



Bridge

Ook één wolkje aan de lucht kan een belangrijke waarschuwing zijn

**In deze ACC pakken we het fenomeen 'dwang' bij de kop.**

En dan vooral hoe je zónder precies te weten wie wat heeft, en zonder dat je weet wat dwang nu precies inhoudt, toch met een vinger in je neus je tegenstanders in dwang kunt helpen! Ook als je uitsluit dat je ooit je tegenstanders in dwang kunt brengen, nodig ik je toch uit om dan alleen even te kijken naar wat dwang eigenlijk is en hoe dat – zelfs in een vrije democratie – kan ontstaan.

**Wat is dwang?**

Dwang is een uiterst onaangename situatie voor een tegenspeler die in méér dan één kleur een slag verwacht te gaan maken, maar juist daardoor geen enkele slag wint!

	♠ -	
	♥ A B	
	♦ H	
	♣ -	
<b>West</b>		<b>Oost</b>
♠ -		♠ 3
♥ H V		♥ 3
♦ A		♦ 3
♣ -		♣ -
	♠ -	
	♥ 2	
	♦ 2	
	♣ 2	

Zuid is aan slag in een SA-contract. En west dreigt een slag in harten en ruiten te gaan maken. Als west zelf aan slag zou zijn, en ♥H voorspeelt, doet west ook twee slagen.

Maar helaas voor west: **zuid** is aan slag. En zuid is zo gemeen om zijn vrije klaveren te spelen: ♣2!

West moet nu een kaart bijspelen, maar kan geen enkele kaart missen zonder daarmee een 'zekere' winner op te geven.

- Als west ♥V opruimt, laat leider zuid dummy's ♦H vertrekken, waarna dummy ♥AB maakt.
- En als west 'dan maar' ♦A offert, trekt dummy's ♥B aan zijn stutten. Dan winnen dummy's ♥A en ♦H de twee laatste slagen.

Merk op dat de leider rustig kan afwachten welke kaart west opruimt. Als we **de kaarten van west en oost verwisselen**, gaat de dwangvlieger niet op:

	♠ -	
	♥ A B	
	♦ H	
	♣ -	
<b>West</b>		<b>Oost</b>
♠ 3		♠ -
♥ 3		♥ H V
♦ 3		♦ A
♣ -		♣ -
	♠ -	
	♥ 2	
	♦ 2	
	♣ 2	

Als de leider nu ♣2 voorspeelt, is het oost die achterover geleund kan kijken wat dummy bijspeelt en daarnaar handelen. Oost wint altijd één slag.

Maar... als zuid zelf in een van de bedreigde kleuren een slag kan winnen, maakt de positie van de tegenspeler niet uit. We verplaatsen ♦H naar de hand van de leider.

	♠ -	
	♥ A B	
	♦ 2	
	♣ -	
<b>West</b>		<b>Oost</b>
♠ 3		♠ -
♥ 3		♥ H V
♦ 3		♦ A
♣ -		♣ -
	♠ -	
	♥ 2	
	♦ H	
	♣ 2	

Zuid speelt de inmiddels beruchte ♣2 voor, en kan dummy zonder probleem ♦2 laten bijspelen. Nu is het oost die peentjes zweet omdat hij het niet goed kan doen:

- Ruimt oost ♦A op, dan maakt de leider daarna ♦H en ♥A.
- En als oost ♥V in de opruiming doet, gunt de leider daarna dummy's ♥AB de eer van de twee laatste slagen.

Een speler kan alleen in dwang komen als hij in minstens twee kleuren een slag dreigt te maken en daardoor geen kaart kan missen.

Als we de dreiging in harten en ruiten over de twee tegenspelers verdelen, kan er **geen dwang** ontstaan. Op de slag van ♣2 trekken west en oost een lange neus: west kan zelfs kiezen tussen ♠3 en ♥3; oost neemt zonder enige traan afscheid van ♦3.

	♠ -	
	♥ A B	
	♦ 2	
	♣ -	
<b>West</b>		<b>Oost</b>
♠ 3		♠ -
♥ 3		♥ H V
♦ A		♦ 3
♣ -		♣ -
	♠ -	
	♥ 2	
	♦ H	
	♣ 2	

Een dwang kan dus alleen ontstaan als één tegenspeler **in minstens twee kleuren** een slag dreigt te gaan maken.

Nog een leuke; deze figuur ziet er vrij hopeloos uit voor NZ.

	♠ -	
	♥ -	
	♦ H	
	♣ A 3	
<b>West</b>		<b>Oost</b>
♠ -		♠ A
♥ -		♥ -
♦ A		♦ -
♣ H V		♣ B 10
	♠ 2	
	♥ 2	
	♦ -	
	♣ 2	

De dreigingen zijn duidelijk verdeeld:

**west** dreigt in klaveren en ruiten een slag te gaan winnen, en **oost** in schoppen én ook in klaveren.

Onder aanzwellend tromgeroffel speelt leider zuid zijn vrije ♥2.

West heeft daar geen enkel probleem mee: hij neemt afscheid van ♣V, hopend dat oost ook de klaveren controleert.

Omdat west ♦A bewaart, laat de leider dummy ♦H bijspelen.

Nu mag oost... Als hij ♣10 bijspeelt, wint dummy met ♣A3 de laatste twee slagen. En als ♠A voor de bijl gaat, maken zuids ♠2 en dummy's ♣A het feest compleet.

Wat weet je nu over dwang?

1. Als je nog maar één slag te verliezen hebt, kan een tegenspeler op het eind van het spel in (te) grote problemen komen, waardoor vanzelf een extra slag ontstaat!
2. Je hoeft als leider (gelukkig) niet te onthouden welke kaarten je tegenspelers kunnen hebben.  
*Door hen al in een vroeg stadium de slag(en) te gunnen die onafwendbaar is/zijn*, kan een als verloren getelde slag zomaar veranderen in een gewonnen slag! **Onthoud die regel!**

Om een tegenspeler in dwang te **kunnen** brengen, moet je je tegenstanders zo snel mogelijk de slagen gunnen die je zult én kunt missen. Speel je een 3SA-contract en dreigen vijf verliezers, dan moet je zo snel mogelijk je tegenspelers hun vier slagen laten maken; speel je een klein slem waarin twee verliesslagen dreigen, dan moet je je tegenstanders al in een vroeg stadium één verliesslag gunnen.

## We gaan naar de vijf vraagstukken

### Vraag ACC 134-1

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

Je bent leider zuid in een SA-contract.  
Je bent in je hand aan slag. Welke kaart speel je voor?

- a. ♦ 9
- b. ♦ 2
- c. ♣ 2

*Ik geef géén overpeinzing.*

**Vraag ACC 134-1 Aanpak**

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

Je bent leider zuid in een SA-contract.  
 Je bent in je hand aan slag. Welke kaart speel je voor?

- a. ♦9 = 0 punten
- b. ♦2 = 0 punten
- c. ♣2 = 2 punten

---

Speel de vrije ♣2 (speelwijze c). West maakt met zijn bij te spelen kaart vrij baan voor dummy's ♥H of ♦B!

**Vraag ACC 134-2**

♠ - ♥ 2 ♦ - ♣ 5 4	♠ - ♥ - ♦ - ♣ A B 3	♠ - ♥ - ♦ A ♣ H V
	♠ ♥ 3 ♦ H ♣ 2	

Je bent leider zuid in een SA-contract.  
 Je bent in je hand aan slag. Welke kaart speel je voor?

- a. ♥3
- b. ♦H
- c. ♣2

*Ook voor dit vraagstuk géén overpeinzing.*

**Vraag ACC 134-2 Aanpak**

	♠ -	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ A B 3	
♠ -		♠ -
♥ 2		♥ -
♦ -		♦ A
♣ 5 4		♣ H V
	♠	
	♥ 3	
	♦ H	
	♣ 2	

Je bent leider zuid in een SA-contract.  
Je bent in je hand aan slag. Welke kaart speel je voor?

- a. ♥3 = 2 punten
- b. ♦H = 0 punten
- c. ♣2 = 0 punten

---

Speel ♥3 (speelwijze a). Oost kan alleen bepalen met welke kaarten jij de twee laatste slagen maakt, maar maken zúl je ze! Of ♦H en ♣A, óf ♣A en ♣B.

**Vraag ACC 134-3**

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

Je bent leider zuid in een SA-contract.  
Je bent in je hand aan slag. Welke kaart speel je voor?

- a. ♠2
- b. ♦2, in dummy ♣2 weg
- c. ♦2, in dummy ♠B weg
- d. ♣H
- e. ♣4

*Inderdaad, ook nu geen overpeinzing...*

**Vraag ACC 134-3 Aanpak**

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

Je bent leider zuid in een SA-contract.

Je bent in je hand aan slag. Welke kaart speel je voor?

- a. ♠2 = 0 punten
- b. ♦2, in dummy ♣2 weg = 2 punten
- c. ♦2, in dummy ♠B weg = 1 punt
- d. ♣H = 0 punten
- e. ♣4 = 1 punt

---

Speel ♦2, in dummy ♣2 weg (speelwijze b). Oost heeft grote problemen. Als hij een schoppen bijspeelt, win jij daarna ♠A, ♠B en twee klaverslagen. En als hij een klaver bijspeelt, maak je ♠A en drie klaverslagen.

**Vraag ACC 134-4**

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

Je bent leider in een 3SA-contract en in zuid aan slag.

Vier slagen heb je al binnen. Wat speel je nu?

- a. ♠2
- b. ♦2 naar ♦A
- c. ♦2 naar ♦3
- d. ♣3 naar ♣A
- e. ♣3 naar ♣5

*Ik geef nu wél een overpeinzing.*



**Vraag ACC 134-4 Overpeinzing**

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

Je bent leider in een 3SA-contract en in zuid aan slag. Vier slagen heb je al binnen. Wat speel je nu?

- ♠ 2
- ♦ 2 naar ♦ A
- ♦ 2 naar ♦ 3
- ♣ 3 naar ♣ A
- ♣ 3 naar ♣ 5

---

Wat weet je?

- Er zijn nog **zes** slagen te gaan. Daar moet je **vijf** slagen van winnen.
- Als je begint met het slaan van je vier azen, zullen OW de twee laatste slagen opstrijken. Dan win je maar **vier** slagen.
- Dwang kan alleen ontstaan als:
  - je zo snel mogelijk afstand neemt van het aantal slagen dat je wél mag afstaan;
  - de speler die je 'in dwang wilt brengen' in minstens twee kleuren een slag dreigt te gaan maken.

Tot zover deze ingelaste overpeinzing.

**Vraag ACC 134-4 Aanpak**

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

Je bent leider in een 3SA-contract en in zuid aan slag. Vier slagen heb je al binnen. Wat speel je nu?

- ♠2 = 0 punten
- ♦2 naar ♦A = 0 punten
- ♦2 naar ♦3 = 0 punten
- ♣3 naar ♣A = 0 punten
- ♣3 naar ♣5 = 2 punten

---

Begin met het weggevertje: ♣3 naar ♣5 (speelwijze e). Dat moet in klaveren, omdat voor **oost** alleen in schoppen en ruiten een dwangsituatie kan ontstaan. Klaveren kan oost immers probleemloos opruimen, omdat west in die kleur grossiert. Na deze 'weggever' moet leider zuid alle slagen winnen.

Stel dat west die slag wint met ♣H, en schoppen naspeelt. Dan wint zuid die slag met ♠A en is de situatie, met zuid aan slag:

	♠ -	
	♥ 3	
	♦ A 3	
	♣ A	
♠ -		♠ H
♥ B		♥ -
♦ -		♦ H V
♣ V B 2		♣ 9
	♠ 2	
	♥ A	
	♦ 2	
	♣ 3	

Zuid speelt ♣3 naar ♣A. Oost heeft nog geen probleem, bekend met ♣9. Maar dan... speel je vanuit dummy ♥3 naar ♥A. Nu zijn voor oost de rapen gaar: ♠H weg, maakt zuids ♠2 hoog, ♦V weg, verheft ♦A3 tot de twee laatste slagen.

**Vraag ACC 134-5**

♠ 5 4 3 2

♥ 3 2

♦ 4 3 2

♣ H V 3 2



♠ A B

♥ A 4

♦ A H V B 10 9

♣ A 5 4

Je bent leider in 6♦. West komt uit met ♥H.

Hoe probeer je je contract te maken?

Ik win de uitkomst met ♥A en:

- trek alle troeven van OW, en speel dan klaveren
- speel al mijn (zes) troefkaarten uit, en speel dan klaveren
- ik leg ♥A niet, maar **duik** de uitkomst

*Voor dit spel geef ik óók een overpeinzing.*

**Vraag ACC 134-5 Overpeinzing**

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

Je bent leider in 6♦. West komt uit met ♥H.

Hoe probeer je je contract te maken?

Vanuit de zuidhand gezien dreigen er twee verliesslagen: één in schoppen (♠B) en één in harten (♥4).

Als de ontbrekende zes klaveren 3-3 zitten, is dummy's vierde klaveren goed voor een extra slag waarop je een verlieskaart (♠B of ♥4) kunt opruimen en je contract binnen is. Minpunt is de lage kans op 3-3: slechts 35,5%.

Dus hoop je – zeker in deze ACC – op een extra slag door dwang!

Laten we er even van uitgaan dat de ontbrekende kaarten verdeeld zitten zoals in bovenstaand diagram. En dat je - na ♥A in de 1<sup>e</sup> slag - vijf ruitenslagen afdraait. Dan is de situatie na de 6<sup>e</sup> slag:

	♠ 5 4	
	♥ 3	
	♦ -	
	♣ H V 3 2	
<b>West</b>		<b>Oost</b>
♠ 10 9 8		♠ H V
♥ V B 10		♥ 9
♦ -		♦ -
♣ 7		♣ B 10 9 8
	♠ A B	
	♥ 4	
	♦ 9	
	♣ A 5 4	

Dan valt op dat, als je je laatste ruitkaart (♦9) speelt, oost nog nét geen afgooiprobleem heeft: hij houdt zijn dreiging in schoppen en klaveren in stand door zijn laatste harten op te ruimen...

**Vraag ACC 134-5 Aanpak**

♠ 5 4 3 2

♥ 3 2

♦ 4 3 2

♣ H V 3 2



♠ A B

♥ A 4

♦ A H V B 10 9

♣ A 5 4

Je bent leider in 6♦.

West komt uit met ♥H. Hoe pak je dat aan?

Ik win de uitkomst met ♥A en:

- a. trek alle troeven van OW, en speel dan klaveren = 0 punten  
 b. speel al mijn (zes) troefkaarten uit, en speel dan klaveren = 0 punten  
 c. ik leg ♥A niet, maar **duik** de uitkomst = 2 punten

Speelwijze c is de enige correcte aanpak! Duik de uitkomst. Je kunt ook de uitkomst meteen nemen met ♥A en de tweede slag schenken door ♥4 terug te spelen.

Het grote voordeel van die duikvlucht is dat oost – voordat jij je laatste ruiten speelt – een kaart méér moet opruimen dan wanneer je de hartenuitkomst meteen wint en de ruiten afdraait.

<p><b>West</b>          ♠ 10 9 8          ♥ V B          ♦ -          ♣ 7</p>	<p>♠ 5 4          ♥ -          ♦ -          ♣ H V 3 2</p> <p>♠ A B          ♥ -          ♦ 9          ♣ A 5 4</p>	<p><b>Oost</b>          ♠ H V          ♥          ♦ -          ♣ B 10 9 8</p>
---	---	---

Als je nu ♦9 speelt, moet oost wel degelijk één van zijn dreigende slagen opgeven: speelt hij een klavertje bij, dan maak jij vier klaverenslagen. Speelt hij ♠V bij, dan win je drie klaverenslagen en ♠AB.

*Tot zover de vraagstukken. Je puntentotaal is je rapportcijfer voor 'Dwang'.*

Ter ontspanning kijken we nog even naar een mooi 'dwangspel' dat ik van redactielid Siger kreeg.

Alleen maar ter ontspanning!

♠ 2  
♥ A 6 5 4 3 2  
♦ A B 2  
♣ 4 3 2

♠ A H V B 10  
♥ V 7  
♦ 3  
♣ A H V B 10

Je speelt 7SA. West komt uit met ♦H.

Je telt twaalf vaste slagen, zonder kans om een verliezer in ruiten of harten te voorkomen. Want als je vanuit zuid ♥V voorspeelt, hopen op ♥H bij west, zal west de heer echt wel leggen, waardoor je nog steeds geen dertiende slag hebt.

De enige kans op dertien slagen is 'dwang'.

Welke 'dwanggedachten' gaan door je hoofd?

**Mijn 'dwangneurose':**

<p>♠ 2 ♥ A 6 5 4 3 2 ♦ A B 2 ♣ 4 3 2</p> <p>♠ A H V B 10 ♥ V 7 ♦ 3 ♣ A H V B 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Omdat je twaalf vaste slagen telt: vijf in schoppen, vijf in klaveren en de twee rode azen, voldoe je al aan de eerste keiharde dwangvoorwaarde: met twaalf vaste slagen tel je immers slechts één dreigende verliesslag. Je hoeft dus niet eerst een slag weg te geven om een dwangsituatie af te dwingen. <i>Dat maakt groot slem-contracten tot de gemakkelijkste spellen met dwang ☺.</i></li> <li>De tweede voorwaarde is dat een tegenspeler alleen in dwang kan komen als hij in <i>twee kleuren</i> een slag kan maken. West belooft met zijn uitkomst van ♦H de aanwezigheid van ♦V. Dat betekent dat west in ieder geval <i>in ruiten</i> dreigt.</li> </ul> <p>Als west naast ♦V geen honneurs heeft, kan hij op jouw tien zwarte kaarten met een ontspannen grijns tien kaarten bijspelen, omdat hij maar één kaart hoeft te koesteren: ♦V. Maar... als west naast ♦V ook ♥H heeft, zal die grijns hem snel vergaan, want ♥H wil hij beslist niet 'kaal' zetten.</p>
---	---

Uiteraard win je de uitkomst met ♦A, dan de vijf schoppenslagen en speel je vier keer klaveren (andersom mag ook). Dan heb je je laatste klaverkaart nog in handen en is de situatie na tien slagen:

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

Nu speel je ♣10.

Als west ♦V bijspeelt, hoef je geen helderziende te zijn om het goed te doen. Op dat moment is ♦B hoog, dus laat je dummy ♥6 opruimen.

Maar wat zijn de twee wijsheden als west ♥8 bijspeelt?

- De eerste is dat ♦B geen waarde heeft, die ruim je dus op.
- De tweede is, dat je vanaf het begin ervan uitging dat west ♥H móét hebben om een kans (dwang) te kunnen maken én ♦V heeft. Dat betekent dat west zijn ♥H nu kaal heeft gezet. Dus... speel je niet ♥V voor, maar ♥7 naar ♥A en wint jouw ♥V de laatste – 13e – slag!

**En voor alle duidelijkheid:**

Je hoeft niet te weten wie wat heeft. Het is voldoende als je in een vroeg stadium de slag(en) afgeeft die je mag en zult missen, en vervolgens je slagen afdraait. Uiteraard let je daarbij extra op bijgespeelde kaarten in de 'bedreigde kleur'.

Zitten de dreigingen verdeeld, waardoor er geen dwang ontstaat, dan heb je het in ieder geval geprobeerd!

Voor het opzetten van dit onderwerp leunde ik vooral op het **Bridge Handboek van Victor Mollo en Nico Gardener** (1<sup>e</sup> druk 1955).

**Jan van Die:**

Misschien wel het beste boek dat je na je cursus kunt aanschaffen! Ik probeer het elk jaar een keer door te lezen. Volgens mij is het nog steeds leverbaar:

[https://www.bol.com/nl/s/?searchtext=Bridge+Handboek&searchContext=media\\_all&appliedSearchContextId=media\\_all&suggestFragment=&adjustedSection=&originalSection=&originalSearchContext=&section=main&N=0&defaultSearchContext=media\\_all](https://www.bol.com/nl/s/?searchtext=Bridge+Handboek&searchContext=media_all&appliedSearchContextId=media_all&suggestFragment=&adjustedSection=&originalSection=&originalSearchContext=&section=main&N=0&defaultSearchContext=media_all)

**Lezers Mailen**

*Alle vragen waarop het antwoord nuttig kan zijn voor 'gewone' bridgers publiceren we in deze rubriek. Ook vragen over clubbeleid en conflicten. We maken wel onderscheid in spelregelvragen. Alleen vraagstukken waarop de 'gewone' bridger het antwoord moet weten, nemen we op. Specifieke vraagstukken voor WL's behandelen we in het periodiek Arbitrair. Mail je vraag naar: [rob.stravers128@gmail.com](mailto:rob.stravers128@gmail.com)*

**Biedverbod?**

Ik heb een vraag.

	(partner)		(ik)
<b>West</b>	<b>Noord</b>	<b>Oost</b>	<b>Zuid</b>
	2♠ (zwakke twee)	pas	pas
3♣	3♠	pas	pas
pas			

Nu beweren onze tegenstanders dat mijn partner niet (zelf) naar 3♠ had mogen gaan, omdat noord zijn hand met de zwakke 2♠-opening reeds had omschreven.

Deze 'verboden' ophoging naar 3♠ (door de zwakke openaar) zou met name gelden bij (alle) preëmptieve openingen.

Ik ben het daar niet mee eens. Mijn partner kan immers 6 punten hebben, maar ook 10, etc. etc. Wat is gangbaar aan de bridgetafel?



**Rob:**

Als ik jullie tegenstanders goed begrijp, heeft elke speler die zijn kracht en verdeling heeft verteld een keiharde pasplicht. Laat dat alsjeblieft niet waar zijn, want dat zou extra eisen stellen aan het loopvermogen van wedstrijdleiders zodra we weer fysiek mogen bridgen...

Ik hoor/lees graag in welke literatuur van welke auteur dit verbod staat. Mijn antwoord: onzin!

**Het gevecht om het tempo**

Ik ben beginnend bridger en ik heb op uw website heel veel interessante artikelen/trainingen gevonden, zo ook het spelen van SA-contracten, voor mij zeer leerzaam!

Ik heb een inhoudelijke vraag over een spel in deze training maar ik weet niet of het wel de bedoeling is dat 'jan en alleman' per email detailvragen stelt over de trainingsdocumenten. Als u dat niet wilt, dan hoor ik dat graag en heb daar volledig begrip voor.

**Spel 3**

♠ 2  
♥ -  
♦ 10 9 8 7 6 5 4  
♣ B 10 9 8 7

♠ A H  
♥ A H V  
♦ V B 3 2  
♣ H V 3 2

Wederom mag je leider zijn in 3SA.

Hoe pak je dat aan als:

- west uitkomt met ♥B?
- west uitkomt met ♠V?

We tellen vijf vaste slagen: ♠AH en ♥AHV.

Ook zien we dat de ruitenkleur liefst vijf extra slagen kan opleveren, omdat we alleen een ruitenslag verliezen aan ♦A en ♦H. En als ♦A en ♦H niet bij elkaar zitten (52% kans) maken we zelfs zes extra ruitenslagen.

De klaverenkleur is goed voor vier extra slagen; we buigen alleen het hoofd voor ♣A.

- Na de start met ♥B kunnen we het ons permitteren om voor de ruitenkleur te gaan. Dankzij onze drie hoge hartenkaarten hebben wij eerder onze ruitenkleur klaar voor de oogst dan OW hun schoppen- of hartenkleur.
- Na de ♠V-start is het spelen van ruiten veel riskanter. We gaan dan ongelooflijk de boot in als ♦A en ♦H beide goed zijn voor een ruitenslag. Nu kunnen we beter genoeg nemen met de vier extra klaverslagen, door meteen na ♠A klaveren te spelen. 3SA contract is daarmee zeer kansrijk.

Mijn vraag heeft betrekking op bovenstaand spel (Training 550, 2014). Ondanks uw toelichting begrijp ik niet waarom de keuze van werkkleur verschillend is bij uitkomst in **harten** (optie a) of **schoppen** (optie b). Ik heb geprobeerd beide opties na te spelen, maar ik kan het verschil niet ontdekken. De keuze van de meeste geschikte werkkleur is voor mij vaak een moeilijke - daarom deze vraag in detail.

**Rob:**

Goed dat je dat vraagt. Enne... waarom zou je geen vraag mogen stellen? En nog belangrijker: ik ben beslist geen u hoor!

Eigenlijk is dit spel een echte temposlag. Beide partijen willen zo snel mogelijk hun lange kleur ontwikkelen. Dat wil zeggen: de tegenstanders hun hoge kaarten laten maken, waarna jij jouw slagen kunt maken in die kleur.

Als je tegenstander uitkomt in een kleur waarin je alleen AH hebt (♠), en je wint die slag met het aas, heb je in die kleur nog maar één opvang. Dus moet je daarna jouw kleur spelen waarin je maar één keer van slag hoeft (♣) om te kunnen scoren. Na ♣A van OW heb jij vier klaverenslagen, en daarmee je contract, voor het oprapen.

Een hartenaanval kun je – dankzij ♥AHV – drie keer opvangen. Dan mag je nog twee keer van slag om te kunnen oogsten. Dan kun je dus de ruitenkleur ontwikkelen. En die kleur levert liefst vijf extra slagen op.

**Stel** dat west met schoppen start. Jij wint die slag met ♠A en speelt ruiten. OW winnen de ruitenslag met ♦H en spelen wéér schoppen, voor jouw ♠H. Dan heb je een groot probleem. Want je kunt dan nog geen ruiten- of klaverenslagen maken zónder OW nog een slag te gunnen (♦A). En je kunt er vergif op innemen dat ze na ♦A een hele optocht schoppen afdraaien voordat jij je vrije ruiten kunt maken. Waarschijnlijk ben je op het moment dat je aan slag komt, al vreselijk down...