

**Tip:** Gooi geen lage kaarten af van je werkkleur. Die moeten op den duur slagen gaan opleveren.

**Tip:** Speel van een serie honneurs de hoogste voor als je wilt dat er gedekt wordt. Maar speel juist de laagste voor als je hoopt dat er niet gedekt wordt.

**Tip:** Let bij het 'lezen' van partners signaalkaart goed op de nog ontbrekende kleintjes. Mis je beneden partners signaalkaart nog twee lagere kaarten, dan zit hij vrijwel zeker aan te seinen. Heb je alle ontbrekende lagere kaarten in beeld, dan gaat het 100% zeker om een afsignaal. Mis je precies één lagere kaart, dan is het onzeker of partner aan- of afsignaleert.

**Tip:** Heb je een semi-gebalanceerd spel met 15-17 punten? Kijk dan wat je gaat herbieden na je opening van één in een kleur. Is dat onbevredigend, open dan met 1SA.

**Tip:** Start met de hoogste in door partner geboden kleur, behalve bij het bezit van de vrouw; start dan met de laagste.

**Tip:** Plaats geen uitkomstdoublet als je tegen het vermoedelijke eindcontract zelf uit moet komen.

**Tip:** bied na een preëemptieve opening geen 3SA met een singleton (of renonce) in partners kleur.

**Tip:** Wanneer je in het bezit bent van troefaas kun je het geven van een introever desgewenst uitstellen.

**Tip:** Wanneer een speler preëemptief opent, heeft hij weinig kaarten in de overige kleuren. Zoek de ontbrekende plaatjes in die kleuren daarom bij zijn partner.

**Tip:** Steun partners hoge kleur op een driekaart als je minimaal bent en de alternatieven niet aantrekkelijk zijn.

**Tip:** Als je de slag met meerdere kaarten kunt winnen, kies dan voor de kaart waarmee je je bezit het beste verhuult.

**Tip:** Start tegen een troefcontract niet met je singleton als je een 'zachte' vaste troefslag (VBx, B10xx) hebt. En vermijd de singleton start ook als je vrijwel zeker weet dat je geen introever zult krijgen (bijvoorbeeld omdat partner niet aan slag zal komen).

**Tip:** Doe tweede hand hoog in dummy als je daarmee je bezit kunt verhullen. Kijk echter wel uit dat die speelwijze geen slag kost.

**Tip:** Als er in dummy een serie ligt, dek dan pas de laatste kaart van die serie.

**Tip:** Tel in een SA contract altijd je vaste slagen. Pas als je precies weet hoeveel slagen je te kort komt, kun je een goed speelplan maken.

**Tip:** Kijk bij het incasseren van een lange kleur goed naar de hoogste kleine kaart aan de lange kant. Heb je aan de korte kant hogere kaarten, dan moeten die tijdig uit de weg worden geruimd.

**Tip:** Wanneer je een snit meerdere keren moet herhalen wil je zo lang mogelijk in dezelfde hand blijven. Kijk goed welke kaart je het beste kunt voorspelen om dat te bewerkstelligen.

**Tip:** Sla met acht kaarten samen eerst een tophonneur alvorens op de vrouw te snijden. Wanneer je AHB10 hebt, moet je er echter wel zorg voor dragen dat je indien nodig tweemaal kunt snijden.

**Tip:** Houd bij het tegenspel altijd het biedverloop voor ogen. Daarin zit vaak een schat aan informatie.

**Tip:** Probeer bij je antwoord op de opening te anticiperen op mogelijke herbiedingen van partner. Durf van de regels af te wijken als een aannemelijk rebid van partner je in grote problemen brengt.

**Tip:** Dek pas de laatste honneur wanneer er van een serie wordt voorgespeeld.

**Tip:** Wanneer de tegenpartij in een troefcontract start met een door jou geboden kleur is dat waarschijnlijk een singleton.

**Tip:** Een uitgestelde steun in een hoge kleur belooft exact een driekaart mee. Een uitgestelde steun in een lage kleur belooft een vierkaart, tenzij de openaar via zijn rebid een vijfkaart getoond heeft.

**Tip:** Wanneer je in een troefcontract niet direct de troeven kunt trekken, tracht dan zo veilig mogelijk van de ene hand naar de andere hand over te steken. Oversteken met introevers is meestal veiliger dan oversteken met hoge kaarten.

**Tip:** Verkies na een informatiedoublet bij partner het bieden van een hoge vierkaart boven het bieden van een lage kleur.

**Tip:** Speel alleen een honneur voor als je de direct onderliggende honneur ook hebt.

**Tip:** Gooi bij het tegenspelen nooit al je kaarten van een bepaalde kleur weg, tenzij je weet dat dit voor de leider geen relevante informatie oplevert.

**Tip:** Tel het aantal honneurs in je lange kleur op bij het aantal kaarten dat je erin hebt. Kom je uit op tien of meer, dan is je kleur goed genoeg om ook zonder steun bij partner te dienen als troefkleur.

**Tip:** Wanneer je bij het spelen van honneurs de normale volgorde omdraait, heb je een doubleton en wil je een introever.

**Tip:** Met meer dan twee kaarten aan de korte kant hoeft je niet te beginnen met de honneur uit die kant. Wel moet je er voor zorgen dat je laatste kaart aan de korte kant een kleintje is.

**Tip:** Na een opening van de tegenpartij kun je met 13 of 14 punten soms het beste passen. geef in ieder geval geen informatiedoublet met een doubleton of singleton in een ongeboden hoge kleur.

**Tip:** Overweeg het duiken van een slag als de tegenpartij je zwakste kleur aanvalt en het ophouden geen slag kost.

**Tip:** Overweeg het ondergooien van een honneur aan de korte kant als er sprake is van een gebrekkige communicatie.

**Tip:** Wanneer partner nog geen enkele kracht heeft beloofd, toont een herbieding van 1SA 18-19 punten.

**Tip:** Stop met troeftrekken wanneer er nog slechts één hoge troef bij de tegenpartij zit.

**Tip:** Wanneer partner niet in een door hem geboden kleur uitkomt heeft hij meestal een vork in die kleur.

**Tip:** Begin met het ontwikkelen van de werkkleur. Pas daarna mag je je vaste slagen oprapen.

**Tip:** Wanneer je bij twee langere kleuren (5-6) door het bieden van je langste kleur later in de problemen kunt komen, valt het te overwegen om eerst de minst lange kleur te bieden.

**Tip:** Analyseer het biedverloop alvorens een uitkomstkaart te kiezen. Tracht ook de 'verborgen informatie' er uit te zeven.

**Tip:** Speel partners uitkomstkleur terug. Wijk alleen af van deze regel wanneer je zeker weet dat een switch beter is.

**Tip:** Overweeg in een SA-contract de eerste slag te duiken als de tegenpartij in je zwakste kleur uitkomt. Vergewis je er echter wel van dat duiken geen slag kost.

**Tip:** Probeer een snit in een kleur waarin je geen verliezers hebt als het je enige kans is om van een verliezer in een andere kleur af te komen.

**Tip:** Speel na een two-over-one het bieden van een nieuwe kleur als rondeforcing. Partner mag er niet op passen.

**Tip:** Met een singleton tegenover een vork kun je in een troefcontract de snit wagen als er op het aas een verliezer in een andere kleur weg kan.

**Tip:** Pas alleen op een informatiedoublet van partner als je verwacht dat het contract (veel) down gaat.

**Tip:** Wanneer je wilt voorkomen dat je linkertegenstander een aas neemt, speel dan (met de heer in dummy) van vrouw-boer de boer voor uit de hand.

**Tip:** Kijk bij het signaleren niet alleen naar je bezit in de uitgekomen kleur.

**Tip:** Speel nooit in de dubbele renonce, tenzij je zeker weet dat de leider geen verliezer kan wegwerken.

**Tip:** Wees zuinig op je entrees in de zwakke hand.

**Tip:** Kijk naar de kwetsbaarheid wanneer je een preëemptieve actie overweegt. Bij gunstige kwetsbaarheid (niet tegen wel) kun je je aanzienlijk meer permitteren dan bij andere kwetsbaarheden.

**Tip:** Na het antwoord op Blackwood is een bod van vijf in de troefkleur een eindbod.

**Tip:** Maak geen biedafspraken die in de praktijk moeilijk te onthouden zijn. Ook met een eenvoudig biedsysteem kun je goede resultaten boeken.

**Tip:** Geef geen aansignaal als dat een slag kost.

**Tip:** Bied na een 1♣ of 1♦ opening van partner nooit 4♣ of 4♦. Dat bod levert geen manchepremie op en gaat bovendien 3SA voorbij.

**Tip:** Houd in een gedoubleerd troefcontract rekening met een slecht troefzitsel en probeer op basis van die aanname een winnend speelplan te bedenken.

**Tip:** Wanneer je na de uitkomst aan slag blijft wil dat niet zeggen dat je met dezelfde kleur moet doorgaan. Let goed op het signaal van partner.

**Tip:** Wanneer de tegenstanders met weinig punten hoog tussenbieden hebben ze doorgaans veel troeven. Calculeer dat in en probeer al tijdens het bieden te taxeren hoeveel kaarten bij partner in de kleur van de tegenpartij zitten.

**Tip:** Bied in de tweede biedronde geen kleur waarin partner een vierkaart heeft ontkend.

**Tip:** Wanneer je een aas of heer duikt om de leider een verkeerd beeld te geven van het zitsel, doe het dan snel. Een denkpaauze geeft de show weg.

**Tip:** Speel met een AV-vork in dummy en alleen kleintjes in de hand eens onder de vork vandaan naar de gesloten hand toe. Het effect kan verrassend zijn.

**Tip:** Bij het bieden van kleuren is de lengte belangrijker dan de kwaliteit.

**Tip:** Een leider die een honneur uit dummy laat bijspelen heeft vaak geen lagere honneur in de hand.

**Tip:** Tracht bij cruciale beslissingen te bedenken welk zitsel op basis van het spelverloop het meest waarschijnlijk is.

**Tip:** Als je kunt zien dat de leider een snit kan herhalen is het vaak goed om hem de eerste keer in de waan te laten dat de snit goed zit.

**Tip:** Een honneur in partners lange kleur is goud waard. Houd daar al tijdens het bieden rekening mee.

**Tip:** Wanneer je op drieniveau een bod doet in de kleur van de tegenpartij vraagt dat aan partner om 3SA te bieden met een dekking in die kleur.

**Tip:** Soms moet het troeftrekken worden uitgesteld om de controle over het spel te behouden.

**Tip:** Speel als het maar enigszins mogelijk is een lange kleur uit om de tegenpartij te laten afgooien. Een verkeerde discard levert al snel een extra slag op.

**Tip:** Speel zo vaak mogelijk naar de gesloten hand toe. Dat kan de tegenspelers soms voor akelige problemen stellen.

**Tip:** Bied na een informatiedoublet van partner je langste ongeboden kleur. Dat kan een driekaart zijn!

Is het u wel eens overkomen dat u dacht dat u genoeg slagen had voor uw contract, maar toch down ging? Dan is er een goede kans dat het volgende zich heeft afgespeeld:

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

◇

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

Zuid speelt 3SA met de uitkomst van ♥H. Je telt vier vaste slagen: ♠A, ♥A en ♦AH. In klaveren kunnen vijf slagen ontwikkeld worden door ♣A eruit te drijven. Helaas valt West direct je zwakste kleur aan. Je pakt ♥A en speelt klaveren naar de vrouw. Oost neemt ♣A en speelt harten door. Je moet nu lijdzaam afwachten hoeveel hartenslagen OW kunnen oprapen. Ondertussen moet je in de hand kaarten afgooien. Meestal doe je dan lage kaarten weg. ♦2 en ♣5 dan maar?

Dan is dit over na slag vijf:

♠ 7 6 5 4  
♥ -  
♦ H 6 3  
♣ 3

◇

♠ A V B  
♥ -  
♦ A  
♣ H B 9 7

Je bent vier slagen kwijt en mag geen slag meer missen. Tot je opluchting speelt West ruiten na. Maar waar zijn je negen slagen gebleven? Je verliest nog ♠H en gaat één down.

Waar ging het mis? Bij het afgooien op de hartens. ♣5 was weliswaar een lage kaart, maar gevoegd bij de lengte goed voor een zekere slag. En ♦2 was vanwege ♦H in dummy eveneens goed voor een slag. Feitelijk had je slechts twee kaarten in handen die geen zekere slagen vormden: ♠V en ♠B. Die had je dus moeten weggooien. Dan had je na het ruitennaspel de rest van de slagen gemaakt.

**Tip:** *Gooi geen lage kaarten af van je werkkleur. Die moeten op den duur slagen gaan opleveren.*

### Welke honneur speel ik voor?

(mrt 97)

Snijden doen we allemaal. Maar hebt u er wel eens over nagedacht welke kaart je het beste kunt voorspelen van een serie? Dat kan per geval verschillen. Twee voorbeelden:

1.	♦ A 6 5	2.	♦ A V 6 5 4 3
	♦ H 7 2		♦ H 7 2
	♦ 9 4		♦ 9 8
	♦ V B 10 8 3		♦ B 10

In 1. is ♦V voorspelen het beste. Je hoopt dat West dekt met ♦H, waarna de hele kleur vrij is. Beginnen met ♦B of ♦10 is minder goed omdat West dan niet zo snel zal dekken. Wordt vervolgens ook de tweede honneur niet gedekt, dan is de kleur 'geblokkeerd'. Na drie rondjes ruiten is Noord aan slag en moet je maar weer in de zuidhand zien te komen voor je vrije ruitens.

2. is een ander verhaal. Stel je speelt een SA-contract en er liggen geen zij-entrees in dummy. Je wilt via de snit zes ruitenslagen binnenhalen. Er dreigt echter een blokkade als West de voorgespeelde ruitenhonour dekt met ♦H. Je wilt hier dus dat West *niet* dekt. Het is daarom slim om ♦10 voor te spelen. Wanneer een slaperige West duikt, kun je in de tweede ruitenronde ♦B overnemen met ♦V en vervolgens de gehele kleur incasseren.

N.B. Dekte West toch, dan moet je ♦H duiken om tenminste nog vijf ruitenslagen te maken.

**Tip:** *Speel van een serie honneurs de hoogste voor als je wilt dat er gedekt wordt. Maar speel juist de laagste voor als je hoopt dat er niet gedekt wordt.*

## Let op de kleintjes

(mrt 97)

Iedereen kent de regels voor signaleren: een lage kaart is een afsignaal en een hoge middenkaart een aansignaal. Maar in de praktijk krijg je ze lang niet altijd zoals je ze hebben wilt. Vaak is het 'roeien met de riemen die je hebt':

♦ 10 9 7                      Oost wil hier de ruitens aansignaleren. Hij doet dat met ♦3, de  
hoogste kaart die hij kan missen!

♦ A                      ♦ V 3 2

De grote vraag is nu natuurlijk of partner dit signaal kan 'lezen'. Dit is niet eenvoudig, maar als West goed op de kleintjes let zal hij op zijn minst rekening houden met een aansignaal:

♦ 10 9 7                      West ziet bij partner Oost ♦3 verschijnen en bij Zuid ♦5. Hij moet zich  
nu realiseren dat ♦2 niet gevallen is. Als Oost deze kaart heeft, is ♦3  
kennelijk het begin van een hoog/laag signaal!

♦ A H 6 4                      ♦ 3

♦ 5

Twee voorbeelden waarbij de signaalkaart redelijk leesbaar is:

1.                      ♦ 6 5 4                      2.                      ♦ 9 8 6

♦ A H 10 2                      ♦ 7                      ♦ A H 10 5                      ♦ 4

♦ 3                      ♦ 7

In 1. kun je zien dat ♦7 partners laagste ruiten is. Hij geeft dus een afsignaal. In figuur 2. moet ♦4 een aansignaal zijn. Zowel ♦3 als ♦2 ontbreekt! Partner heeft vrijwel zeker één van deze beide kaarten en misschien wel allebei.

1.                      ♦ 6 5 4                      2.                      ♦ 9 8 6

♦ A H 10 2                      ♦ B 9 7                      ♦ A H 10 5                      ♦ V 4 3 2

♦ V 8 3                      ♦ B 7

**Tip:** *Let bij het 'lezen' van partners signaalkaart goed op de nog ontbrekende kleintjes. Mis je beneden partners signaalkaart nog twee lagere kaarten, dan zit hij vrijwel zeker aan te seinen. Heb je alle ontbrekende lagere kaarten in beeld, dan gaat het 100% zeker om een afsignaal. Mis je precies één lagere kaart, dan is het onzeker of partner aan- of afsignaleert.*

## Open vaker met 1SA

(apr 97)

De 1SA opening belooft 15-17 punten en een verdeelde kaart. Onder dat laatste verstaan we de volgende verdelingen: 4-3--3-3, 4--4-3-2 en 5-3--3-2. Met alle andere verdelingen wordt één in een kleur geopend. Dat kan soms echter tot onaangename rebidproblemen leiden:

♠ A V                      Qua punten is 3♦ het aangewezen rebid. Dat suggereert  
♥ H V 7                      1♦ - 1♠                      echter een heel wat betere kleur dan dit armetierige zootje.  
♦ V 8 6 4 3 2                      ??

♣ H 9

♠ H B                      Hier ben je met 15 punten te zwak voor het reverse rebid van  
♥ A B 7 2                      1♦ - 1♠                      2♥. Je alternatieven zijn 2♦ en 1SA. Ook deze beide  
♦ H 8 7 3 2                      ??                      herbiedingen geven geen echt goed beeld van je hand.  
♣ H 6

Het is beter om met bovenstaande handen van de regels af te wijken en 1SA te openen. Onaangename rebidproblemen blijven je dan bespaard. Met betere ruitens op de eerste hand en meer punten op de tweede wordt wel 'gewoon' 1♦ geopend.

**Tip:** *Heb je een semi-gebalanceerd spel met 15-17 punten? Kijk dan wat je gaat herbidden na je opening van één in een kleur. Is dat onbevredigend, open dan met 1SA.*

## De hoogste in partners kleur?

(jun 97)

Wanneer partner een kleur geboden heeft is het in de regel verstandig om met de hoogste kaart van die kleur uit te komen. Hierop is een duidelijke uitzondering; niet met de V derde / vierde (behalve als daar ook de boer bij zit). Kijk bijvoorbeeld naar deze layout.

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

West moet uitkomen tegen 3SA nadat Oost een volgbod in ruiten heeft gedaan. Na een ♦2 start voor het aas maakt Zuid slechts één schoppenslag. Legt West echter ♦V op tafel, dan geeft hij daarmee pardoes een slag cadeau. Zuid maakt dan zowel ♦H als ♦B.

**Tip:** Start met de hoogste in door partner geboden kleur, behalve bij het bezit van de vrouw; start dan met de laagste.

## Een zinloos doublet?

(jun 97)

Een doublet op een *conventioneel* bod vraagt aan partner om met die kleur te starten. We noemen dat ook wel een *uitkomstdoublet*. Op laag niveau (bv. op 2♣ Stayman) toont het doublet een lange goede kleur. Op hoger niveau (boven 3SA) is lengte niet meer noodzakelijk. Een voorbeeld:

				♠ 8 2
West	Noord	Oost	Zuid	♥ 8 7 6 2
1♠	pas	3♠	pas	♦ A V 7
4♣	pas	4♦	<u>dbl</u>	♣ B 9 8 2

4♦ van Oost is een controlebieding. Met ♦ A V 7 achter (waarschijnlijk) de heer zie je partner graag met ruiten starten. Dat maak je kenbaar met een doublet.

Het uitkomstdoublet heeft ook een keerzijde. Je waarschuwt de tegenpartij en geeft ze bovendien extra biedruimte. Na jouw doublet kan West rustig een pasrondje nemen; zijn partner komt immers weer aan de beurt. Daarnaast komt het redoublet beschikbaar. Aan dat bod kunnen OW een speciale betekenis hechten.

Hieruit volgt dat je het uitkomstdoublet niet te lichtzinnig moet gebruiken:

♠ 8 7 6 4 3	West	Noord	Oost	Zuid
♥ 8 2		1♦	pas	1♥
♦ B 9 2	pas	3♥	pas	4♣
♣ H V B	<u>pas</u>			

Een uitkomstdoublet is verleidelijk, maar je moet je realiseren dat je tegen een hartencontract zelf mag starten! Een uitkomstdoublet is zinloos en helpt alleen de tegenpartij.

**Tip:** Plaats geen uitkomstdoublet als je tegen het vermoedelijke eindcontract zelf uit moet komen.

Stel dat uw partner met 3♠ opent. Wat biedt u dan met elk van de volgende handen:

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

Veel spelers zouden met de eerste hand 4♠ bieden en met de tweede hand 3SA. Helemaal fout! Geef partner de volgende hand:

♠ A V B 9 8 6 3	Met hand 1 heb je in 3SA negen topslagen, terwijl 4♠ waarschijnlijk down gaat.
♥ B 6 4	
♦ 10 2	Met hand 2 is 4♠ een uitstekend contract, terwijl je een heel gunstig zitsel nodig hebt om 3SA te maken.
♣ 8	

Deze vaststelling komt niet onverwachts. De kracht van partners hand ligt in de lange goede schoppenkleur en die moet te gelde worden gemaakt. Als je een singleton hebt lukt dat in een SA-contract alleen maar als partners kleur helemaal dicht zit. Daar mag je niet op rekenen.

**Tip:** *bied na een preëemptieve opening geen 3SA met een singleton (of renonce) in partners kleur.*

### Weersta de toorn van partner

(jul 97)

Wanneer partner tegen een troefcontract met een korte kleur uitkomt, hoopt hij vurig op een introever. Je kunt hem die introever maar beter geven, anders krijg je de wind van voren. Soms is het voor een goed resultaat echter nodig om partners toorn te weerstaan. Een voorbeeld:

	♠ H 10 3 2		West	Noord	Oost	Zuid
	♥ 9 6					1♥
	♦ H 3		pas	2♣	pas	2♠
	♣ A V B 7 2		pas	4♠	pas	pas
♠ 7 5		♠ A 9 4	pas			
♥ 3		♥ A 10 7 5 2				
♦ V 10 8 4 2		♦ B 9 7 5				
♣ 10 9 6 5 4		♣ 8				
	♠ V B 8 6					
	♥ H V B 8 4					
	♦ A 6					
	♣ H 3					

West komt uit met ♥3. Oost weet dankzij het biedverloop dat dit een singleton is. Toch is het niet goed om ♥A en harten na te spelen. De verdediging maakt dan slechts drie slagen: ♥A, een ingetroefde harten en ♠A.

Op het moment dat Oost met troefaas komt heeft West geen schoppens meer.

Het contract kan down als niet alleen West maar ook Oost een introever maakt. Om dat te bewerkstelligen moet Oost in slag twee zijn singleton klaveren naspelen. Even later komt hij met ♠A weer aan slag. Nu is de tijd rijp voor de introever, die tegelijkertijd de oversteek vormt naar de westhand voor de klaverintroever.

**Tip:** *Wanneer je in het bezit bent van troefaas kun je het geven van een introever desgewenst uitstellen.*

## Nine never?

(jul 97)

'Eight ever, nine never' is een ezelsbruggetje voor het hanteren van kleuren waarin als enige plaatje de vrouw ontbreekt. Met acht of minder kaarten samen moet je snijden, met negen of meer kaarten aas-heer slaan en hopen dat de vrouw valt. Dus:

1. ♠ A H B 9 4 3                      2. ♠ A H B 9 4 3

♠ 10 6

♠ 10 7 6

In figuur 1 biedt snijden op ♠V de beste kans op zes schoppenslagen, in figuur 2 is ♠ AH slaan iets kansrijker. Het biedverloop kan echter aanleiding geven om van deze leidraad af te wijken. Stel dat Oost 3♣ geopend heeft en jij vervolgens met de volgende handen in 4♠ verzeilt:

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

Hoe speel je de schoppens? Volgens 'Nine never' moet je ♠AH slaan. Uit het biedverloop weet je echter dat Oost is begonnen met zeven klaveren en West met één. Dit betekent dat Oost zes kaarten heeft in de overige drie kleuren en West 12. Daarmee is de kans dat West een driekaart schoppen heeft behoorlijk gestegen. Neem ♣A, incasseer ♠H en laat dan ♠B uitlopen in de hoop dat West ♠Vxx heeft.

**Tip:** Wanneer een speler preëemptief opent, heeft hij weinig kaarten in de overige kleuren. Zoek de ontbrekende plaatjes in die kleuren daarom bij zijn partner.

## Steun eens op een driekaart

(sep 97)

Beginnende bridgers leren dat ze alleen mogen steunen als ze een vierkaart mee hebben in de kleur van partner. Het komt echter regelmatig voor dat een steun op een driekaart ook in aanmerking komt. Een voorbeeld:

1♠ - ??	♠ V 7 2 ♥ B 9 8 2 ♦ 6 ♣ A 7 6 4 3	Je bent te zwak voor een 2♣ antwoord. het 'boekjesbod' is 1SA; geen steun en geen vierkaart die je op het éénniveau kunt noemen. 2♠ is echter een veel beter bod. Negen van de tien keer heb je een 5-3 fit in schoppen. En die ene keer dat partner precies een 4-3-3-3
---------	--	--

heeft, speelt 1SA ook niet zo fijn met slechts vier ruitens samen!

Als de tegenpartij tussenbiedt, komt het steunen op een driekaart nog vaker in aanmerking:

West	Noord	Oost	Zuid	♠ 6 5 ♥ H 8 2 ♦ 9 8 2 ♣ H V 10 6 5
	1♥	2♦	<u>2♥</u>	

De keuze gaat tussen pas en 2♥. Dat laatste geeft een nauwkeuriger beeld van je kracht en valt daarom verre te prefereren. Ook voor de openaar is het steunen van partners hoge kleur op een driekaart soms een optie:

♠ A 7 6 ♥ 6 ♦ H B 9 2 ♣ A 8 7 6 5	West 1♣ <u>2♠</u>	Noord pas	Oost 1♠	Zuid pas
--	-------------------------	--------------	------------	-------------

Je bent te zwak voor 2♦, want dat belooft extra kracht. 2♠ is een stuk aantrekkelijker dan 1SA of 2♣.

**Tip:** Steun partners hoge kleur op een driekaart als je minimaal bent en de alternatieven niet aantrekkelijk zijn.

## Verhul je bezit (1)

(sep 97)

Als leider heb je er baat bij dat de tegenspelers niet precies weten wat je in je handen hebt. Ze zullen dan immers eerder mistasten in de verdediging. In dat kader is het van belang om te trachten om je bezit in aangespeelde kleuren zoveel mogelijk te verhullen. Een voorbeeld:

♥ 8 7		Tegen een SA-contract start West met ♥3 en legt Oost ♥B.
♥ A 10 5 4 3	♥ B 9 2	Als je nu neemt met ♥V weet West dat je ook ♥H hebt; van ♥HB zou Oost immers ♥H hebben gelegd. Neem je echter met ♥H, dan is de locatie van ♥V voor West onduidelijk (Oost legt van ♥VB de boer). Je hebt dan kans dat West harten doorspeelt als hij weer aan slag komt.
♥ H V 6		

Veel leiders nemen in dit soort situaties *altijd* met de hoogste kaart. Dat is weer wat al te simplistisch:

♥ 8 7		Hier valt West niet op het verkeerde been te zetten: op het moment dat Oost ♥10 bijspeelt weet hij dat Zuid ♥AHV heeft (derde man...). En Oost? Die weet uit het feit dat West met een kleintje is gestart dat Zuid minstens twee honneurs heeft.
♥ B 9 5 4 3	♥ 10 6 2	Wanneer je ♥10 met ♥A neemt kan Oost dus concluderen dat je minimaal ♥AH en misschien wel ♥AHV hebt. Neem je echter met ♥H, dan kan Oost denken dat de kleur zo verdeeld zit.
♥ A H V		

♥ 8 7		En dan moet hij harten terugspelen zodra hij aan slag komt!
♥ A B 9 5 3	♥ 10 6 2	
♥ H V 4		

**Tip:** *Als je de slag met meerdere kaarten kunt winnen, kies dan voor de kaart waarmee je je bezit het beste verhult.*

## Weet wat je wilt

(sep 97)

Starten met een singleton is in troefcontracten zeer populair. Op zich terecht, want als je een introever krijgt is dat vaak een slag uit het 'niets'. Er kleven echter ook nadelen aan een singleton start. Zo kan het gebeuren dat je een tempo weggeeft of partners bezit in die kleur eruit snijdt. Start daarom niet met een singleton als je kunt voorzien dat het niets zal opleveren. Twee voorbeelden:

♠ V B 3	West	Noord	Oost	Zuid
♥ 9 5 4 3 2				1♠
♦ 6	pas	3♠	pas	4♠
♣ H V 5 4	pas	pas	pas	

♠VB3 levert vrijwel zeker één troefslag op, of je nu wel of geen introever krijgt. Start daarom niet met ♦6 maar met ♣H om een klaverenslag te ontwikkelen.

♠ 8 4 2	De tegenstanders bieden 6♠. Starten met ♦10 is zinloos; gezien jouw ♥A
♥ A V 7 5	heeft partner heus niet ♦A. Kies voor een 'veilige' ♣V.
♦ 10	
♣ V B 10 6 2	

**Tip:** *Start tegen een troefcontract niet met je singleton als je een 'zachte' vaste troefslag (VBx, B10xx) hebt. En vermijd de singleton start ook als je vrijwel zeker weet dat je geen introever zult krijgen (bijvoorbeeld omdat partner niet aan slag zal komen).*



## Verhul je bezit (2)

(oct 97)

♦ 10 4

♦ V 7 6 5 2

♦ B 8 3

♦ A H 9

U bent als Zuid leider.

Op de ♦2 start van west kun je het beste ♦10 laten bijspelen.

Na ♦2 - ♦10 - ♦B - ♦H weet West niet wie ♦9 heeft.

Na ♦2 - ♦4 - ♦B - ♦H is de locatie van ♦9 wel bekend, omdat West weet dat oost van ♦B 9 de negen zou hebben bijgespeeld.

Voordeel van dit verhullen van je bezit blijkt als West de eerste tegenspeler is die weer aan slag komt. Hij weet dan niet of hij ruiten kan doorspelen (goed als Oost ♦B93 gehad heeft) of niet. Maar let op. Een kleine verandering in de speelfiguur kan veel verschil maken.

♦ 10 4

♦ V 7 6 5 2

♦ B 8

♦ A H 9 3

Nu moet je in dummy ♦4 leggen. Daarmee verzekert je je namelijk van drie ruitenslagen.

Na ♦2 - ♦4 - ♦B - ♦H verlies je alleen ♦V.

Na ♦2 - ♦10 - ♦B - ♦H maak je zonder hulp van de tegenpartij maar twee ruitenslagen.

**Tip:** Doe tweede hand hoog in dummy als je daarmee je bezit kunt verhullen. Kijk echter wel uit dat die speelwijze geen slag kost.

## Dekken of niet dekken?

(oct 97)

De beginnende bridger leert dat hij een voorgespeelde honneur moet dekken met een hogere honneur als hij dat kan. Later blijkt dat er op deze regel vele uitzonderingen bestaan. De vraag 'dekken of niet dekken?' is niet eenvoudig en het goede antwoord hangt vaak samen met het biedverloop. Er is echter een hele belangrijke algemene regel:

*als er van een serie wordt voorgespeeld, dek dan pas de laatste kaart van die serie.*

Een voorbeeld:

♣ B 10 7 6

♣ H 8 2

♣ V 9 4

♣ A 5 3

Leider Zuid speelt vanuit dummy ♣B voor. Oost mag deze *niet* dekken. Doet hij dat wel, dan neemt zuid ♣A en maakt West alleen ♣H.

Na ♣B - ♣4 - ♣3 - ♣H maakt Oost ook nog een klaverslag.

♣ V B 8 6

♣ 10 7 2

♣ H 4 3

♣ A 9 5

Uit dummy wordt ♣V gespeeld. Als Oost dekt met ♣H kan Zuid vier klaverslagen maken door na ♣V - ♣H - ♣A via het voorspelen van ♣9 op ♣10 te snijden. Dekt Oost niet, dan houdt ♣V de slag. Als de leider hierna vervolgt met ♣B (de laatste van de serie) dekt Oost wel. Wests ♣10 wordt dan een slag.

**Tip:** Als er in dummy een serie ligt, dek dan pas de laatste kaart van die serie.

Iedereen kent wel de kreet 'Honneurs uit de korte kant eerst'. Dit is een regel om blokkades te voorkomen. Maar kleuren blokkeren niet alleen door honneurs:

	♦ A H 7 6 5 2		Stel je begint met ♦3 naar ♦A en slaat vervolgens ♦H
♦ V 10	-	♦ B 4	Dan is dit over:
	♦ 9 8 3		
	♦ 7 6 5 2		De kleur is geblokkeerd!
	-		
	♦ 9		

Deze blokkade is te voorkomen door met iets meer zorg te spelen. Begin met ♦9 naar ♦A en gooi vervolgens ♦8 onder ♦H. Je houdt dan ♦3 over in de hand, waardoor Noord ook na de derde ruitenronde nog aan slag is.

Om een dreigende blokkade met kleine kaarten te herkennen moet je goed kijken wat de hoogste kleine kaart aan de lange kant is. Is die hoger dan je hoogste kaart aan de korte kant, dan hoef je je geen zorgen te maken:

	♦ A H 9 5 4 3		♦9 is hoger dan ♦8. Er dreigt dus geen blokkade.
♦ B 10	-	♦ V 2	
	♦ 8 7 6		

Is je hoogste kaart aan de korte kant wel hoger dan de hoogste kleine kaart aan de lange kant, dan dreigt er gevaar:

	♦ A H 8 5 4 3		Hier dreigt ♦10 de kleur te blokkeren. Je moet die kaart onder ♦A of ♦H gooien.
♦ B 9	-	♦ V 6	
	♦ 10 7 2		

Als al je kaarten aan de korte kant hoger zijn dan de hoogste lage kaart van de lange kant, is de blokkade onontkoombaar:

	♦ A H 5 4 3 2		Deze ruitenkleur blokkeert altijd, zelfs als je ♦109 onder ♦AH gooit. ♦6 is namelijk hoger dan ♦5!
♦ B 7	-	♦ V 8	
	♦ 10 9 6		

**Tip:** Kijk bij het incasseren van een lange kleur goed naar de hoogste kleine kaart aan de lange kant. Heb je aan de korte kant hogere kaarten, dan moeten die tijdig uit de weg worden geruimd.

**N.B.** Wanneer je aan de lange kant evenveel honneurs hebt als kleine kaarten aan de korte kant is er geen gevaar voor een blokkade:

	♦ A H V 5 3		Hier blokkeert niets omdat ♦ 10 9 6 verdwijnen onder ♦AHV
♦ B 8 7	-	♦ 4 2	
	♦ 10 9 6		

Iedereen weet dat je in een SA contract moet beginnen met het tellen van je vaste slagen. Vervolgens ga je kijken hoeveel slagen je nog moet ontwikkelen. Pas daarna wordt de meest aantrekkelijke werkkleur opgespoord.

Veel spelers slaan de eerste twee stappen echter over. Zij kijken direct in welke kleur ze de meeste slagen kunnen ontwikkelen en gaan daar blind op af. Dit is lang niet altijd de juiste strategie:

Contract: 3SA  
Uitkomst: ♥V

♠ V  
♥ A 4  
♦ H V 8  
♣ A V 10 8 7 2

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

In schoppen kun je drie slagen ontwikkelen, in klaveren misschien wel vijf. Het lijkt dus logisch om de hartenstart in de hand te nemen en klaveren te spelen. Wie echter zijn vaste slagen geteld heeft, weet dat hij precies drie slagen te kort komt voor zijn contract. Tevens is duidelijk dat je vanwege de hartenaanval slechts éénmaal van slag mag. Wie zich dat realiseert zal voor schoppen als werkkleur kiezen. Dat levert met zekerheid je contract op. Wanneer je op de klaveren afgaat zul je met enige regelmaat down gaan.

Hoe belangrijk het is dat je je vaste slagen telt, wordt nog eens duidelijk als je ♦V vervangt door ♦2. In dat geval heb je slechts vijf vaste slagen en moet je dus vier slagen ontwikkelen. Met schoppen kom je er dan niet, dus moet klaveren dan de werkkleur worden.

**Tip:** *Tel in een SA contract altijd je vaste slagen. Pas als je precies weet hoeveel slagen je te kort komt, kun je een goed speelplan maken.*

### Een verraderlijke snit

(mei 98)

Snijden is een onmisbare basistechniek voor het maken van extra slagen. Je hebt snits in allerlei soorten en maten. De simpelste variant is het snijden op de heer. Zelfs deze oersnit kent enkele geniepige varianten.

♦ A B 10 6

Je wilt gaan snijden op ♦H. Welke ruiten speel je voor?

-

♦ V 9 2

Het is verleidelijk om te beginnen met ♦V. Dat gaat goed als West ♦H-klein of ♦H-derde heeft. Je maakt dan probleemloos vier ruitenslagen. Maar zie wat er gebeurt als West ♦H-vierde heeft en ♦V niet dekt:

♦ A B 10 6

♦ H 7 4 3

-

♦ 8 5

♦ V 9 2

Na ♦V-♦3-♦6-♦5 speel je een ruiten naar de tien. Hierna ben je in Noord aan slag en kun je de snit niet meer herhalen. Als je niet meer terug kunt naar de hand maak je slechts drie ruitenslagen.

Merk op dat het je ook niet helpt om in dummy ♦10 onder ♦V te gooien. West kan dan ♦9 dekken met ♦H, waarna je alleen nog ♦A en ♦B maakt.

Veel beter gaat het als je begint met ♦9 in plaats van ♦V. Na ♦9-♦3-♦6-♦5 kun je ♦V voorspelen. Nu is West machteloos; als hij dekt zijn ♦B10 hoog en als hij niet dekt blijf je in de hand aan slag om ten derde male te snijden.

**Tip:** *Wanneer je een snit meerdere keren moet herhalen wil je zo lang mogelijk in dezelfde hand blijven. Kijk goed welke kaart je het beste kunt voorspelen om dat te bewerkstelligen.*

## Een safety-play?

(jun 98)

'Eight ever' zegt dat je met acht kaarten samen moet snijden op de vrouw. Het is echter verstandig om eerst één van beide tophonneurs te spelen alvorens over te gaan tot de snit:

♥ H B 8 5 3

♥ 10 9 7 2                    -                    ♥ V

♥ A 6 4

Wanneer je direct harten naar de boer speelt, verlies je onnodig een slag aan ♥V. Sla je eerst ♥A, dan zie je ♥V vallen.

Volgens hetzelfde principe:

♥ A H B 10 7

-

♥ 6 5 4

Wanneer je genoeg entrees in de zuidhand hebt, kun je het beste beginnen met harten naar het aas. Valt ♥V niet, dan ga je terug naar de hand en speel je harten naar de boer.

Vergelijk echter met:

♥ A H B 10 7 6

-

♥ 8 4

In een belangrijke wedstrijd speelde een deelnemer 7♥. Hij begon met harten naar het aas om zich in te dekken tegen vrouw sec bij oost. Vervolgens ging hij terug naar de zuidhand om te snijden. Dit was het zitsel:

♥ A H B 10 7 6

♥ V 9 3 2                    -                    ♥ 5

♥ 8 4

Na twee rondjes harten had west nog ♥V9 en noord nog ♥H10. Zuid had echter geen hartens meer om de snit te herhalen!

**Tip:** Sla met acht kaarten samen eerst een tophonneur alvorens op de vrouw te snijden. Wanneer je AHB10 hebt, moet je er echter wel zorg voor dragen dat je indien nodig tweemaal kunt snijden.

Veel bridgers zien het bieden en het spelen als twee verschillende onderdelen van ons edele spel. Dat is niet terecht. Beide elementen zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Dat geldt zeker wanneer je moet gaan tegenspelen. Goed tegenspel is onmogelijk als je niet meer weet hoe de bieding is gegaan. Die bieding bevat heel vaak essentiële informatie. Neem het volgende spel:

♠ V 9 2	West	Noord	Oost	Zuid
♥ V B 3				1♠
♦ 8 2	pas	2♣	pas	2SA
♣ A H 9 6 5	pas	3♠	pas	4♠
	pas	pas	pas	
N ♠ 8 3	West komt uit met ♥10. In dummy wordt ♥B gelegd.			
W O ♥ A 9 7 6 2	Hoe speel je tegen?			
Z ♦ B 10 4 3				
♣ 10 7				

Je moet beslissen of partners ♥10 een singleton of een doubleton is. Wie zich het biedverloop voor de geest haalt zal daar geen moeite mee hebben. Zuid heeft na 2♣ 2SA herboden. Met een vijfkaart schoppen en een vierkaart harten zou hij voor 2♥ hebben gekozen. Partner heeft dus geen singleton harten. Het correcte tegenspel is ♥A ophouden. Als partner ♠A of ♠H heeft, kan hij nogmaals harten spelen zodra hij met die kaart aan slag komt.

Noord, niemand	♠ V 9 2 ♥ V B 3 ♦ 8 2 ♣ A H 9 6 5		
♠ H 6 5 ♥ 10 4 ♦ A 9 7 6 ♣ V 4 3 2	♠ 8 3 ♥ A 9 7 6 2 ♦ B 10 4 3 ♣ 10 7	Zoals je ziet kan 4♠ alleen maar down als je ♥A niet direct neemt.	
	♠ A B 10 7 4 ♥ H 8 5 ♦ H V 5 ♣ B 8		

**Tip:** Houd bij het tegenspel altijd het biedverloop voor ogen. Daarin zit vaak een schat aan informatie.

## Een leugentje om bestwil

(oct 98)

Een gouden biedregel is dat je vierkaarten die je op éénniveau kunt bieden niet mag overslaan. Een enkele keer kan het verstandig zijn om dat toch te doen. Neem deze hand:

1♥ - ??  
♠ B 9 6 2  
♥ 3  
♦ H V 8 7 6 5 3  
♣ 8

Wat antwoord je op partners 1♥ opening? Het boekjesbod is 1♠, want je bent veel te zwak voor 2♦. Het is echter de vraag of 1♠ wel zo verstandig is. Kijk naar dit vervolg:

1♥ - 1♠  
2♣ - ??  
♠ B 9 6 2  
♥ 3  
♦ H V 8 7 6 5 3  
♣ 8

Het 2♣ rebid van partner kan niet als een donderslag bij heldere hemel zijn gekomen. Je zit echter wel opgezadeld met een vreselijk biedprobleem. 2♦ is de vierde kleur en toont mancheïnteresse. En 2SA belooft 10-11 punten. Je zit dus compleet vast.

Regeren is vooruitzien. Je had deze ellende kunnen voorkomen door geen 1♠ maar 1SA te antwoorden. Dan kun je na 2♣ bij partner wel 2♦ bieden:

1♥ - 1SA  
2♣ - 2♦  
♠ B 9 6 2  
♥ 3  
♦ H V 8 7 6 5 3  
♣ 8

Hier is 2♦ geen vierde kleur. Het toont een lange ruitenkleur met een hand die te zwak was voor direct 2♦.

Gevaar van het 1SA antwoord is natuurlijk dat je een 4-4 fit schoppen mist. Maar mede gezien het stilzwijgen van de tegenstanders (geen volgbod in klaveren) is de kans echter veel groter dat partner harten en klaveren heeft.

**Tip:** *Probeer bij je antwoord op de opening te anticiperen op mogelijke herbiedingen van partner. Durf van de regels af te wijken als een aannemelijk rebid van partner je in grote problemen brengt.*

## Dek de laatste

(dec 98)

'Honneur op honneur' is voor veel bridgers een bijkans heilige regel. Toch moet niet klakkeloos elke honneur worden gedekt. Je moet alleen dekken wanneer het mogelijk is dat er dankzij het dekken een lagere kaart van jou of je partner tot slag promoveert. Zeer belangrijk is daarnaast dat je van een serie honneurs pas de laatste dekt. Waarom dat zo is valt goed te zien aan het volgende voorbeeld:

♥ V B 9 3			Zuid speelt vanuit dummy ♥V voor. Zie wat er gebeurt als oost dekt met ♥H. Zuid neemt met ♥A, speelt harten door en legt in noord ♥9. Na oosts heer wordt ook wests tien eruit gesneden.
♥ 10 6 5	♥ H 8 2		Veel beter gaat het als oost ♥V niet dekt. Na ♥V-♥2-♥4-♥5 is noord nog steeds aan slag. Vervolgt de leider met ♥B, dan dekt oost wel en promoveert ♥10 van west tot slag. En als de leider ♥3 uit dummy speelt legt oost klein en maakt hij zelf ♥H.
♥ A 7 4			
♥ V B 10 9			In deze variant moet oost helemaal niet dekken. Wanneer hij zowel op ♥V als op ♥B een kleintje bijspeelt maakt zuid niet meer dan drie hartenslagen.
♥ 6 5	♥ H 8 3 2		
♥ A 7 4			

**Tip:** *Dek pas de laatste honneur wanneer er van een serie wordt voorgespeeld.*

Een spel goed afspelen is lang niet altijd puur een kwestie van techniek. Vaak zul je een taxatie moeten maken van het zitsel. Dat zul je doen op basis van de beschikbare informatie. Daarbij moet je niet alleen het bieden van de tegenpartij in ogenschouw nemen, maar ook je eigen bieden. Een voorbeeld:

	West	Noord	Oost	Zuid
♠ H 8 3 2				
♥ A 9 6				1♥
♦ 9 8 7	pas	1♠	pas	3♣
♣ 10 7 3	pas	4♥	pas	pas
-	pas			

♠ A 9 6                      Tegen 4♥ komt west uit met ♣2. Oost neemt met ♣A en speelt ♣5 na.  
 ♥ H V B 8 2                Hoe speel je?  
 ♦ A  
 ♣ H B 9 4

Op het eerste gezicht lijkt het erop dat je niet meer dan twee klaveren en een schoppen kunt verliezen. Er schuilt echter gevaar in de vorm van een klaverintroever. Dit zijn de twee zitsels waarbij je down zou kunnen gaan:

1.	♣ 10 7 3	2.	♣ 10 7 3
♣ V 8 6 2	♣ A 5	♣ 2	♣ A V 8 6 5
	♣ H B 9 4		♣ H B 9 4

Met het klaverzitsel in figuur 1. ga je down als je in de tweede slag een kleine klaveren legt. West maakt dan ♣V en geeft oost een introever. In figuur 2. ga je echter down als je ♣H legt; west troeft af en oost maakt later ♣V.

Je moet dus taxeren hoe de klaveren verdeeld zitten. Hierbij is het biedverloop van groot belang. Jij hebt na 1♥-1♠ 3♣ herboden. In dat licht bezien is een klaverstart van ♣V862 naar de klaverbieder toe uiterst onwaarschijnlijk. Taxeer west op een singleton klaveren en leg in slag twee een kleine klaveren in de hand.

**Tip:** Wanneer de tegenpartij in een troefcontract start met een door jou geboden kleur is dat waarschijnlijk een singleton.

Wanneer je partners openingsbod direct steunt, beloof je een vierkaart in zijn kleur. Je doet een nadrukkelijk voorstel om met die kleur als troef te spelen. Er zit daarbij verschil tussen het steunen van een hoge kleur en het steunen van een lage kleur. Een hoge kleur van partner wordt altijd direct gesteund. Een lage kleur van partner wordt niet altijd direct gesteund omdat onderzocht moet worden of er niet ook een fit is in een beter betalende hoge kleur.

Dit is basistheorie. Interessanter wordt het als de openaar zijn eerste kleur pas in tweede instantie gesteund ziet. Neem bijvoorbeeld het biedverloop:

West	Oost
1♠	2♣
2SA	3♠

Oost heeft de schoppenkleur niet direct gesteund. Hij heeft dus kennelijk geen vierkaart schoppen. De logische consequentie is dat oost een driekaart schoppen heeft. Hij biedt 3♠ voor het geval west een vijfkaart heeft. Twee mogelijke handen:

a.		b.	
♠ A V 7 6 2		♠ A V 7 2	
♥ V 9 2	N	♥ V 9 2	N
♦ H B 7	W O	♦ H B 7	W O
♣ B 6	Z	♣ B 9 6	Z
♠ H 8 4		♠ H 8 4	
♥ 8 6		♥ 8 6	
♦ A 9 8 2		♦ A 9 8 2	
♣ A H 10 7		♣ A H 10 7	

West	Oost	West	Oost
1♠	2♣	1♠	2♣
2SA	3♠	2SA	3♠
4♠	pas	3SA	pas

In a. is de 5-3 fit ontdekt en biedt west 4♠. In b. heeft west slechts een vierkaart schoppen en biedt hij 3SA. In bovenstaand biedverloop laat 3♠ west de keuze tussen 3SA en 4♠.

Een uitgestelde steun in een hoge kleur is altijd gebaseerd op een driekaart en nooit op een vierkaart. Voor een lage kleur ligt dat anders:

West	Oost
1♦	1♥
1♠	3♦

Oost belooft hier een vierkaart ruiten. Hij heeft de ruitens niet direct gesteund omdat hij eerst wilde kijken of er misschien ook een hartenfit was. Nu dat niet het geval blijkt doet hij een uitgesteld limietbod.

Merk op dat west in dit laatste voorbeeld geen vijfkaart ruiten beloofd heeft. Het is daarom logisch dat 3♦ een vierkaart steun garandeert. Wanneer de openaar een vijfkaart ruiten heeft getoond mag de uitgestelde steun ook op een driekaart gedaan worden:

West	Oost
1♦	1♥
2♣	3♦

Hier toont 3♦ 10-11 punten met een drie- of vierkaart ruiten.

**Tip:** Een uitgestelde steun in een hoge kleur belooft exact een driekaart mee. Een uitgestelde steun in een lage kleur belooft een vierkaart, tenzij de openaar via zijn rebid een vijfkaart getoond heeft.



Communicatie is een belangrijke factor bij afspel. Hoe beter de communicatie, hoe gemakkelijker een spel is om te spelen. Het komt echter voor dat je op het oog genoeg communicatie hebt, maar er toch wat adders onder het gras zitten. Een voorbeeld:

- ♠ 9 8 7 2      Deze schoppenkleur levert drie entrees naar de hand en is daarmee een belangrijke communicatiefactor. In een troefcontract kun je echter pas veilig in schoppen oversteken als de vijandelijke troeven zijn verwijderd. Tot die tijd zou een tegenspeler
- ♠ A H V      een hoge schoppen kunnen aftroeven en dat kost je dan een slag.

Zolang je geen troef hebt getrokken is het dus riskant om bovenstaande schoppenkleur aan te wenden voor de communicatie. Beter kun je op zoek gaan naar veiliger entrees.

Contract 6♥	♠ 9 8 7 2		Zuid moet drie klaververliezers troeven in dummy en kan dus niet beginnen met troeftrekken. Hij moet drie keer oversteken naar de hand om klaveren te troeven. Wanneer hij dat doet met schoppen gaat het mis omdat oost al snel kan troeven. Zuid moet een veiligere oversteek naar de hand creëren. Dat kan door na ♣A direct ruiten te spelen. Oost komt aan slag en speelt schoppen. Nu gaat het klaveren getroefd, ruiten getroefd, klaveren getroefd, ruiten getroefd en de laatste klaveren getroefd. Met de laatste troef van dummy wordt overgestoken naar de hand om de troeven te trekken. Hierna incasseer je ♠HV voor twaalf slagen.
Uitkomst ♠H	♥ 9 8 4 2		
	♦ V 9 8 4		
	♣ A		
♠ B 6 5 4 3		♠ 10	
♥ 3		♥ 7 6 5	
♦ H 7 5 3		♦ A B 10 2	
♣ H V B		♣ 10 7 6 5 3	
	♠ A H V		
	♥ A H V B 10		
	♦ 6		
	♣ 9 8 4 2		

**Tip:** Wanneer je in een troefcontract niet direct de troeven kunt trekken, tracht dan zo veilig mogelijk van de ene hand naar de andere hand over te steken. Oversteken met introevers is meestal veiliger dan oversteken met hoge kaarten.

Een gouden regel in het Acol systeem is dat vierkaarten van onderaf worden geboden. Dit optimaliseert de kans een 4-4 fit te vinden:

West	Noord	Oost	Zuid	♠ H 8 7
	1♣	pas	1♦	♥ V 9 8 2
				♦ H 7 6 2
				♣ 6 4

Zuid antwoordt 1♦ om in die kleur een fit te ontdekken. De hartenfit loopt niet weg; als noord een vierkaart harten heeft, biedt hij 1♥. Belangrijk is dat deze afspraak alleen geldt na een eigen opening. Na een opening van de tegenpartij en een informatiedoublet bij partner gelden hele andere principes.

West	Noord	Oost	Zuid	♠ 8 4 3
1♠	dbl	pas	??	♥ V 9 8 2
				♦ H 7 6 2
				♣ 6 4

Zuid moet antwoorden op het informatiedoublet. Hij kan kiezen tussen 2♦ en 2♥. Dat laatste is het beste. Een informatiedoublet na een 1♥ of 1♠ opening suggereert sterk een vierkaart in de andere hoge kleur. Met 2♥ heb je dus een wat grotere kans om een 4-4 fit te treffen. Bovendien betaalt 2♥ beter dan 2♦ (als je beide contracten maakt).

Er zit een groot verschil tussen bovenstaande biedverlopen. In het eerste biedverloop ben je samen op zoek naar de beste speelsoort. In het tweede biedverloop heeft je partner je met zijn informatiedoublet verzocht om een speelsoort te kiezen. Er is dus geen sprake meer van een gezamenlijk onderzoek. Jij kiest een kleur en normaliter zal hij die keuze respecteren. Om die reden is het zelfs mogelijk dat je niet je langste kleur biedt:

West	Noord	Oost	Zuid	♠ 8 4 3
1♠	dbl	pas	2♥	♥ A 9 8 2
				♦ V 10 7 6 2
				♣ 6

Hier heeft 2♥ de voorkeur boven 2♦. De kans is groot dat partner ook een vierkaart harten heeft en dan heb je een fit in de goed betalende hoge kleur.

**Tip:** *Verkiez na een informatiedoublet bij partner het bieden van een hoge vierkaart boven het bieden van een lage kleur.*

### Geen snit zonder tussenkaarten

(feb 99)

Snijden is de meest gebruikte speeltechniek aller tijden. Het is echter ook de meest *misbruikte* speeltechniek. Veel spelers snijden te pas en te onpas, zelfs als er niets te snijden valt. Neem het volgende voorbeeld:

♦ H 6	Wie hier ♦B voorspeelt om te snijden op ♦V is verkeerd bezig. Door het ontbreken van ♦10 heeft deze speelwijze tegen goede tegenstanders geen enkele zin. Als west ♦V heeft, zal hij die bijspelen op ♦B. Als oost vervolgens ♦H neemt met ♦A ben je al je honneurs kwijt zonder dat het een slag heeft opgeleverd. Nog slechter vergaat het als dit het zitsel is.
-	
♦ B 8 4 3	
♦ H 6	Na ♦B-♦5-♦6 mag oost ♦V maken. Later valt ♦H onder ♦A, zodat je geen enkele ruitenslag maakt.
♦ A 10 7 5	♦ V 9 2
♦ B 8 4 3	

De correcte aanpak van bovenstaande speelfiguur is ♦3 naar ♦H spelen. Als ♦A bij west zit wordt ♦H een slag. Verliest ♦H aan ♦A, dan kun je later vanuit noord een kleine ruiten naar de boer spelen.

**Tip:** *Speel alleen een honneur voor als je de direct onderliggende honneur ook hebt.*

## Breek niet af tot een renonce

(feb 99)

Wanneer je in de voorgespeelde kleur niet kunt bekennen moet je een kaart in een andere kleur afgooien. Dit behoort tot de moeilijkste onderdelen van het tegenspel. Bij het afgooien moet je maar liefst drie dingen in de gaten houden:

1. je mag met je afgooien geen slag(en) cadeau geven.
2. Indien mogelijk moet je partner helpen met een signaal.
3. Je moet niet zodanig afgooien dat het spel een open boek wordt voor de leider.

Met name in het kader van punt 3. is het belangrijk om niet al je kaarten van een bepaalde kleur weg te gooien. Dit geldt met name als die kleur nog helemaal niet gespeeld is. Een voorbeeld:

	♣ H 10 8 3		Zuid speelt een schoppencontract en tijdens het troeftrekken kan oost niet bekennen. Het zou nu een vergissing zijn om
♣ V 9 6		♣ 4	♣4 af te gooien. Wanneer zuid nu namelijk ♣A speelt ziet hij oost niet bekennen. Daarmee is ♣V gemarkeerd bij west en wordt die kaart er simpel uitgesneden. Wanneer oost ♣4
	♣ A B 7 5 2		vasthoudt is het na ♣A nog niet duidelijk hoe de klaverkleur verdeeld zit.

**Tip:** Gooi bij het tegenspelen nooit al je kaarten van een bepaalde kleur weg, tenzij je weet dat dit voor de leider geen relevante informatie oplevert.

## De regel van tien

(mrt 99)

Wie een lange kleur heeft, wil die kleur graag troef maken. Zonder steun bij partner is dat echter niet altijd verantwoord. Een voorbeeld:

♠ H B 8 7 4 3  
♥ 8  
♦ A H  
♣ H V 8 4

Schoppen lijkt een aardige troefkleur. Om erin te kunnen spelen moet partner echter wel iets in schoppen meebrengen. Tegenover een renonce schoppen bij partner zou je zomaar vier schoppenslagen kunnen verliezen.

Er zijn echter ook lange kleuren die zelfs zonder enige steun bij partner goed kunnen dienen als troefkleur.

♠ A H B 10 6 3	Deze schoppenkleur is zelfs speelbaar tegenover een
♥ 8	renonce. Je verliest normaliter alleen een schoppenslag aan
♦ A H 3	de vrouw.
♣ H 7 2	

Er bestaat een handig ezelsbruggetje om te bepalen of je kleur 'selfsufficient' is. Tel het aantal kaarten en het aantal honneurs in je lange kleur bij elkaar op. Kom je uit op tien of meer, dan is de kleur goed genoeg om zonder steun bij partner te dienen als troefkleur. Dit noemen we *de regel van tien*.

♠ A H B 10 6 3	
♥ 8	1♠ - 1SA
♦ A H 3	4♠
♣ H 7 2	

Deze hand telt zes schoppens met vier honneurs. Samen telt dat op tot tien. Je hebt geen steun bij partner nodig en mag dus in één keer 4♠ bieden.

♠ B	Je hebt zeven hartens en drie honneurs, wederom genoeg
♥ H V B 7 6 4 3	om de kleur zonder steun bij partner troef te maken.
♦ A H 3	
♣ B 10 6 5	

**Tip:** Tel het aantal honneurs in je lange kleur op bij het aantal kaarten dat je erin hebt. Kom je uit op tien of meer, dan is je kleur goed genoeg om ook zonder steun bij partner te dienen als troefkleur.

Bij het tegenspel hebben we vaste afspraken omtrent het bijspelen van de derde man. Als van die afspraken wordt afgeweken moet daar een reden voor zijn. Een voorbeeld:

Contract	4♠	♠ H 9 8 2
Uitkomst	♦8	♥ A H B 4
		♦ B 9 3
		♣ 9 8
	♠ 6	
	♥ 9 5 2	N
	♦ 10 8 7 5	W O
	♣ A 10 7 6 4	Z

Na zuid 1♠ - noord 4♠ start je als west met ♦8. Partner oost neemt de eerste slag met ♦A, incasseert in de tweede slag ♦H en speelt vervolgens ♣3 na, voor heer en aas.  
Hoe verder?

Partners volgorde in de ruitenkleur wijkt af van het gebruikelijke. De derde man speelt van een serie normaliter de laagste bij. Partner zou dus eerst de heer en daarna het aas hebben moeten spelen. Met de 'omgekeerde' volgorde probeert hij een boodschap over te brengen. Die boodschap is dat hij AH-sec heeft en zit te springen om een introever! Speel daarom ruiten na. Het hele spel:

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

Bij het uitkomen geldt hetzelfde principe. Daar is de normale start van ♦AH43 het aas. Met ♦AH-sec wordt uitgekomen met de heer en vervolgens het aas nagespeeld. Partner weet dan dat je een doubleton had.

**Tip:** Wanneer je bij het spelen van honneurs de normale volgorde omdraait, heb je een doubleton en wil je een introever.

## De honneur aan de korte kant

(mei 99)

De regel 'honneurs aan de korte kant eerst' wordt er vanaf de eerste cursus ingestampt. Het doel is om onnodige blokkades te voorkomen. Dat is met name aan de orde wanneer je aan de korte kant slechts twee kaarten hebt:

♥ A V 9 6 2					Wanneer je begint met ♥3 naar ♥A heb je de kleur geblokkeerd. na ♥H moet je via een andere kleur in noord kunnen komen om met de hartens verder te gaan.
-					
♥ H 3					Wanneer je drie kaarten aan de korte kant hebt speelt dot probleem niet:
♥ A V 9 6 2					Hier is er geen bezwaar tegen om te beginnen met ♥3 naar ♥A en vervolgens ♥2 naar ♥H te spelen. Je hebt immers nog een kleine harten om weer in noord te komen. De speelwijze is zelfs beter dan beginnen met ♥H. Kijk naar het volgende zitsel:
-					
♥ H 4 3					
♥ A V 9 6 2					In de tweede hartenronde zie je het 4-1 zitsel en dankzij het vallen van ♥10 ontstaat er een gemarkeerde snit tegen wests ♥B. Wanneer je ♥3 naar ♥A en ♥2 naar ♥H hebt gespeeld ben je in de goede hand aan slag om die snit direct te nemen. Wie eerst ♥H en vervolgens ♥3 naar ♥A heeft gespeeld moet eerst terug naar de hand om een harten naar de negen te kunnen spelen.
♥ B 8 7 5			♥ 10		
♥ H 4 3					
♥ H 9 6 3 2					Hier heb je twee honneurs aan de korte kant. Die moet je direct spelen, want ♥4 heb je als laatste kaart nodig om over te steken naar de lange kant.
-					
♥ A V 4					

**Tip:** Met meer dan twee kaarten aan de korte kant hoef je niet te beginnen met de honneur uit die kant. Wel moet je er voor zorgen dat je laatste kaart aan de korte kant een kleintje is.

## Pas is ook een bod

(dec 99)

Veel bridgers hebben de neiging om na een opening van de tegenpartij met een hand van 13+ punten een bod te doen. Dat is begrijpelijk maar lang niet altijd juist. Een voorbeeld:

West	Noord	Oost	Zuid	♠ 8 4	Vanwege de doubleton schoppen is het niet goed om met deze hand een informatiedoublet te geven. Een 2♦ volgbod is met zo'n slechte kleur ook niet aan te bevelen. Het beste kun je daarom passen.
		1♥	??	♥ A 6	
				♦ H 8 7 3 2	
				♣ A V 6 4	
West	Noord	Oost	Zuid	♠ B 9 8 2	Ook met deze hand is het beter om te passen. Een informatiedoublet belooft steun voor alle ongeboden kleuren.
		1♦	??	♥ 8 6	
				♦ H V 10 2	
				♣ A H 6	
West	Noord	Oost	Zuid	♠ A V 6 2	Wederom is je hand niet geschikt voor een doublet of een 2♣ volgbod. Het beste bod is pas. Dit betekent overigens niet dat je helemaal niet meer gaat bieden. Wellicht krijg je in een later stadium van het biedverloop nog een kans om je hand te vertellen:
		1♦	??	♥ V	
				♦ A 6 3	
				♣ V 10 6 4 3	
West	Noord	Oost	Zuid	♠ A V 6 2	Nu heb je de perfecte hand voor een informatiedoublet. Dat laat partner kiezen tussen klaveren en schoppen.
		1♦	pas	♥ V	
1♥	pas	2♥	dbl	♦ A 6 3	
				♣ V 10 6 4 3	

**Tip:** Na een opening van de tegenpartij kun je met 13 of 14 punten soms het beste passen. geef in ieder geval geen informatiedoublet met een doubleton of singleton in een ongeboden hoge kleur.

Het duiken van een slag die je kunt winnen is een techniek die iedere bridger in zijn bagage moet hebben. Het doel is doorgaans om de communicatie tussen de tegenspelers te verbreken:

<p>♥ 8 4</p> <p>♥ H B 9 5 2</p> <p>♥ A 7 6</p>	<p>♥ V 10 3</p>	<p>Zuid speelt 3SA met een hartenstart. Wanneer hij ♥A tweemaal ophoudt kan oost later in het spel geen harten meer terugbrengen. Zolang west niet aan slag komt blijft het verlies beperkt tot twee hartenslagen.</p>
--	-----------------	--

Belangrijk is dat je niet op de verkeerde momenten ophoudt:

<p>♥ 8 4</p> <p>♥ A B 9 5 2</p> <p>♥ H 7 6</p>	<p>♥ V 10 3</p>	<p>Wanneer zuid hier ♥H niet neemt, maken OW de eerste vijf hartenslagen!</p>
--	-----------------	---

Wie wel eens op een dergelijke manier in de fout is gegaan, zal het ophouden beperken tot azen. Dan gebruik je het wapen echter te weinig. Met sommige minder voor de hand liggende kaartcombinaties kan ophouden noodzakelijk zijn om je contract te maken. Een voorbeeld:

<p>Contract 3SA    ♠ A V 3</p> <p>Uitkomst ♥2    ♥ 7 6 5</p> <p>                  ♦ 8 7 4</p> <p>                  ♣ A V 9 3</p>	<p>Op de ♥2 start van west produceert oost ♥V. Het ligt voor de hand om te nemen met ♥H en de klaversnit te proberen.</p>
--	---

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

Wanneer ♣H mis zit zal oost harten terugspelen. Je gaat dan down als de hartenkleur zo verdeeld zit:

<p>♥ 7 6 5</p> <p>♥ A 10 8 3 2</p> <p>♥ H B 4</p>	<p>♥ V 9</p>	<p>West kan vier hartenslagen oprapen.</p>
---	--------------	--

Beter is om ♥V te duiken. Oost speelt harten door voor boer en aas. De derde harten is voor je heer. West staat nu verder buitenspel omdat oost hem niet kan bereiken. Je maakt simpel negen slagen.

N.B. Je kunt je permitteren om ♥V te duiken omdat je na het verschijnen van ♥V met ♥HB verzekerd bent van een hartenslag. Wanneer oost in de eerste slag ♥10 bijspeelt, heeft west ♥AV en moet je de slag nemen.

**Tip:** Overweeg het duiken van een slag als de tegenpartij je zwakste kleur aanvalt en het ophouden geen slag kost.

Bij bridge moet je proberen om zoveel mogelijk slagen te maken. Die slagen worden meestal gemaakt met hoge kaarten. Daar moet je dus zuinig op zijn. Wanneer je als vierde man de slag niet kunt winnen is het logisch om je laagste kaart bij te spelen. Toch is dat niet altijd het beste. Wanneer de communicatie tussen de hand en de dummy slecht is, kan het nodig zijn om een honneur onder een honneur te deponeren.

<p>♦ A 10 8 4</p> <p>♦ B 9 7 2</p> <p>♦ V 6</p>	<p>♦ H 5 3</p>	<p>West komt uit met ♦2. Je legt klein in dummy en oost wint de slag met ♦H. Het ligt voor de hand om nu ♦6 bij te spelen. Je maakt dan later ♦V. Maar wanneer je in geen van de andere kleuren de dummy kunt bereiken is dat ook de enige ruitenslag die je maakt. Je kunt immers niet bij ♦A komen. In dat geval is het slimmer om ♦V onder ♦H te gooien. Dit stelt je in staat om later ♦6 naar ♦10 te spelen. Wanneer die houdt kunt je vervolgens ♦A incasseren.</p>
---	----------------	---

Een vergelijkbaar voorbeeld:

<p>♦ A 10 6 2</p> <p>♦ H</p> <p>♦ B 7</p>	<p>Uit deze ruitenkleur kun je twee slagen halen. Dat gaat op de meest simpele manier door ♦A te nemen en ruiten na te spelen. ♦B verdrijft de vrouw en ♦10 is hoog. Deze speelwijze is echter niet goed genoeg als je nooit meer in noord komt. Toch is het ook dan mogelijk om twee ruitenslagen te maken. Speel in dummy ♦2 bij en gooi in de hand ♦B onder. Wanneer west ruiten naspeelt leg je de tien in dummy. Aangenomen dat west ♦V heeft, maak je zowel ♦10 als ♦A.</p>
---	---

Tot slot een zeer fraai voorbeeld van een deblokkade:

<p>Contract 6♥</p> <p>Uitkomst ♠B</p>	<p>♠ A 10 8 3</p> <p>♥ 8 7</p> <p>♦ H V B 10</p> <p>♣ 8 5 3</p> <p>-</p> <p>♠ V 9 2</p> <p>♥ A H V B 10 5</p> <p>♦ A</p> <p>♣ A V 7</p>	<p>West's ♠B start riekt naar een singleton. Je moet ♠A nemen om geen introever aan de broek te krijgen. Daarmee verdwijnt wel je enige entree voor de ruitenkleur. Je kunt echter een tweede entree creëren door ♠V onder het aas te gooien! Na het troeftrekken incasseer je ♦A en vervolgens speel je ♠2 naar ♠8. Oost maakt ♠H, maar ♠10 wordt de entree voor de drie vrije ruitens. Daar gaan je klaververliezers op weg.</p>
---------------------------------------	---	--

**Tip:** Overweeg het ondergooien van een honneur aan de korte kant als er sprake is van een gebrekkige communicatie.

## De sterke 1SA

(feb 00)

Een 1SA opening of 1SA volgbod belooft 15-17 punten. Een 1SA herbieding toont in de regel 12-14 punten. Dit is echter niet altijd het geval. Wanneer je partner een hand van nul kan punten is een 1SA herbieding geen zwak maar een sterk bod. Het toont 18-19 punten.

♠ H 6	West	Noord	Oost	Zuid
♥ A V 7	1♣	1♥	pas	pas
♦ A B 3	??			
♣ H B 8 7 2				

De pas van oost duidt op een zwakke hand. Wanneer je 2SA herbiedt zul je regelmatig te hoog zitten als partner 0-4 punten heeft. Een 1SA herbieding toont daarom 18-19 punten. Met 12-14 punten en eenzelfde verdeling doe je er het beste aan om te passen.

♠ H 3 2	West	Noord	Oost	Zuid
♥ A V 7				1♦
♦ H B 2	dbl	pas	1♠	pas
♣ A V 9 3	1SA			

Met je informatiedoublet heb je oost gedwongen om te bieden. Zijn 1♠ antwoord kan gebaseerd zijn op nul punten. Daarom is 1SA een sterk bod. Het toont een hand die te sterk was voor een 1SA volgbod. Ook hier zeg je met 12-14 punten pas.

**Tip:** Wanneer partner nog geen enkele kracht heeft beloofd, toont een herbieding van 1SA 18-19 punten.

## Trek niet alle troeven

(mrt 00)

In een troefcontract is het meestal verstandig om zo snel mogelijk troef te trekken. Je wilt immers niet dat de tegenstanders jouw slagen kunnen aftroeven. Het troeftrekken moet echter niet overdreven worden. Wanneer er nog slechts één hoge troef buitenboord is, hoeft die troef niet getrokken te worden.

♠ H 8 7 2	In een schoppencontract speelt de leider zo snel mogelijk ♠AH. Hierna heeft oost nog troefvrouw over.	
♠ B	♠ V 10 4	Die kaart zal een slag opleveren. Er is geen reden voor zuid om die troef te trekken. Wanneer oost met ♠V een introever maakt, is dat een slag die je altijd verloren zou hebben.
♠ A 9 6 5 3		

Wie de laatste troef toch trekt leidt soms kostbaar tempoverlies. Kijk naar het volgende spel:

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

Zuid wint de ruitenstart in de hand met ♦A en slaat ♠AH. Wanneer hij schoppen doorspeelt komt oost aan slag met ♠V. Die speelt ruiten na, voor tien en heer. Na harten voor vrouw en aas kan west ♦V en ♣A oprapen voor één down.

Beter kan zuid na de tweede schoppenronde een harten naar de vrouw spelen. West wint met ♥A en speelt ruiten voor de heer van noord. De leider incasseert ♥H en gooit op ♥B zijn derde ruiten weg. Hierdoor verliest hij geen ruitenslag en maakt hij zijn contract.

**Tip:** Stop met troeftrekken wanneer er nog slechts één hoge troef bij de tegenpartij zit.



## Wat heeft partner?

(mrt 00)

Wanneer je partner een volgbod heeft gedaan en later moet uitkomen, ligt het voor de hand dat hij met de door hem geboden kleur start. Als hij dat nalaat, zal hij daar een goede reden voor hebben.

♠ 10 9 8 4 2	West	Noord	Oost	Zuid
♥ A V B				1♠
♦ B 7	2♦	3♠	pas	4♠
♣ B 7 6	pas	pas	pas	
♠ B 3				
N ♥ 9 8 7 5 4 2				
W O ♦ 9 4				
Z ♣ A 10 4				

Na dit biedverloop komt west uit met ♣9. "Waarom start partner niet met ruiten?" is de eerste vraag die je jezelf moet stellen. Met ♦AHxxx(x) of ♦HVxxx(x) ligt een ♦A of ♦H start voor de hand. Waarschijnlijk heeft partner ♦AVxxxx. Van een dergelijk bezit is een ruitenstart minder verstandig. In dat geval moet jij door de ♦H van zuid heen spelen. Neem de slag met ♣A en speel ♦9 na. Het hele spel:

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

West maakt ♦AV en kan het contract downspelen door een derde maal ruiten te spelen. Dat stelt jou in staat om de dummy te overtroeven met ♠B.

Rest de vraag of de ♣9 start geen singleton had kunnen zijn. Het antwoord is nee. In dat geval heeft zuid immers een zeskaart klaveren!

**Tip:** Wanneer partner niet in een door hem geboden kleur uitkomt heeft hij meestal een vork in die kleur.

## Verlies je slagen vroeg

(apr 00)

Men zegt wel eens dat het verschil tussen een goede en een slechte speler aan het slagverloop valt af te lezen. Een slechte speler maakt in 3SA de eerste acht slagen alvorens de laatste vijf slagen af te slaan. Een goede speler verliest de eerste vier slagen en maakt daarna de rest! Deze wijsheid illustreert hoe belangrijk het is dat je als leider begint met het ontwikkelen van slagen. Pas als je voldoende slagen hebt voor je contract kun je aan het incasseren van die slagen gaan denken. Een voorbeeld:

Contract 3SA	♠ V 9 8 4 2	In 3SA is de leider na de hartenuitkomst direct zijn enige dekking in die kleur kwijt. Een onervaren leider zou nu wel eens in paniek kunnen raken en snel zijn slagen in klaveren en ruiten gaan oprapen. Hij maakt dan vier ruitens, drie klaveren en ♥A.
Uitkomst ♥H	♥ A	Wanneer zuid uiteindelijk schoppen speelt komt west aan slag met ♠A. Hierna kunnen OW drie harten-slagen en ♣B oprapen, genoeg voor één down.
	♦ A H 3 2	Een meer ervaren leider telt acht vaste slagen en herkent schoppen als de werkkleur waarin een negende slag kan worden ontwikkeld.
	♣ V 9 6	Hij speelt direct een kleine schoppen naar de heer.
♠ A B 10 6 3	♠ 5	West komt aan slag met ♠A en OW rapen drie hartens op. Hierna is de rest echter voor leider zuid: 3SA contract.
♥ V B 10 2	♥ H 9 6 5	
♦ 9	♦ 10 8 7 5	
♣ 7 5 3	♣ B 10 8 2	
	♠ H 7	
	♥ 8 7 4 3	
	♦ V B 6 4	
	♣ A H 4	

**Tip:** Begin met het ontwikkelen van de werkkleur. Pas daarna mag je je vaste slagen oprapen.

## Langste kleur eerst?

(mei 00)

Bij het openen en het antwoorden begin je in principe met het bieden van je langste kleur. Het is echter verstandig om een stap vooruit te denken en te anticiperen op je tweede bod. Wanneer je door het bieden van je langste kleur later in de problemen kunt komen, valt het te overwegen om eerst een minder lange kleur te bieden.

1♣ - ??  
♠ H V 9 7 2  
♥ V 8 6 5 4 3  
♦ B 8  
♣ -

Met zes hartens en vijf schoppens ligt het voor de hand om 1♥ te antwoorden. Dat kan echter later in het biedverloop problemen opleveren:

1♣ - 1♥  
2♣ - ??  
♠ H V 9 7 2  
♥ V 8 6 5 4 3  
♦ B 8  
♣ -

In deze situatie is 2♠ een reverse van de antwoordende hand en mancheforcing. Daar ben je te zwak voor. Je zult dus 2♥ moeten herbieden. Je loopt nu wel het risico dat er een betere schoppenfit gemist wordt.

Het valt te overwegen om met bovenstaande hand 1♠ te antwoorden. Je kunt dan in je volgende biedbeurt 2♥ herbieden. Wanneer je daarna nog een keer harten biedt, zal partner denken dat je een 5-5 hoog hebt. Dat is niet zo ver bezijden de waarheid.

Hetzelfde probleem kan bij de opening spelen:

♠ 6  
♥ A H B 7 2  
♦ H 10 8 6 4 3  
♣ B  
1♦ - 1♠  
??

2♥ is een reverse en belooft 16+ punten. met name wanneer er sprake is van een misfit bestaat het gevaar dat je veel te hoog komt. Het is beslist geen slechte tactiek om met 1♥ te openen en 2♦ na te bieden.

**Tip:** Wanneer je bij twee langere kleuren (5-6) door het bieden van je langste kleur later in de problemen kunt komen, valt het te overwegen om eerst de minst lange kleur te bieden.

## Starten is luisteren

(mei 00)

Het biedverloop dient in grote mate bepalend te zijn voor de keuze van de uitkomst. Starten doe je dus niet alleen met je ogen maar ook met je oren. Een voorbeeld:

♠ V 7 2	West	Noord	Oost	Zuid	Wat start je van deze weinig inspirerende collectie?
♥ 9 8 4 3				1SA	
♦ B 10 2	pas	2♣	pas	2♥	
♣ B 10 2	pas	3SA	pas	pas	
	pas				

In harten, je enige vierkaart, zit gezien het 2♥ bod van zuid weinig brood. Ook schoppen is niet aantrekkelijk. Noord heeft geen vierkaart harten, maar wel 2♣ (Stayman) geboden. Er komt vrijwel zeker een vierkaart schoppen in dummy. De keuze gaat dus tussen de lage kleuren. Welke wordt het? Er is één subtiele aanwijzing dat ruiten beter is dan klaveren. Partner heeft op 2♣ de kans gehad om via een uitkomstdoublet om een klaverstart te vragen. Met een goede vijfkaart klaveren had hij dat vast wel gedaan. Wie zijn zinnen heeft gezet op het downspelen van het contract moet daarom met ♦B starten. In die kleur heb je verreweg de beste kans om een goede vijfkaart bij partner te treffen.

♠ 10 8 4  
♥ A 2  
♦ H V 9 6 5  
♣ 9 6 4  
Als oost deze hand heeft levert ♦B de jackpot op. Doordat ♦A direct verdreven wordt maakt de verdediging op ♥A en vier ruitenslagen.

**Tip:** Analyseer het biedverloop alvorens een uitkomstkaart te kiezen. Tracht ook de 'verborgen informatie' er uit te zeven.

## Houd uw partner in ere

(jun 00)

Bij het tegenspel moet een partnership zo goed mogelijk trachten samen te werken. De tegenspelers moeten als het ware gezamenlijk een plan trekken om het contract down te spelen. Wanneer beide tegenspelers hun eigen plan maken gaat het mis. In dat kader is het verstandig om de kleur terug te spelen die je partner is uitgekomen. Een voorbeeld:

♠ A 8 6 3	West	Noord	Oost	Zuid
♥ H V 3		1♣	pas	1♠
♦ 8 7	pas	2♠	pas	4♠
♣ H B 10 4	pas	pas	pas	
N				
W O				
Z				

♠ 10 7  
♥ A 9 6  
♦ 10 6 3  
♣ A 9 8 5 2

Tegen 4♠ komt west uit met ♣6. De leider legt ♣B in dummy en je wint de slag met ♣A. Wat speel je na? Klaveren oogt niet aantrekkelijk, maar is toch het beste. Ondanks de 1♣ opening in noord is partners uitkomst op klaveren gevallen. Kennelijk denkt hij in die kleur slagen te kunnen ontwikkelen. De uitkomst moet dus gebaseerd zijn op een korte kleur. Wanneer west een singleton klaveren heeft kan het contract worden downgespeeld via ♣A, klaveren getroefd, harten voor het aas en nogmaals klaveren getroefd.

**Tip:** *Speel partners uitkomstkleur terug. Wijk alleen af van deze regel wanneer je zeker weet dat een switch beter is.*

## Hou op!

(sep 00)

Hebt u dat nou ook altijd? Je moet een 3SA contract spelen en de tegenpartij begint feilloos met het aanboren van je zwakste kleur. In dat geval kan het goed zijn om de eerste slag niet te nemen. Een voorbeeld:

♠ 6 4	Wanneer je ♠ direct neemt, raak je vier schoppen-slagen kwijt zodra je van slag gaat. Beter is om zowel de eerste als de tweede schoppen te duiken. Pas de derde schoppen neem je met het aas. Oost kan west nu niet meer met schoppen bereiken. Dit betekent dat je alleen vier schoppen-slagen verliest als west met een andere kleur aan slag komt.
♠ H B 9 7 3	♠ V 10 5
♠ A 8 2	

Ook met een dubbele dekking kan ophouden een goede tactiek zijn:

♠ 8 3 2	Zuid speelt 3SA en west komt uit met ♠4. Zie wat er gebeurt als je de eerste schoppen neemt en klaveren speelt. Oost komt aan slag met ♣H en speelt ♠9 terug. Wanneer je duikt neemt west over met ♠10 om de kleur vrij te spelen. Aan slag met ♣A kan west drie schoppen-slagen oprapen voor één down.
♥ A 10	♠ B 9
♦ A H 3	♥ V 9 5 4 2
♣ V 10 8 7 4	♦ V 9 7 4
♠ V 10 7 5 4	♣ H 6
♥ 8 7 6	
♦ 8 6 5	
♣ A 5	
♠ A H 6	
♥ H B 3	
♦ B 10 2	
♣ B 9 3 2	

Leuk is deze variant:

♠ 8 3 2	Je speelt 3SA met een ♠4 start. Wanneer oost in de eerste slag ♠H bijspeelt kun je wederom het beste duiken! Speelt oost echter ♠B bij, dan moet je nemen met de vrouw.
♥ A 10	Duiken kost dan namelijk een slag (west heeft immers ♠H).
♦ A H 3	
♣ V 10 8 7 4	
-	
♠ A V 6	
♥ H B 3	
♦ B 10 2	
♣ B 9 3 2	

**Tip:** *Overweeg in een SA-contract de eerste slag te duiken als de tegenpartij in je zwakste kleur uitkomt. Vergewis je er echter wel van dat duiken geen slag kost.*

Wanneer je in een troefcontract een snit neemt, doe je dat gewoonlijk in een poging een verliezer in de betreffende kleur weg te werken. Soms is het echter noodzakelijk om te snijden in een kleur waarin je geen verliezers hebt. Een voorbeeld:

♠ V 10		Je speelt een hartencontract en dit is je schoppen-bezit. Het ligt nu niet bepaald voor de hand om te gaan snijden op ♠B. Toch kan dat wel eens het beste speelplan zijn:
-		
♠ A H 6 4		
♠ V 10		Je speelt 4♥ met een ♦V start. Oost neemt met ♦A en switcht accuraat naar klaveren. OW rapen twee klaverslagen op en spelen dan weer ruiten, voor jouw heer.
♥ V B 6 5 3		
♦ 8 7 3 2		
♣ B 9		
-		Hoe verder?
♠ A H 6 4		
♥ A H 9 8		
♦ H 6 4		
♣ V 7		

Je bent drie slagen kwijt en dreigt nog een ruitenslag te verliezen. Wanneer je na het troeftrekken de drie hoge schoppens incasseert kun je in noord één ruiten weggoeien, maar dat is niet genoeg. Je verliest altijd nog een ruitenslag.

De schoppensnit vormt hier de enige maakkans. Speel vanuit zuid een kleine schoppen naar de tien. Wanneer die houdt kun je ♠V incasseren, oversteken naar de hand en op ♠AH de derde en vierde ruiten weggoeien. Je derde ruiten kun je vervolgens in dummy troeven.

Wat als ♠10 verliest aan de boer van oost? Dan verlies je mogelijk nog een ruitenslag voor twee down. Daarom is deze snit het beste te beschrijven als een wanhoopssnit!

**Tip:** *Probeer een snit in een kleur waarin je geen verliezers hebt als het je enige kans is om van een verliezer in een andere kleur af te komen.*

## Rondeforcing

(dec 00)

Wanneer partner een bod doet waarop je niet mag passen noemen we dat *rondeforcing*. In de regel gaat het dan om biedingen die ongelimiteerd zijn. Na een 1♣ opening is een 1♥ antwoord bijvoorbeeld rondeforcing. Partner kan 6 of 16 punten hebben. In de tweede biedronde zijn minder biedingen rondeforcing:

West	Oost	De 2♣ herbieding van west is niet forcing. Met een minimaal antwoord van 6-7 punten mag oost passen.
1♥	1♠	
2♣		

Na een two-over-one liggen de zaken iets anders. Nu heeft de antwoorder minstens tien punten beloofd. In dat geval is het logisch dat een nieuwe kleur weer wel rondeforcing is:

♠ A 2		Een sprong naar 3♦ belooft serieuze overwaarde. Aangezien je die niet hebt, herbied je 2♦. Tegenover een partner met 10+ punten wil je echter wel een manche spelen. Een goede afspraak is om 2♦ hier als rondeforcing te spelen.
♥ H B 7 6 3	1♥ - 2♣	
♦ A V 8 2	2♦	
♣ B 6		

**Tip:** *Speel na een two-over-one het bieden van een nieuwe kleur als rondeforcing. Partner mag er niet op passen.*

In bridge is de snit de meest toegepaste speelfiguur. En toch wordt er soms nog niet vaak genoeg gesneden! Dat geldt met name wanneer er in een troefcontract een singleton in het spel is. Kijk naar het volgende spel:

♠ V B 6 3	Tegen 4♠ start west met ♦5. Veel leiders zullen nu vanwege de singleton ruiten in de hand geneigd zijn om geen snit te proberen. Zij nemen ♦A en trekken de troeven. Dat levert minstens tien slagen op; je verliest hooguit twee hartens en een klaveren. Toch is het beter om ♦V te leggen. Wanneer die houdt kun je op ♦A een harten weggoeien en maak je een (extra) overslag. Wat als ♦H mis zit? Je verliest dan onnodig een ruitenslag. Op ♦A kun je echter nog steeds een harten-verliezer wegwerken. Je verliest dus een ruiten en een harten in plaats van twee hartens, een verwisseling van slagen. De snit kan alleen maar opleveren en is dus 'gratis'.
♥ B 8 4 3	
♦ A V 7	
♣ A B	
-	
♠ A H 10 9 2	
♥ A 7 6	
♦ 2	
♣ V 7 6 5	

**Tip:** Met een singleton tegenover een vork kun je in een troefcontract de snit wagen als er op het aas een verliezer in een andere kleur weg kan.

## De positieve pas

(feb 01)

Een informatiedoublet toont openingskracht en lengte in de ongeboden kleuren. Het vraagt partner om een keuze te maken uit de ongeboden kleuren. Als partner heb je dus min of meer biedplicht.

West	Noord	Oost	Zuid	♠ 8 6 2
1♥	dbl	pas	??	♥ 9 8 6 4 3
				♦ V 8 2
				♣ B 6

Hoe verleidelijk het ook is, een pas is uit den boze met deze hand. West mag dan 1♥ gedoubleerd spelen en zal dat hoogstwaarschijnlijk maken. Dat levert jou een slechte score op.

Wat dan? Maak een keuze uit de ongeboden kleuren! Met een heel zwak spel is het verstandig om zo laag mogelijk te blijven. Bied 1♠. 1SA is minder goed, want dat belooft 6-9 punten met een hartendekking.

Mag je dan nooit passen op een informatiedoublet van partner? Jazeker wel! Je zegt pas wanneer je denkt dat er met het gedoubleerd tegenspelen van 1♥ veel punten vallen te verdienen:

West	Noord	Oost	Zuid	♠ A 6 2
1♥	dbl	pas	??	♥ V B 10 9 8
				♦ 10 8 2
				♣ B 6

Met deze hand komt een pas in aanmerking. Partner heeft openingskracht en jij hebt drie zekere troefslagen plus ♠A. De kans is groot dat 1♥ down gaat.

**Tip:** Pas alleen op een informatiedoublet van partner als je verwacht dat het contract (veel) down gaat.

## Bang voor introevers?

(mrt 01)

Een leider die bang is voor introevers zal direct alle troeven bij de tegenpartij willen verwijderen. Wanneer de tegenspelers troefaas hebben is dat echter niet mogelijk. In dat geval moet je trachten te voorkomen dat de tegenspeler met troefaas de eerste ronde neemt. Hoe meer troeven er uit zijn, hoe kleiner de kans op een introever.

♠ H 9 3 2	West	Noord	Oost	Zuid
♥ V 9				1♠
♦ V 6 5	pas	3♠	pas	4♠
♣ A 10 9 2	pas	pas	pas	

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

West komt uit met ♦ 10 en oost speelt ♦ 7 bij. Gezien die laatste kaart is ♦ 10 beslist geen singleton (oost speelt van 98743 de drie bij), maar het is wel mogelijk dat west 'per ongeluk' in de singleton van zijn partner is gestart. In dat geval dreigt een min of meer toevallige introever je contract tot zinken te brengen.

Dat gebeurt als west de eerste troefronde wint en ruiten doorspeelt. Je moet dus trachten om west te verleiden ♠ A niet direct te nemen. Dat kun je het beste doen door ♠ B voor te spelen. Hiermee suggereer je dat je van plan bent om te gaan snijden op de vrouw. Met ♠ Ax zal west nu vlot een kleintje leggen. En dan is oosts kans op een introever vervlogen!

**Tip:** Wanneer je wilt voorkomen dat je linkertegenstander een aas neemt, speel dan (met de heer in dummy) van vrouw-boer de boer voor uit de hand.

## Bezint eer ge ... signaleert

(apr 01)

"Signaleren is een kunst" is een bekend citaat van oud-wereldkampioen Hans Kreijns. En inderdaad is signaleren geen mechanische bezigheid. Een signaal moet altijd worden gegeven in de context van het hele spel. Een klassiek voorbeeld:

♠ H 3 2	West	Noord	Oost	Zuid
♥ 8 7 6		1♦	pas	1♠
♦ A V B 2	pas	1SA	pas	2♠
♣ H B 6	pas	pas	pas	

  

N	♠ B 7
W O	♥ A 9 5 2
Z	♦ 10 8 6
	♣ A V 10 3

West komt uit met ♥ H. Welke harten speel je bij? Wie alleen naar zijn hartenbezit kijkt zal geneigd zijn om aan te signaleren met ♥ 9. Maar wil je wel dat partner harten doorspeelt? Eigenlijk zou je hem toch liever naar klaveren zien switchen. En dat is waarschijnlijk wat hij zal doen als je de hartens afsignaleert. In de ruitenkleur valt immers weinig te halen. Het hele spel:

♠ H 3 2	Alleen als west in slag twee klaveren speelt kunnen OW zes slagen maken.
♥ 8 7 6	
♦ A V B 2	
♣ H B 6	

  

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

  

♠ A 10 9 8 5 4
♥ B 10 3
♦ H
♣ 8 5 2

**Tip:** Kijk bij het signaleren niet alleen naar je bezit in de uitgekomen kleur.

Wanneer je als tegenspeler in een troefcontract in de dubbele renonce speelt, kost dat bijna altijd een slag. De leider kan aan de ene kant troeven en aan de andere kant een verliezer weggooien. In zijn algemeenheid moet dit tegenspel dus ten sterkste worden ontraden. Een enkele keer kan het echter goed zijn om in de dubbele renonce te spelen. De kunst is natuurlijk om te herkennen wanneer dat het geval is. Dat is alleen mogelijk als je een hand uittelt. Een voorbeeld:

♠ A 3 ♥ H V 7 6 ♦ A 8 2 ♣ H 8 7 4  ♠ H V B 9 8 4 2 ♥ 5 4 ♦ 9 6 ♣ B 3	N W O Z	West Noord Oost Zuid	3♠ pas pas 4♠ 6♥ pas pas 5♣ pas
--	---------------	-------------------------------	---

Tegen 6♥ kom je uit met ♠H. De leider neemt met het aas en trekt de troeven in twee rondjes, waarbij oost tweemaal bekent. Dan speelt zuid ♦H, ruiten naar het aas en ruiten getroefd. Daarna gaat hij met ♠10 van slag. Je neemt met de boer en ziet partner nog bekennen. Wat speel je na?

De keuze gaat tussen schoppen in de dubbele renonce of ♣B. Het eerste lijkt uitermate onaantrekkelijk. Het is echter nuttig om na te gaan hoe de zuidhand er precies uitziet. Via goed tellen weet je dat hij begonnen is met twee schoppens, twee ruitens en vijf hartens. Hij heeft dus een vierkaart klaveren. Wanneer zuid ♣AVxx heeft kan het contract niet down, dus moet je hopen op ♣V bij partner. Wie ♣B naspeelt zet die kaart op snit:

♠ A 3 ♥ H V 7 6 ♦ A 8 2 ♣ H 8 7 4  ♠ H V B 9 8 4 2 ♥ 5 4 ♦ 9 6 ♣ B 3	N W O Z	♠ 7 6 ♥ 9 3 ♦ V B 7 5 4 3 ♣ V 9 2	Zuid kan ♣B nemen met de heer en een klaveren naar de tien spelen. Hij verliest geen klaverslag en maakt zijn slem. Schoppensspel in de dubbele renonce is daarentegen onschadelijk. De leider kan troeven in dummy en in de hand een klaveren afgooien, maar blijft nog steeds met een klaververliezer zitten.
--	---------------	--	--

**Tip:** *Speel nooit in de dubbele renonce, tenzij je zeker weet dat de leider geen verliezer kan wegwerken.*

**Spaar je entree**

Een entree is een kaart waarmee je van de ene hand naar de andere kunt oversteken. Wanneer je aan één kant weinig entrees hebt, moet je daar zuinig mee omspringen. Wie zich dat realiseert zal de valstrik van het automatisch bijspelen in slag één weten te vermijden:

♠ V 10 7 ♥ A 8 7 4 ♦ A 10 4 2 ♣ H 3  -  ♠ 9 8 2 ♥ H 3 ♦ 7 6 5 ♣ V B 10 9 2	Veel spelers zouden direct na het opengaan van de dummy op de 'automatische piloot' een kleine harten laten bijspelen. Zij gaan waarschijnlijk down. Kijk namelijk hoe het verder gaat. ♥V is voor de heer en de leider speelt klaveren naar de heer. Die houdt. De volgende klaveren is voor vrouw en aas. ♣B109 zijn nu vrij, maar de leider kan er niet meer bijkomen. Als OW geen klaveren meer spelen maakt hij slechts één klaverslag. Winnend is om de uitkomst in dummy te nemen met ♥A. Dan speel je ♣H voor. Als OW duiken vervolg je met een klaveren naar de vrouw. Zodra OW harten spelen kom je met ♥H in de hand aan slag voor het incasseren van ♣B109. Je maakt minstens zeven slagen.
--	--

**Tip:** *Wees zuinig op je entrees in de zwakke hand.*

Bij hoog competitief bieden moet er regelmatig een afweging worden gemaakt tussen de tegenpartij laten spelen (eventueel gedoubleerd) en doorbieden. Bij deze afweging speelt de kwetsbaarheid een belangrijke rol. Down gaan is kwetsbaar duurder dan niet kwetsbaar. De tegenpartij laten spelen is dus met name aantrekkelijk als ze kwetsbaar zijn (mits ze down gaan). Kwetsbaar tegen niet levert het zelf maken van een manche meestal meer op dan het doubleren van de tegenpartij.

Dit gegeven is met name van belang bij preëemptief bieden, zeker ook voor de 'zwakke partij'. Wie preëemptief opent steekt zijn nek uit met het risico om gedoubleerd down te gaan. Wanneer de tegenpartij de keuze heeft tussen doubleren en doorbieden zullen ze naar de kwetsbaarheid kijken. Ben je als preëemptieve openaar kwetsbaar, dan is doubleren interessant. De meest onaantrekkelijke kwetsbaarheid om te doubleren is de situatie waarin de tegenpartij kwetsbaar is en jij als preëmptor niet. In dat geval moet het gedoubleerde contract maar liefst vier down om meer punten te scoren dan een kwetsbare manche. Om die reden word je bij deze kwetsbaarheid maar zelden voor straf gedoubleerd. Integendeel, vaak laten de kwetsbare tegenstanders zich door de preëemptieve opening (of het preëemptieve volgbod) opjagen naar grote hoogten. Die kwetsbare manche mag niet gemist worden. Niet kwetsbaar tegen kwetsbaar werkt een preëemptief bod dus vaak als een rode lap op een stier!

Deze wetenschap behoort van invloed te zijn op je preëemptieve bieden. Wedstrijdbridgers houden zich kwetsbaar keurig aan de algemeen geldende regels voor een preëmpt: een goede zevenkaart met voldoende speelkracht om hooguit twee of drie down te gaan. Niet kwetsbaar tegen kwetsbaar gaan daarentegen alle remmen los. Dan kun je best een minder solide kaart hebben:

(1♣) - ??  
 ♠ 7 6  
 ♥ 3  
 ♦ V 10 8 7 4 3 2  
 ♣ H 8 2

Kwetsbaar komt het met deze hand niet in aanmerking om na een 1♣ opening rechts 3♦ te volgen. De ruitenkleur is veel te slecht. Bij gunstige kwetsbaarheid zullen veel spelers toch maar 3♦ proberen. Het kan het bieden van de tegenpartij fors verstoren en de kans dat je gedoubleerd wordt is aanzienlijk minder

groot dan na een kwetsbare preëmpt. Met een goede ruitendeckking zal de speler achter je meestal voor 3SA (de kwetsbare manche) opteren.

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

Je mag openen. Kwetsbaar is deze hand een opgelegde pas. Niet kwetsbaar tegen kwetsbaar zijn er echter veel spelers te vinden die 3♣ zouden openen. OK, je hebt een klaveren te weinig. Met de preëmpt zet je echter wel de tegenpartij voor het blok. En wederom is het weinig aantrekkelijk om te

doubleren. Wanneer ze dat toch doen mag je drie down, mits er een manche voor hen in zit.

**Tip:** *Kijk naar de kwetsbaarheid wanneer je een preëemptieve actie overweegt. Bij gunstige kwetsbaarheid (niet tegen wel) kun je je aanzienlijk meer permitteren dan bij andere kwetsbaarheden.*



Iedereen heeft het wel eens meegemaakt. Je vraagt azen en partner geeft keurig aan hoeveel hij er heeft. Vervolgens bied je vijf in de afgesproken troefkleur. Vervolgens biedt hij nog de zesde! Dis is absoluut uit den boze. Een bod van vijf in de troefkleur is een stopbod, waarmee je aangeeft dat er niet voldoende azen aanwezig zijn om een slembod te rechtvaardigen. Partner mag die beslissing nooit of te nimmer overrulen. Degene die azen vraagt is de captain van de bieding, die bepaalt hoe hoog er geboden moet worden. Andersom geldt dit natuurlijk ook. Wanneer partner na het azen vragen onder slem afstopt mag jij niet alsnog naar slem gaan. Je dient zijn beslissing te respecteren, zelfs als je een prachtkaart hebt:

West	Noord	Oost	Zuid	♠ H 10 7 2
			1♦	♥ 6
pas	1♠	pas	3♠	♦ A H V 9 2
pas	4SA	pas	5♦	♣ H 7 2
pas	5♠	pas	??	

Voor je 3♠ bod heb je een schitterende hand. Het 5♠ bod van partner is echter 100% een eindbod. Kennelijk zijn er twee azen buitenboord. Je moet dus passen.

Een uitzonderingssituatie is de volgende:

West	Oost	Wanneer OW een moderne vorm van Blackwood spelen, waarbij 5♣ nul of drie azen aangeeft, mag oost doorbieden als hij drie azen heeft.
1♥	4♥	West anticipeert namelijk op de variant met nul azen. Het is ondenkbaar dat west azen vraagt en tegenover drie azen niet naar slem wil.
4SA	5♣	
5♥	??	

**Tip:** Na het antwoord op Blackwood is een bod van vijf in de troefkleur een eindbod.

### Conventieverdwazing

(sep 01)

Bij bridge mag je zoveel biedafspraken maken als je wilt. Veel spelers maken daar gretig gebruik van. Zij bedenken ingenieuze oplossingen voor moeilijke biedsituaties. De systeemkaart staat dan volgepriegeld met allerlei conventies en gadgets. Dit biedt echter geen enkele garantie op betere resultaten. Om te beginnen moeten al die conventies en speciale afspraken op het juiste moment worden opgediept uit het geheugen. Dat valt soms niet mee. De spelers die Nederland vertegenwoordigden op de Europese kampioenschappen kunnen daarover meepraten.

♠ 10		♠ 8 6 5
♥ A 9 6 5 4 2	N	♥ -
♦ H V 2	W O	♦ A 6 5
♣ H 5 4	Z	♣ A V B 9 8 7 6

West	Oost
1♥	2♣
2♥	3♣
4♦	4♥
4♠	5♦
7♣	pas

Tegen Portugal bereikte Nederland groot slem met een aas buitenboord. Het biedverloop was een soort Babylonische spraakverwarring. West bedoelde 4♦ als azen vragen met klaveren als troefkleur. Deze conventie (het bod boven vier in de troefkleur is azen vragen) gaat door het leven als Kickback Blackwood. Helaas zat oost op een andere golfengte. Die dacht dat 4♦ een controlebod was en deed op zijn beurt met 4♥ ook een controlebieding. West dacht dat zijn partner met 4♥ nul of drie azen aangaf en vroeg verder met 4♠. Oost deed nog een controlebieding met 5♦, wat volgens west troefvrouw plus een heer aangaf. West bood nu vol vertrouwen 7♣. Een seconde later zag hij zuid met ♠A uitkomen. Au!

Ook op het volgende spel deed zich een catastrofe voor.

West	Noord	Oost	Zuid	♠ A B 10 6 5
			1♦	♥ H B
2♣	2♦	5♣	5♦	♦ A H 10 9 5 2
pas	pas	dbl	rdbl	♣ -
6♣	pas	pas	6♦	
dbl	pas	pas	rdbl	
pas	pas	pas		

Zuid was na het steunbod van zijn partner vol vertrouwen dat hij een hoog ruitencontract kon maken. Helaas beloofde het 2♦ bod volgens afspraak geen ruitensteun, maar hartenlengte! 6♦ ging geredoubleerd één down, zodat ook deze vergissing uitermate kostbaar bleek.

**Tip:** Maak geen biedafspraken die in de praktijk moeilijk te onthouden zijn. Ook met een eenvoudig biedsysteem kun je goede resultaten boeken.

Tegenspelers moeten elkaar helpen. In de regel doen ze dat met signaleren. Signaleren doe je in principe zo duidelijk mogelijk. Wanneer je aan wilt signaleren speel je de hoogste kaart bij *die je kunt missen*. Dat laatste is van groot belang, zoals geïllustreerd wordt door het volgende voorbeeld:

♥ B 7 4 3		♥ V 9 5 2	Stel dat partner tegen 3SA uitkomt met ♥A. Dat belooft in principe ook het bezit van ♥H. Er is dus alle reden om aan te signaleren. Met ♥9 kun je een zeer duidelijk aansignaal geven. Toch is dat niet goed. Kijk naar het volgende zitsel:
-			
♥ B 7 4 3		♥ V 9 5 2	Wanneer je in de eerste slag ♥9 bijspeelt zal partner zeker met harten vervolgen. Na ♥H is dit over:
♥ A H 8	-	♥ V 9 5 2	
♥ 10 6		♥ B 7	
	♥ 8	♥ V 5	
		♥ -	

In de derde hartenronde dekt de leider ♥8 met de boer. Jouw ♥5 is vervolgens lager dan noords ♥7.

De harde conclusie moet luiden dat je met ♥9 een slag hebt 'weggesignaleerd'. Wanneer je in bovenstaande figuur nog ♥V9 hebt maak je immers twee hartenslagen. Om die reden moet je in de eerste slag aansignaleren met ♥5 en hopen dat partner deze kaart kan 'lezen' als aansignaal.

Het wegsignaleren van een slag wordt in Bridgebargoens het 'dihatik' (verbastering van 'die had ik') signaal genoemd. Nog een voorbeeld van een dihatik-signaal:

♥ H 9 3		♥ A V 10 4 2	West kan in een SA-contract niet meer bekennen en gooit ♥10 weg. Dat is weliswaar een ondubbelzinnig aansignaal, maar ook erg duur. Wanneer west nu ♥B voorspeelt kan de leider dekken met de heer en daarmee voorkomen dat OW de hartenkleur oprullen; ♥9 wordt immers een slag.
♥ B 5	-		
♥ 8 7 6			

In bovenstaande situatie doet oost er verstandiger aan om geen aansignaal in harten te geven. Beter is om een andere kleur af te signaleren. Hopelijk kan partner op basis van dat signaal de ♥B switch vinden.

**Tip:** Geef geen aansignaal als dat een slag kost.

Een belangrijk doel bij het bieden is het vinden van de juiste speelsoort. Wanneer er een fit is gevonden moet je dat partner laten weten. Na een 1♥ of 1♠ opening dien je met een vierkaart fit direct te steunen. Een enkelvoudige verhoging naar 2♥/♠ belooft 6-9 punten en een sprongbod naar 3♥/♠ 10-11 punten. Met sterkere handen mag je direct naar de manche. Bij een fit in een lage kleur ligt het allemaal iets anders. In dat geval steun je pas op het moment dat je zeker weet dat er geen fit in een beter betalende hoge kleur is. Direct steunen doe je dus alleen als je geen vierkaart in harten of schoppen hebt.

1.	♠ A 7 6	2.	♠ A 7 6 2
1♦ - ??	♥ 8 4	1♦ - ??	♥ 8 4
	♦ H B 7 6		♦ H B 7 6
	♣ V 10 8 2		♣ V 10 8

Met hand 1. is 3♦ het correcte bod. Je toont een ruitenfit en 10-11 punten. In 2. heeft het bieden van de schoppenkleur de voorkeur. Voor het geval partner ook een vierkaart schoppen heeft bied je 1♠.

Interessant wordt het met handen van 12+ punten. Dan komt het steunen van partners lage kleur helemaal niet meer in aanmerking.

1♣ - ??	♠ A 7 6	Na een 1♥ of 1♠ opening kun je met 14 punten (en een vierkaart steun) direct naar 4♥/♠ verhogen. Na 1♣ (of 1♦) is dat een stuk minder aantrekkelijk. 4♣ is immers geen manche. Je kunt dan nog beter 5♣ bieden. Dat is echter wel weer erg hoog. Met een fit in een lage kleur is 3SA de meest aantrekkelijke manche. Dat is met deze hand dan ook het beste bod.
	♥ H 8	
	♦ A B 7	
	♣ V 9 8 7 2	

**Tip:** Bied na een 1♣ of 1♦ opening van partner nooit 4♣ of 4♦. Dat bod levert geen manchepremie op en gaat bovendien 3SA voorbij.

Een gewaarschuwd man ...

Samen met je partner produceer je het volgende biedverloop:

Noord	Zuid	Stel nu dat dit contract in de uitpas door west wordt gedoubleerd. Wat is dan de eerste gedachte die bij je opkomt? Juist: "Het troefzitsel zal wel niet al te jofel zijn". Vervolgens dien je je speelplan aan die veronderstelling aan te passen. Stel je hebt de volgende troefkleur:
1♣	1♠	
1SA	3♠	
4♠	pas	

♠ B 9	De normale aanpak van deze schoppenkleur is om vanuit dummy voor te spelen. Na het strafdoublet op 4♠ komt dat niet langer in aanmerking. De kans is uitermate groot dat west ♠H1084 of zelfs ♠H10864 heeft. In dat geval is een andere aanpak succesvoller: speel vanuit zuid een kleine schoppen en leg in noord de negen! Dit snijdt de veronderstelde ♠10 bij west eruit. Een gewaarschuwd man telt voor twee!
-	
♠ A V 7 5 3 2	

**Tip:** Houd in een gedoubleerd troefcontract rekening met een slecht troefzitsel en probeer op basis van die aanname een winnend speelplan te bedenken.

Signaleren krijgt iedere bridge met de paplepel ingegoten. Het is een belangrijk instrument voor goed tegenspel. Signaleren heeft echter alleen zin als de partner daadwerkelijk op de signalen let en er zijn voordeel mee doet. Heel vaak schort het daar aan.

<p>♦ <u>A</u> H 7 6 5</p> <p>♦ <u>3</u></p>	<p>♦ B 9 <u>2</u></p> <p>♦ <u>4</u></p>	<p>Je komt tegen 4♠ uit met ♦A, waarop partner ♦4 en zuid ♦3 bijspeelt. het is duidelijk dat partner zijn laagste ruiten heeft bijgespeeld, een afsignaal. Je moet je dus tweemaal bedenken alvorens verder te gaan met ♦H. Waarschijnlijk zit de kleur als volgt verdeeld:</p>
---	---	---

<p>♦ A H 7 6 5</p> <p>♦ V 3</p>	<p>♦ B 9 2</p> <p>♦ 10 8 4</p>	<p>Onder ♦H valt bij zuid ♦V, waarna dummy's ♦B hoog is. Daar kan zuid wellicht een verliezer in een andere kleur op wegwerken. Om die reden is het verstandiger om in slag twee te pogen in een andere kleur een slag te ontwikkelen.</p>
---------------------------------	--------------------------------	--

Een ander voorbeeld:

<p>♦ <u>H</u> V 10 8</p> <p>♦ <u>3</u></p>	<p>♦ 7 6 <u>5</u></p> <p>♦ <u>2</u></p>	<p>Tegen 3SA kom je uit met ♦H. Partner geeft met ♦2 een luid en duidelijk afsignaal. Hij heeft geen hulp in ruiten te bieden. Het is derhalve niet slim om ruiten door te spelen:</p>
--	---	--

<p>♦ H V 10 8</p> <p>♦ A B 3</p>	<p>♦ 7 6 5</p> <p>♦ 9 4 2</p>	<p>Waarschijnlijk zit de kleur zo verdeeld. Ruitennaspel geeft zuid twee slagen op een presenteerblaadje.</p>
----------------------------------	-------------------------------	---

**Tip:** Wanneer je na de uitkomst aan slag blijft wil dat niet zeggen dat je met dezelfde kleur moet doorgaan. Let goed op het signaal van partner.

In het moderne bridge wordt steeds vaker steeds hoger tussengeboden. Dit maakt het een stuk moeilijker om via het uitwisselen van informatie uit te vinden wat het beste contract is. Bridge krijgt dan veel weg van een gokspel.

Gelukkig kun je ook regelmatig je voordeel doen met tussenbiedende tegenstanders. Kijk bijvoorbeeld eens naar dit biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid	♠ H 10 8 7 6 3
	1♦	1♥	1♠	♥ 10 8 3
4♥	pas	pas	??	♦ A 6
				♣ V 9

Wie louter naar zijn eigen hand kijkt zal dit een moeilijk biedprobleem vinden. 4♠ bieden lijkt gevaarlijk; partner heeft noch schoppensteun noch overwaarde beloofd. Je kunt dus een dummy met een singleton schoppen en 12 punten treffen.

Wie het bieden van de tegenpartij in zijn beschouwingen meeneemt krijgt een zonniger kijk op de zaken. Gezien partners opening kunnen OW nooit echt veel punten samen hebben. Toch zitten ze in 4♥. Het gebrek aan punten kan alleen gecompenseerd worden door een overmacht aan troeven. Normaliter hebben OW negen of tien hartens samen. In dat geval heeft noord hooguit één harten! Dat maakt het bijzonder onwaarschijnlijk dat partner ook een singleton schoppen heeft. En tegenover een doubleton of driekaart schoppen is 4♠ al snel goed speelbaar:

♠ A 4  
♥ 7  
♦ H V 8 7 2  
♣ H 10 8 4 3

Tegenover deze minimale noordhand met slechts een doubleton schoppen heeft 4♠ al kansen. Met een iets betere dummy is het al snel potdicht. 4♠ bieden is dus aangewezen.

-

♠ H 10 8 7 6 3  
♥ 10 8 3  
♦ A 6  
♣ V 9

**Tip:** Wanneer de tegenstanders met weinig punten hoog tussenbieden hebben ze doorgaans veel troeven. Calculeer dat in en probeer al tijdens het bieden te taxeren hoeveel kaarten bij partner in de kleur van de tegenpartij zitten.

## De onbiedbare vierkaart

(jan 02)

Een eerste biedregel die iedereen leert is dat in Acol elke vierkaart biedbaar is. Ook met een hartenkleur als ♥5432 mag 1♥ worden geboden. In de tweede biedronde zijn sommige vierkaarten echter onbiedbaar geworden. Een voorbeeld:

1♦ - 1♥	♠ A H B 4	Je hebt een prachtige vierkaart schoppen, maar een 2♠ bod is uit den boze. De noodzaak om de kleur te introduceren is er niet; partner heeft met zijn 1SA bod een vierkaart in schoppen ontkend. Nu je zeker weet dat er geen fit is in een hoge kleur, is 3SA het aangewezen bod.
1SA - ??	♥ 5 4 3 2	
	♦ 10 6 ♣ H V 2	

1♦ - 1♥	♠ H V B 6	Ook hier is de schoppenkleur onbiedbaar. Tegenover een partner met 13-14 punten kun je geen manche maken. Het is verstandig om zo laag mogelijk af te stoppen. Met 2♠ dwing je partner, die geen schoppenfit heeft, naar het drieniveau. Beter is om te passen op 1SA.
1SA - ??	♥ B 10 8 7 2	
	♦ 8 4 ♣ V 6	

**Tip:** Bied in de tweede biedronde geen kleur waarin partner een vierkaart heeft ontkend.

Het ophouden van een aas of heer in het tegenspel is vrij ongebruikelijk. Toch kan het goed tegenspel zijn, bijvoorbeeld om de communicatie te verbreken of de leider in het duister te laten tasten omtrent het zitsel. Bij die laatste variant is het tempo waarin je duikt van groot belang:

♣ H V 10 3		Leider zuid speelt een klaveren naar de heer.
♣ B 8 7	♣ A 5 2	Wanneer oost het aas neemt zal zuid later vrijwel zeker snijden op ♣B. Duikt oost vlot, dan plaatst de leider ♣A wellicht bij west. In dat geval zal hij teruggaan naar de hand om klaveren naar de vrouw te spelen. In dat geval maken OW twee klaverslagen.
♣ 9 6 4		

Om dit tegenspeelplan te laten slagen is het noodzakelijk om ♣H vlot te duiken. Wie een tijdje gaat zitten denken alvorens een kleine klaveren bij te spelen verradt de positie. De leider weet dankzij de denkpaauze dat je een alternatief had en dus in het bezit bent van ♣A.

♠ 8 7 3		Zuid opent met 2SA, wat door noord wordt verhoogd naar 3SA. West komt uit met ♠V. De leider wint met het aas en speelt ♦B voor, klein, klein en ...
♥ 8 7		Wanneer je ♦H neemt geef je je min of meer over.
♦ A V 10 8 7 4		Zuid heeft gezien de 2SA opening minstens een doubleton ruiten. Hij kan de nagespeelde schoppen nemen met de heer en de ruitenkleur uitspelen. Wie een beetje lef heeft speelt à tempo ♦3 bij! Je hoopt dan op de volgende lay-out:
♣ 10 6	♠ 6 5	
	♥ H 9 4 2	
	♦ H 3	
	♣ B 9 7 3 2	
♦ A V 10 8 7 4		Wanneer ♦B houdt zal de leider ongetwijfeld de snit herhalen, waarna de ruitens van noord niet langer bereikbaar zijn.
♦ 9 6 2	♦ H 3	
	♦ B 5	

**Tip:** Wanneer je een aas of heer duikt om de leider een verkeerd beeld te geven van het zitsel, doe het dan snel. Een denkpaauze geeft de show weg.

## Een alternatieve aanpak

(jan 02)

Snijden is zonder twijfel de meest toegepaste speeltechniek in het bridgespel. Veel spelers hebben de neiging om een snit zo snel mogelijk te nemen. Je weet dan meteen waar je aan toe bent. Soms is het echter slimmer om eerst iets anders te proberen en de snit achter de hand te houden. Neem de volgende speelfiguur:

♦ A V 7 6 2	Vrijwel elke bridger zal bij het aanspelen van deze kleur vanuit zuid een ruiten naar de vrouw spelen. Er is een alternatief. Ongeacht het zitsel zul je altijd een ruitenslag moeten afstaan. Een idee is om daarmee te beginnen en wel door een kleine ruiten <i>uit dummy</i> voor te spelen.
-	
♦ 9 4 3	
♦ A V 7 6 2	Oost, die alleen de lange ruitenkleur in dummy ziet liggen zal van goede huize moeten komen om achteloos ♦8 bij te spelen. Wanneer hij ♦H pakt maak je vier ruitenslagen ondanks het feit dat ♦H mis zit. Wat als oost een kleine ruiten bijspeelt en west de slag wint met ♦10 of ♦B? Dan speel je later alsnog vanuit zuid een ruiten naar de vrouw. Je bent nooit slechter en soms beter af dan de mensen die direct de snit proberen.
♦ H 8	

**Tip:** Speel met een AV-vork in dummy en alleen kleintjes in de hand eens onder de vork vandaan naar de gesloten hand toe. Het effect kan verrassend zijn.

## Koop een stripboek

(mrt 02)

Honneurs zijn in het bridgespel zeer belangrijk. Slagen worden meestal gemaakt met azen, heren, vrouwen of boeren. Deze kaarten zijn ook in hoge mate bepalend voor de kracht van je hand. Alle spelers tellen aan het begin van het spel hun punten en bepalen aan de hand daarvan of ze genoeg hebben om te bieden. Je biedt dus op basis van je honneurkracht. Niet nodig is echter om de kleuren te bieden waarin die honneurs zitten:

♠ A V 2      Wellicht is de natuurlijke impuls om deze hand met 1♦ te openen. Een basisafspraken  
♥ H 9 3      is echter dat je in een kleur die je biedt minstens vier kaarten hebt. De correcte  
♦ A H V      opening met deze hand is derhalve 1♣, de enige kleur waarin je geen plaatje hebt!  
♣ 9 8 6 3

Twee andere belangrijke afspraken zijn dat je altijd begint met het bieden van je langste kleur en dat van twee vierkaarten de laagste (of de goedkoopste) geboden wordt.

1♣ - ??      ♠ 9 8 4 3 2      Ooit bood een leerling aan de 's-Gravenhaagsche bridgeschool met  
                 ♥ H V B 6      deze hand 1♥. Op de vraag waarom wees ze op de plaatjes in die  
                 ♦ A 7      kleur. De reactie van leraar Hans Metselaar: "Als je van plaatjes houdt  
                 ♣ 8 4      moet je een stripboek kopen". Het correcte antwoord is 1♠.

1♦ - ??      ♠ 8 7 2      Hier is 1♥ het juiste bod. Dat is goedkoper dan 2♣.  
                 ♥ 9 8 4 2  
                 ♦ A 7  
                 ♣ A H B 6

Het doel van het bieden is om zo snel mogelijk een fit te vinden. Om die reden gaat de lengte van een kleur boven de kwaliteit.

**Tip:** *Bij het bieden van kleuren is de lengte belangrijker dan de kwaliteit.*

## Maar dat is logisch

(apr 02)

Bridge is een spel van deductie. Je moet je een beeld vormen van de handen die je niet kunt zien. Vaak kun je op basis van logica conclusies trekken uit bied- en spelverloop. Een voorbeeld:

                 ♦ A V 6

♦ H 10 8 4 3      -

Je start tegen een troefcontract met ♦3. De leider legt ♦V in dummy. Wie heeft ♦B? Kijk naar de volgende zitsels:

1	♦ A V 6	2.	♦ A V 6
♦ H 10 8 4 3	-	♦ 9 5 2	♦ H 10 8 4 3
	♦ B 7		♦ B 9 2
			♦ 7 5

Welk zitsel is waarschijnlijker? In 1. had zuid beter ♦6 uit dummy kunnen laten bijspelen. Hij maakt dan ♦B in de hand en kan met ♦AV nog twee ruitenslagen maken. Om die reden is zitsel 2 veel logischer. In dat geval is ♦V leggen zuids enige kans op een tweede ruitenslag.

Van vergelijkbare orde:

                 ♦ H 2

♦ V 9 7 5 3      -

Je komt uit met ♦3. De leider legt ♦H in dummy, oost speelt ♦4 en zuid ♦6. Wie heeft ♦A en wie ♦B? Uiteraard moet zuid ♦A hebben, anders had partner ♦H wel genomen. ♦B kun je bij oost plaatsen. Met ♦AB6 had zuid de slag naar de boer kunnen laten lopen om drie slagen in de kleur vast te leggen.

**Tip:** *Een leider die een honneur uit dummy laat bijspelen heeft vaak geen lagere honneur in de hand.*

## Maar dat is logisch

(mei 02)

Als leider kun je op basis van het spelverloop regelmatig het zitsel in een bepaalde kleur deduceren. Kijk naar de volgende speelfiguur:

♣ A 8 5 2	Je wilt drie klaverslagen uit deze kleur halen. Vanuit dummy speel je een kleine klaveren en als bij oost de vier verschijnt leg je in de hand de negen. West wint met de tien en speelt een andere kleur na. Zodra je weer aan slag bent leg je ♣H op tafel. West bekent met ♣6 en bij oost valt ♣B. Op ♣3 verschijnt bij west ♣7. leg je ♣A of		
-	♣8? De twee mogelijke zitsels:		
♣ H 9 3			
1.	♣ A 8 5 2	2.	♣ A 8 5 2
♣ V 10 7 6	♣ B 4	♣ 10 7 6	♣ V B 4
	♣ H 9 3	♣ H 9 3	

Welke variant is het meest waarschijnlijk? De sleutel is het bijspelen van ♣4 door oost in de eerste klaverslag. Met ♣VB4 is het normaal om ♣B in te leggen. Wanneer je dat als oost niet doet geef je de leider immers de kans om met ♣H104 vier klaverslagen te maken. Om die reden is zitsel 1 veel plausibeler. Leg daarom in dummy ♣8.

**Tip:** *Tracht bij cruciale beslissingen te bedenken welk zitsel op basis van het spelverloop het meest waarschijnlijk is.*

## Graaf een kuil

(jun 02)

Bridge wordt gespeeld met 'dichte' kaarte. De spelers kunnen elkaars handen niet zien. Die onzekere factor maakt het spel zo boeiend. Soms is het de kunst om de leider op het verkeerde been te zetten. Een voorbeeld:

♦ A V B 9 6 3	In een SA-contract speelt leider zuid een ruiten naar de vrouw. Voor de hand ligt om de slag te winnen met ♦H. Het kan echter veel slimmer zijn om een kleine ruiten bij te spelen.
-	♦ H 8 2
♦ A V B 9 6 3	Als je ♦V met de heer neemt zijn noords ruiten hoog. Zodra zuid weer aan slag komt kan hij via ♦7 oversteken naar
♦ 10 5	♦ H 8 2
♦ 7 4	dummy om de kleur te incasseren.

Wat gebeurt er als je ♦V laat houden? Zuid heeft dan ongetwijfeld de illusie dat ♦H bij west zit. Hij zal teruggaan naar de hand en ♦7 naar ♦B spelen. Nu kom je alsnog op de proppen met ♦H. Dit tegenspel kan vele voordelen hebben. Allereerst heeft zuid geen ruitens meer en is het mogelijk dat hij niet meer in dummy kan komen. Ook heeft hij met het teruggaan naar de hand wellicht zijn bezit in een andere kleur verzwakt of jou meer zicht gegeven op het zitsel.

Merk op dat je hier kunt zien dat de leider de snit kan 'herhalen' door na ♦V een ruiten naar ♦B te spelen. Wanneer dat niet het geval is moet je niet duiken:

♦ A V 9 6 3	Als zuid hier een ruiten naar de vrouw speelt moet je die nemen. Het is immers mogelijk dat partner west ♦B heeft en dan geef je met het duiken van ♦H een slag cadeau. Duiken is weer een optie als zuid ♦B voorspeelt. In dat geval is het vrijwel zeker dat hij verdergaat met ruiten naar de vrouw.
	♦ H 8 2

**Tip:** *Als je kunt zien dat de leider een snit kan herhalen is het vaak goed om hem de eerste keer in de waan te laten dat de snit goed zit.*



## Gouden plaatjes

(jul 02)

Iedereen telt punten voor de plaatjes die hij in handen krijgt. Het is een hulpmiddel om de kracht van de hand in te schatten. Het is echter onmiskenbaar dat de waarde van een plaatje mede wordt bepaald door het biedverloop. Een honneur in een lange kleur van partner is bijvoorbeeld goud waard. Vergelijk de volgende twee zuidhanden in het kader van het onderstaande biedverloop:

1.	♠ A 8 7 4	2.	♠ A 8 7 4
	♥ V 8 7 4		♥ 10 9 7 4
	♦ 6		♦ V 6
	♣ A 9 6 2		♣ A 9 2

West	Noord	Oost	Zuid
	1♦	pas	1♥
pas	2♦	pas	??

Welke zuidhand is meer waard? Dat is ontegenzeggelijk hand 2. ♦V in partners zeskaart is van kapitale waarde. Tegenover ♦AH5432 zijn er bij een niet al te ongunstig zitsel zes panklare ruitenslagen. Dan heb je voor negen slagen niet meer dan ♠H of ♣H nodig bij partner. Met dat in gedachten is 3SA geen slecht bod. Met ♦AH en ♠H heeft partner immers pas tien punten. Je kunt van hem dan niet verwachten dat hij 2SA naar 3SA ophoogt.

De eerste hand is met zijn singleton ruiten veel minder fraai. Partners ruitens zullen van zeer goede makelij moeten zijn om in 3SA een kans te maken. Meer dan een manchepoging met 2SA is deze hand zeker niet waard.

Integendeel, passen op 2♦ komt ook in aanmerking.

Om met George Orwell te spreken: alle vrouwen zijn gelijk, maar sommige vrouwen zijn meer gelijk dan andere.

**Tip:** een honneur in partners lange kleur is goud waard. Houd daar al tijdens het bieden rekening mee.

## Vraag het partner

(oct 02)

3SA is een zeer aantrekkelijk contract; je hoeft slechts negen slagen te maken om de manchepremie op te strijken. Voorwaarde voor 3SA is wel dat er geen kleur 'wijd open' ligt. Als de tegenstanders beginnen met het oprapen van vijf slagen ben je down voordat je begonnen bent. Om die reden moet je voor een 3SA bod altijd een dekking in een door de tegenpartij geboden kleur hebben. Dit wil echter niet zeggen dat je 3SA moet vergeten als je die dekking niet hebt.

West	Noord	Oost	Zuid	♠ 8 4
			1♦	♥ A 3
1♠	3♦	pas	??	♦ A H 7 6 2
				♣ A 10 9 2

Zonder dekking in wests schoppenkleur is een 3SA bod uit den boze. 5♦ is echter voorbarig. Misschien heeft partner wel een schoppendekking. Dan is 3SA wellicht toch het beste contract.

Hoe vraag je om een schoppendekking? Dat doe je via 3♠, een bod in de kleur van de tegenpartij. Het spreekt voor zich dat 3♠ geen natuurlijk bod is. Tevens is het logisch dat het geen schoppendekking aangeeft, dan bied je immers zelf 3SA. Op 3♠ zal noord 3SA bieden met een schoppenopvang. Zonder dekking biedt hij iets anders. In dat geval leg je aan in 5♦.

**Tip:** Wanneer je op drieniveau een bod doet in de kleur van de tegenpartij vraagt dat aan partner om 3SA te bieden met een dekking in die kleur.

In een troefcontract is het meestal zaak om zo snel mogelijk troef te trekken. Deze leidraad mag echter niet blind worden toegepast. Zonder overmacht aan troeven is vaak enige stuurmanskunst vereist.

Contract 4♠	♠ V 10 6 4	Tegen 4♠ begint west met ♥A en ♥H. De tweede harten wordt door zuid getroefd. Wie nu in drie rondjes alle troeven trekt gaat roemloos down. Zodra OW met ♦A aan slag komen kunnen ze immers nog twee hartenslagen oprapen, omdat zuid geen troeven meer heeft!
Uitkomst ♥A	♥ 10 7 6 2	
	♦ B 7	
	♣ A 7 6	
	-	Correct is om hooguit twee rondjes troef te trekken met ♠AH en daarna ruiten te spelen. In dat geval heb je ♠9 nog als OW doorgaan met harten. Spelen OW klaveren, dan neem je met ♣A, trek je met ♠V de laatste troef en steek je over naar ♣H voor alle vrije ruitens. Het ergste wat je kan gebeuren is dat west de tweede ruiten wint met ♦A, ruiten doorspeelt en oost kan troeven met de laatste uitstaande troef. In dat geval verlies je naast ♥A en ♦A een troefslag. Het contract wordt echter nog steeds gemaakt.
	♠ A H 9 3	
	♥ 8	
	♦ H V 10 6 2	
	♣ H 9 2	

**Tip:** *Soms moet het troeftrekken worden uitgesteld om de controle over het spel te behouden.*

### Geef dat touw

(dec 02)

'Give them enough rope to hang themselves' is een bekende Engelse uitdrukking. De boodschap is helder: als je wilt dat de tegenstanders fouten maken moet je ze daar de gelegenheid toe bieden. Een manier om tegenstanders fouten te laten maken is door een lange vrije kleur uit te spelen. De tegenstanders zullen moeten gaan afgooien en dat behoort tot de moeilijkste onderdelen van het bridgespel. Het is zeker niet ondenkbeeldig dat foutieve discards extra slagen opleveren. Een simpel voorbeeld:

♠ H 2	West	Noord	Oost	Zuid
♥ H 9 2		1♦	pas	1♠
♦ V B 8 6 3	pas	1SA	pas	4♠
♣ A 4 3	pas	pas	pas	
-				
♠ A V B 9 8 7				
♥ 8 4				
♦ 2				
♣ H V 7 6				

Tegen 4♠ komt west uit met ♥V, voor heer en aas. Ook de tweede harten is voor de tegenspelers, maar de derde ronde kun je troeven. Na het troeftrekken draait alles om de klaverkleur. Daarin mag je geen slag verliezen. Dat lukt alleen bij een 3-3 zitsel. Wie de klaveren onmiddellijk afspeelt geeft de tegenstanders niet genoeg touw. Beter is om ook je resterende troeven uit te spelen. Dit dwingt de tegenstanders tot discards. Zodra iemand een klaveren afgooit stijgen je maakansen met sprongen. De ontbrekende klaveren hoeven dan immers nog maar 3-2 te zitten! Merk op dat je de resterende troeven niet nodig hebt om het spel te controleren. Aangezien je niets te ontwikkelen hebt, hoef je niet meer van slag.

Het afdraaien van een lange kleur is natuurlijk niet altijd verstandig:

Contract 3SA	♠ 8 3 2	De ruitenstart is via oosts vrouw voor jouw heer. Beginnen met het uitspelen van de klaverkleur is om twee redenen verkeerd. Ten eerste moeten de klaveren dienen als entrees om andere kleuren, met name schoppen, aan te spelen vanuit noord.
Uitkomst ♦4	♥ 9 7 6	Daarnaast breng je niet alleen de tegenstanders maar ook jezelf in afgooiproblemen op de vierde en vijfde klaveren. Correct is om over te steken naar ♣A en een schoppen naar de vrouw te spelen. Wanneer die houdt ga je naar ♣H om de schoppensnit te herhalen. Pas daarna komt het in aanmerking om de rest van de klaveren uit te spelen.
	♦ 8 2	
	♣ A H V B 2	
	-	
	♠ A V B 7	
	♥ H B 2	
	♦ H B 3	
	♣ 8 6 5	

**Tip:** *Speel als het maar enigszins mogelijk is een lange kleur uit om de tegenpartij te laten afgooien. Een verkeerde discard levert al snel een extra slag op.*

Tijdens het spelen ligt de dummy open op tafel. Iedereen kan zien waar de kracht zit. De hand van de leider is niet zichtbaar. De tegenspelers moeten daar naar raden. Om optimaal te profiteren van die onzekerheid doe je er als leider goed aan om zo vaak mogelijk *naar de gesloten hand toe* te spelen. Vergelijk de volgende speelfiguren:

1.	♥ H 8 4	2.	♥ H 8 4
♥ 10 7 6 2	-	♥ A B 9 5 3	♥ 10 7 2
	♥ V		♥ V 6

Je bent leider in een 4♠ contract. In beide diagrammen heb je één hartenverliezer. Toch zijn er perspectieven, mits je de hartenkleur vanuit dummy speelt. In 1. moet oost ♥A pakken. Wanneer hij dat nalaat maak je ♥V en kun je de tweede harten troeven. In 2. gaat oost juist de fout in als hij ♥A pakt. In dat geval maak je ♥H en ♥V apart. En wellicht kan op ♥H een verliezer in een andere kleur weg.

Een ander voorbeeld:

	♥ V	
	-	Je moet 2♥ spelen met deze wat gammele troefkleur. Op het eerste gezicht maakt het niet uit of je harten uit de hand of uit dummy speelt. Wanneer oost ♥H heeft kan hij een voorgespeelde ♥V dekken. In dat geval worden ♥B en ♥10 hoog bij OW. Vanuit oosts standpunt hoeft dekken echter niet zo evident te zijn:
♥ A 9 8 7 3 2		
	♥ V	Hier gaat oost in de fout als hij ♥V dekt met de heer. De leider verliest dan geen enkele hartenslag. Als oost niet dekt maakt hij ♥H, omdat de snit niet kan worden herhaald. Aangezien oost niet kan zien of zuid ♥A98732 of ♥AB10932 heeft moet hij raden naar diens hartenbezit! En misschien raadt hij mis.
♥ 8 7 5	-	♥ H 6 4
	♥ A B 10 9 3 2	

**Tip:** *Speel zo vaak mogelijk naar de gesloten hand toe. Dat kan de tegenspelers soms voor akelige problemen stellen.*

### Geen paniek

(mrt 03)

Wie nog niet zo lang bridge speelt zal regelmatig met biedsituaties worden geconfronteerd die hij nog niet eerder is tegengekomen. De verwarring wil dan nog wel eens toeslaan. Zaak is om niet in paniek te raken, maar gewoon met de in de cursus verkregen kennis op zoek te gaan naar het beste bod. Een voorbeeld:

West	Noord	Oost	Zuid		Wat te bieden op het informatiedoublet van partner?
1♦	dbl	pas	??	♠ 9 8 2	De regels schrijven voor dat je je langste kleur moet bieden. Hier is dat echter ruiten, de kleur van de tegenpartij. Met een informatiedoublet toont partner lengte in de ongeboden kleuren. Hij vraagt je om uit die kleuren te kiezen.
				♥ 7 6 2	
				♦ 9 8 4 3	
				♣ B 10 6	

2♦ komt daarom niet in aanmerking. Ook 'pas' is uit den boze. West mag dan 1♦ gedoubleerd spelen, een contract dat hij waarschijnlijk wel zal maken. 1SA is al evenmin een optie; dat belooft 6-9 punten. Al wegstrepend dringt de conclusie zich op dat je een van je driekaarten moet bieden. Niet fraai, maar de nood is hoog. Het beste is om dan maar de goedkoopste driekaart te bieden. Met 1♥ houd je het bieden zo laag mogelijk. Het geeft partner, die gezien de pas van oost waarschijnlijk vrij sterk is, alle ruimte om zijn kracht te tonen. Met 18-19 punten kan hij bijvoorbeeld 1SA herbieden (niet 2SA, want jij hebt met 1♥ nog niets beloofd). Wat als partner de hartens gaat steunen? Dan zul je (waarschijnlijk) in een 4-3 fit moeten spelen.

**Tip:** *Bied na een informatiedoublet van partner je langste ongeboden kleur. Dat kan een driekaart zijn!*

