

## Opgave 151 - antwoord

### Spel 1 Aanpak

♠ V B 4 3 2

♥ A 10 9 8

♦ 10 2

♣ 3 2



Zuid geveer / niemand kwetsbaar

♠ 5

♥ H V B 7

♦ A B 4 3

♣ A H 5 4

**Noord**

1♠

4♥

**Zuid** (OW pasten)

1♣

2♥

pas

Tegen jouw 4♥-contract komt west uit met ♠A. Oost speelt ♠6 bij.  
De tweede slag speelt west ♣8, oost ♣V, voor jouw ♣A.

Hoe ziet jouw derde slag eruit?

- a. Ik trek troef = 0 punten (kost jou aftroevers)
- b. Ik speel klaveren = 1 punt (verhoogt de kans op troefnaspel)
- c. Ik speel ♦A = 1 punt (verhoogt de kans op troefnaspel)
- d. Ik speel ♦3 naar ♦10 = 3 punten

---

Goed dat je de uitkomst won met ♣A. Daardoor is het onduidelijk voor OW waar ♣H zit. Grote kans dat, als je de tweede slag ♦3 naar ♦10 speelt (d), de winnaar van die slag klaveren naspeelt. Dat is dan goed voor 4♥+1. Want nu maak je, naast ♣AH en ♦A, je acht troeven stuk voor stuk in de cross ruff (schoppen en ruiten/klaveren heen en weer troeven). Je hebt de hoogste troeven, dus overtroevers van OW hoef je niet te vrezen!

## Spel 2 Speelplan

♠ 2  
♥ 5 4 3 2  
♦ A H 8 7 6 5  
♣ 3 2



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

West gever / Allen kwetsbaar

	West	Noord	Oost	Zuid
1	1♦	pas	1♠	2♥
2	2♠	3♥	3♠	4♥
3	pas	pas	pas	

- West valt je 4♥-contract aan met de uitkomst van ♦V.
- Je wint die slag met ♦A. Oost speelt ♦9 bij.
- Je trekt alle troeven van OW in de volgende drie slagen.

De vijfde slag speel je ♦3 voor, west ♦10, voor dummy's ♦H. Oost bekent niet. Welke kaarten speel je in de volgende (6<sup>e</sup>) slag?

- ♦8, in de hand ♣4 weg = 2 punten
- ♦8, in de hand troeven = 0 punten
- ♠2 naar ♠V = 0 punten
- ♣2 naar ♣A = 0 punten
- ♣2 naar ♣4 = 0 punten

In dit spel loont het als je op de 'kleintjes' let. In de eerste slag verscheen ♦9 op het toneel. En in de tweede ruitenslag verschijnt bij west ♦10. Dat betekent dat west daarna alleen een ruitenslag kan winnen met zijn ♦B. Zijn vierde en laatste ruiten moet ♦4 zijn.

Conclusie: als je deze ruitenslag door west laat winnen (a), en zelf alvast een verliezer opruimt, zijn dummy's laatste drie ruiten goed voor drie slagen. Via dummy's laatste troef zijn die snel genoeg bereikbaar.

### Spel 3 Speelplan

♠ H 2	Noord geveer / OW kwetsbaar		
♥ H B 10 2			
♦ A 2	<b>Noord</b>	<b>Zuid</b>	OW pasten
♣ H V 4 3 2	1♣	1♥	
	3♥	4SA	
♠ A V 4 3	5♥	7♥	
♥ A V 9 3	pas		
♦ H 4 3			
♣ A 5			

Tegen jouw 7♥ start west met ♦B. Die slag win je met ♦A.  
Dan trek je troef met ♥H en ♥B. Op ♥B speelt oost een klavertje bij.

Hoe speel je verder?

- Ik trek dan nog twee keer troef en hoop dat de ontbrekende klaveren 3-3 zitten = 0 punten
- Ik troef een schoppen en speel dan tweemaal troef = 2 punten
- Ik troef een ruiten en speel dan tweemaal troef = 3 punten
- Ik troef de 3<sup>e</sup> klaverenslag en speel dan tweemaal troef = 1 punt

---

Aangezien je één verliezer kwijt kunt op dummy's 3<sup>e</sup> klaverenslag, is het voldoende om vóór het ophalen van de laatste troeven zelf één verliezer te troeven. Dat kan in schoppen, ruiten en klaveren. Omdat west ook nog troef heeft, wil je een zo klein mogelijk risico op een overtroever van deze onverlaat. Omdat het aantal ruiten het laagst is, en OW daar de meeste kaarten in hebben, is het overtroefrisico in die kleur het kleinst (c) en in klaveren het grootst (d). Schoppen zit daar tussenin.

## Spel 4 Speelplan

♠ 3 2

♥ V 9 8 7

♦ H B 3 2

♣ A 3 2



Noord geveer / NZ kwetsbaar

♠ A H

♥ A H B 10 6 5

♦ 6 5 4

♣ 5 4

**Noord**

pas

3♥

pas

**Zuid**

1♥

4♥

OW pasten

West komt uit met ♣6.

Wat kun je zeggen over jouw speelplan?

- Ik laat dummy ♣2 bijspelen = 2 punten
- Ik win de slag met ♣A, trek de ontbrekende troeven en speel dan ♦4 naar ♦B = 1 punt
- Ik win de slag met ♣A, trek de ontbrekende troeven, sla ♠AH en speel dan ♦4 naar ♦B = 1 punt
- Ik win de slag met ♣A en speel klaveren na = 0 punten

Als je de uitkomst duikt, zal oost deze slag beslist winnen. Maar... oost kan geen kwaad, want als hij ruiten naspeelt, wint dummy altijd een ruitenslag, waarmee het aantal dreigende ruitenverliezers terugloopt van drie naar twee!

En als oost schoppen, harten of klaveren naspeelt, win je die slag en:

- haal je de ontbrekende troeven op;
- speel je – als oost geen klaveren terugspeelde – ♣A en troef je dummy's laatste klaveren;
- speel je je hoge schoppen.

Je gaf alleen de eerste slag af, dus mag je nog twee slagen verliezen.

	♠ -	
	♥ 9	
	♦ H B 3 2	
	♣	
♦ 9 x x		♦ A V 10
	♠ -	
	♥ B 10	
	♦ 6 5 4	
	♣ -	

Speel nu ♦4 naar ♦B. Oost mag die slag winnen met ♦V. Als hij ruiten terugspeelt, verlies je daarna nog maar één ruitenslag. En dat mag. En als oost daarom géén ruiten terugspeelt, maar een zwarte kleur, is dat in de 'dubbele renonce'... in zuid ruim je een ruiten op en in dummy troef je.

Ook dan geef je nog maar één ruitenslag af en win je je contract.

Je totaalscore is je rapportcijfer voor 'Troefinzicht'!