

Vragen van 'gewone' bridgers over bied- en speeltechniek én over de rechten en plichten aan de gewone bridgetafel

Je kunt kiezen uit twee BridgeTrainingpakketten:

Pakket 1: Alle Bridge Trainingen en relevant bridgenieuws

Pakket 2: Alle Bridge Trainingen, relevant nieuws én Arbitrair

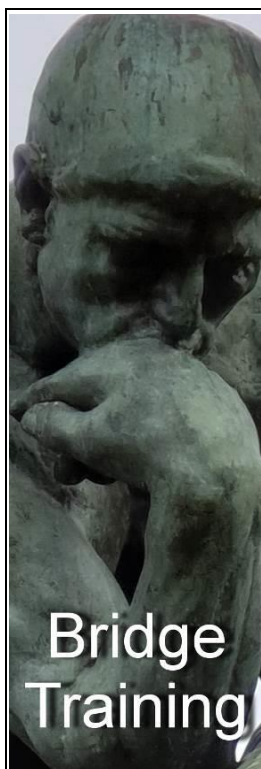
Alle reeds verschenen nummers staan op: www.bridgeservice.nl

Redactie: Carolien de Koomen, Margriet Jansze, Mirjam Dierckxsens, Monica Vuister, Ron Jedema, Siger Seinen, Jan van Die en Rob Stravers (eindredactie)

Informatie en tips over Rekenprogramma:

Liesbeth Hoeks Vragenhoekje:

<https://www.bridgeservice.nl/Bridgeservice-Vraaghoekje.html>



Hoi Rob,

Op tafel ligt voor dummy: ♣ H x

De leider heeft in handen: ♣ A V 10 x

Vier slagen nodig in deze kleur. Hoe speel je deze klaveren?

Op deze duidelijke vraag past maar één reactie: een **speelfiguur special!**

Het probleem dat de vragensteller neerlegt, bombarderen we tot Speelfiguur **7!**

Vooraf een paar vuistregels

1. Stel vast hoeveel kaarten en welke plaatjes je tegenspelers in de gegeven kleur hebben.
2. Houd geen rekening met verdelingen waarin je kansloos bent.
3. Als een bepaald zitsel noodzakelijk is, speel je alsof de kaarten ook zo zitten.
4. Als verschillende speelwijzen succesvol kunnen zijn, probeer je de kansen zoveel mogelijk te combineren, maar ook dan moet je kritisch blijven nadenken:

♣ A H B 2

♦ A H B 10

In het **klaver**figuur sla je eerst ♣A, je hoopt op ♣V-sec bij oost. Daarna speel je ♣4 naar ♣B.

♣ 4 3

♦ 4 3

Omdat noord alleen ♣B heeft kun je maar één keer snijden.

In ruiten heb je ♦B én ♦10. Daardoor kun je tweemaal vanuit zuid snijden op ♦V door tweemaal vanuit zuid naar ♦B/10 te spelen.

Als je ook in ruiten begint met het slaan van ♦A, kun je daarna nog maar één keer vanuit zuid een kleine ruiten naar ♦B/10 spelen. De kans op precies ♦V-sec bij oost is vele malen kleiner dan ♦Vxxxxx bij west. Dus kun je (veel) beter NIET ♦A slaan maar twee keer vanuit zuid naar ♦B/10 spelen.

5. Verplaats je zoveel mogelijk in de huid van je tegenspelers en probeer daarvan te profiteren.
6. Alleen met **twee** ontbrekende kaarten is de kans het grootst dat ze gelijk (1-1) zijn verdeeld. Meer ontbrekende kaarten 'kiezen' meestal voor het kleinst mogelijke verschil: 3 kaarten: 2-1; vier kaarten: 3-1; vijf kaarten: 3-2, zes kaarten: 4-2, etc.
Mis je zes kaarten en één honneur, dan is de kans dat die bij de 4-kaart zit (2x) groter dan bij de 2-kaart.

Kernvraag: wanneer wil je een honneur 'vangen' en wanneer juist NIET?

♦ A 3 2
 ♦ H x x ♦ x x x x
 ♦ x x x ♦ H x x x
 ♦ V B 10

♣ A 3 2
 ♣ H x x ♣ x x x x
 ♣ x x x ♣ H x x x
 ♣ V 5 4

In **ruiten** kun je maar één slag verliezen: aan ♦H. Met ♦H bij west verlies je geen ♦-slag als je begint met ♦V voorspelen en je dummy een kleine ruiten laat bijspelen als west dat ook doet.

Zit ♦H bij oost, dan kun je zelfs met open kaarten niet voorkomen dat oost een slag wint met zijn ♦H.

Met deze ruiten probeer je ♦H **WEL** te vangen.

In **klaveren** win je altijd één slag (♣A) en alleen twee als **oost** ♣H heeft én je een kleine klaveren vanuit dummy naar ♣V speelt. Oost kan dan niet voorkomen dat jouw ♣V een slag wint.

Zit ♣H bij **west**, dan kan jouw ♣V nooit een slag winnen, omdat west rustig afwacht tot jij ♣V op tafel legt.

Met deze klaveren probeer je ♣H juist **NIET** te vangen. Want zelfs als je dat lukt, en west ♣H op jouw ♣V legt en jij die slag wint met ♣A, win je maar één klaverslag... Daarna lachen OW het laatst met hun ♣B en ♣10...

Klaar voor de test? Geniet ervan!

Acht speelfiguren

*Zonder tegenbericht hebben **beide handen** in de bijkleuren **voldoende entrees** om de gegeven kleuren optimaal te behandelen en wil je **zoveel mogelijk slagen** maken.*

Figuur 1 ♣ H V 2

♣ 5 4 3

- a. Ik speel ♣H voor; als ♣A niet verschijnt daarna ♣4 naar ♣V
 - b. Ik speel ♣H voor; als ♣A niet verschijnt daarna ♣V
 - c. Ik speel ♣3 naar ♣H; als ♣A niet verschijnt daarna ♣4 naar ♣V
-

Figuur 2 ♦ A 3 2

♦ V 4

- a. Ik speel ♦2 naar ♦V
 - b. Ik speel ♦V voor en snijd op ♦H
-

Figuur 3 ♥ H 2

♥ 4 3

- a. Ik speel ♥H voor
 - b. Ik speel ♥3 naar ♥H
-

Figuur 4 ♦ A H 2

♦ B 4 3

- a. Ik speel ♦A en ♦H
 - b. Ik speel ♦A, daarna vanuit zuid ♦B voor (snit op ♦V)
 - c. Ik speel meteen ♦B voor (snit op ♦V)
-

Figuur 5

♥ A H 2

♥ B 10 3

- a. Ik speel ♥A en ♥H
 - b. Ik speel ♥A, daarna vanuit zuid ♥B voor (snit op ♥V)
 - c. Ik speel meteen ♥B voor (snit op ♥V)
-

Figuur 6

♠ A 3 2

♠ H B 10

- a. Ik speel ♠A, dan ♠2 naar ♠10 (ik hoop op ♠V bij oost)
 - b. Ik begin met ♠2 naar ♠10
 - c. Ik speel ♠H, dan ♠B (ik hoop op ♠V bij west)
 - d. Ik speel ♠B voor (ik hoop dat west ♠V bijspeelt)
-

Figuur 7

♣ H 2

♣ A V 10 3

- a. Ik speel ♣H, dan ♣2 naar ♣10
 - b. Ik speel ♣H, dan ♣2 naar ♣V
-

Figuur 8

♠ A 2	
♥ A B 2	
♦ 3	
♣ -	Ruiten is troef
	OW hebben geen troeven (ruiten) meer
♠ V 3	Zuid is aan slag
♥ H 10 3	OW hebben nog schoppen met ♠H en harten
♦ 2	met ♥V
♣ -	Zuid is aan slag

Met welke speelwijze win je vijf slagen?

- a. ♠3 naar ♠A, ♠2 terug
- b. ♠V voor, als west laag bijspeelt in dummy ♠2
- c. ♥H spelen, daarna ♥3 naar ♥B, ik hoop op ♥V bij west
- d. ♥3 naar ♥A; daarna ♥2 naar ♥10, ik hoop op ♥V bij oost

Heb je je antwoorden gekozen? Die van mij beginnen op de volgende pagina

Acht speelfiguren, mijn antwoorden

Figuur 1 ♣ H V 2

♣ 5 4 3

- a. Ik speel ♣H voor; als ♣A niet verschijnt daarna ♣4 naar ♣V
= 0 ptn
- b. Ik speel ♣H voor; als ♣A niet verschijnt daarna ♣V
= 0 ptn
- c. Ik speel ♣3 naar ♣H; als ♣A niet verschijnt daarna ♣4 naar ♣V
= 1 punt

Eén klaverslag win je zeker, maar je maakt er liever twee...

Met ♣A bij oost maakt je speelwijze niet uit: oosts ♣A zal zich beslist ontfemen over dummy's ♣H of ♣V. Je kunt en zult maar één klaverslag maken.

Met ♣A bij west maak je twee klaverslagen **mits**... je twee keer vanuit zuid naar dat koppel toe speelt. Zodra west ♣A legt, laat je dummy ♣2 bijspelen. Alleen **speelwijze c** is correct.

Speelwijze a en b vallen in dezelfde groep: onzin. Want natuurlijk verschijnt ♣A als je ♣H voorspeelt, ook als die bij west zit.

Figuur 2 ♦ A 3 2

♦ V 4

- a. Ik speel ♦2 naar ♦V = 1 punt
- b. Ik speel ♦V voor en snijd op ♦H = 0 punten

♦A win je altijd. ♦V kun je alleen maken met ♦H bij oost. Met **speelwijze a** (♦2 naar ♦V) bepaalt oost alleen of ♦V deze slag wint (door ♦H nog even vast te houden), of de volgende ruitenslag, (door ♦H al in deze slag te leggen). Deze speelwijze levert dus altijd twee ruitenslagen op als **oost** ♦H in handen heeft.

Bij speelwijze b maakt het niet uit waar ♦H zit, want ♦V dekken zál hij zeker doen, ook als oost ♦V heeft en deze dame voor hem ongrijpbaar zou zijn met speelwijze a...

Figuur 3

♥ H 2

♥ 4 3

- a. Ik speel ♥H voor = 0 punten
- b. Ik speel ♥3 naar ♥H = 1 punt

De eenvoudigste situatie. ♥H kan alleen een slag worden met ♥A bij west én door vanuit de hand een kleine harten naar ♥H te spelen (speelwijze b).

Wie van honderd procent zekerheid houdt, kiest voor speelwijze a: ♥H voorspelen. Want het staat dan écht helemaal vast dat je geen enkele hartenslag zult winnen!

Figuur 4

♦ A H 2

♦ B 4 3

- a. Ik speel ♦A en ♦H = 2 punten
- b. Ik speel ♦A, daarna vanuit zuid ♦B voor (snit op ♦V) = 1 punt
- c. Ik speel meteen ♦B voor (snit op ♦V) = 0 punten

♦A en ♦H maak je zeker. Als het even kan maak je graag met ♦B een derde ruitenslag.

♦ A H 2
♦ V 5 ♦ 10 9 8 7 6
♦ B 4 3

Nog te veel leiders spelen in deze situatie ♦B voor, in de hoop ♦V te vangen. Een duidelijker voorbeeld van een pyrrusoverwinning kan ik niet bedenken. West 'moet' ♦V leggen (honneur op honneur), omdat de leider met zijn ♦B een slag zou winnen als hij ♦2 laat bijspelen. En als west ♦V bijspeelt, heeft de leider zijn gehoopte gevoel van overwinning. Maar... wat heeft hij dan precies gewonnen? Niets. Ook dan wint hij maar twee ruitenslagen.

Als hij dan ook nog ziet dat hij wél drie ruitenslagen had gewonnen door ♦A en ♦H te slaan, omdat ♦B daarna de hoogste ruitenkaart is, kan het overwinningsgevoel snel omslaan in een ernstige vorm van troosteloosheid.

Alleen met ♦V-sec of ♦Vx bij oost of west zijn drie slagen mogelijk.

Figuur 5

♥ A H 2

♥ B 10 3

- a. Ik speel ♥A en ♥H = 0 punten
- b. Ik speel ♥A, daarna vanuit zuid ♥B voor (snit op ♥V) = 2 punten
- c. Ik speel meteen ♥B voor (snit op ♥V) = 1 punt

Essentieel verschil met figuur 4 is dat je nu ook over de 10 beschikt!
Met ♥V bij west win je met speelwijze b én c drie hartenslagen.

Voordeel van speelwijze b: ook de – kleine – kans op ♥V-sec bij oost neem je mee. Voelt wel fijn als die dan valt.

Figuur 6

♠ A 3 2

♠ H B 10

- a. Ik speel ♠A, dan ♠2 naar ♠10 (ik hoop op ♠V bij oost) = 0 punten
- b. Ik begin met ♠2 naar ♠10 = 0 punten
- c. Ik speel ♠H, dan ♠B (ik hoop op ♠V bij west) = 0 punten
- d. Ik speel ♠B voor (ik hoop dat west ♠V bijspeelt) = 1 punt

De kansrijkste aanpak berust meer op psychologie dan op kansberekening...

Als je begint met het voorspelen van ♠B, heeft een westspeler met ♠V in handen een probleem: moet ik wel of niet ♠V bijspelen?

Daaruit kun je voorzichtig opmaken dat als west zonder spoor van een dilemma een kleine schoppen bijspeelt, oost ♠V heeft. Dus win je de slag met ♠A en speel je ♠2 naar ♠10... Als west die slag dan wint omdat hij tóch ♠V heeft, verdient die tegenstander een groot compliment.

Deze speelwijze (voorspelen van ♠B) vind je 'vanzelf' als je je verplaatst in de wereld van de linkertegenspeler.

Daarom speel je ♠B voor en niet ♠10. ♠B wordt sneller gedekt, in de hoop dat 'partners' ♠10 hoog wordt. Met deze verdeling ben jij die partner 😊.

Figuur 7, het vraagstuk van de vragensteller

♣ H 2

♣ A V 10 3

a. Ik speel ♣H, dan ♣2 naar ♣10 = 1 punt

b. Ik speel ♣H, dan ♣2 naar ♣V = 0 punten

Drie slagen maak je altijd (♣A, ♣H en ♣V). Je hoopt ♣10 als vierde klaverslag te maken en je ziet twee kansen.

Niets is zo vervelend als kiezen voor een speelwijze die géén 4^e slag oplevert, terwijl de andere speelwijze wél goed blijkt voor een 'klavertje vier'.

Beide speelwijzen beginnen met het spelen van ♣H. Zo neem je de kans mee dat ♣B sec zit. Die valt dan in de eerste slag.

Dat geldt ook voor ♣Bx bij oost. Die verschijnt in de tweede slag, waardoor ook de leider die van plan was te snijden (♣10 bij te spelen) dat voornemen ijlings bijstelt.

Met ♣Bxxx(xxx) bij west maken de beide speelwijzen ook geen verschil; ♣10 maakt dan alleen een slag als west zo vriendelijk is om klaveren voor te spelen.

Met ♣Bx of ♣Bxx bij west heeft de leider van **speelwijze a** spijt van zijn keus. En met ♣Bxxx, ♣Bxxxx, ♣Bxxxxx bij oost trekt de leider van **speelwijze b** de haren uit zijn hoofd.

Welke verdelingen zullen nu het meest voorkomen?

Speelwijze a verliest een slag

West	Oost	óf
♣Bx	♣xxxxx	
♣Bxx	♣xxxx	

Speelwijze b verliest een slag

West	Oost
♣x	♣Bxxxxx
♣xx	♣Bxxxx
♣xxx	♣Bxxx

- '♣AHV slaan' wint het alleen van 'snijden' met precies ♣Bx en ♣Bxx bij west. Bij die twee verdelingen heeft oost méér klaveren dan west.
- Met meer klaveren bij oost heeft oost ook méér kans op ♣B.
- Dat maakt snijden (speelwijze a) het kansrijkst!

Figuur 8

♠ A 2	
♥ A B 2	
♦ 3	
♣ -	* Ruiten is troef
	* OW hebben geen troeven (ruiten) meer
♠ V 3	* Zuid is aan slag
♥ H 10 3	* OW hebben nog schoppen met ♠H en harten
♦ 2	met ♥V
♣ -	* Zuid is aan slag

Met welke speelwijze win je vijf slagen?

- a. ♠3 naar ♠A, ♠2 terug = 1 punt
- b. ♠V voor, als west laag bij speelt in dummy ♠2 = 0 punten
- c. ♥H spelen, daarna ♥2 naar ♥B, ik hoop op ♥V bij west = 0 punten
- d. ♥3 naar ♥A; daarna ♥2 naar ♥10, ik hoop op ♥V bij oost = 0 punten

Merk op dat als je zelf schoppen aanspeelt, je altijd een schoppenslag verliest, **ook met speelwijze b**, want als west ♠H heeft, zal hij die echt wel leggen, waarna ♠B de hoogste schoppenkaart is. Het gaat dan trouwens nog goed, als je meteen daarna OW aan slag brengt met ♠2!

Als west op ♠V een lage schoppen bijspeelt, en je laat dummy duiken, dan heb je een groot probleem als oost de slag wint met ♠H en... schoppen naspeelt. Die is dan voor dummy's ♠A. Maar *dán* dreigt wel een tweede verliezer: dat gebeurt als je ♥V niet weet te vangen.

Ook speelwijze c en d riskeren twee verliesslagen. Als je over de verkeerde tegenspeler snijdt op ♥V, en de winnaar schoppen terugspeelt, gaat het alleen nog goed als die tegenstander zelf ♠H heeft...

Met **speelwijze a** is het vervolg slaapverwekkend saai... Je gunt de bezitter van ♠H de tweede schoppenslag. Maar daarna kunnen OW hun koffers pakken. De winnaar moet namelijk uit drie kwaden kiezen. Hij zou harten kunnen voorspelen. Dan *kán* ♥V niet verkeerd zitten. En als de 'gelukkige' kiest voor terugspel in schoppen of klaveren (dubbele renonce) troef je in je ene hand en ruim je in je andere hand een harten op. Met speelwijze a heb je dus altijd prijs!

Je puntentotaal is je rapportcijfer voor... Grootmeesterlijk kansen inschatten!