

Leuk, Leuker, Bridge!

Les 15 Uitkomen, tegenspelen en signaleren

Gratis e-mail bridgecursus voor beginners

Speciaal opgezet voor iedereen die:

- ingewikkelde spelregels háát,
- denkt dat een kaartspel helemaal niet leuk is,
- **niet** alle kaarten wil onthouden die zijn gespeeld,
- vooral/ook voor de ontspanning wil spelen,
- eerder aan een beginnerscursus meedeed, maar het te moeilijk vond,
- in eigen tempo graag met een leuk spel begint, dat telkens leuker wordt,
- het bridgevirus graag overdraagt aan andere lieve en leuke mensen,
- ook graag handvatten krijgt om vervelend gedrag aan de bridgetafel (bridgers zijn immers óók mensen) onmiddellijk – én met een lach – te stoppen!

Redactie: Joseph Amiel, Ron Jedema en Rob Stravers (eindredactie)

De cursus startte begin juni 2018

- Mail voor toezending naar: rob.stravers@upcmail.nl
- Alle lessen staan op: www.bridgeservice.nl (Cursus voor beginners).
- De volledige cursus zal uit ongeveer 18 lessen bestaan.

Cursusstappen tot nu toe

De eerste slag, speelvolgorde, bekennen, gespeelde kaarten	Les 1
Speeltechniek (zoveel mogelijk slagen winnen) zonder troefkleur	Les 2
Troefkleur, speeltechniek met troefkleur	Les 3
Puntenwaardering per gewonnen slag, 'maakpremies' en gewenst contract	Les 4
Verkeersregels voor het bieden, doel van het bieden, vaststelling leider	Les 5
Biedsysteem: kaartwaardering in punten, de 1♥/♠-opening	Les 6
Biedsysteem: de 1♦-opening, openen met meer biedbare kleuren	Les 7
Biedsysteem: 1♣-opening en reverse bieden	Les 8
Biedsysteem: SA-opening met Transfers	Les 9
Biedsysteem: SA-opening met Stayman	Les 10
Oefening t/m les 10: bieden en spelen	Les 10,5
Biedsysteem: Verdedigend openen en puntentelling (kwetsbaar en (re)doublet)	Les 11
Biedsysteem: 2♣-opening en slemconventies	Les 12
Biedsysteem: na opening tegenpartij	Les 13
Oefening les 13: doubletten en cuebids	Les 13,5
Biedsysteem: na opening partner en tussenbieding tegenpartij	Les 14

Tot nu toe was jij bijna altijd de leider. En het mooie van het leiderschap is: constructief bezig zijn. Je probeert te maken wat je met je partner beloofde te zullen gaan maken. In deze les pak je de rol van de tegenspeler – er alles aan doen om het doel van de leider te boycotten: puur destructief dus. Geen gemakkelijke taak; in tegenstelling tot de leider, die de hand van de dummy rustig kan bekijken en evalueren, kun jij de kaarten van je partner **niet** zien.

Kijk even ontspannen naar een 'troeftegenspel-demonstratie'.

Het bieden gaat als volgt:

West	Noord	Oost	Zuid
		1♠	pas
2♦	pas	3♦	pas
3♠	pas	4♠	doublet
pas	pas	pas	

Zuid heeft:

♠ 5 4 2
♥ A 6 5
♦ A 8 5 2
♣ 9 8 7

Zuid komt uit met ♦A; speelt dan ♦8, getroefd door partner noord.

Noord speelt na zijn aftroever harten terug, voor ♥A, waarna zuid zijn partner nog een keer een ruiten laat troeven. Leider oost is al één down voor hij aan slag komt.

Na afloop merkt dummy op dat zuids doublet toch wel een gok was. Als noord meer ruitenkaarten had gehad, of geen harten had teruggespeeld, was 4♠ zonder enig probleem gemaakt.

Waarop zuid antwoordt: *'Eerlijk gezegd, stond voor mij al vast dat jullie dit contract **niet** zouden maken, want:*

- o *Oost steunde wests ruitenkleur; jullie hebben dus allebei een 4-kaart ruiten. Dan heeft mijn partner maximaal één ruitenkaart. Daardoor stond voor mij zijn aftroever van de tweede ruitenslag al vast.*
- o *Inderdaad moet noord na die aftroever harten terugspelen voor mijn ♥A, zodat ik hem een tweede aftroever kan geven. Kiest hij voor klaveren, dan komt de leider aan slag. Die haalt onze troeven op, waardoor de tweede introever niet doorgaat. Daarom vertelde ik mijn partner dat hij na zijn aftroever geen klaveren moest spelen maar harten. Nee, ik greep niet naar mijn hart ... Na ♦A speelde ik ♦8. Dat is een vrij hoge ruitenkaart. Daarmee vraag ik noord om, na zijn aftroever, in de hoogste kleur terug te spelen van de twee andere bijkleuren (harten en klaveren). Met ♣A in plaats van ♥A had ik na ♦A mijn laagste ruiten voorgespeeld (♦2).'*

Deze zuidspeler luisterde naar wat OW elkaar beloofden. Door daarbij te bedenken wat ze dan ongeveer in handen moesten hebben, ontstond vanzelf een beeld van partners hand.

Het *signaal* van ♦8 helpt partner noord aan de juiste terugspeelkaart. Dat signaal luistert naar de naam: 'Lavinthal'. Als je wilt dat je partner een bepaalde kleur terugspeelt, vertel je dat met het Lavinthalsignaal.

Nog twee leuke 'demonstratiepartijen':

In spel 1 én in spel 2 bieden OW: 1SA – 3SA

Zuid moet in beide spellen uitkomen en heeft:

in spel 1

♠ A 2
♥ 6 5 4 3 2
♦ A 3 2
♣ A 3 2

in spel 2

♠ 3 2
♥ 6 5 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ 4 3 2

In spel 1 komt zuid uit met een kleine harten;
in spel 2 met een kleine schoppen.

Beide 3SA-contracten gaan down: in **spel 1** wint zuid twee vrije hartenslagen en drie azen.

In **spel 2** flikt partner noord datzelfde kunstje. Hij wint twee vrije schoppenslagen en ♥A, ♦A en ♣A.

De moraal van deze demonstratie

In spel 1 weet zuid dat OW samen minstens 25 punten hebben. Dan blijven er voor partner noord maximaal drie punten over. Zuid is dus aangewezen op zijn eigen kracht.

Zuid weet ook dat de 3SA-bieder een hoge 4-kaart ontkent; met een hoge 4-kaart had hij met Stayman naar een 4-4-fit gezocht. En met een 2- of 3-kaart harten bij de 1SA-openaar hoeft zuid maar drie keer harten te spelen om zijn laatste twee hartenkaarten twee keiharde slagen te laten winnen. En dankzij zuids drie azen is die kans bijzonder groot.

In spel 2 is zuid realistisch genoeg om in te zien dat het vrijspelen van de hartenkleur geen slag kan opleveren. Zuid zal immers nooit aan slag komen om zijn vrije harten te maken. Nu zit de kracht bij partner noord, en het enige dat zuid nu kan doen is: helpen noords lange kleur vrij te krijgen.

Natuurlijk heeft zuid geen garantie dat noord inderdaad een leuke lange schoppenkleur heeft; maar de kans is redelijk groot, vooral omdat de 3SA-bieder geen interesse toont in een hoge kleur. Met goed luisteren naar wat je tegenstanders wel, maar ook juist niet, vertellen, kan een vrij helder beeld ontstaan van partners dertien kaarten. Zelfs als hij alleen maar paste.

Het doublet als tegenspelhulp

West	Noord	Oost	Zuid	Jouw zuidhand
1SA	pas	2♣	??	♠ V 3 ♥ A 4 3 ♦ 8 7 6 ♣ H V 10 9 3

Meestal wordt de 1SA-openaar de leider. Zeker als het een SA-contract wordt, maar ook in een harten- of schoppencontract. Want na Stayman (2♣) en Transfers (2♦, 2♥ en 2♠) biedt de SA-openaar als eerste de troefkleur.

Dat betekent dat je als zuidspeler nu al mag aannemen dat partner noord moet uitkomen. Ik kan mij voorstellen dat je met deze zuidhand van harte hoopt dat partner kiest voor een klaverenuitkomst. En je kunt kiezen:

- óf een schietgebedje voor een klaverenuitkomst;
- óf partner vertellen dat je graag een klaverenuitkomst wenst.

Mijn persoonlijke voorkeur gaat uit naar een duidelijke boodschap. En die geef je met een ... **doublet** op het 2♣-bod!

Dit doublet noemen we een '**uitkomstdoublet**'. En een uitkomstdoublet kun je uitsluitend geven op een 'kunstmatig' geboden kleur. Anders gezegd: een geboden kleur die geen lengte belooft in die kleur.

2♣ is een kunstmatig bod; dat belooft niets over klaveren. Datzelfde geldt voor het transferbod 2♥, dat immers alleen maar lengte schoppen belooft en niets garandeert over het aantal hartenkaarten.

Als je een uitkomst in harten wilt, geef je een doublet op het 2♥-transferbod. Ook na een sterke 2♣-opening en het 2♦-antwoord, geef je een doublet als je in die kleur graag een uitkomst ziet.

De gouden tegenspelregel:

Maak het je partner zo gemakkelijk mogelijk!

Twee belangrijke pijlers van het tegenspel: het uitkomen en het signaleren

Uitkomen in partners geboden kleur of in je eigen kleur?

In de vorige situaties zweeg partner tijdens het bieden. Het wordt een stuk gemakkelijker als hij tijdens het biedproces ook een kleurtje biedt.

Dan kom je 'in principe' uit in partners kleur. Bij twijfel over een uitkomst in zijn of jouw kleur, kies je alleen voor jouw kleur als succes vaststaat.

Als de leider zijn contract maakt door jouw verkeerde keus, voelt het veiliger als je voor de kleur van je partner koos, dan voor een uitkomst in jouw kleur. Een uitkomst in partners kleur bewijst namelijk je grenzeloze vertrouwen in hem ... ☺

Welke uitkomstkaart in partners kleur?

Voorkom dat je partner een slag wint met jouw **laagste kaart** in zijn kleur.

Je moet uitkomen tegen een SA-contract. Omdat partner schoppen tussen bood, start je uiteraard met schoppen.

Jij hebt

♠ H V 2

Partner heeft

♠ A 7 6 5 4

Je kunt met partner achter elkaar vijf schoppenslagen maken, mits ... partner de **derde** schoppenslag wint! Is de derde schoppenslag voor jou, dan eindigt daarmee de schoppenaanval. Als je uitkomt met ♠2, gaat het gegarandeerd mis. Speel je achtereenvolgens ♠H, ♠V en ♠2, dan winnen jullie achter elkaar vijf schoppenslagen, indien de ontbrekende schoppen 3-2 zitten.

Je partner bood klaveren als echte kleur en jij mag uitkomen.

Met:

♣ V 2

♣ 9 3

♣ 9 7 6

♣ H 7 6

♣ A 7 6

♣ H B 6

Kom je uit met:

♣V

♣9

♣6

♣6

♣6 tegen een SA-contract; ♣A tegen een troefcontract

♣H

Toelichting:

- met een 2-kaart start je met je **hoogste kaart** in partners kleur;
- met **twee plaatjes** in partners kleur start je ook met de hoogste;
- tegen een **troefcontract** kom je **nooit onder je aas** uit; of je start met dat aas, of je start in een andere kleur;
- met alle andere combinaties start je met je **laagste** kaart in partners kleur.

In Bridgeland waart een vrij hardnekkig misverstand rond. Je zou **altijd** met je hoogste kaart in partners kleur moeten uitkomen, ook als je een 3- of 4-kaart hebt.

Partner

♣ A B 10 3 2

Leider

♣ V 8 7

Jouw hand

♣ H 9 4

Wie start met ♣H, schenkt de leider een klaverenslag.

Welke uitkomstkaart in je eigen kleur?

Het antwoord op deze vraag is tweeledig en mede afhankelijk van het antwoord op twee aanvullende vragen. Ten eerste, heb je al dan niet een **serie** in handen? Ten tweede, moet je een troefcontract of een SA-contract bestrijden?

Van een serie:

Onder een serie verstaan we aan elkaar grenzende honneurs: AHVx, HVBx, VB10x, B109x.

Uitkomen van een serie van **drie of meer kaarten** heeft meestal de voorkeur, of je nu tegen een troefcontract of een SA-contract opkomt; daar geef je zelden een slag mee weg.

Kom uit met de **hoogste van een serie**, dan weet partner meteen dat je de aangrenzende lagere kaart ook hebt.

Twee aangrenzende honneurs noemen we ook een serie. We onderscheiden twee categorieën:

de **losse** koppels: AHxx, HVx(xx), VBx(xx), B10x(xx),
en:

de **gesteunde** koppels: AHBx(xx), HV10x(xx), VB9(xx)

De losse koppels staan geheel op zichzelf: tussen de laagste kaart van het koppel en de volgende kaart ontbreken minstens twee 'rangen' (HV6x, VB8x).

Tussen de gesteunde koppels en de volgende kaart, ontbreekt slechts één rang (HV10x, VB9x).

Met een **gesteund koppel** kom je zowel tegen een troefcontract als tegen een SA-contract uit met de **hoogste kaart** van dat koppel.

Met een **los koppel** maak je onderscheid.

- Tegen een troefcontract kom je uit met je **hoogste kaart**.
- Tegen een SA-contract kom je uit met je **laagste (of vierde) kaart** in die kleur.

Waarom dit verschil?

In een **troefcontract** kan een bijkleur kort zijn, dan moet je sneller toeslaan.

In een **SA-contract** moet de leider vaak leven van zijn langste kleur(en). Dan moet je voorzichtiger zijn, zeker als je niet kunt uitsluiten dat de leider zijn heil moet zoeken in de kleur die jij als uitkomstkleur kiest.

Als je dan van een **los koppel** uitkomt met het hoogste plaatje, is het risico te groot dat je daarmee de leider een slag schenkt.

Met AHxx als los koppel?

Zeker tegen een troefcontract pakt de uitkomst met het aas in de meeste gevallen goed uit. Je ziet dan ook meteen de handel van dummy, waardoor je vaak goed kunt inschatten met welke kaart je de dans van de tweede slag moet openen.

Tegen een SA-contract kan de start met het aas – om even de hand van de dummy te bekijken – prettig uitpakken voor de leider. Ook hij weet dan waar de heer zit, en als hij in die kleur lengte heeft, help je hem met je uitkomst bij het ontwikkelen van die kleur.

Met AH als gesteund koppel (♦ A H B 6 2)

Kom uit met ♦A. Partner weet dat je ♦H hebt. Als je het daarna te riskant vindt om ruiten door te spelen, zal hij, als hij in een andere kleur aan slag komt, beslist ruiten terugspelen.

Speel je een troefcontract tegen, en partner speelt op ♦A een hoge ruiten bij, dan mag je die hoge ruiten zien als een 'aanmoedigend signaal' om met de ruiten door te gaan. Kennelijk heeft partner een 2-kaart ruiten en zal hij je derde ruiten troeven!

Met AH-sec

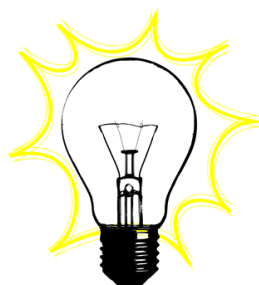
Als partner deze kleur niet bood, kom je tegen een SA-contract liever niet uit in deze kleur: het risico is dan te groot dat de leider juist van deze kleur moet leven.

Maar tegen een troefcontract kan er iets moois gloren aan de horizon. Als je na het spelen van dit koppel je partner aan slag

helpt, maak je een aftroever als hij deze kleur direct terugspeelt.

Vraag: hoe kan je partner weten dat je precies AH-sec hebt?

Antwoord: doordat jij **eerst de heer speelt** en dan het aas!



De heer belooft het plaatje eronder, de vrouw, en ontkent het aangrenzende hogere plaatje, het aas. Als je na de heer dan tóch het aas blijkt te hebben, gaan bij partner alle bellen rinkelen en knippert het lichtje voor 'AH-sec'. Dus signaleert hij op jouw aas met Lavinthal in welke kleur je hem aan slag kunt brengen.

Wat is Lavinthal ook alweer?

*Een hoge kaart vraagt de hoogste van de andere twee bijkleuren.
Een lage kaart: de laagste van de andere twee bijkleuren.*

Test

Na: west 1♥ - oost 4♥, komt partner uit met ♠H.

Leider west

???

Dummy oost

♠ V 3

♥ 10 9 8

♦ H V 5 4

♣ H V 5 4

Zuid (jij)

♠ B 9 8 7 5 4

♥ 7 6 5

♦ A 7

♣ 3 2

Na dummy's ♠3, jouw ♠4 en wests ♠2, vervolgt partner noord met ♠A.

Hoe ga jij daarmee om?

Met de omgekeerde speelvolgorde (heer-aas in plaats van aas-heer) vertelt noord dat hij ♠AH-sec heeft, en dus de volgende schoppenslag kan troeven. Maar dan moet de derde slag wel voor jou zijn. Want als de leider vóór jou aan slag komt, is het te laat; die haalt meteen jullie troeven op. Speel op ♠A een **hoge schoppen** bij: ♠9; ♠B mag ook. De twee overige bijkleuren zijn ruiten en klaveren. Je hoge schoppen vraagt om de hoogste van die twee kleuren: ruiten. Na ♦A speel je schoppen na. Ja, ondanks dat ook dummy geen schoppen meer heeft! Met ♥V of ♥B bij partner staat dummy immers buitenspel. En omdat partner hoogstens een 2-kaart harten kan hebben, is hij met ♥Vx of ♥Bx kansloos als de leider eerder aan slag komt en ♥AH slaat.

Van:

♦ H V 10 3 2

kom je uit met:

♦ H

Ook met twee aangrenzende honneurs start je tegen troefcontracten met de hoogste. Als ♦H de slag wint, hangt het van dummy af, en van de kaart die partner bijspeelt, of je met ruiten moet doorgaan.

Partner kan doorspelen aanmoedigen met een nodeloos hoge ruitenkaart.

Dummy a ♦ B 7	Leider a ♦ A 9 8
Dummy b ♦ 7 6 5	Leider b ♦ A B 8
Dummy c ♦ 7 6 5	Leider c ♦ A 8
Jouw ruitenkleur ♦ H V 10 3 2	

Na de uitkomst met ♦H, kun je met **dummy a** veilig ♦V op tafel leggen, ♦B valt daar dan keurig onder. Als ♦A in de tweede of derde ruitenslag verschijnt, heb je je laatste ruitenkaarten klaar om die om te zetten in winnende slagen.

Als je ♦H de slag wint tegen **leider b**, geef je een ruitenslag weg als je ruiten doorspeelt. Want met ♦ABx wint de leider een slag met ♦B. Je kunt daarom beter na ♦H de aanval voortzetten in een andere kleur. Als **partner** dan aan slag komt en de ruitenaanval hervat, is ♦B van de leider kansloos.

Maar tegen **leider c** kun je na ♦H wél doorgaan met de ruitenkleur: ♦B zit dan bij partner. Hoe weet je nu of je wel of juist niet ruiten moet doorspelen? Door te kijken naar de kaart die je partner bijspeelt. Die speelt zijn **laagste** ruitenkaart bij (afseinen) als hij denkt dat je beter niet door kunt gaan met ruiten.

In **b** speelt noord ♦4 bij, zijn laagste (van ♦9 4). In **c** heeft noord ♦B 9 4; nu seint hij aan, met ♦9.

Een serie of koppel in de kleur

Van:

♦ A B 10 3 2

kom je uit met:

♦ B

Start tegen een SA-contract met een serie of koppel in de kleur, met de hoogste van die combinatie. En let op de kaart die partner noord bijspeelt. Als dat duidelijk niet de laagste ruiten zal zijn, is dat een aanmoedigingssignaal en mag je erop rekenen dat partner ♦V meeneemt. Niet ♦H! Want dan had partner 'echt wel' jouw ♦B overgenomen met ♦H en een kleine ruiten teruggespeeld om ♦V van de leider te vangen!

Als jij met ♦B start, ontken je daarmee immers ♦V!

Voordat je verder leest trap ik alvast op de rem!

Plezier voorop!

Bridge moet in de eerste plaats ontspanning zijn én blijven. Hoe je uitkomt, hoe je aan- en afsignaleert, welke kaart je het beste kunt spelen in partners kleur ... een uitgebreide materie waarvoor regels van uiteenlopende complexiteit bestaan.

Een bijzonder waardevol onderdeel van bridge is de afstemming met je partner. Samen afstemmen welke afspraken je nu maakt, en met welke 'hoogstandjes' je liever nog even wacht. Want een afspraak kan alleen goed werken als beide spelers die volledig begrijpen en zich daar goed bij voelen.

Hieronder pakken we de **Regel van Elf** bij de kop. Onder die vlag start je met de 'vierde van boven'. Partner kan dan uitrekenen hoeveel kaarten de leider heeft die hoger zijn dan de uitkomstkaart.

Maar je kunt ook kiezen voor de minder ingewikkelde afspraak: **Kleintje belooft plaatje.**

Beide uitkomsten nodigen de partner uit in die kleur terug te spelen zodra ze aan slag zijn.

Met andere woorden: veel boodschappen lijken op elkaar; je kunt dan ook veel van deze les zonder schuldgevoel in de ijskast zetten.

Helaas beschikken we niet altijd over een serie. Met iets als: A B 9 7 2 en H B 7 6 5, kom je uit met een lage kaart in die kleur (maar, tegen een troefcontract niet onder het aas; kom dan liever uit in een andere kleur).

Top van niets

Een 'hoge lage' kaart belooft niets in die kleur.

Met iets als 864, kom je uit met de 8. Zuiver armoe *in de uitkomstkleur.*

Kleintje belooft plaatje

Deze afspraak is het eenvoudigst. Je komt uit met je **laagste kaart**. En een lage kaart vraagt partner die kleur te spelen zodra hij aan slag is. Een lage uitkomst belooft dus minstens één plaatje!

♣ A B 7 6 4 Uitkomst: de laagste (♣4)

Regel van Elf

Als je deze regel speelt, moet worden uitgekomen met de **vierde kaart van boven**; dat is meestal óók een kleintje.

♣ A B 7 **6** 4 Uitkomst: de vierde van boven (♣6)

Waarom uitkomen met de vierde van boven?

Als jouw partner uitkomt met de vierde van boven, kun jij uitrekenen hoeveel kaarten de leider heeft die hoger zijn! Dat lijkt op tovenarij. Overtuig je jezelf:

Van:

♦ A B 8 6 5

komt partner uit met:

♦ 6 (vierde van boven)

Jij ziet alleen partners ♦ 6.

Partner noord

♦ 6

Dummy oost

♦ V 9 7

Jouw ruiten

♦ H 10 2

Leider west laat dummy ♦ 7 bijspelen.

Welke ruitenkaart moet je bijspelen: ♦ H of ♦ 10?

Met de **Regel van Elf** reken je uit hoeveel ruitenkaarten van de leider hoger zijn dan de uitkomstkaart.

Trek de waarde van de uitkomstkaart af van **elf**. De uitkomst is het totaal aantal kaarten van dummy, van jou en van de leider, hoger dan ♦ 6.

$11 - 6 = 5$. Dat is het **totaal** aantal hogere kaarten.

- Dummy heeft drie kaarten boven ♦ 6; jij twee.
- Dat is samen al vijf.
- Dus heeft de leider géén ruitenkaart die hoger is dan ♦ 6.
- Je kunt daarom veilig ♦ 10 leggen!

Partner noord
 ♦ A B 8 6 5

Leider west **Dummy oost**
 ♦ 4 3 ♦ V 9 7

Jouw ruiten
 ♦ H 10 2

Merk op dat als je ♦H bijspeelt, uit angst dat west ♦B maakt, ♦V daarmee ongrijpbaar wordt voor partners ♦A.

Je maakt met je partner moeiteloos vijf ruitenslagen door de eerste slag te winnen met ♦10, dan ♦H en als toetje ♦2 naar partners ♦A en de rest van zijn ruiten.

Regel van 11; waar komt die 11 vandaan?

De 2 is de laagste kaart van elke kleur; als we na de 10 gewoon doortellen, krijgt het aas nummer 14.

- Als noord uitkomt met de vierde van boven, heeft noord al drie kaarten die hoger zijn dan de uitkomstkaart.
- Dan blijven nog elf kaarten over. Dus hebben dummy, jij en de leider samen *elf minus de waarde van de uitkomstkaart* kaarten in handen die hoger zijn dan de uitkomstkaart. Die van jou en dummy zie je; die van de leider weet je dan ook.

Heb je geen idee hoe een kleur is verdeeld, **kom dan nooit uit met een aas als je de heer niet hebt.**

♠ V 2 ♠ H 5 4
 ♠ A B 9 7 6

Kom je tegen een SA-contract met ♠A uit, dan zal de leider jou dankbaar zijn. Hij telt meteen twee schoppenslagen: ♠V en ♠H. Start je daarentegen met ♠7 (de vierde van boven), dan is de leider slechts verzekerd van één schoppenslag.

- Als hij dummy ♠V laat leggen, zit jij daarna met ♠AB achter zijn ♠H.
- Met ♠2 van dummy, en ♠H als winnaar, is dummy's ♠V daarna kansloos.

● **Goed omgaan met de uitkomst van je partner**

Eveneens een heerlijk onderwerp, waarin veel fout kan gaan ☺.

Het mooiste van bridge ligt in het puur mens zijn met elkaar. Door je zoveel mogelijk te verplaatsen in je partner – én in de leider – is de kans het grootst dat je de beste keuzes maakt. Daarbij maak je het je partner zo gemakkelijk, en de leider zo lastig mogelijk. Je kunt dus grenzeloos putten uit alle facetten van je karakterpalet!

Partners uitkomst in jouw kleur

Als je partner uitkomt in de door jou geboden kleur, kun je het haast niet verkeerd doen. Hij komt met zijn hoogste kaart uit als hij een 2-kaart heeft. En met meer dan twee kaarten met de laagste; een lage uitkomstkaart belooft dus minstens een 3-kaart in jouw kleur.

Maar, met een 3-kaart en twee honneurs, kiest hij voor het hoogste plaatje, en tegen een troefcontract zal hij nooit onder zijn aas uitkomen!

Partners uitkomst in een andere kleur

Niets voelt fijner voor je partner dan jouw begrip voor zijn uitkomstprobleem. Hij probeert – zonder de kaarten van dummy te zien – in de roos te schieten. Terwijl jij pas hoeft bij te spelen nadat dummy zijn kaarten heeft ontvouwd. En omdat je partner met zijn uitkomst ook al het een en ander vertelt, in ieder geval over de kleur waarin hij start, heb je eigenlijk een luizenleventje.

Goed tegenspel heeft veel van een goed gesprek. Kijk mee.

Na 1♥ - 4♥ komt partner noord uit met: ♠A

Dummy oost 1

♠ 5
♥ A H 4 3
♦ H B 5
♣ V 5 4 3 2

Dummy oost 2

♠ 5 4 3
♥ A H 4 3
♦ H B 5
♣ V 5 4

Jouw zuidhand

♠ 8 6 2
♥ V 7 6
♦ A V
♣ 10 9 8 7 6

Partner zal deze slag wel winnen.

Met welke schoppenkaart help je – per oosthand – je partner aan het meest aantrekkelijke vervolg?

Met een hogere kaart (aanmoedigend) vraag je partner om in die kleur door te spelen.

Na 1♥ - 4♥ komt partner noord uit met:

♠A

Dummy oost 1

♠ 5
♥ A H 4 3
♦ H B 5
♣ V 5 4 3 2

Dummy oost 2

♠ 5 4 3
♥ A H 4 3
♦ H B 5
♣ V 5 4

Jouw zuidhand

♠ 8 6 2
♥ V 7 6
♦ A V
♣ 10 9 8 7 6

Met welke schoppenkaart help je – per oosthand – je partner aan het meest aantrekkelijke vervolg?

Noord belooft met zijn ♠A-uitkomst de aangrenzende lagere honneur (♠H).

Met dummy oost 1

Partner en jij weten met die ene schoppenkaart van dummy één ding zeker: schoppen doorspelen heeft geen enkele zin; de leider zal een schoppenvervolg in grote dank door dummy laten troeven. Je hoeft dus niet aan of af te seinen.

Maar ... als voor jou en partner duidelijk is dat aan- of afsignaleren niet aan de orde is, kun je 'vertellen' naar welke kleur hij het beste kan switchen. Ook nu is het eerder genoemde Lavinthalsignaal een probaat hulpmiddel. Met een hogere kaart vraag je naar de hoogste van de twee andere bijkleuren.

Harten is troef, de gespeelde kleur is schoppen, de twee andere bijkleuren zijn klaveren en ruiten. Met een hogere schoppenkaart vraag je dus om een ruitenvervolg: speel ♠8 bij. Na jouw twee ruitenslagen 'giet 4♥ nei de berbysjes' – met dank aan jouw troefvrouw en aan de schone Friese taal.

Met dummy oost 2

Met dummy's drie lage schoppen moet je nu wél je partner vertellen of je een schoppenvervolg wenst. Kernvraag is: wat wil je? Partner heeft – naast ♠A – in ieder geval ook ♠H. Met ♠Vxx bij leider west schenk je de leider een schoppen slag als partner ook ♠H speelt. Daarom kun je beter afseinen: speel ♠2 bij. Als jij daarna aan slag bent, kun jij schoppen spelen; dan zal partners ♠H zich met alle liefde ontfermen over ♠V van de leider.

Met een 2-kaart schoppen (♠8 en ♠2) had je met **dummy 2** je hoogste schoppen (♠8) bijgespeeld. Na ♠H troef je de derde schoppen.

● Het geheim van goed tegenspel

Nee, we geven geen onuitputtelijke opsomming van ijzeren regels. Niet in de laatste plaats omdat vrijwel alle ijzeren regels uitzonderingen kennen. Goed tegenspel ontwikkel je zelf, aan de bridgetafel. Door goed te kijken/luisteren naar wat tijdens het bieden wordt verteld én/of ontkend, en wat de leider tijdens het spelen doet, of juist nalaat. Als de leider aan slag komt en niet meteen troef speelt, kan dat voor jou een (extra) reden zijn om wél troef te spelen zodra je die kans krijg.

West speelt 3♦

Partner noord

Leider west

Dummy oost

♠ V
♥ 7 6 5 2
♦ A V B 5 3
♣ 4 3 2

Jouw zuidhand

♠ H 3 2
♥ 10 9 4 3
♦ H 10 9
♣ 7 6 5

Vraag 1

Partner noord wint de eerste drie slagen met: ♣A, ♣H en ♣V; leider west speelde ♣B109 bij.

De vierde slag begint partner noord met ♣8.

De leider laat dummy troeven met ♦V.

Wat doe jij?

Vraag 2

Partner noord komt uit met ♦2 (troef).

De leider laat dummy ♦V bijspelen; jij wint de slag met ♦H.

Welke kaart speel je de tweede slag?

Vraag 3

Partner noord komt ook nu uit met ♦2.

De leider laat ♦A leggen en begint de tweede slag met ♠V.

Wat doe je: duiken of dekken (zakken of leggen)?

Mijn antwoorden

West speelt 3♦

Partner noord

Leider west

Dummy oost

♠ V
♥ 7 6 5 2
♦ A V B 5 3
♣ 4 3 2

Jouw zuidhand

♠ H 3 2
♥ 10 9 4 3
♦ H 10 9
♣ 7 6 5

Vraag 1

Partner noord wint de eerste drie slagen met: ♣A, ♣H en ♣V; leider west speelde ♣B109 bij.

De vierde slag begint partner noord met ♣8.

De leider laat dummy troeven met ♦V.

Wat doe jij?

Vraag 2

Partner noord komt uit met ♦2 (troef).

De leider laat dummy ♦V bijspelen; jij wint de slag met ♦H.

Welke kaart speel je de tweede slag?

Vraag 3

Partner noord komt ook nu uit met ♦2.

De leider laat ♦A leggen en begint de tweede slag met ♠V.

Wat doe je: duiken of dekken (zakken of leggen)?

Antwoord 1: Troef absoluut niet over. Doe je dat wel, dan win je deze slag inderdaad met ♦H. Zodra de leider daarna aan slag komt, zal hij ♦A en ♦B slaan, waaronder jouw ♦10 en ♦9 verdwijnen. Troef je niet over, dan zul je daarna twee ruitenslagen winnen!

Antwoord 2: Speel harten of klaveren; je partner hoeft dan niet bang te zijn voor een hogere kaart van dummy.

Antwoord 3: Duik! Want als je ♠H legt kun je daarmee alleen maar een slag weggeven! Met ♠A arresteert de leider jouw ♠H, en als hij toevallig ook ♠B heeft, kan hij daarna op die kaart een 'vuiltje' (lage klaveren of harten) van dummy opruimen.

Aanvullende vragen

● Wel of niet met een korte kleur uitkomen tegen een troefcontract?

Na 1♠ - 4♠ mag jij uitkomen

Hand 1

♠ 5 4
♥ H 2
♦ H V B 3
♣ A 6 5 4 3

Hand 2

♠ 5 4
♥ H 2
♦ 10 9 8 7
♣ B 9 7 6 5

Als partner ♥A heeft, pakt het uitkomen met ♥H heel goed uit: na ♥H speel je ♥2 voor partners ♥A, waarna partner harten terugspeelt, door jou getroefd!

Aan deze aanvallende uitkomst zit een risico: als partner ♥A niet heeft, geef je hoogstwaarschijnlijk een slag weg.

Met welke hand mag je wél met ♥H uitkomen?

- Alleen met hand 1.
- Alleen met hand 2.
- Met beide handen.
- Met beide handen liever niet.



Mijn keus

Na 1♠ - 4♠ mag jij uitkomen

Hand 1

♠ 5 4
♥ H 2
♦ H V B 3
♣ A 6 5 4 3

Hand 2

♠ 5 4
♥ H 2
♦ 10 9 8 7
♣ B 9 7 6 5

Als partner ♥A heeft, pakt het uitkomen met ♥H heel goed uit: ♥H speel je ♥2 voor partners ♥A, waarna partner harten terugspeelt, door jou getroffen!

Aan deze aanvallende uitkomst zit een risico: als partner ♥A niet heeft, geef je hoogstwaarschijnlijk een slag weg.

Met welke hand mag je wél met ♥H uitkomen?

- Alleen met hand 1.
- Alleen met hand 2.
- Met beide handen.
- Met beide handen liever niet.

Met **hand 1** geef je hoogstwaarschijnlijk een slag weg als je uitkomt met ♥H.

OW hebben samen rond de 25 punten, anders bieden ze geen manchecontract.

Jij hebt met *hand 1* 13 punten. Dat is samen met de punten van leider en dummy al 38 punten. Dan kan partner geen kaart hebben die vier punten waard is. Dus ook niet ♥A.

Kies daarom met hand 1 voor de uitkomst van ♦H. Daarmee open je de aanval, zonder het risico dat je een slag weggeeft.

Met **hand 2** is het een heel ander verhaal. Partner kan gemakkelijk een punt of 10 hebben; nu kun je wel starten met ♥H in de hoop een hartenaftroever te pakken.

Tip

Als je moet tegenspelen, probeer dan standaard in te schatten hoe sterk je partner kan zijn. Dan weet je ook of hij een belangrijke honneur kan hebben. Daarmee voorkom je acties die voorspelbaar kansloos zijn.

Meestal kun je ook inschatten hoe lang – of kort – een kleur van partner kan zijn. En ook daar kun je vaak je voordeel mee doen.

Er zijn ook goede redenen om **niet met troef uit te komen**:

- als je zelf een 4-kaart troef tegen hebt,
- als je één troefkaart hebt; want dan heeft je partner waarschijnlijk vier troeven tegen, en dan is een troefuitkomst meestal voor de leider het prettigst.

Tegenspeloefeningen

Uitkomen na passende partner **tegen een SA-contract**

Na 1SA – 3SA

Zuidhand 1

♠ H V B 2
♥ A 4 3
♦ 5 4 3
♣ H 6 5

Zuidhand 2

♠ 5 4
♥ H V 10 3 2
♦ A B 5 4
♣ 5 4

Zuidhand 3

♠ A B 3 2
♥ 4 3 2
♦ V B 7 6
♣ 6 5

Zuidhand 4

♠ 9 8 6 5 4
♥ V 3
♦ 6 5 4 3
♣ V 3

Met welke zuidelijke kaart kom jij uit?



De antwoorden

Uitkomen na passende partner in een SA-contract (Bieding: 1SA – 3SA)

Zuidhand 1

♠ H V B 2
♥ A 4 3
♦ 5 4 3
♣ H 6 5

Zuidhand 2

♠ 5 4
♥ H V 10 3 2
♦ A B 5 4
♣ 5 4

Zuidhand 3

♠ A B 3 2
♥ 4 3 2
♦ V B 7 6
♣ 6 5

Zuidhand 4

♠ 9 8 6 5 4
♥ V 3
♦ 6 5 4 3
♣ V 3

Met welke zuidelijke kaart kom jij uit?

Zuidhand 1

OW beloven samen minstens 25 punten; dan blijven maximaal 2 punten over voor partner noord. Op een aas of heer bij partner hoeft je dus niet te rekenen. Je bent aangewezen op eigen kracht. Kies voor de uitkomst van de serie: ♠H. Daarmee beloof je ook ♠V. Als ♠H de slag wint, begin je slag 2 met ♠B. Mocht partner later toch aan slag komen, dan weet hij waar ♠V zit en kan veilig schoppen spelen. Speel je – na ♠H – ♠V, en de leider wint die slag, dan moet je partner gissen waar ♠B zit. Maak het je partner zo gemakkelijk mogelijk!

Zuidhand 2

Nu kan partner lief wél een aas of heer hebben (maakte jij ook een schatting?). Hij kan 5 punten hebben. Start met ♥H. Kleine kans dat je daarmee een slag weggeeft (*alleen met ♥Bxx bij dummy én ♥A bij de leider schenk je een hartenslag*). Van dummy's harten, en partners aan- of afsignaal, hangt af of je de hartenaanval voortzet als ♥H deze slag wint.

Zuidhand 3

Tegen SA kun je meestal het beste uitkomen in een lange kleur. Je langste kleuren zijn schoppen en ruiten. Wat is het kansrijkst: ♠2 (kleintje belooft plaatje) of ♦V (de hoogste van een serie)?

Dummy west

♦ A 5 4 3

Leider oost

♦ H 10 9 8

♦ V B 7 6

Met het voorspelen van ♦V help je de leider aan vier ruitenslagen. Net als jouw partner weet oost dat je met je uitkomst ♦B belooft. Dus ... wint hij ♦V met ♦H, speelt dan ♦10, en laat dummy laag bijspelen als jij dat ook doet. Uitkomen met de vrouw is alleen verantwoord als je – naast ♦B – ♦10 of ♦9 hebt. Zonder deze 'rugdekking' kun je beter starten met ♦6 (kleintje belooft plaatje). Daarmee geef je geen ruitenslag weg! Maar, aantrekkelijker is de start met ♠2. Omdat de 3SA-bieder kennelijk geen interesse heeft in de hoge kleuren.

Zuidhand 4

Je hebt te weinig kracht om jouw schoppen te exploiteren. Partner noord kan 11 punten hebben; kies daarom voor ♥V. Fijn met hartenlengte bij noord.

Tegenspel na een passende partner in een troefcontract

Biedverloop

West	Oost
	1SA
2♣	2♠
4♠	pas

Dummy west

♠ H 7 6 2
♥ V 7 2
♦ A H 3 2
♣ 5 4

Jouw zuidhand

♠ V 5 4
♥ A H B 6 5
♦ 9 7
♣ 7 6 3

Je start met ♥A. Die wint de slag. Hoe speel je verder als partner noord:

- ♥9 bijspeelt (en leider oost ♥10)?
- ♥3 bijspeelt (en leider oost ♥4)?



Tegenspel na een passende partner in een troefcontract

Biedverloop

West	Oost
	1SA
2♣	2♠
4♠	pas

Dummy west

♠ H 7 6 2
♥ V 7 2
♦ A H 3 2
♣ 5 4

Jouw zuidhand

♠ V 5 4
♥ A H B 6 5
♦ 9 7
♣ 7 6 3

Je start met ♥A. Die wint de slag. Hoe speel je verder als partner noord:

- ♥9 bijspeelt (en leider oost ♥10)?
- ♥3 bijspeelt (en leider oost ♥4)?

Je afspraak met partner is dat hij:

- **hoog** bijspeelt als hij graag harten doorgespeeld ziet, en
- **laag** als hij vreest dat je met harten doorspelen de leider in de kaart speelt.

Partners ♥9 mag je lezen als een **hoge** hartenkaart. Partner kan daar ♥8, ♥4 of ♥3 naast hebben.

Maar wat betekent dan ♥10 van de leider?

Als dat zijn enige hartenkaart is, en jij speelt na ♥A jouw ♥H, troeft hij die af en is dummy's ♥V daarna goed voor een hartenslag, zou je kunnen denken.

Tip!

Neem bij de minste onduidelijkheid alleen je partner serieus. Grote kans dat leider oost – met ♥10 en twee lage harten in handen – noords aftroefbui ziet hangen en daarom zijn hoogste hartenkaart bijspeelt. Bedenk daarbij dat oost 1SA opende, en daarmee minstens een 2-kaart harten belooft. Vervolg daarom met ♥H en een lage harten na.

Partners ♥3 is de allerlaagste hartenkaart; dus onmiskenbaar een afsignaal. Begin de tweede slag in een andere kleur. Niet in troef: geef de leider alle ruimte om over partner noord te snijden op ♠V. Met ♦9 geef je waarschijnlijk niets weg.

Omgaan met partners uitkomst **tegen een SA-contract**

West	Noord	Oost	Zuid
1SA	pas	3SA	pas
pas	pas		

Partner noord start met:

- a. ♠V
- b. ♥H
- c. ♦8
- d. ♣A

Dummy oost

♠ 3 2
♥ 8 6 4
♦ H V B 10 7 6
♣ 8 6

Hoe ga jij als Zuidspeler om met deze vier uitkomsten?

Jouw Zuidhand

♠ A H 7
♥ B 7 3
♦ A 9
♣ 10 7 4 3 2



Omgaan met partners uitkomst **tegen een SA-contract**

West	Noord	Oost	Zuid
1SA	pas	3SA	pas
pas	pas		

Partner noord start met:

- a. ♠V
- b. ♥H
- c. ♦8
- d. ♣A

Dummy oost

♠ 3 2
♥ 8 6 4
♦ H V B 10 7 6
♣ 8 6

Hoe ga jij als Zuidspeler om met deze vier uitkomsten?

Jouw Zuidhand

♠ A H 7
♥ B 7 3
♦ A 9
♣ 10 7 4 3 2

a. ♠V-start

Dat begint meteen goed! Voordat je je keus bepaalde, wist je bij het zien van dummy's hand dat partner 5-7 punten heeft. En omdat je alleen met de vrouw uitkomt als je naast de boer ook de 9 hebt, heeft partner minstens ♠VB9. Werp elk greintje Hollandse zuinigheid van je af: neem de slag over met ♠A, speel ♠H na en lanceer partner dan met ♠7. Speel absoluut niet ♠7 in de eerste slag! Dan zijn namelijk de volgende twee schoppenlagen voor jou en ... eindigt daarmee de schoppenaanval. Speel zo snel mogelijk je hoge kaarten als je partner meer kaarten in die kleur heeft dan jij.

b. ♥H-start

Speel ♥7 bij, aanmoedigend! Partner weet dat hij – ook met ♥HV10xx in handen – daarmee geen hartenslag weggeeft!

c. ♦8-start

Duik die slag. Partner heeft waarschijnlijk een 3-kaart ruiten, en dacht met deze uitkomst niets weg te geven. Als partner inderdaad een 3-kaart heeft, heeft de leider maar twee ruiten. Als je de uitkomst meteen neemt, bereikt hij daarna met zijn tweede ruiten dummy's ruiten. Met duiken, gooi je die deur op slot!

d. ♣A-start

Speel ♣7 (hoog is aanmoedigend), maar wees zuinig op ♣10. Partner heeft minstens ♣AHx. En als hij ♣AHxx heeft (partner kán 7 punten hebben), valt ♣V van de leider in de tweede slag.

Omgaan met partners uitkomst **tegen een troefcontract**

West	Noord	Oost	Zuid
1♥ pas	pas pas	4♥	pas

Partner noord start met:

♠A

Dummy oost

♠ 4

♥ A B 6 5 4

♦ H B 4 2

♣ V 3 2

Hoe ga jij als zuidspeler om met deze uitkomst?

Jouw zuidhand

♠ 7 6 5 3 2

♥ V 10 3

♦ -

♣ A H B 7 6



Omgaan met partners uitkomst **tegen een troefcontract** (na 1♥ - 4♥)

Partner noord start met:

♠ A

Dummy oost

♠ 4

♥ A B 6 5 4

♦ H B 4 2

♣ V 3 2

Hoe ga jij als Zuidspeler om met deze uitkomst?

Jouw Zuidhand

♠ 7 6 5 3 2

♥ V 10 3

♦ -

♣ A H B 7 6

Over het aanmoedigen of afseinen van de schoppenkleur hoef je niet na te denken. Met die ene schoppenkaart van dummy heeft je partner jouw signaal niet nodig om te weten dat schoppen na de eerste slag een verboden vrucht is.

En (ook) voor veel ervaren bridgers: troefspelen heeft geen enkele zin met zoveel troeven op tafel. Zeer waarschijnlijk wil de leider zelf ook een paar rondjes troefspelen, om daarna een of twee schoppen te kunnen troeven.

Met de schoppenkaart die je bijspeelt ga je partner vertellen welke **bijkleur** je graag in de tweede slag ziet:

- met een hoge schoppen vraag je om de **hoogste** van de twee andere bijkleuren;
 - met je laagste schoppen om de **laagste** van die twee kleuren;
- Harten is troef, schoppen wordt gespeeld; de twee andere bijkleuren zijn dus klaveren en ruiten.

En je hebt een luxe probleem: ruiten én klaveren zien er leuk uit. Wat moet je nu kiezen: een hoge schoppen, zodat partner ruiten speelt, door jou getroefd, of een lage schoppen, voor klaveren, door dummy's ♣V32?

Ga voor de klaveren: speel je laagste schoppenkaart. Een hartenslag maak je namelijk altijd.

Leider west

♥ H 9 8 7 2

♥ -

♥ V 10 3

Dummy oost

♥ A B 6 5 4

Als vanuit dummy een lage harten wordt voorgespeeld, leg je ♥10. West moet nemen met ♥H, waarna jouw ♥V ongrijpbaar is. En op dummy's ♥B leg je ♥V, dan win je beslist een slag met ♥10.

Tegenspelvuistregels

In het tegenspel kennen we drie vuistregels:

- Leg altijd honneur op honneur
- Derde man doet wat ie kan
- Tweede man zo laag als ie kan

In veel gevallen moet je deze ijzeren regels volgen. Maar juist omdat ons spel zo veelzijdig is, zijn er uitzonderingen op die regels. Probeer vooral een inschatting te maken van wat de leider kan hebben en – ook niet onbelangrijk – welke snode plannen hij mogelijk smeedt.

Honneur op honneur?

Spel 1

	Partner ♣ ???	
Dummy west ♣ A V 2		Leider oost ♣ ???
	Zuid (jij) ♣ H 7 6	

Leider oost speelt ♣B voor; wat moet je doen: dekken of duiken?

Spel 2

	Partner ♠ ???	
Dummy west ♠ A 5 4 2		Leider oost ♠ ???
	Zuid (jij) ♠ V 7 6	

Leider oost speelt ♠B voor; wat moet je doen: dekken of duiken?

- a. na de bieding 1♠ (oost) – 4♠
- b. na de bieding 1SA (oost) – 3SA

Spel 3

Partner ♥ ???	Dummy oost ♥ B 5 4 3 2
Leider west ♥ ???	
Zuid (jij) ♥ V 6	

West opende 1♥; oost maakte daar 4♥ van.
De leider laat dummy ♥B voorspelen. Welke harten speel jij bij?

Spel 4

Partner ♠ ???	Dummy oost ♠ V B 2
Leider west ♠ ???	
Zuid (jij) ♠ H 4 3	

In een SA-contract laat leider west dummy ♠V voorspelen.
Wat doe je: duiken of dekken?

Derde man doet wat hij kan?

Spel 5

Partner ♣ ???	Dummy oost ♣ 7 6 5
Leider west ♣ ???	
Zuid (jij) ♣ H B 3	

In een SA-contract komt partner uit met ♣4.
De leider laat dummy ♣5 bijspelen.
Welke kaart leg jij?

Spel 6

Tegen een hartencontract komt jouw partner uit met ♠8.

Partner ♠ ???	Dummy oost ♠ V B 10 9
Leider west ???	
Zuid (jij) ♠ H 7 6	

Leider west laat dummy ♠9 bijspelen. Welk kaart speel jij bij?

Tweede man laag?

Spel 7

Dummy west ♦ V 9 2	Partner ♦ ???	Leider oost ♦ ???
	Zuid (jij) ♦ A 10 5	

Leider oost speelt ♦4 voor. Welke ruitenkaart leg jij?

Spel 8

Dummy west ♠ A B 9	Partner ♠ ???	Leider oost ♠ ???
	Zuid (jij) ♠ H V 5	

Tegen een SA-contract (1SA – 3SA) speelt de leider uit zijn hand ♠2 voor. Welke schoppenkaart leg jij?

Spel 9

Leider west ♦ ???	Partner ♦ ???	Dummy oost ♦ H 10 9 3
	Zuid (jij) ♦ V B 2	

Leider west laat dummy ♦9 voorspelen. Welke kaart leg jij?

Ook vierde man hoog?

Spel 10

Leider west ♣ ???	Partner ♣ ???	Dummy oost ♣ H V 10 9 8
	Zuid (jij) ♣ A 6 5	

De leider speelt een SA-contract.
Hij speelt vanuit de hand ♣2 naar ♣V (partner noord speelt ♣4 bij).
Wat doe jij: duiken of dekken?

De antwoorden

Honneur op honneur?

Spel 1

	Partner ♣ 10 5 4	
Dummy west ♣ A V 2		Leider ♣ B 9 8 3
	Zuid (jij) ♣ H 7 6	
Leider oost speelt ♣B voor; wat moet je doen: dekken of duiken?		

Als je duikt, wint ♣B de slag. Daarna speelt oost beslist klaveren naar ♣V. Resultaat: de leider wint alle klaverenslagen.

Leg je op ♣B jouw ♣H, dan kan de leider niet voorkomen dat partner noord later een slag kan winnen met ♣10.

Door ♣B te dekken met ♣H wordt partners ♣10 hoog.

Spel 2

	Partner ♠ 9	
Dummy west ♠ A 5 4 2		Leider ♠ H B 10 8 3
	Zuid (jij) ♠ V 7 6	

Leider oost speelt ♠B voor; wat moet je doen: dekken of duiken?
a. na de bieding 1♠ (oost) – 4♠
b. na de bieding 1SA (oost) – 3SA

- a. Na oosts 1♠-opening reken je op een 5-kaart schoppen bij oost. En als je (nog) weet dat met negen kaarten in een kleur aas-heer slaan iets kansrijker is dan snijden op de vrouw, is het zeker niet uitgesloten dat de leider met het voorspelen van ♠B alleen maar suggereert dat hij gaat snijden. En terecht, want veel Zuidspelers zullen automatisch – volgens de honneur op honneurvuistregel – braaf ♠V bijspelen. Daar kun je echter absoluut niets mee winnen, alleen maar verliezen! Hoog bijspelen om partners 10 hoog te maken, is te ijdele hoop, want partner heeft hoogstens maar één schoppenkaart. Duik, en liefst zonder denkpauze!
- b. Na 1SA – 3SA heb je een probleem; leider oost hoeft dan geen 5-kaart schoppen te hebben en écht van plan zijn op ♠V te snijden. Grote vraag is: wie heeft ♠H?
- o Met ♠H bij de leider zelf ligt het meer voor de hand dat hij begint met ♠A slaan, en dan vanuit west naar zijn ♠HB speelt.
 - o En zonder ♠H hoef je ♠V niet te leggen; als dummy ook duikt, wint partner noord die slag met ♠H.
- Ook nu duik je, en liefst zonder enige weifeling.

Weifel je wél voordat je een kleine schoppen bijspeelt, dan is het gevaar groot dat de leider zijn plan om ♠A te leggen, bijstelt en wél snijdt.

Nee, je mag niet zónder ♠V weifelen om de leider te misleiden! Dat zou een ernstige vorm zijn van vals spel!

Spel 3

Leider west ♥ A 10 9 8 7	Partner ♥ H	Dummy oost ♥ B 5 4 3 2
	Zuid (jij) ♥ V 6	
West opende 1♥; oost maakte daar 4♥ van. De leider laat dummy ♥B voorspelen. Welke harten speel jij bij?		

Nu weet je dat OW samen tien troeven hebben. Partner heeft er dus maximaal één! Heel vervelend als jij op ♥B argeloos ♥V bijspeelt en in dezelfde slag partners ♥H ziet vallen.

Om dezelfde reden speel je je laagste hartenkaart bij als je daarnaast het aas hebt in plaats van de vrouw.

Spel 4

Leider west ♠ A 9 8	Partner ♠ 10 7 6 5	Dummy oost ♠ V B 2
	Zuid (jij) ♠ H 4 3	
In een SA-contract laat leider west dummy ♠V voorspelen. Wat doe je: duiken of dekken?		

Duik als je achter een **dubbele honneur** (in dit spel VB) zit. En dek pas als de tweede honneur wordt gespeeld. Als je nu duikt, en daarna op ♠B je heer legt, maakt de leider maar twee schoppenslagen. Leg je ♠H meteen, dan kan de leider daarna over partner noord snijden op ♠10 en wint hij drie schoppenslagen.

Derde man doet wat hij kan?

Spel 5

Partner ♣ A 10 8 4	Dummy oost ♣ 7 6 5
Leider west ♣ V 9 2	Zuid (jij) ♣ H B 3
In een SA-contract komt partner uit met ♣4. De leider laat dummy ♣5 bijspelen. Welke kaart leg jij?	

Doe wat je 'kan': speel je hoogste klaveren, ♣H, en speel ♣B terug. Dat je de hoogste kaart speelt, mag duidelijk zijn: anders wint west de slag met ♣V. Ook het terugspelen van ♣B, in plaats van ♣3, is van levensbelang. Partner mag je met zijn lage uitkomst minstens inschatten op een 4-kaart. Hij heeft dus meer klaveren dan jij. Dan ben jij ervoor verantwoordelijk dat partner aan slag is als jouw klaveren op zijn.

Spel 6

Tegen een hartencontract komt jouw partner uit met ♠8.	
Leider west	Dummy oost ♠ V B 10 9
Zuid (jij) ♠ H 7 6	
Leider west laat dummy ♠9 bijspelen. Welk kaart speel jij bij?	

Partner komt tegen een troefcontract niet onder een aas uit. Die heeft leider west dus. En waarom zou je dan ♠H bijspelen, als je weet dat daarna het hele schoppenkorps van oost hoog is? Ik kan ook geen redenen bedenken. Dus duik je. Als je meteen ♠H legt, maak je het de leider bijzonder gemakkelijk. Met duiken weet hij niet waar ♠H zit. En terecht, je hoeft niet alles aan zijn neus te hangen.

Tweede man laag?

Spel 7

Dummy west ♦ V 9 2	Partner ♦ B 7 3	Leider oost ♦ H 8 6 4
	Zuid (jij) ♦ A 10 5	
Leider oost speelt ♦4 voor. Welke ruitenkaart leg jij?		

Leg klein, ♦5. Het aas zul je wel maken, maar als het even kan wil je meer. Leg je meteen het aas, dan is dat jullie enige ruitenslag. De leider laat dummy laag bijspelen en strijkt daarna geruisloos drie ruitenslagen op. Dat lukt de leider echter niet als je ♦5 bijspeelt. Wanneer de leider dummy ♦9 laat bijspelen, wint partner die slag met ♦B. En als de leider kiest voor het bijspelen van ♦V, zit jij opeens riant met je ♦A10 achter oosts ♦H. Het bijspelen van ♦5 levert jullie een extra ruitenslag op.

Spel 8

Dummy west ♠ A B 9	Noord ♠ ???	Leider oost ♠ ???
	Zuid (jij) ♠ H V 5	
Tegen een SA-contract (1SA – 3SA) speelt de leider uit zijn hand ♠2 voor. Welke schoppenkaart leg jij?		

Zonder ♠10 heeft de leider toch een redelijke kans op twee schoppenslagen. Dat lukt namelijk als ♠H en ♠V niet bij elkaar zitten (grote kans) en ♠10 bij jou (50% kans).

Oost speelt dan uit zijn hand een kleine schoppen naar ♠9. Als jij ♠10 hebt, moet partner noord die slag winnen met zijn ♠V of ♠H. Daarna speelt de leider met succes vanuit zijn hand naar dummy's ♠B. Jouw plaatje zit dan in de fuik.

Speel ♠5 bij! Daarmee geef je de leider de kans om het verkeerd te doen; als hij dummy ♠9 laat leggen, wint partner die slag met zijn ♠10. De leider maakt nu maar één schoppenslag.

En als je wél meteen ♠V of ♠H bijspeelt?

Dan wint dummy die slag met ♠A. En jouw andere schoppenplaatje ligt direct klaar voor consumptie. Dat kán aangenaam zijn als jouw ene schoppenslag voor de leider al een ramp betekent. Maar heb jij

echt twee schoppenslagen nodig om de leider pijn te kunnen doen, dan moet je laag bijspelen. Na jouw ♠H en dummy's ♠A, heeft de leider namelijk maar één kans om ♠B te maken: door vanuit zijn hand een kleine schoppen te spelen naar dummy's ♠B. En dat gaat hem dan – helaas – lukken.

Spel 9

	Noord	
	♦ 5 4	
Leider west		Dummy oost
♦ A 8 7 6		♦ H 10 9 3
	Zuid (jij)	
	♦ V B 2	
Leider west laat dummy ♦9 voorspelen. Welke kaart leg jij?		

Als je laag bijspeelt, riskeer je dat je geen enkele ruitenslag maakt. Want als de leider zelf ook duikt, vallen jouw ♦VB daarna kansloos onder zijn ♦AH. Door direct ♦B* bij te spelen, dwing je de leider zijn ♦A te leggen, waarna jouw ♦V ongrijpbaar is voor dummy's ♦H.

- *Tip 1** Speel van twee aangrenzende honneurs de **laagste** bij. Dan weet je partner dat je het naasthogere plaatje kúnt hebben, én – minstens zo belangrijk – dat je daarmee het naastlagere plaatje ontkent. Precies het omgekeerde van het voorspelen: dan belooft een plaatje juist wél de aangrenzende lagere notabel.
- Tip 2** Vergeet tip 1 als je ook maar vermoedt dat de leider meer aan jouw signalen heeft dan je partner. Als je uit het bieden concludeerde dat partner geen punten kan hebben, hoef je hem ook niet te signaleren in welke kleuren jij interesse hebt.
- Tip 3** Als je denkt dat jouw partner niets heeft aan jouw signaal, signaleer dan zo onbetrouwbaar mogelijk!
Stel dat je in **spel 7** een groot slem tegenspeelt, je partner kiest voor een ruitenaanval en de leider laat dummy ♦9 leggen. Speel dan zonder met je ogen te knippen ♦V bij.

Je partner verwacht dan niet ♦B bij jou. Belangrijker is dat de leider dat dan ook niet verwacht 😊.

Soms moet de leider kiezen uit verschillende kleuren voor de 13^e slag. Met jouw ♦V leg je die 13^e slag op een presenteerblaadje, denkt de leider dan ... Hoe onervarener je bent, des te kleiner de kans dat hij een dergelijke geslepen actie van jou verwacht. Als 7SA dan down gaat omdat de leider over jouw partner sneed op ♦B, kan jouw dag, week, maand niet meer stuk 😊.

Ook vierde man hoog?

Spel 10

Leider west ♣ 3 2	Noord ♣ B 7 4	Dummy oost ♣ H V 10 9 8
	Zuid (jij) ♣ A 6 5	

De leider speelt een SA-contract.
Hij speelt vanuit de hand ♣2 naar ♣V (partner noord speelt ♣4 bij).
Wat doe jij: duiken of dekken?



Geen enkele twijfel: duik als je wilt voorkomen dat de leider vier klaverenslagen maakt.

Partner noord heeft ♣B. Want als de leider die had, was hij wel met ♣B begonnen. Als jij nu het aas legt, zal de leider daarna beslist snijden op ♣B. En jij weet nu al dat hij dat dan met succes zal doen.

Als je duikt, zal/moet de leider aannemen dat je partner ♣A heeft. Hij zal in een andere kleur naar zijn hand gaan en zijn volgende klaveren spelen naar ♣H. Die slag win je wel; waarna partner noord ♣B kan maken!

Met dank aan pixabay.com voor de illustraties in deze les.