|  |
| --- |
| **Bridge Training Nr. 974** 28 oktober 2024 |
| Denkert*Bridge Training, Arbitrair, de digitale cursus ‘Leuk, Leuker, Bridge!’ en het beantwoorden van alle mogelijke en soms ook onmogelijke vragen over bridge, doen we gratis. Omdat we het leuk vinden om service te verlenen.* ***Een donatie mag, maar alleen als die slaat op reeds verleende service!*** *Eens per jaar betaal ik daaruit een lunch, middagje bridge en een dinertje met al mijn vaste serviceverleners en een aantal ingelote donateurs. Want de pot moet leeg, winst willen we absoluut niet maken!* *NL76 ABNA 0549 4444 40, tnv Stravers, omschrijving: Bridgepot met je voornaam, zodat ik je een presentje voor je bijdrage kan toemailen.* |
| **Redactie:** Ciska Zuur, Margriet Jansze, Mirjam Dierckxsens, Monica Vuister, Ron Jedema, Siger Seinen, Jan van Die en Rob Stravers |  |
|  | [**www.bridgeservice.nl**](http://www.bridgeservice.nl) voor alle reeds verschenen Bridge Trainingen, Arbitrairs, Vragenhoekje Rekenprogramma, en alles wat bridge nog leuker maakt. |

**Drie nooduitgangen gezocht**

Ik schotel in deze Training drie troefcontracten voor. Aan jou de eer om tijdig een nooduitgang te vinden voor de kaart(en) die een slag dreigen te gaan verliezen…

**Spel 1** Na 1 - 4 ben je leider in 4.

 V 9 8 7

 A 2

 A 3 2

 H 5 3 2

 ![red-compass[1]]()

 H 6 5 4 3

 H V 4

 6 5 4

 A 4

Tegen jouw 4-contract kiest west voor de uitkomst van H.

Die laat je door dummy in de kraag vatten met A.

Welke kleur speel je in de tweede slag?

a. Schoppen (de troefkleur)

b. Harten

c. Ruiten

d. Klaveren

**Speelplan 1** Na 1 - 4 ben je leider in 4.

 V 9 8 7

 A 2

 A 3 2

 H 5 3 2

 ![red-compass[1]]()

 H 6 5 4 3

 H V 4

 6 5 4

 A 4

Tegen jouw 4-contract kiest west voor de uitkomst van H.

Die laat je door dummy in de kraag vatten met A.

Welke kleur speel je in de tweede slag?

a. Schoppen (de troefkleur) = 0 punten

b. Harten = 3 punten

c. Ruiten = 0 punten

d. Klaveren = 0 punten

Je mist in de troefkleur AB102. Wanneer die 2-2 zitten, verlies je maar één schoppenslag. Helaas is de kans op een 3-1-verdeling groter. Als A niet verschijnt voordat je V of H speelt, verlies je twee schoppenslagen.

***Er dreigen ook twee ruitenverliezers*** en je kunt er donder op zeggen dat je die meteen verliest zodra oost of west aan slag komt.

Speel daarom na A direct A, H en V (speelwijze b). Op V ruim je in dummy een ruitje op. Daarmee voorkom je een ruitenverliezer en is je contract veilig. De kans dat oost en west minstens drie harten hebben is gelukkig groot: 80%! Pas na die drie hartenslagen en opgeruimde ruiten trek je troef.

**Spel 2** Na 1 - 4 ben je wederom leider in 4.

 V 9 8 7

 B 2

 A 3 2

 H 5 3 2

 ![red-compass[1]]()

 H 6 5 4 3

 H V 4

 H 5 4

 A 4 Tegen jouw 4-contract kiest west voor de uitkomst van V.

Welke kleur speel je het liefst in de tweede slag?

a. De troef()kleur

b. Harten

c. Ruiten

d. Klaveren

**Overpeinzing 2** Na 1 - 4 ben je leider in 4.

 V 9 8 7

 B 2

 A 3 2

 H 5 3 2

 ![red-compass[1]]()

 H 6 5 4 3

 H V 4

 H 5 4

 A 4

Tegen jouw 4-contract kiest west voor de uitkomst van V.

Welke kleur speel je het liefst in de tweede slag?

a. De troef()kleur

b. Harten

c. Ruiten

d. Klaveren

Je telt de volgende dreigende verliesslagen:

* in schoppen zijn dat er waarschijnlijk twee.
* in harten één.
* in ruiten één.
* in klaveren, zoekend vanuit de (zuid)hand met de meeste troeven: géén. 4 wordt opgewacht door dummy’s H.

Net als in het eerste spel dreigen twee verliezers in schoppen.

De ‘dreigende’ verliesslag in ***harten*** is feitelijk een zekere verliesslag; die valt niet te voorkomen. Dus maakt het ook niet uit op welk moment je een slag aan A gunt…

En de dreigende ***ruitenverliezer***? Aangezien je in beide handen drie ruiten hebt en alleen AH in top, ga je inderdaad een ruitenslag verliezen als je daar niets aan verandert. Goed om even te zoeken naar een aanpak die een ruitenverliesslag voorkomt. Vaak zit de redding in een bijkleur die ongelijk is van lengte… Eén geruststelling: zolang je nog een tophonneur in ruiten hebt, kunnen OW geen ruitenslag maken.

**Speelplan 2** Na 1 - 4 ben je leider in 4.

 V 9 8 7

 B 2

 A 3 2

 H 5 3 2

 ![red-compass[1]]()

 H 6 5 4 3

 H V 4

 H 5 4

 A 4

Tegen jouw 4-contract kiest west voor de uitkomst van V.

Welke kleur speel je het liefst in de tweede slag?

a. De troef)kleur = 0 punten

b. Harten = 4 punten

c. Ruiten = 0 punten

d. Klaveren = 0 punten

Net als in spel 1 biedt de hartenkleur *door zijn ongelijke lengte* redding.

Begin met harten! Vooral minder ervaren spelers hebben moeite met het aanspelen van een kleur waarvan ze de hoogste kaart (A) missen…

Door OW hun A-feestje nu al te gunnen, voorkom je een ruitenverliezer. Want zodra je weer aan slag bent, ga je door met de harten en ruim je in de derde hartenslag een ruiten op. Het gevaar van eerst schoppen spelen is dat OW na A de ruitenaanval voortzetten. Daarmee verdwijnt je laatste -topplaatje. Als OW daarna met A aan slag komen, maken ze hun ruitenslag wél!

**Spel 3**  3 2

 3 2

 5 4 3 2

 H 5 4 3 2

 A H V B 10 9

 A 5 4

 A H 6

 A In dit spel ben je leider in 6.

West komt uit met V. Die slag win je met H.

Welke twee azen speel je daarna?

 a. A en A

b. A en A

c. A en A

d. A en A

e. A en A

f. A en A

**Overpeinzing 3**

 3 2

 3 2

 5 4 3 2

 H 5 4 3 2

 ![red-compass[1]]()

 A H V B 10 9

 A 5 4

 A H 6

 A

Je speelt 6. West komt uit met V. Die slag win je met H.

Welke twee azen speel je daarna?

 a. A en A

b. A en A

c. A en A

d. A en A

e. A en A

f. A en A

Natuurlijk liet je je niet gek maken door m’n zes azencombinaties. Je zocht eerst in alle rust naar de zuidkaarten die een slag dreigen te verliezen!

Daar hoefde je waarschijnlijk niet lang naar te zoeken.

Ik vond er drie: 5, 4 en 6.

De volgende stap is veel leuker: zoek naar een speelwijze waarmee je voorkomt dat die kaarten een slag verliezen. Daarvoor zul je je creatieve denkvelden moeten aanspreken.

*Dubbel genieten dus, want niets is zo leuk als op eigen kracht de beste speelwijze vinden, én eigenlijk nog veel prettiger: actieve hersenen houden dementie langer op afstand!*

Ik zie H in dummy Daarop zou ik een verliezende kaart kunnen opruimen. Maar dan moet ik wel naar dummy weten over te steken.

Ik zie ook dat dummy twee hartjes heeft. Ik kan mijn derde harten dus in dummy troeven, mits dummy op dat moment nog een troefkaart heeft.

Tot zover mijn overpeinzingen…

**Speelplan 3**

 3 2

 3 2

 5 4 3 2

 H 5 4 3 2

 ![red-compass[1]]()

 A H V B 10 9

 A 5 4

 A H 6

 A

Je speelt 6. West komt uit met V. Die slag win je met H.

Welke twee azen speel je daarna?

 a. A en A = 0 punten

b. A en A = 0 punten

c. A en A = 0 punten

d. A en A = 3 punten

e. A en A = 0 punten

f. A en A = 0 punten

* Om H tot slag te verheffen, moet je naar dummy oversteken.
* De enige weg naar dummy is het troeven van de 3e hartenslag.
* Je kunt alleen de 3e hartenslag troeven als dummy dan nog een troef heeft.
* Voordat je de 3e harten kunt troeven, moet je OW een hartenslag gunnen.
* Als OW aan slag komen met harten kunnen ze de volgende slag troef spelen.
* Als jij begint met A en OW na hun hartenslag schoppen spelen, zijn dummy’s troeven op… Daarmee vallen de keuzes a, b en c weg!
* Als je A speelt (a en e) pakken OW na hun hartenslag ook een ruitenslag.

Blijft over antwoord d: speel eerst A en A (of andersom) en gun dan OW hun hartenslag. Ook als ze troef terugspelen, houdt dummy een troef over voor je derde harten. Vervolgens speel je H waarop 6 een veilig heenkomen vindt.

Er is een tweede weg die naar Rome leidt: A en een kleine harten! Zodra je weer aan slag bent speel je A en troef je je laatste harten voor de oversteek naar H.

Je verliest dus alleen een hartenslag: 6 C

Je puntentotaal is je rapportcijfer voor: Nooduitgangexpert!

Een hoog cijfer bewijst dat je snel de juiste nooduitgang weet te vinden!