

Opgave 151 - overpeinzing

Spel 1 Overpeinzing

♠ 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?

- Ik trek troef.
- Ik speel klaveren.
- Ik speel ♦A.
- Ik speel ♦3 naar ♦10.

Voor alle troefcontracten geldt:

- Zoek – vanuit één hand – allereerst naar de dreigende verliesslagen.
- Dat is meestal het gemakkelijkst vanuit de hand met de meeste troeven.
- Met evenveel troeven in beiden handen zoek je vanuit de meest grillige hand.
- Ga bij dat zoeken er – eveneens voor het overzicht – van uit, dat je begint met ordinair alle troeven te trekken.
- In de tweede stap, het zoeken naar listen en lagen om dreigende verliesslagen te voorkomen, blijkt vanzelf of je inderdaad meteen troef moet spelen!
- Uit deze tweede stap zal haast vanzelf je speelplan ontstaan!

In dit spel is de grilligste hand de zuidhand. Vanuit de zuidhand tel je één zekere verliezer (♠5) en liefst vijf dreigende: drie in ruiten (♦B43) en twee in klaveren (♣54). Als je tenminste inderdaad gewoon alle troeven zou trekken...

En over troeftrekken bestaat in dit spel geen enkel misverstand: als je dat zou doen, ga je beslist de boot in. Sterker, je mag blij zijn dat west niet koos voor een troefstart... Extra leuk als ze aan slag komen en ook dán nog geen troef inspelen. Hoe maak je die kans het grootst?

Spel 2 Overpeinzing

♠ 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♦	pas	1♠	2♥
	2♠	3♥	3♠	4♥
	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 bekend niet. Welke kaarten speel je in de volgende (6^e) slag?

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

Vanuit de zuidhand tel je vijf dreigende verliezers: twee in schoppen en drie in klaveren. Je mist vier troeven en je weet dat vier ontbrekende kaarten meestal 3-1 zitten. Door de 1♦-opening van west weet je ook dat oost geen ruiten meer heeft, en graag een volgende ruitenslag zal aftroeven.

Als je driemaal troef speelt, hou je in dummy nog maar één troef over. Dat is te weinig voor zuids dreigende verliezers in de zwarte kleuren.

Spel 3 Overpeinzing

♠ H 2	Noord geveer / OW kwetsbaar		
♥ H B 10 2			
♦ A 2	Noord	Zuid	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.
- Ik troef een schoppen en speel dan tweemaal troef.
- Ik troef een ruiten en speel dan tweemaal troef.
- Ik troef de 3^e klaverenslag en speel dan tweemaal troef.

Als je vanuit de zuidhand naar dreigende verliezers zoekt, waarbij je uitgaat van meteen alle troeven trekken, tel je er waarschijnlijk twee:

- Zuids 4^e schoppen (zuids 3^e schoppen verdwijnt in de slag van dummy's ♠H).
- Zuids 3^e ruiten (zuids 2^e ruiten geniet immers de bescherming van dummy's ♦A).

In je zoektocht naar het voorkomen van verliezers - van levensbelang in een groot slem - valt dummy's mooie klaveren op. Hoe de ontbrekende klaveren ook zitten, op de derde klaveren kun je in zuid een schoppen- of ruitenverliezer kwijt. Dat betekent dat je nog één verliezer moet voorkomen.

Spel 4 Overpeinzing

♠ 3 2

♥ V 9 8 7

♦ H B 3 2

♣ A 3 2



Noord gever / 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.
- Ik win de slag met ♣A, trek de ontbrekende troeven en speel dan ♦4 naar ♦B.
- Ik win de slag met ♣A, trek de ontbrekende troeven, sla ♠AH en speel dan ♦4 naar ♦B.
- Ik win de slag met ♣A en speel klaveren na.

Dit spel is verreweg de mooiste van dit kwartet. Waarom? Omdat je met het juiste speelplan het contract altijd maakt.

Je telt vanuit de zuidhand vier dreigende verliezers: drie in ruiten (als oost met ♦AV zit) en één in klaveren.

De enige hint die ik geef, is: je verliest maximaal twee ruitenslagen als oost op enig moment ruiten voorspeelt...