

Opgave 134 - overpeinzing

In deze ACC pakken we het fenomeen 'dwang' bij de kop.

En dan vooral hoe je zónder precies te weten wie wat heeft, en zonder dat je weet wat dwang nu precies inhoudt, toch met een vinger in je neus je tegenstanders in dwang kunt helpen! Ook als je uitsluit dat je ooit je tegenstanders in dwang kunt brengen, nodig ik je toch uit om dan alleen even te kijken naar wat dwang eigenlijk is en hoe dat – zelfs in een vrije democratie – kan ontstaan.

Wat is dwang?

Dwang is een uiterst onaangename situatie voor een tegenspeler die in méér dan één kleur een slag verwacht te gaan maken, maar juist daardoor geen enkele slag wint!

	♠ -	
	♥ A B	
	♦ H	
	♣ -	
West		Oost
♠ -		♠ 3
♥ H V		♥ 3
♦ A		♦ 3
♣ -		♣ -
	♠ -	
	♥ 2	
	♦ 2	
	♣ 2	

Zuid is aan slag in een SA-contract. En west dreigt een slag in harten en ruiten te gaan maken. Als west zelf aan slag zou zijn, en ♥H voorspeelt, doet wint west ook twee slagen.

Maar helaas voor west: **zuid** is aan slag. En zuid is zo gemeen om zijn vrije klaveren te spelen: ♣2!

West moet nu een kaart bijspelen, maar kan geen enkele kaart missen zonder daarmee een 'zekere' winner op te geven.

- Als west ♥V opruimt, laat leider zuid dummy's ♦H vertrekken, waarna dummy ♥AB maakt.
- En als west 'dan maar' ♦A offert, trekt dummy's ♥B aan zijn stutten. Dan winnen dummy's ♥A en ♦H de twee laatste sla

Merk op dat de leider rustig kan afwachten welke kaart west opruimt. Als we **de kaarten van west en oost verwisselen**, gaat de dwangvlieger niet op:

	♠ -	
	♥ A B	
	♦ H	
	♣ -	
West		Oost
♠ 3		♠ -
♥ 3		♥ H V
♦ 3		♦ A
♣ -		♣ -
	♠ -	
	♥ 2	
	♦ 2	
	♣ 2	

Als de leider nu ♣2 voorspeelt, is het oost die achterover geleund kan kijken wat dummy bijspeelt en daarna handelen. Oost wint altijd één slag.

Maar... als zuid zelf in een van de bedreigde kleuren een slag kan winnen, maakt de positie van de tegenspeler niet uit. We verplaatsen ♦H naar de hand van de leider.

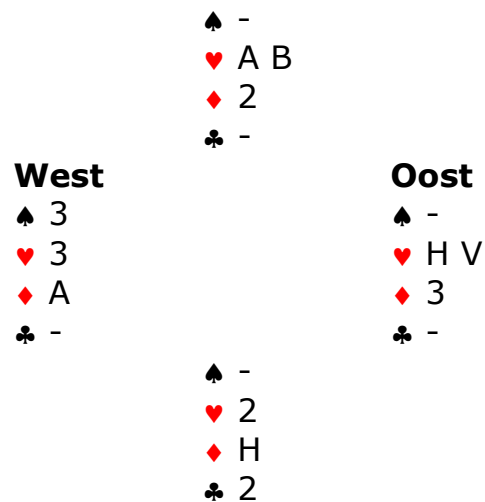
	♠ -	
	♥ A B	
	♦ 2	
	♣ -	
West		Oost
♠ 3		♠ -
♥ 3		♥ H V
♦ 3		♦ A
♣ -		♣ -
	♠ -	
	♥ 2	
	♦ H	
	♣ 2	

Zuid speelt de inmiddels beruchte ♣2 voor, en kan dummy zonder probleem ♦2 laten bijspelen. Nu is het oost die peentjes zweet omdat hij het niet goed kan doen:

- Ruimt oost ♦A op, dan maakt de leider daarna ♦H en ♥A.
- En als oost ♥V in de opruiming doet, gunt de leider daarna dummy's ♥AB de eer van de twee laatste slagen.

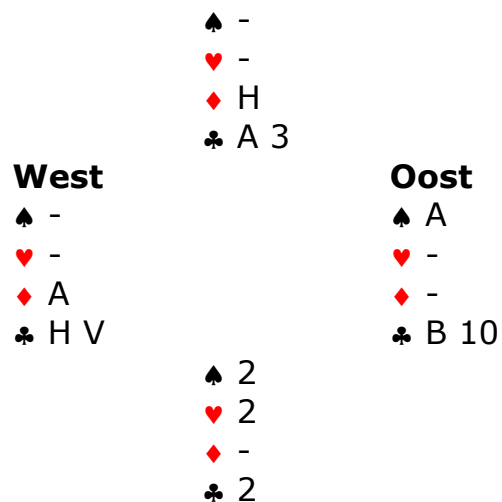
Een speler kan alleen in dwang komen als hij in minstens twee kleuren een slag dreigt te maken en daardoor geen kaart kan missen.

Als we de dreiging in harten en ruiten over de twee tegenspelers verdelen, kan er **geen dwang** ontstaan. Op de slag van ♣2 trekken west en oost een lange neus: west kan zelfs kiezen tussen ♠3 en ♥3; oost neemt zonder enige traan afscheid van ♦3.



Een dwang kan dus alleen ontstaan als één tegenspeler **in minstens twee kleuren** een slag dreigt te gaan maken.

Nog een leuke; deze figuur ziet er vrij hopeloos uit voor NZ.



De dreigingen zijn duidelijk verdeeld: **west** dreigt in klaveren en ruiten een slag te gaan winnen, en **oost** in schoppen én ook in klaveren.

Onder aanzwellend tromgeroffel speelt leider zuid zijn vrije ♥2.

West heeft daar geen enkel probleem mee: hij neemt afscheid van ♣V, hopen dat oost ook de klaveren controleert.

Omdat west ♦A bewaart, laat de leider dummy ♦H bijspelen.

Nu mag oost... Als hij ♣10 bijspeelt, wint dummy met ♣A3 de laatste twee slagen. En als ♠A voor de bijl gaat, maken zuids ♠2 en dummy's ♣A het feest compleet.

Wat weet je nu over dwang?

1. Als je nog maar één slag te verliezen hebt, kan een tegenspeler op het eind van het spel in (te) grote problemen komen, waardoor vanzelf een extra slag ontstaat!
2. Je hoeft als leider (gelukkig) niet te onthouden welke kaarten je tegenspelers kunnen hebben.
Door hen al in een vroeg stadium de slag(en) te gunnen die onafwendbaar is/zijn, kan een als verloren getelde slag zomaar veranderen in een gewonnen slag! **Onthoud die regel!**

Om een tegenspeler in dwang te **kunnen** brengen, moet je je tegenstanders zo snel mogelijk de slagen gunnen die je zult én kunt missen. Speel je een 3SA-contract en dreigen vijf verliezers, dan moet je zo snel mogelijk je tegenspelers hun vier slagen laten maken; speel je een klein slem waarin twee verlieslagen dreigen, dan moet je je tegenstanders al in een vroeg stadium één verlieslag gunnen.

Vraag ACC 134-4 Overpeinzing

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

Je bent leider in een 3SA-contract en in zuid aan slag. Vier slagen heb je al binnen. Wat speel je nu?

- ♠ 2
- ♦ 2 naar ♦ A
- ♦ 2 naar ♦ 3
- ♣ 3 naar ♣ A
- ♣ 3 naar ♣ 5

Wat weet je?

- Er zijn nog **zes** slagen te gaan. Daar moet je **vijf** slagen van winnen.
- Als je begint met het slaan van je vier azen, zullen OW de twee laatste slagen opstrijken. Dan win je maar **vier** slagen.
- Dwang kan alleen ontstaan als:
 - je zo snel mogelijk afstand neemt van het aantal slagen dat je wél mag afstaan;
 - de speler die je 'in dwang wilt brengen' in minstens twee kleuren een slag dreigt te gaan maken.

Tot zover deze ingelaste overpeinzing.

Vraag ACC 134-5 Overpeinzing

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

Je bent leider in 6♦. West komt uit met ♥H.

Hoe probeer je je contract te maken?

Vanuit de zuidhand gezien dreigen er twee verliesslagen: één in schoppen (♠B) en één in harten (♥4).

Als de ontbrekende zes klaveren 3-3 zitten, is dummy's vierde klaveren goed voor een extra slag waarop je een verlieskaart (♠B of ♥4) kunt opruimen en je contract binnen is. Minpunt is de lage kans op 3-3: slechts 35,5%.

Dus hoop je – zeker in deze ACC – op een extra slag door dwang!

Laten we er even van uitgaan dat de ontbrekende kaarten verdeeld zitten zoals in bovenstaand diagram. En dat je – na ♥A in de 1^e slag – vijf ruitenslagen afdraait. Dan is de situatie na de 6^e slag:

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

Dan valt op dat, als je je laatste ruitkaart (♦9) speelt, oost nog nét geen afgooiprobleem heeft: hij houdt zijn dreiging in schoppen en klaveren in stand door zijn laatste harten op te ruimen...