

## Opgave 87 - overpeinzing

### Vraagstuk 87 a Overpeinzing

- Je zit zuid SA. OW pasten.
- Je moet één slag 'organiseren' om je contract te winnen.

*In de hoge kleuren heb je in dummy en in de hand voldoende entrees om de lage kleuren optimaal te kunnen spelen.*

| Figuur 1           | Figuur 2           | Figuur 3              | Figuur 4         |
|--------------------|--------------------|-----------------------|------------------|
| ♦ A H 3 2<br>♣ A V | ♦ A H 3 2<br>♣ A V | ♦ H 2<br>♣ A 2        | ♦ H 2<br>♣ A V B |
| ♦ B 4<br>♣ 3 2     | ♦ 6 5 4<br>♣ 3 2   | ♦ 10 6 5 4 3<br>♣ V B | ♦ V<br>♣ 3 2     |

Welke stelling is correct?

- a. Je moet in alle speelfiguren beginnen met de ruitenkleur.
- b. Je moet in drie speelfiguren met ruiten beginnen.
- c. Je moet in twee speelfiguren beginnen met ruiten.
- d. In slechts één speelfiguur is ruiten je eerste kleur.
- e. Je moet in alle speelfiguren beginnen met klaveren.

Je moet één slag méér maken dan dat je aan vaste slagen telde. En die extra slag kan zowel in ruiten als in klaveren ontstaan.

Er is slechts één probleem: je mag maar één keer van slag. Na de eerste keer kun je een tweede schoppenaanval nog pareren, maar zodra je een tweede slag verliest, krijg je alle schoppen naar je hoofd die OW nog hebben.

Door die ene opvang lijkt het misschien alsof je maar op één paard (kleur) kunt wedden. En het voelt uiterst zuur als je het schip ingaat omdat je op de verkeerde knol gokte.

Het liefst combineer je meerdere kansen, waarbij je de tweede kans uitprobeert als de eerste mislukt.

- Als je twee kansen hebt waarbij je **niet** van slag gaat als die lukt, maakt de volgorde waarin je die kansen test niet uit.
- Heb je één kans waarbij je je tegenstanders een slag moet gunnen om zelf een extra slag te kunnen maken, terwijl je met de andere kans op een extra slag aan slag blijft als het goed zit, dan maakt de volgorde wel degelijk uit!

## Vraagstuk 87 b Overpeinzing

Je bent leider in een schoppencontract. OW pasten.  
OW hebben geen troeven meer.  
Je bent in zuid aan slag en je mag nog één slag verliezen.

| Figuur 1                        | Figuur 2                        | Figuur 3                      | Figuur 4                   |
|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|----------------------------|
| ♠ 2<br>♥ -<br>♦ A B 10<br>♣ H 2 | ♠ 2<br>♥ -<br>♦ A 3 2<br>♣ A V  | ♠ 2<br>♥ 2<br>♦ V B 10<br>♣ - | ♠ 2<br>♥ A<br>♦ 3 2<br>♣ - |
| ♠ 3<br>♥<br>♦ 4 3 2<br>♣ A 3    | ♠ 3<br>♥ -<br>♦ H B 10<br>♣ 3 2 | ♠ 3<br>♥ -<br>♦ 9 8<br>♣ A H  | ♠ -<br>♥ H V<br>♦ 4<br>♣ A |

Welke stelling is correct?

Als je in de vier spellen op de juiste wijze speelt, en alles wat je probeert zit tegen, kun je in alle figuren bij elkaar:

- vijf of meer slagen verliezen.
- vier slagen verliezen.
- drie slagen verliezen.
- twee of minder slagen verliezen.

Ik geef het meteen ruitelijk toe: deze vraagstukkensoort besprak ik niet in de inleiding.

Let vooral op de bescherming van de troefkleur én... op het grote voordeel dat je als leider kunt hebben als een tegenstander voorspeelt in een kleur die je zowel in dummy als in de hand kunt troeven, in een dubbele renonce dus. In die situatie kun je in de ene hand troeven en in de andere een vuiltje ruimen.

Zoek per figuur naar de beste speelwijze, bepaal het aantal verliezers dat je per figuur kunt incasseren, tel die vier uitkomsten bij elkaar op en kijk hierboven welke letter er met dat getal correspondeert...