

Opgave 3 - antwoord

Het vorige vraagstuk: 5 Overpeinzing

♣ A B 10 4 3 2	♦ H 6 5 4 3 2
♣ 5	♦ V 7
Stelling 1: De kans op vier klaverslagen is het grootst als je begint met Het slaan van ♣A, gevolgd door ♣2.	
Stelling 2: De kans op vijf ruitenslagen maak je het grootst door ♦2 naar ♦V te spelen, en als die houdt: ♦7 naar ♦H.	
a. Beide stellingen zijn goed. b. Beide stellingen zijn fout. c. Alleen stelling 1 is goed. d. Alleen stelling 2 is goed.	

Klaveren

Je mist zes klaveren. Goed om standaard na te gaan hoeveel kaarten de tegenpartij heeft, en welke daarvan belangrijk zijn. Dat zijn er zes, met ♣HV als zeer belangrijk.

Als de ontbrekende klaveren 3-3 zitten, heb je geen probleem, dan win je altijd vier slagen. Als ze 5-1 of 6-0 zitten, heb je ook geen probleem, want dan kun je nooit vier klaverslagen maken.

Daarom richt je je vizier op de mogelijke 4-2 verdelingen:

West	Oost
♣Hx	♣Vxxx
♣Vx	♣Hxxx
♣Hxxx	♣Vx
♣Vxxx	♣Hx
♣HVxx	♣xx
♣xx	♣HVxx

en op de drie mogelijke speelwijzen:

- ♣A slaan en ♣2 na;
- ♣A slaan en ♣B na;
- of – vanuit zuid: ♣5 naar ♣B.

Ruiten

Voorwaarde om slechts één slag te verliezen is, dat je ♦H én ♦V maakt, én dat de ontbrekende ruiten 3-2 zitten.

Om ♦V te kunnen maken, móét je vanuit noord naar ♦V spelen én moet ♦A vóór de vrouw, dus bij oost, zitten. Als oost meteen ♦A legt, ben je binnen. Maar dat zal oost echt niet doen, die speelt liever zijn laagste ruiten bij. En dan?

Het vorige vraagstuk: 5 De juiste stellingen

♣ A B 10 4 3 2	♦ H 6 5 4 3 2
♣ H x ♣ H x x x	♦ B x x ♦ V 7
♣ V x x x ♣ V x	♦ A x
♣ 5	
Stelling 1:	De kans op vier klaverslagen is het grootst als je begint met Het slaan van ♣A, gevolgd door ♣2.
Stelling 2:	De kans op vijf ruitenslagen maak je het grootst door ♦2 naar ♦V te spelen, en als die houdt: ♦7 naar ♦H.
a. Beide stellingen zijn goed. b. Beide stellingen zijn fout. c. Alleen stelling 1 is goed. d. Alleen stelling 2 is goed.	

Stelling 1 is helemaal goed.

Van de zes mogelijke 4-2-verdelingen, komt de variant met Hx en Vx het meest voor: vier van de zes. En precies HVxx bij west: één van de zes.

Dus is het 't kansrijkst als je ♣A slaat en ♣2 naspeelt.

Ongeacht wie ♣Hx of ♣Vx heeft: je geeft slechts twee klaverenslagen af als je ♣A slaat en ♣2 naspeelt. Je wint dan vier slagen!

Het gaat dan mis als je na ♣A de tweede slag begint met ♣B of ♣10.

Als **oost** tegenzit met HVxx, gaat het altijd mis. Alleen met ♣HVxx bij **west**, wint het spelen van ♣5 naar ♣B, de hoofdprijs. De kans op precies ♣HVxx bij west, is echter veel kleiner dan op ♣Hx of ♣Vx, ongeacht of dat koppel bij west zit of bij oost.

Stelling 2 is fout.

Je enige kans om slechts één ruitenslag te verliezen is ♦Ax bij oost. Na ♦2 naar ♦V, speel je ♦7 en in noord een heel lage ruiten, hopen dat ♦A naar beneden komt. Daarna is ♦B een gemakkelijke prooi voor ♦H.

Antwoord a en b zijn beide goed voor 5 punten; c voor 10 en d voor... 0.
--

Met dit vraagstuk zit de voorronde/opwarmronde erop.

Morgen (maandag) starten we met de 'echte' competitie. Dan beginnen alle deelnemers met een nieuwe schone lei!

Voor de liefhebbers kijk ik op de volgende pagina nog even naar de claimvraag van afgelopen week.

Omgaan met een claim

Extra belangrijk voor minder ervaren spelers!

Omdat je op deze 'rustdag' geen nieuw vraagstuk krijgt, en daardoor tijd overhoudt... ga ik nog even in op het vooral voor minder ervaren spelers lastige onderwerp: 'claim'.

De meeste onervaren spelers vinden een claim uiterst vervelend: omdat ze het gevoel hebben dat ze dan in korte tijd het hele spel moeten doorgronden, en dat het zelfs dom overkomt als ze dat niet meteen zien.

In vraag 4 van de 'proefronde' legde ik het volgende claimvraagstuk op het hakblok.

Je speelt een schoppencontract tegen. Met nog drie slagen te gaan, zegt de leider: 'Ik claim de laatste drie slagen.' Zonder verdere uitleg legt hij zijn drie laatste kaarten open op tafel. Daar zit ook een troefkaart bij.

Jij hebt een lagere troefkaart, en je sluit helemaal niet uit dat je daarmee een slag kunt aftroeven. Hoe kun je het beste met deze situatie omgaan?

- Niets zeggen. Een goede sfeer komt op de eerste plaats.
- Met de claim akkoord gaan, maar wel fijntjes opmerken dat je een troefkaart hebt.
- Zonder te vertellen dat je een troefkaart hebt, vragen of de leider nog even wil doorspelen.
- Eerlijk zeggen dat je nog een troef hebt, en graag wil weten hoe de arbiter over deze situatie denkt.

En daarop gaf ik als antwoord:

Antwoord **d** is het enige juiste antwoord (4 punten). De arbiter zal dan vaststellen hoeveel slagen de leider wint, uitgaand van **zorgeloos** spel. Met nog twee ruitenslagen en een troef, laat de arbiter hem niet opeens troefspelen als hij dat de slag ervoor niet deed. Van elke twijfel krijgt hij het nadeel. Voel je niet bezwaard om de arbiter uit te nodigen; want het voelt vervelender als je vermoedt dat de leider zonder claim wél een slag had verloren.

Antwoord *c*, *vragen om even door te spelen*, raden we sterk af. Om twee redenen:

- De leider zal dan extra alert zijn spel vervolgen, want je vraagt dat niet voor niets.
- Als je drie tafelenoten op jouw verzoek doorspelen, geldt het resultaat als definitief. Formeel mag de arbiter het resultaat dan

niet meer veranderen. Ook niet als jij dan het gevoel hebt dat de claimer duidelijk rekening hield met jouw 'waarschuwing'.