
Z	♦ 4 3 2 ♣ V 3 2	






Antwoord Begin absoluut met ♣2 naar ♣V. Met ♣H bij oost is ♣V je derde slag. En als west ♣V overneemt met ♣H, heb je nog steeds de kans op ♦V als derde slag.
Als je begint met de snit op ♦H, gaat het mis als ♦H verkeerd zit. Je bent dan voor de eerste keer van slag. En voordat je ♣V kunt maken, moet je nog een tweede keer van slag, wat dan fataal uitpakt.

Tot zover de drie gewenste vaardigheden van de speelfiguurkunstenaar.






Hoe pak je de volgende twintig speelfiguren aan?

In de bijkleuren heb je in noord en zuid voldoende entrees. Daardoor kun je twee of meer keer vanuit de hand naar dummy spelen of andersom.

Speelfiguren 1






a	b	c	d	e
♣ A 3 2	♣ A 3 2	♣ A H 3 2	♣ A H 3 2	♣ A H 3 2
				
♣ V B 10	♣ V 5 4	♣ B 5 4	♣ B 4	♣ B 6 5 4

Speelfiguren 1 Mijn aanpak






a	b	c	d	e
♣ A 3 2	♣ A 3 2	♣ A H 3 2	♣ A H 3 2	♣ A H 3 2
				
♣ V B 10	♣ V 5 4	♣ B 5 4	♣ B 4	♣ B 6 5 4

- Geen enkel dilemma: je hoopt op ♣H bij west. Speel ♣V voor. Als west laag bijspeelt, laat je dat dummy ook doen. En als ♣V de slag mag winnen, herhaal je de snit met ♣B.
- Je maakt ♣V als oost ♣H heeft én je vanuit dummy ♣2 naar ♣V speelt. In een SA-contract is het 't veiligst om te beginnen met ♣2 naar ♣V. Want als je eerst ♣A slaat en dán ♣2 naar ♣V, kunnen OW in diezelfde kleur héél vervelend gaan doen als west ♣HB10xx(x) blijkt te hebben ...
- Liefst drie kansen op drie klaverenslagen. Sla ♣A (hoopt op ♣V-sec), dan ♣2 naar ♣B (hoopt op ♣V bij oost). En als west ♣V heeft, heb je nog een kans op de ontbrekende klaveren 3-3 (dan wordt dummy's laatste klaveren de derde klaverenslag).
- Nu begin je meteen met ♣2 naar ♣B. Al heeft oost zes keer ♣V: jouw ♣B wordt de derde slag. ♣B voorspelen, in de hoop op ♣V bij west, kan nooit een derde klaverenslag opleveren: of west, of oost legt ♣V.
- Sla ♣A en ♣H: als ♣V in de tweede slag valt, win je vier klaverslagen. Met de klaveren 3-2 win je altijd drie klaverslagen. En met ♣Vxx(xx) bij oost ook! Heeft west ♣Vxxx, dan kan ♣B geen slag winnen.

Speelfiguren 2






a	b	c	d	e
♦ A 10 3 2	♦ A H V 10 2	♦ A V B 3 2	♦ A B 10	♦ A B 9
				
♦ H 6 5 4	♦ 5 4 3	♦ 5 4	♦ 4 3 2	♦ 4 3 2

Speelfiguren 2 Mijn aanpak






a	b	c	d	e
♦ A 10 3 2	♦ A H V 10 2	♦ A V B 3 2	♦ A B 10	♦ A B 9
				
♦ H 6 5 4	♦ 5 4 3	♦ 5 4	♦ 4 3 2	♦ 4 3 2

- Sla ♦H, en vervolg met ♦4. Als west laag bijspeelt, leg je ♦10. Als oost die slag wint, hebben OW nog één hoge ruiten: die valt later onder ♦A. Als je in de tweede slag ♦A legt, verlies je onnodig twee ruitenslagen met ♦VBxx bij west.
- Sla ♦AH. Als OW beide keren bekennen, kun je ook veilig ♦V slaan en ♦10 en ♦2 maken. Als **oost** in de tweede slag niet bekent, kun je daarna veilig over west snijden op ♦B.
- Speel ♦4 naar ♦V. Als ♦V die slag wint, steek je in een andere kleur over naar de hand en speel je ♦5 naar ♦B (herhaalde snit).
- Speel ♦2 naar ♦10. Als die houdt – of mislukt – speel je daarna ♦3 naar ♦B. Je wint altijd twee ruitenslagen als west één of twee ruitenhonneurs bezit. Met ♦HV bij oost mag je blij zijn als je ♦A maakt ☺ (spelen op verdeelde honneurs).
- Speel ♦2 naar ♦9. Dat levert een extra slag op als **west** ♦10 heeft en ♦HV niet allebei bij oost zitten! Daarna speel je ♦3 naar ♦B.

Speelfiguren 3






a	b	c	d	e
♥ A V 10 4 3 2	♥ H V 10 3 2	♥ A 10 4 3 2	♥ A 10 9 8 7	♥ A 10 9 8 7
				
♥ 7 6 5	♥ 6 5 4	♥ V 6 5	♥ V 7 3	♥ V 6 5 4

Speelfiguren 3 Mijn aanpak






a	b	c	d	e
♥ A V 10 4 3 2	♥ H V 10 3 2	♥ A 10 4 3 2	♥ A 10 9 8 7	♥ A 10 9 8 7
				
♥ 7 6 5	♥ 6 5 4	♥ V 6 5	♥ V 7 3	♥ V 6 5 4

- Als je zes slagen wilt maken, begin je met ♥5 naar ♥V. Dat lukt als de harten 2-2 zitten, met ♥H uiteraard bij west, maar ook met ♥Hxx bij west (en ♥B-sec bij oost).
- Speel ♥4 naar ♥H. Als ♥H die slag wint, speel je later ♥5 naar ♥V. Met ♥Ax(x) bij west geef je alleen ♥A af. ♥B valt dan vanzelf onder dat geweld. Een sterke **oost**speler met ♥Ax(x) in handen zal de eerste hartenslag duiken! De leider zal dan immers de tweede slag vanuit de hand spelen naar ♥V. Die wint oost, waarna ♥B van west de hoogste hartenkaart is. Pakt oost al meteen de eerste hartenslag, dan zal zuid daarna vanuit de hand snijden op west's ♥B. En oost weet met ♥Ax in handen dat die snit gegarandeerd zal lukken.
- Speel ♥2 naar ♥V (hoopt op ♥H bij oost). Wint west die slag, dan snijd je daarna over west op ♥B. Gaat alleen mis met precies ♥H bij west en ♥B bij oost.
- Speel ♥V voor en snij op ♥H. Wint oost die slag met ♥H, dan snijd je daarna over west op ♥B. Als oost niet ♥H én ♥B heeft, win je altijd vier hartenslagen. En vijf als oost toevallig ♥B-sec heeft.
- Scheelt slechts één kaart met speelfiguur d. Omdat je maar vier kaarten mist, waarvan twee honneurs, kun je het beste beginnen met het slaan van ♥A. Als daar een plaatje onder valt, geef je maar één hartenslag af. Met tweemaal snijden verlies je twee hartenslagen met ♥HB bij oost.

Speelfiguren 4

a	b	c	d	e
♠ A B 9 8 2	♠ A V 9 4 3 2	♠ A V 9 4 3 2	♠ A H 9 3 2	♠ A B 9 3 2
				
♠ V 7 3	♠ B 7 6 5	♠ B 6 5	♠ B 5 4	♠ 6 5 4

Speelfiguren 4 Mijn aanpak

a	b	c	d	e
♠ A B 9 8 2	♠ A V 9 4 3 2	♠ A V 9 4 3 2	♠ A H 9 3 2	♠ A B 9 3 2
				
♠ V 7 3	♠ B 7 6 5	♠ B 6 5	♠ B 5 4	♠ 6 5 4

- a. Speel ♠V voor en snijd op ♠H. Of die snit nu wel of niet slaagt: daarna speel je vanuit de hand ♠3 naar ♠9. Je wint vijf slagen met ♠H10 bij west, maar ook met ♠Hxxx bij west, omdat oost secce ♠10 dan in de eerste slag valt.
- b. Speel ♠B voor en snijd op ♠H. Als west ♠H legt en oost niet bekent, kun je daarna veilig vanuit de hand over west snijden op ♠10! Merk op dat je onnodig een schoppenslag verliest als je was begonnen met een lage schoppen naar ♠V!

	♠ A V 9 4 3 2	
♠ H 10 8		♠ -
	♠ B 7 6 5	

West speelt ♠8 bij, en zit daarna met ♠H10 achter jouw ♠B. Wat je ook speelt, west zal altijd ♠H of ♠10 maken.

- c. Nu kun je beter **níét** beginnen met het voorspelen van ♠B!

	♠ A V 9 4 3 2	
♠ H 10 8		♠ 7
♠ H 8		♠ 10 7
♠ H		♠ 10 8 7
	♠ B 6 5	

Die ene schoppenkaart minder maakt veel verschil. Als je begint met het voorspelen van ♠B - en west legt meteen ♠H - dan win je die slag met ♠A, maar weet je niet of je daarna over west moet snijden op ♠10 omdat oost *dán* wél schoppen bijspeelt.

Als je snijdt, gaat dat goed met verdeling 1, maar verkeerd met verdeling 2. En ♠B voorspelen gaat *áltijd* fout met verdeling 3. Oosts ♠10 wordt dan hoog. Met samen negen schoppen is het 't kansrijkst om te beginnen met ♠5 naar ♠V.

- d. Gewoon ♠AH slaan is kansrijker dan snijden, omdat snijden alleen succes heeft als ♠V en ♠10 precies op de juiste plaats zitten. Met ♠AH slaan maakt de positie niet uit: je hebt dan altijd succes met ♠Vx bij west of oost.
- e. Speel vanuit zuid ♠4 voor. Als west laag bijspeelt, laat je dummy ♠9 leggen. Wint oost die slag met ♠H of ♠V, dan speel je daarna ♠5 naar ♠B. Je geeft dan maar één schoppenslag af als west is gezegend met: ♠H10(xx), ♠V10(xx), ♠HV10(x) én met ♠HV-sec.

Tot zover de twintig speelfiguren.

Bridge Training 748, 31 mei 2018, rob.stravers@upcmail.nl

Ter afsluiting leg ik zes spellen voor waarin je helemaal los kunt gaan met je nieuw verworven speelfiguurkennis!

In spel 1, 2 én 3 ben jij leider in 7♠. West komt in deze drie spellen uit met ♥H.

Hoe ga jij deze drie contracten maken?

Spel 1

♠ V 4 3 2
♥ A
♦ H V B 10
♣ A H V B



♠ A H 10 9 8
♥ 4 3 2
♦ A 3 2
♣ 3 2

Spel 2

♠ V 4 3 2
♥ A
♦ H V B 10
♣ A H V B



♠ A H 9 8 7
♥ 4 3 2
♦ A 3 2
♣ 3 2

Spel 3

♠ A V 5 4 3 2
♥ A
♦ H V B 10
♣ A H



♠ B 9 8 7
♥ 5 4 3 2
♦ A 3 2
♣ 3 2

Mijn speelplan voor de drie 7♠-contracten, na wests uitkomst van ♥H.

Spel 1


♠ V 4 3 2
♥ A
♦ H V B 10
♣ A H V B



♠ A H 10 9 8
♥ 4 3 2
♦ A 3 2
♣ 3 2

Spel 2

♠ V 4 3 2
♥ A
♦ H V B 10
♣ A H V B



♠ A H 9 8 7
♥ 4 3 2
♦ A 3 2
♣ 3 2

Spel 3

♠ A V 5 4 3 2
♥ A
♦ H V B 10
♣ A H



♠ B 9 8 7
♥ 5 4 3 2
♦ A 3 2
♣ 3 2

Spel 1

De drie bijkleuren zitten potdicht. De enige kleur waarin een verliesslag dreigt, is de troefkleur. Neem de uitkomst met ♥A. Speel dan ♠3 naar ♠A. Als oost en west bekennen, kun je ook ♠H en ♠V slaan. Kip in 't pannetje.

Bekent oost of west niet, dan snijd je over zijn partner op ♠B. Stel dat oost geen schoppen bekent in de eerste schoppenslag, dan vervolg je met ♠10: als west een lage schoppen bijspeelt, laat jij dat noord ook doen!

Spel 2

Lijkt veel op spel 1 - mét één belangrijk verschil: Je mist niet alleen ♠B maar óók ♠10. Met ♠B10xx bij west geef je altijd een schoppenslag af: ♠V kan niet én ♠B én ♠10 arresteren. Alleen ♠B10xx bij oost kun je de baas. Daarom moet je nu - na ♥A - ♠V voorspelen. Bekent west niet, dan moet én kun je tweemaal snijden over oost!

Spel 3

Net als spel 1 en 2 een beroemd speelfiguur.

Als je alleen ♠Hx mist, is ♠A slaan kansrijker dan ♠Hx bij west. Met ♠Hxx bij OW is de snit op ♠H het kansrijkst. ♠A slaan is winnend als ♠H-sec zit bij oost. West heeft dan twee schoppen. De kans dat ♠H bij die 2-kaart zit is twee keer zo groot als bij die ene schoppen van oost.

Je moet dus over west snijden op ♠H. En je moet absoluut beginnen met het voorspelen van ♠B! Dan geef je namelijk ook geen schoppenslag af met álle schoppen (♠H10x) bij west!

Het gaat fout als je begint met een lage schoppen naar ♠V. West legt laag bij en dummy ♠V. Daarna zit west riant met ♠V10 achter jouw ♠B. En dummy kan alleen óf ♠10, óf ♠V in de kraag grijpen, maar niet allebei!

In de spellen 4, 5 en 6 speel jij ... 6SA

West komt 'drie keer' uit met ♠V.

Spel 4

♠ A H
♥ H V 2
♦ A H 3 2
♣ V B 3 2



♠ 3 2
♥ 5 4 3
♦ V B 5 4
♣ A H 5 4

Spel 5

♠ A H
♥ A V
♦ 4 3 2
♣ H V B 10 9 8



♠ 5 4 3 2
♥ 3 2
♦ A H V 5
♣ 4 3 2

Spel 6

♠ A 2
♥ A H V
♦ A H 3 2
♣ A H 3 2



♠ H 3
♥ 5 4 3 2
♦ B 5 4
♣ V B 5 4

Hoe probeer je deze drie slems op het droge te trekken?

Mijn speelplan voor de 6SA-contracten in de spellen 4, 5 en 6

West komt 'drie keer' uit met ♠V.

Spel 4

♠ A H
♥ H V 2
♦ A H 3 2
♣ V B 3 2



♠ 3 2
♥ 5 4 3
♦ V B 5 4
♣ A H 5 4

Spel 5


♠ A H
♥ A V
♦ 4 3 2
♣ H V B 10 9 8



♠ 5 4 3 2
♥ 3 2
♦ A H V 5
♣ 4 3 2

Spel 6

♠ A 2
♥ A H V
♦ A H 3 2
♣ A H 3 2



♠ H 3
♥ 5 4 3 2
♦ B 5 4
♣ V B 5 4

Spel 4

Alle kleuren zitten dicht. De enige kleur waarin twee verlieslagen dreigen, is harten. Om 6SA C te kunnen noteren, mag je maar één hartenslag afgeven. En dat kan alleen als west ♥A heeft én je vanuit zuid een lage harten naar ♥HV speelt.

Het wordt nog spannender als jouw ♥H die slag wint. Je zult dan een tweede keer vanuit zuid een lage harten moeten spelen, naar ♥V. Heel vervelend als oost ♥V overneemt met ♥A en nog even doorgaat in harten. Maar je enige kans is ♥A bij west, omdat je ♥H én ♥V moet maken om 6SA zeker te stellen.

Spel 5

Door de uitkomst ben je je eerste schoppencontrole kwijt. Je mag dus nog één keer van slag zónder fatale gevolgen.

Je begint met het vrijspelen van de klaveren. OW zullen na ♣A beslist schoppen naspelen; vanaf dat moment mag je niets meer missen. Met de klaveren mee kom je nog maar aan elf slagen. De 12^e slag is voor ♥V als west ♥H heeft en je vanuit zuid harten speelt naar ♥V. Nadeel van snijden is dat áls de snit mislukt, je meteen die slag verliest – en down bent.

Daarom sla je eerst ♦AHV. Bekennen OW drie keer, dan is je laatste ruiten vrij. Daarop verdwijnt ♥V, waarmee je contract binnen is!

Tip! Tel – ongemerkt – de ruiten die OW opruimen op je klaverenslagen!

Spel 6

Je telt 11 vaste slagen. Je ziet veel kansen op een 12^e slag die je allemaal wilt testen.

Het maakt niet uit met welke kaart je de uitkomst wint.

- Speel de tweede slag ♦A (kans op ♦V-sec).
- Speel ♦2 naar ♦B (kans op ♦V bij oost). Gaat ook goed met ♦Vxxxx bij oost.
- Als west ♦B neemt met ♦V, heb je nog steeds je 12^e slag niet.
- Weer aan slag gekomen, sla je ♦H (kans op de ruiten 3-3 bij OW).
- Sla dan ♥AHV (kans op de harten 3-3).
- Zat ♦V verkeerd én de ruiten én harten niet 3-3, dan kun je – ondanks je 6SA-1 – met een uitstekend gevoel naar huis: je testte al je kansen!

Afsluiter

Heb je nu even genoeg van speelfiguren? Dan kun je met dit spel mooi afkicken. Alleen maar dichte kleuren!

Je speelt 6SA en west start ♠B.

♠ 5 4 3

♥ 5 4 3

♦ A H V 2

♣ 5 4 3



♠ A H V 2

♥ A H V 2

♦ 3

♣ A H V 2

Hoe pak je dat aan?

Afsluiteraanpak

Je speelt 6SA en west start ♠B.

Hoe pak je dat aan?

	♠ 5 4 3	
	♥ 5 4 3	
	♦ A H V 2	
	♣ 5 4 3	
♠ B 10 9 8		♠ 7 6
♥ B 9 7 6		♥ 10 8
♦ 8 7		♦ B 10 9 6 5 4
♣ B 9 7		♣ 10 8 6
	♠ A H V 2	
	♥ A H V 2	
	♦ 3	
	♣ A H V 2	

Je telt 12 vaste slagen: de vier azen, heren en vrouwen. 'Wat is het probleem?', denk je misschien. Als je dat denkt, is dát het probleem! Want wat moet je doen als je je contract zelfs blind kunt maken? Dan probeer je altijd méér te maken. Als je als enige 6SA C noteert - en de andere leiders 6SA met een overslag - word je daar niet blij van.

Hoe moet je spelen om de kans op een overslag zo groot mogelijk te maken?

Dit spel is in al zijn eenvoud vooral een **kijk**oefening waarin de vier tweeën de hoofdrollen spelen. ♦2 mag je zien als een zekere verliezer. Maar ♠2, ♥2 en ♣2 zijn goed voor een slag als hun kleurgenoten 3-3 verdeeld zitten bij OW.

Maak niet de fout om na de eerste slag meteen ruiten te spelen. Op die kleur kun je twee verliezende tweeën opruimen. Maar dan moet je op dat moment wél weten welke twee je moet koesteren. Het zou toch rampzalig zijn als je in dit spel ♣2 bij het grof vuil zet!

Na ♠A mag je alle plaatjes spelen, behalve ruiten! Ruiten mag je pas spelen als je wéét welke twee je moet koesteren. En je kunt geen fout maken als je pas ruiten speelt nádat je ♦2 hebt opgeruimd op die vrije twee!

En hiermee sluiten we deze Training af. Vanwege de pittige inhoud slaan we de lezersvragen over.