

Opgave 2 - antwoord

De twee vorige vragen (3 en 4)

Vraag 3

♠ H 3 2
♥ H 3 2
♦ B 10 9 8
♣ A H 2



♠ A V 4
♥ A 5 4
♦ V 7 6 5
♣ V B 4

Na 1SA – 3SA ben jij leider in 3SA.

West start met ♥B. Oost speelt ♥V bij.

Je telt liefst acht vaste slagen: ♠AHV, ♥AH en ♣AHV.
De negende slag kan alleen maar uit de ruitenkleur komen.

Met welke speelwijze maak je je winstkans het grootst?

- a. Door de uitkomst te duiken.
- b. Door de uitkomst te nemen en de tweede hartenaanval te duiken.
- c. Door zowel de eerste als de tweede hartenaanval meteen te nemen.
- d. Wat een onzin: wel of niet harten duiken maakt geen enkel verschil.

Zie mijn overpeinzing op de volgende pagina.

Overpeinzing (3)

Het is duidelijk: OW willen snel hun hartenkleur ontwikkelen. En datzelfde wil jij met je ruiten. Een keihard rood gevecht. Best lastig om in te schatten of wel of niet duiken verschil maakt.

Daarom geef ik alleen de rode kleuren van OW, dan kun je misschien gemakkelijker bekijken wat het effect is van wel en niet duiken.

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

Na 1SA – 3SA ben jij leider in 3SA.

West start met ♥B. Oost speelt ♥V bij.

Je telt liefst acht vaste slagen: ♠AHV, ♥AH en ♣AHV.
De negende slag kan alleen maar uit de ruitenkleur komen.

Met welke speelwijze maak je je winstkans het grootst?

- Door de uitkomst te duiken.
- Door de uitkomst te nemen en de tweede hartenaanval te duiken.
- Door zowel de eerste als de tweede hartenaanval meteen te nemen.
- Wat een onzin: wel of niet harten duiken maakt geen enkel verschil.

Vind je dat lastig, dan zou je dat met echte speelkaarten kunnen uitzoeken.

Op de volgende pagina geef ik mijn speelplan.

Mijn speelplan (3)

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

Na 1SA – 3SA ben jij leider in 3SA.

West start met ♥B. Oost speelt ♥V bij.

Je telt liefst acht vaste slagen: ♠AHV, ♥AH en ♣AHV.
De negende slag kan alleen maar uit de ruitenkleur komen.

Met welke speelwijze maak je je winstkans het grootst?

- Door de uitkomst te duiken.
- Door de uitkomst te nemen en de tweede hartenaanval te duiken.
- Door zowel de eerste als de tweede hartenaanval meteen te nemen.
- Wat een onzin: wel of niet harten duiken maakt geen enkel verschil.

Stel dat je de hartenuitkomst meteen pakt, dán kan oost na ♦A wél harten vervolgen. Je ziet dan ook meteen waarom oost in de eerste hartenslag ♥V bijspeelde. Als je nu de tweede hartenslag duikt, wint west die slag en kan hij de hartenaanval voortzetten. Dan is het voor jou finito na ♦H.

Duik dus de uitkomst! Antwoord a is goed voor 6 punten.

De tweede hartenslag win je wel, of je wilt of niet ☺. Als je dan ruiten naspeelt, zal oost die slag waarschijnlijk winnen. Maar de stakker heeft dan geen harten meer om na te spelen. Dus helpt hij jou met een andere kleur aan slag. Jij speelt weer ruiten, nu gewonnen door west. Die kan dan wél harten spelen, maar daar heb jij nog een opvang voor, én twee vrije ruiten.

Is het niet een beetje vreemd dat oost op wests ♥B spontaan zijn ♥V bijspeelde? Niet echt! Oost wil snel van zijn hoogste harten af, omdat hij weet dat west veel meer harten heeft dan hij. Want als hij

met zijn laatste kaart in harten aan slag komt, betekent dat meteen het einde van die aanval.

Hoe kleeft je je eerste ruitenslag in? Speel uit de hand ♦V voor. Probeer west te verleiden meteen zijn hoge ruiten bij te spelen. Hoe sneller de man met de lange kleur van zijn hoge kaarten af is, des te veiliger dat voelt.

Antwoord vraag 4

Je speelt een schoppencontract tegen. Met nog drie slagen te gaan, zegt de leider: 'Ik claim de laatste drie slagen.' Zonder verdere uitleg legt hij zijn drie laatste kaarten open op tafel. Daar zit ook een troefkaart bij.

Jij hebt een lagere troefkaart, en je sluit helemaal niet uit dat je daarmee een slag kunt aftroeuen. Hoe kun je het beste met deze situatie omgaan?

- a. Niets zeggen. Een goede sfeer komt op de eerste plaats.
- b. Met de claim akkoord gaan, maar wel fijntjes opmerken dat je een troefkaart hebt.
- c. Zonder te vertellen dat je een troefkaart hebt, vragen of de leider nog even wil doorspelen.
- d. Eerlijk zeggen dat je nog een troef hebt, en graag wil weten hoe de arbiter over deze situatie denkt.

Antwoord **d** is het enige juiste antwoord (4 punten). De arbiter zal dan vaststellen hoeveel slagen de leider wint, uitgaand van zorgeloos spel. Met nog twee ruitenslagen en een troef, laat de arbiter hem niet opeens troefspelen als hij dat de slag ervoor niet deed. Van elke twijfel krijgt hij het nadeel. Voel je niet bezwaard om de arbiter uit te nodigen; want het voelt vervelender als je vermoedt dat de leider zonder claim wél een slag had verloren.

Antwoord *c, vragen om even door te spelen*, raden we sterk af. Om twee redenen:

1. De leider zal dan extra alert zijn spel vervolgen, want je vraagt dat niet voor niets.
2. Als je drie tafelenoten op jouw verzoek doorspelen, geldt het resultaat als definitief. Formeel mag de arbiter het resultaat dan niet meer veranderen. Ook niet als jij dan het gevoel hebt dat de claimer duidelijk rekening hield met jouw 'waarschuwing'.