

## Opgave 146 - antwoord

### Tegenspel Het juiste tegenspel

#### Spel 1 Oost gever / allen kwetsbaar

##### Leider west

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

##### Dummy oost

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

##### Jouw zuidhand

♠ V 10 4 3 2  
♥ V 7 3 2  
♦ 2  
♣ A 4 3

West	Noord	Oost	Zuid
		3♦	pas
3SA	pas	pas	pas

Partner noord komt uit met ♥A. Jij speelt ♥7 (aanmoedigend) bij. De leider bekent met ♥6.

Noord speelt de tweede slag ♥H (de leider ♥B).

De derde slag speelt partner ♥4, voor jouw ♥V (de leider speelt ♠5 bij).

Met welke kaart begin jij de 4<sup>e</sup> slag?

- a. ♠V = 1 punt
- b. ♠2 = 0 punten
- c. ♥3 = 1 punt
- d. ♣A = 3 punten
- e. ♣3 = 0 punten

---

Het is nobel om partner meteen de vierde slag in harten te gunnen (c). Maar... dan kun je alleen maar **hopen** dat partner daarna klaveren speelt voor jouw 5<sup>e</sup> slag met ♣A. Neem geen risico: speel de 4<sup>e</sup> slag ♣A (d) en gun je partner de eer om daarna in harten het vonnis te voltrekken.

## Spel 2 West gever / niemand kwetsbaar

### Leider west

♠ A  
♥ V 3  
♦ A V B 10 6 5 4 3  
♣ 3 2

### Dummy oost

♠ 8 7  
♥ B 5 4  
♦ H 9 8 7  
♣ A 6 5 4

### Jouw zuidhand

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

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

Partner noord komt uit met ♠H. Leider west wint die slag met ♠A.

De 2<sup>e</sup> slag speelt west ♦2 naar dummy's ♦H. Partner noord speelt een lage schoppen bij.

De 3<sup>e</sup> slag laat de leider dummy ♥4 voorspelen; die slag win jij met ♥H. Leider en partner spelen een lage harten bij.

Met welke kaart open jij de dans om de 4<sup>e</sup> slag?

- a. schoppen = 0 punten
- b. ♥A = 0 punten
- c. ♥6 = 0 punten
- d. ♣H = 2 punten

---

Leider west telt twee hartenverliezers en één dreigende verliezer in klaveren. De klaverenverliezer probeert hij te voorkomen met zijn hartennaspel. Want als je na je slag met ♥H óók je ♥A verzilvert (b), zal de leider daarna – op dummy's ♥B – een klavertje opruimen. Dan verliest hij geen klaverenslag en is zijn contract veilig.

Dat kun je alleen voorkomen door in de vierde slag ♣H te spelen (c). Als je in plaats van ♣H schoppen terugspeelt (a) geef je ook het contract weg. De leider troeft, steekt in troef over naar dummy en speelt weer een kleine harten voor. Als je dan duikt, verliest de leider maar één hartenslag, dan gunt hij je daarna van harte een klaverenslag, en als je dan ♥A zet, ruimt de leider daarna op dummy's ♥B een klavertje op.

### Spel 3 West gever / NZ kwetsbaar

#### Leider west

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

#### Dummy oost

♠ 7 6 5  
♥ V 7 6  
♦ V 7 6  
♣ V B 7 6

#### Jouw zuidhand

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

West	Noord	Oost	Zuid
1♥	pas	2♥	pas
4♥	pas	pas	pas

Je partner komt uit met ♦9\*. Hoe ga je daarmee om?

*\*Met deze ♦9-uitkomst ontkent partner een plaatje in ruiten.*

- a. Ik duik = 2 punten
- b. Ik leg ♦A en speel ♠H = 1 punt
- c. Ik leg ♦A en speel troef = 0 punten
- d. Ik leg ♦A en speel ♦2 terug = 0 punten
- e. Ik leg ♦A en speel klaveren = 0 punten

---

Duik (a)! Daarmee maak je het de leider heel moeilijk, zo niet, onmogelijk, om in dummy aan slag te komen. In ruiten zal dat in ieder geval niet lukken. Ook niet als de leider na jouw 'duik' ruiten terugspeelt. Na ♦A speel je dan veilig ♠H, en na partners aanmoedigend signaal, schoppen door. Mocht de leider een tweede schoppenslag troeven, en met ruiten willen oversteken, dan troef je, en valt daarmee eveneens het doek voor OW.

## Spel 4 West gever / OW kwetsbaar

	<b>Partner noord</b>	
	♠ H V 10 3	
<b>Leider west</b>		<b>Dummy oost</b>
♠ A 6 5		♠ 8 7
♥ V B 4 3		♥ H 8 7
♦ V		♦ A H 8 7 6
♣ H 10 9 5 4		♣ A 8 7
	<b>Jouw zuidhand</b>	
	♠ B 9 4 2	
	♥ 10 6 5	
	♦ 10 9 5 4	
	♣ V 6	

West	Noord	Oost	Zuid
1♣	pas	1♦	pas
1♥	pas	1♠*	pas
1SA	pas	3SA	pas
pas	pas		

\*1♠: is gealerteerd met de uitleg: voldoende kracht voor de manche, maar ik weet nog niet welke manche, zegt niets over ♠!

Je partner komt uit met ♠H.

Welke schoppenkaart speel je bij?

- a. ♠2 = 0 punten (als je laag aanmoedigend speelt 3 punten)
- b. ♠4 = 0 punten
- c. ♠9 = 3 punten (als je laag aanmoedigend speelt 0 punten)
- d. ♠B = ?? punten
- e. Maakt niet echt uit = 0 punten

---

In dit spel weet je dat de leider ♠Axx moet hebben.

Dat weet je partner echter niet! Als de leider hem de eerste slag laat houden, geeft schoppen doorspelen een schoppen slag weg als de leider dan met ♠AB zit. Speel daarom aanmoedigend bij in de eerste slag. Als je met een hoge of oneven kaart aanmoedigend speelt, speel je ♠9 bij (c). Speel je 'laag aanmoedigend', dan kies je voor ♠2 (a).

Je puntentotaal is je rapportcijfer voor Tegenspel!