

Speelplan bij troefcontracten

Er valt veel te vertellen over het spelen van troefcontracten. Te veel voor een lesbrief als deze. Daarom wordt deze lesbrief beperkt tot enige algemene principes. Als u deze consequent toepast zult u de meeste problemen die u tegenkomt in een troefcontract de baas kunnen.

1. Wanneer troeftrekken?

Als u besluit een kleur troef te maken doet u dat omdat u in die kleur een overwicht heeft op de tegenpartij. Dit heeft een aantal voordelen:

- de troefkleur verschaft u controle over het spel; u kunt uw verliezers in uw zwakke kleuren opvangen met de troefkleur;
- u kunt het aantal slagen in uw troefkleur opvoeren door aftroevers te maken.

Zolang de tegenpartij nog troeven heeft is er natuurlijk de dreiging dat zij uw hoge kaarten in de andere kleuren aftroeuen. Daarom zult u in het algemeen de vijandelijke troeven er uit halen. Omdat u meer troeven heeft dan de tegenstanders, houdt u troeven over en zij hebben ze niet meer.

Deze aanpak werkt prima in een groot aantal gevallen, echter niet altijd. Het probleem blijkt te zijn dat er vaak haken en ogen zitten in het bepalen of er nou wel of niet troef getrokken moet worden. Uw richtlijn moet zijn:

Ik trek troef, tenzij er een duidelijke reden is om dat niet te doen.

Een aantal van die redenen gaan we nu bekijken aan de hand van wat voorbeelden.

2. Wanneer wachten met troeftrekken?

Spel 1	♠ HVB7			
	♥ AHV			
	♦ 432			
	♣ 752			
♠ A2		♠ 43		
♥ B1098	N	♥ 7654		
♦ 975	W O	♦ A1086		Zuid speelt 4♠. Uitkomst ♥B.
♣ B1098	Z	♣ HV3		
	♠ 109865			
	♥ 32			
	♦ HVB			
	♣ A42			

Zuid telt zijn verliezers: één in schoppen, geen in harten, één in ruiten en twee in klaveren. Dat is samen vier. Eén te veel. Maar geen nood: er kan op de derde hoge harten een klaverenverliezer worden weggegooid. Zuid stelt zich de vraag:

“Heeft dit haast of kan ik eerst troeftrekken?”

Zuid realiseert zich dat hij eerst troef kan trekken, omdat hij ♣A nog heeft. Hij mag nog van slag omdat de tegenpartij op dit moment nog geen twee klaverslagen kan maken.

Zuid speelt dus troef na voor de Aas van west. Deze speelt nu ♣B na, maar zuid heeft volledige controle. De laatste uitstaande troeven worden getrokken en op de derde harten wordt ♣2 weggegooid. Drie maal harten spelen voor het troeftrekken zou een nodeloos risico zijn geweest.

Bekijkt u nu het spel eens met een uitkomst van ♣B! Hoe anders is nu de situatie.

De tegenpartij valt met de uitkomst meteen de enige klaverenstop van zuid aan.

Nu is het probleem van de twee klaverenverliezers zeer direct. Als zuid niet direct maatregelen neemt is het te laat. Immers: de schoppen- en de ruitenverliezer zijn onontkoombaar en als de tegenpartij aan slag komt nemen ze zeker hun twee klaverenslagen mee.

Zuid concludeert dus dat hij noodgedwongen het troeftrekken moet uitstellen. Eerst speelt hij drie maal harten en gooit ♣2 weg.

Merk op dat zuid geen risico neemt. Die term gaat hier niet op; zuid kiest de enige route die een kans van slagen heeft. De kans dat iemand een harten aftroeft is in dit geval natuurlijk niet zo groot, maar daar gaat het in feite niet om. Al was de kans dat er wordt afgetroefd enorm groot, dan nog moet zuid het zo spelen: troeftrekken leidt zeker tot één down.

Spel 2	♠ AV2			
	♥ 32			
	♦ 8653			
	♣ 9643			
♠ 543		♠ 76		
♥ V987	N	♥ B104		
♦ HV109	W O	♦ 742	Zuid speelt 4♠. Uitkomst ♦H.	
♣ 72	Z	♣ AH1085		
	♠ HB1098			
	♥ AH65			
	♦ AB			
	♣ VB			

Zuid telt zijn verliezers: geen in schoppen, geen in harten, één in ruiten en twee in klaveren.

Geen vuiltje aan de lucht, dus. Of wel?

Er zit hier een addertje onder het gras: als we onze verliezers tellen in een troefcontract gaan we er van uit: als de kaarten in een bijkleur op zijn, verliezen we niets meer, want dan troeven we af. Dit gaat altijd op als er afgetroefd wordt aan de lange troefkant (in dit spel: klaveren en ruiten). Dat gaat vanzelf en wordt dus ook nooit nagestreefd: de eigen troeflengte vroegtijdig verzwakken is niet in eigen voordeel. Moet er echter worden afgetroefd aan de korte troefkant (in dit spel is dat harten) dan heeft dit prioriteit. Als we eerst troeftrekken kunnen die aftroevers namelijk niet meer worden gemaakt!

Na deze conclusie getrokken te hebben speelt zuid dus: ♥A en ♥H, ♥5, getroefd met ♠V(!). Het zou wel erg zuinig zijn van zuid om laag af te troeven. De vijf troeven in de hand zijn allemaal hoog, dus voor het troeftrekken heeft hij ♠A en ♠V niet nodig.

Vervolgens overgestoken met ♠2 naar ♠8 en ♥6 afgetroefd met ♠A: 10 slagen.

Zoals u hierboven gezien heeft zijn er nog al eens omstandigheden waarin het troeftrekken even dient te worden uitgesteld. Om er een aantal te noemen:

- Er moeten eerst verliezers worden weggewerkt in een bijkleur. Actueel als u de hoogste troef(-ven) mist.
- Er moet eerst een kleur ontwikkeld worden waarop verliezers in een bijkleur kunnen worden weggegooid.
- Er kan een aftroever(s) worden gemaakt aan de korte troefkant.
- Er kunnen veel troeven apart benut worden ('cross-ruff').
- In de troefkleur zit de enige entree naar dummy, die u later in het spel nodig heeft (bijvoorbeeld om een vrijgespeelde kleur te bereiken).

Het probleem is natuurlijk om te herkennen met welke situatie u te maken heeft. Om dat goed te kunnen bepalen is het noodzakelijk dat uw basisaanpak klopt:

- tel altijd uw verliezers (saai, maar doe het en neem er de tijd voor);
- probeer uw prioriteiten te formuleren. Wees specifiek, trek uw conclusies en handel er naar!

3. Quiz

1) U heeft van troef AHV92 tegenover B103.

- a) Aan welke kant maakt u graag een aftroever en aan welke kant niet?
 b) Hoe zitten de troeven waarschijnlijk verdeeld bij de tegenstanders?

2) Leider Dummy
 ♠ HV982 ♠ BT65
 ♥ A54 ♥ 87
 ♦ 876 ♦ HV3
 ♣ A2 ♣ HV65

Contract: 4♠

- a) Hoeveel verliezers telt u?
 b) U kunt een kaart kwijt op ♣V; wat is zinvol: een kleine harten of een kleine ruiten?

3) Leider Dummy
 ♠ HB10874 ♠ V9
 ♥ AH5 ♥ 43
 ♦ HV ♦ 87654
 ♣ A3 ♣ B542

Contract: 4♠

- a) Hoeveel verliezers telt u?
 b) Hoe luidt uw speelplan bij een hartenstart?
 c) Welke uitkomst zou u absoluut niet prettig vinden?

4) Leider Dummy
 ♠ HV987 ♠ AB10
 ♥ AH65 ♥ 432
 ♦ A3 ♦ 8765
 ♣ A5 ♣ 864

Contract: 4♠

- a) Hoeveel verliezers telt u?
 b) Bij welke verdeling in harten maakt u uw contract altijd?
 c) Hoe luidt uw speelplan?

4. Antwoorden

- 1 a. Aan de korte kant, d.w.z. aan de kant met B103
 b. 3-2 (68%)
- 2 a. 5
 b. ruiten (hartenverliezer wordt ingetroefd)
- 3 a. 4
 b. eerst hartenverliezer vertroeven
 c. troefstart en troef na
- 4 a. 4
 b. 3-3 (36%)
 c. slechts éénmaal troef, dan ♥A en ♥H en harten na; er blijft nu altijd een troef in dummy over om uw vierde harten te vertroeven; speelt u eerst tweemaal troef en daarna driemaal harten, dan is het mogelijk dat de speler die de hartenslag wint de laatste troef uit dummy weg kan spelen.

Speelplan bij troefcontracten

Spel 1
N/-

♠ AVB102
♥ AHV
♦ 943
♣ 54

♠ 74
♥ 76532
♦ 1085
♣ AVB

♠ H8
♥ B1098
♦ HVB7
♣ 1098

N
W O
Z

♠ 9653
♥ 4
♦ A62
♣ H7632

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	1♠	pas	2♠
pas	3♠	pas	4♠
pas	pas	pas	

Noord telt in totaal vijf mogelijke verliesslagen: twee ruitens, twee klaveren en een schoppen. Alvorens de tegenpartij aan slag te laten komen dient dit verliezers-aantal terug gebracht te worden naar drie. Daarom wordt de ruitenuitkomst direct in de dummy genomen met ♦A. Vervolgens driemaal harten, waarop ♦2 en ♦6 verdwijnen. Zelfs als ♠H en ♣A nu verkeerd zitten is het contract niet meer in gevaar.

Spel 2
O/NZ

♠ 97
♥ VB109
♦ 762
♣ 10987

♠ AVB62
♥ 765
♦ AH
♣ A65

♠ H105
♥ H43
♦ VB109
♣ 432

N
W O
Z

♠ 843
♥ A82
♦ 8543
♣ HVB

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	pas	pas
1♠	pas	2♠	pas
4♠	pas	pas	pas

De tegenspelers beginnen met het oprapen van drie hartenslagen. De leider heeft nog twee klaveren-verliezers, maar die kunnen weg op ♦V en ♦B. In de ruitenkleur doet zich echter nog een probleem voor: Na ♦A en ♦H heeft de leider nog een entree naar dummy nodig. De enige manier om in dummy te komen is met schoppen. Na het nemen van ♣A moet de leider slechts twee hoge schoppen uit de hand spelen, dan ♦A en ♦H en vervolgens de laatste troef ophalen, eindigend in dummy!

Spel 3
Z/OW

♠ V107
♥ 43
♦ AH865
♣ H72

♠ 543
♥ H109
♦ 742
♣ VB108

♠ 86
♥ V8752
♦ V109
♣ A54

N
W O
Z

♠ AHB92
♥ AB6
♦ B3
♣ 963

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1♠
pas	2♦	pas	2♠
pas	4♠	pas	pas
pas			

De tegenpartij begint met drie klaverenslagen. De leider moet een parkeerplaats zien te vinden voor z'n twee harteverliezers. De ruitenkleur biedt de enige mogelijkheid om iets te ondernemen. Als de ruitens bin OW 3-3 verdeeld zitten kan de kleur vrijgespeeld worden. Het probleem is dat de leider uiteindelijk wel bij de twee vrijgespeelde ruitens moet komen. Aangezien alleen met de troefkleur dummy bereikt kan worden moet het troeftrekken weer in etappes gebeuren: ♠A en ♠H, dan ♦A en ♦H en een ruiten getroefd en dan pas naar ♠V in dummy.

Spel 4
W/Allen

♠ 652
♥ H4
♦ A10952
♣ 874

♠ 873
♥ 875
♦ HVB
♣ VB109

N
W O
Z

♠ VB109
♥ A3
♦ 8743
♣ 632

Biedverloop:

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

¹⁾ = acht speelslagen

De leider telt vier verliesslagen: één in schoppen, twee in troef en één in ruiten. Wegens de schoppenuitkomst is haast geboden bij het wegwerken van de schoppen-verliezer. Er is immers nog slechts één schoppenstop over. Daarom in slag twee direct ruiten na.

Spel 5	♠ AHV84		
N/NZ	♥ A83		
	♦ A52		
	♣ V4		
♠ 63		♠ 975	
♥ H942	N	♥ VB1075	
♦ HB9	W O	♦ 1064	
♣ HB107	Z	♣ 82	
	♠ B102		
	♥ 6		
	♦ V873		
	♣ A9653		

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	1♠	pas	2♠
pas	4♠	pas	pas
pas			

De leider telt vijf verliesslagen: twee in harten, twee in ruiten en één in klaveren. Hier geldt weer dat de troeven van de dummy voor extra slagen moeten zorgen. De hartenuitkomst wordt gewonnen met de Aas. Meteen een harten aftroeven, oversteken in troef en weer een harten troeven. Hiermee zijn de twee hartenverliezers weggewerkt. Met ♦H bij west maakt noord nu precies zijn contract.

Spel 6	♠ B1098		
O/OW	♥ 9		
	♦ 75432		
	♣ 986		
♠ A5		♠ V4	
♥ HVB652	N	♥ 10743	
♦ A8	W O	♦ HVB	
♣ A52	Z	♣ HVB10	
	♠ H7632		
	♥ A8		
	♦ 1096		
	♣ 743		

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	1♣	pas
2♥	pas	3♥	pas
4SA	pas	5♣ ¹⁾	pas
6♥	pas	pas	pas

¹⁾ = 0 of 3 Azen

Na de uitkomst van ♠B legt de leider ♠V. Helaas; na het verschijnen van ♠H bij zuid dreigt een directe verliezer in schoppen. Gezien het feit dat troefaas zich in vijandelijke handen bevindt moet dus snel naar middelen gezocht worden om de schoppenverliezer weg te werken. De ruitenkleur brengt oplossing: Eerst driemaal ruiten, waarop ♠5 verdwijnt, en dan pas de troefkleur aanspelen. Alleen ♥A gaat zo verloren.

Spel 7	♠ 10943		
Z/Allen	♥ 94		
	♦ H652		
	♣ H94		
♠ H75		♠ 6	
♥ VB73	N	♥ 1065	
♦ B1094	W O	♦ AV87	
♣ 63	Z	♣ VB1082	
	♠ AVB82		
	♥ AH82		
	♦ 3		
	♣ A75		

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1♠
pas	2♠	pas	4♠
pas	pas	pas	

Zuid telt als mogelijke verliezers: een schoppen, een ruiten, een klaveren en twee hartenverliezers. De hartens kunnen echter in dummy getroefd worden, mits de leider hier direct mee begint. Probeert hij eerst troef te trekken dan neemt west de tweede schoppen en speelt vervolgens een derde schoppen, waarna dummy een troefje te weinig overhoudt.

Spel 8	♠ AH		
W/-	♥ B653		
	♦ 108732		
	♣ 64		
♠ 7653		♠ VB1098	
♥ HV8	N	♥ 72	
♦ A4	W O	♦ HVB	
♣ 7532	Z	♣ AH9	
	♠ 42		
	♥ A1094		
	♦ 965		
	♣ VB108		

Biedverloop:

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

Oost telt vier verliesslagen: Twee in schoppen, één in harten en één in klaveren. De verliezers in schoppen en harten zijn onvermijdelijk, dus voor de klaveren moet een oplossing gevonden worden. De enige kans is dat ♥A voor ♥HV8 zit. In dat geval kan de klaverenverliezer op een hoge harten weggegooid worden. De eerste klaverenstop is al weggespeeld dus de leider moet haast maken. Daarom direct harten naar de dummy spelen. Als zuid duikt oversteken in ruiten en opnieuw harten. Nu moet ♥A wel genomen worden. De klaveren-nakomst nemen, oversteken naar ♦A en eerst ♣9 wegdoen op ♥V en dan pas troeftrekken.