

Als je in plaats van de bekende kaartsymbolen **vreemde tekens of hokjes** ziet: open dan niet het Worddocument maar het document waarvan de naam eindigt met **.pdf!** Dan heb je geen enkel probleem.

## Anti Coronacompetitie

- **Mail je naam en de letter van je antwoord** als antwoord op deze mail waarin je deze opgave ontvangt (svp niet op een andere manier reageren). Dit antwoord moet wel overmorgen vóór 10:00 uur binnen zijn.

Alle vragen en de competitiestand zijn te vinden op onze website: Ga naar [www.bridgeclub.waalre.nl](http://www.bridgeclub.waalre.nl), kies voor **Diversen** en vervolgens voor **Anti Corona Competitie**.

- **Overmorgen** ontvang je van mij het juiste antwoord met het nieuwe vraagstuk. En zo gaan we voorlopig even lekker door.
- Deze 2-dagelijkse competitie vervangt de wekelijkse Bridge Training. Zodra we elkaar weer mogen aanraken, stopt deze Anti Coronacompetitie en gaan we over tot de gewone Trainingsorde van de week.
- Af en toe stellen we een extra vraag, over de rechten en plichten aan de bridgetafel die je als speler zou moeten weten.
- En het doel van deze competitie is eenvoudig: in deze krankzinnige periode het nuttige met het aangename zoveel mogelijk verenigen.

### LET OP

De gehele tekst is in dit document is van Rob Stravers van de Nederlandse Bridge Bond en zijn team.

### Hint

Voordat ik het antwoord van het vorige vraagstuk verklap, geef ik voor de minder ervaren bridgers een hint. Want de clou blijft het langst hangen als je zelf de juiste aanpak vindt.

*De juiste aanpak vinden is (gelukkig) niet in de eerste plaats een kwestie van zeer diep kunnen denken, meer van hóé je denkt.*

**De twee vorige vragen (3 en 4)****Vraag 3**

♠ H 3 2  
 ♥ H 3 2  
 ♦ B 10 9 8  
 ♣ A H 2



♠ A V 4  
 ♥ A 5 4  
 ♦ V 7 6 5  
 ♣ V B 4

Na 1SA – 3SA ben jij leider in 3SA.

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

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

Met welke speelwijze maak je je winstkans het grootst?

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

*Zie mijn overpeinzing op de volgende pagina.*

**Overpeinzing (3)**

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

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

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

Na 1SA – 3SA ben jij leider in 3SA.

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

Je telt liefst acht vaste slagen: ♠AHV, ♥AH en ♣AHV.

De negende slag kan alleen maar uit de ruitenkleur komen.

Met welke speelwijze maak je je winstkans het grootst?

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

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

Op de volgende pagina geef ik mijn speelplan.

**Mijn speelplan (3)**

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

Na 1SA – 3SA ben jij leider in 3SA.

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

Je telt liefst acht vaste slagen: ♠AHV, ♥AH en ♣AHV.

De negende slag kan alleen maar uit de ruitenkleur komen.

Met welke speelwijze maak je je winstkans het grootst?

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

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

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

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

Is het niet een beetje vreemd dat oost op wests ♥B spontaan zijn ♥V bijspeelde? Niet echt! Oost wil snel van zijn hoogste harten af, omdat hij weet dat west veel meer harten heeft dan hij. Want als hij met zijn laatste kaart in harten aan slag komt, betekent dat meteen het einde van die aanval.

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

**Antwoord vraag 4**

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

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

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

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

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

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

**Vraag van vandaag (5)**

We pakken twee speelfiguren bij de kladden/lurven.

**Wat is een speelfiguur?**

Onder een speelfiguur verstaan we de kaarten van één kleur in twee handen. Met de voorspelbare vraag hoe je die kleur zou moeten spelen om de kans op een bepaald aantal slagen zo groot mogelijk te maken.

Een speelfiguur 'oplossen' is minstens vier keer gemakkelijker dan een speelplan in elkaar zetten. Als leider stoei je immers met liefst vier speelfiguren tegelijk! Daarbij moet je dan ook nog letten op de volgorde waarin je de kleuren aanpakt. Toch zijn er nog complete volksstammen die tegen speelfiguren aanhikken.

Weet je wat een speelfiguur extra leuk maakt?

De juiste behandeling vraagt om verschillende karaktereigenschappen! Zo moet je in alle rust de feiten op een rij kunnen zetten, je verlies kunnen accepteren bij een bepaalde fatale verdeling en optimistisch kunnen uitgaan van een bepaalde verdeling als die je enige kans is om het benodigde aantal slagen te kunnen maken.

Je scheidt de grootste kans op de beste aanpak als je vaststelt:

- Hoeveel kaarten je mist.
- Met welke verdeling je kansloos bent (daar houd je geen rekening mee).
- Met welke verdeling je altijd het gewenste aantal slagen maakt, ongeacht hoe je speelt (daar hoeft je dan ook geen rekening mee te houden).
- Welke verdeling noodzakelijk is om je slagen te kunnen maken (dan speel je alsof het ook zo zit).

Als je kunt kiezen voor verschillende speelwijzen, die alleen slagen bij een bepaalde verdeling van de ontbrekende kaarten, probeer dan in te schatten welke van die verdelingen het vaakst zal voorkomen.

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

**Stelling 1:** De kans op **vier** klaverslagen is het grootst als je begint met het slaan van ♣A, gevolgd door ♣2.

**Stelling 2:** De kans op **vijf** ruitenslagen maak je het grootst door ♦2 naar ♦V te spelen, en als die houdt: ♦7 naar ♦H.

- a. Beide stellingen zijn juist.
- b. Beide stellingen zijn fout.
- c. Alleen stelling 1 is goed.
- d. Alleen stelling 2 is goed.

Mail jouw voor- en achternaam, met daarachter de letter van je antwoord naar degene die voor jouw club of cursus de stand bijhoudt.

Heb je die niet? En speel je toch graag in competitievorm mee? Mail je naam en antwoordletter dan naar: [ron@jedema.nl](mailto:ron@jedema.nl)