

Opgave 87 - antwoord

Vraagstuk 87 a Antwoord

- Je zit zuid SA. OW pasten.
- Je moet één slag 'organiseren' om je contract te winnen.

Figuur 1	Figuur 2	Figuur 3	Figuur 4
♦ A H 3 2 ♣ A V	♦ A H 3 2 ♣ A V	♦ H 2 ♣ A 2	♦ H 2 ♣ A V B
♦ B 4 ♣ 3 2	♦ 6 5 4 ♣ 3 2	♦ 10 6 5 4 3 ♣ V B	♦ V ♣ 3 2

Welke stelling is correct?

- Je moet in alle speelfiguren beginnen met de ruitenkleur. = 5 punten
- Je moet in drie speelfiguren met ruiten beginnen. = 4 punten
- Je moet in twee speelfiguren beginnen met ruiten. = 3 punten
- In slechts één speelfiguur is ruiten je eerste kleur. = 2 punten
- Je moet in alle speelfiguren beginnen met klaveren. = 0 punten

Figuur 1

Begin met ♦2 naar ♦B. Met ♦V bij oost is ♦B je extra slag. Neemt west ♦B over met ♦V, dan rest de snit op ♣H. Twee kansen van 50%; dus door de combinatie 75% kans dat één van de twee pogingen slaagt.

Figuur 2

Begin met het weggeven van de eerste óf tweede ruitenslag! Daarna speel je je laatste hoge ruiten. Als oost én west in de derde ruitenslag bekennen, is je vierde ruiten je extra slag.

Het is vervelend als west deze slag wint en klaveren naspeelt, want je weet dan nog niet of de ruiten 3-3 zitten. Je hebt twee redenen om dan ♣V te leggen.

1. De kans dat ♣H goed zit is groter (50%) dan de ruiten 3-3 (36%).
2. Voorkomen dat je wordt geoetst (oetsen = beetnemen). Dat gevoel ontstaat gemakkelijk als west klaveren speelt met zelf ♣H in handen... Dit dilemma voorkomen door te beginnen met ♦AH slaan en ruiten na, is ook geen optie, omdat je dan al meteen twee slagen afgeeft als de ruiten 4-2 zitten.

Figuur 3

Begin met ♦3 naar ♦H. Je extra slag is binnen met ♦A bij west. Mislukt dat, dan heb je nog de klaverensnitkans. Je riskeert inderdaad extra verlieslagen in ruiten. Die prijs neem je op de koop toe.

Figuur 4

Hamerstuk: speel onmiddellijk ♦V. ♦H wordt dan de zekere extra slag.

Vraagstuk 87 b Aanpak en aantal verliesslagen

Je bent leider in een schoppencontract. OW pasten.
OW hebben geen troeven meer.
Je bent in zuid aan slag en je mag nog één slag verliezen.

Figuur 1	Figuur 2	Figuur 3	Figuur 4
♠ 2 ♥ - ♦ A B 10 ♣ H 2	♠ 2 ♥ - ♦ A 3 2 ♣ A V	♠ 2 ♥ 2 ♦ V B 10 ♣ -	♠ 2 ♥ A ♦ 3 2 ♣ -
♠ 3 ♥ ♦ 4 3 2 ♣ A 3	♠ 3 ♥ - ♦ H B 10 ♣ 3 2	♠ 3 ♥ - ♦ 9 8 ♣ A H	♠ - ♥ H V ♦ 4 ♣ A

Welke stelling is correct?

- a. vijf of meer slagen verliezen. = 0 punten
b. vier slagen verliezen. = 3 punten
c. drie slagen verliezen. = 5 punten
d. twee of minder slagen verliezen. = 2 punten

Figuur 1

Speel ♣3 naar ♣H; ♣2 naar ♣A; ♦2 naar ♦10. Als oost die slag wint, moet hij óf ruiten spelen naar dummy's ♦AB, of in klaveren of harten. Klaveren of harten terug, troef je in zuid, waarop je dummy ♦B laat opruimen. Je verliest één slag.

Figuur 2

Speel ♣2 naar ♣A, en speel ♣V terug. Oost of west gun je hun feest met ♣H. Maar deze 'gelukkige' moet daarna in de ruitenvork spelen, of in een dubbele renonce (klaveren of harten). Je verliest één slag. Je kunt twee slagen verliezen als je zelf snijdt in klaveren of ruiten. Als die mislukt, en de winnaar van die slag speelt in dezelfde kleur terug, moet je daarna nog een keer snijden in de andere kleur. Dán kun je twee slagen verliezen.

Figuur 3

Sla ♣AH en ruim twee ruitenkaarten op. Dan kun je daarna maar één ruitenslag verliezen. Koester het hartentje, want die kun je in de hand troeven. Je verliest één slag.

Figuur 4

Sla ♣A en laat dummy ♥A bijspelen! Op ♥HV ruim je de twee ruiten op en ♦4 troef je in dummy. Géén verliesslag dus!

Het totaal aantal punten over 87 a en b is je eindcijfer voor vraag 87.