

## Opgave 131 - antwoord

### Vraag ACC 131-1 Speelplan

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

Na 1♠ - 4♠ ben jij leider in 4♠.

West opent de dans met ♥6. Je laat dummy ♥7 bijspelen, oost wint met ♥B.  
Oost speelt ♣H na, die pak jij met ♣A.  
Hoe speel je verder?

Na twee rondjes troef (die zitten 2-1) speel ik:

- a. ♥H = 2 punten
- b. ♦3 naar ♦V = 1 punt (omdat je geluk kunt hebben...)
- c. ♣4 naar ♣3 = 1 punt (omdat tegenstanders soms helpen...)

---

Speel ♥H voor (speelwijze a). Natuurlijk legt oost zijn ♥A. Doet oost dat niet, dan ruim je alvast een ruiten op.  
♥A troef je, steek daarna met troef over naar dummy en laat ♥9 voorspelen.  
Deze slag troef je niet; in plaats daarvan ruim je ♦3 op. West mag ♥V maken.

Stel dat west ruiten terugspeelt, dan snij je NIET: leg meteen ♦A.  
Speel dan dummy's laatste harten. OW hebben geen hogere harten meer. Dan ruim je je laatste ruiten op. Je hebt dan geen ruiten meer in de hand, dus ook geen ruitenverliezer. Je geeft alleen nog een klaverenslag af: ♣A maakte je al in de 2<sup>e</sup> slag en de derde klaveren troef je met dummy's laatste troef.

## Vraag ACC 131-2 Speelplan

♠ H 2  
♥ 9 8 7 6  
♦ B 10 2  
♣ H V B 2

♦ 9 8 7                      ♦ H V 6 5

♠ A 5 4 3  
♥ A H 10 5 4  
♦ A 4 3  
♣ 3

Na 1♥ - 3♥ - 4♥ ben jij leider in een 4♥-contract.  
Oost en west zwegen in alle talen.

West start met ♦9, jij laat dummy ♦B leggen, oost speelt ♦V bij.

Hoe ga je daarmee om?

Ik win de slag met ♦A en:

- |  |            |
|--|------------|
| a. speel ♣3 naar ♣H                            | = 1 punt   |
| b. speel ♠3 naar ♠H; ♠2 naar ♠A; ♠3 getroefd   | = 0 punten |
| c. sla ♥AH                                     | = 0 punten |
| d. gun oost de eerste slag met ♦V; ik duik dus | = 3 punten |

---


Als je oosts ♦V overneemt met ♦A, pakken OW twee ruitenslagen op zodra ze aan slag komen. Dan ben je weg als de harten niet 2-2 zitten.

Gun je oost zijn feestje met ♦V, dan kan oost geen ruiten vervolgen. Je weet immers dat oost ♦H moet hebben. Als oost een kleine ruiten terugspeelt, laat je die dus heerlijk doorlopen naar dummy's ♦10! Dan ♥AH slaan en klaveren.

Nu mogen OW na ♣A wél ruiten naspelen. Je hebt immers nog ♦A. En je kleine ruiten verdwijnt – na een oversteek via ♠H – op dummy's hoge klaveren.

## Vraag ACC 131-3 Speelplan

♠ 4 3 2  
♥ 4 3 2  
♦ A H V 4 2  
♣ 3 2



♠ -  
♥ H 6 5  
♦ 9 8 6 5  
♣ A H V B 10 9

West	Noord	Oost	Zuid
	pas	pas	1♣
1♠	2♦	4♠	5♣
pas	pas	pas	

West komt uit met ♠A. Welke eerste slagen passen in jouw speelplan?

- Ik troef de uitkomst, haal alle troeven op en speel ruiten = 0 punten
- Ik troef de uitkomst **niet**, maar ruim een kleine harten op = 0 punten
- Ik troef de uitkomst **niet**, maar ruim een kleine ruiten op = 5 punten

---

Als je meteen troeft, alle troeven van OW ophaalt en dan de ruiten afdraait, gaat dat uitstekend t/m de 4<sup>e</sup> ruitenslag... De 4<sup>e</sup> ruitenslag win je namelijk in je hand, omdat je laagste vierde ruiten, hoger is dan ♦4 van dummy. En als je eenmaal terug bent in je hand, kun je alleen maar meewarig kijken en zwaaien naar dummy's vijfde en laatste vrije ruiten. Je gaat kansloos de boot in. Deze ellende omschrijven we met de mooie naam: 'de ruiten blokkeren'.

Dat voorkom je door in de eerste slag een ruitenkaart op te ruimen. Dan heb je na ♦AHV geen ruiten meer in de hand, waardoor je ook ♦4 en ♦2 als slagen kunt laten noteren. Het in de eerste slag opruimen van een ruiten luistert naar de schone naam: deblokkeren.