

Bridge Service

Speelplan Troefcontracten

Bewaarnummer

30 januari 2014

Special Troefcontracten-Speelplan

Bewaar- en herhaalnummer!

Het vorige nummer ging over het speelplan maken voor een SA-contract. In dit nummer leggen we een fundament voor het maken van troefcontracten.

Lees dit nummer ontspannen door, probeer de oefenspellen en - vooral als die nog niet helemaal goed gaan - doe ze een week later nog eens.

Troefcontracten hebben een groot voordeel; één kleur is veruit de belangrijkste, en omdat dat de kleur is die je meestal met je partner hebt gekozen, zal dat zeker niet je slechtste kleur zijn!

We beginnen met de vaste bouwregels van het troefcontract, gevolgd door enkele basisbegrippen met voorbeeldspellen.

Voorals je nog onervaren bent, is het heel normaal dat je de gevaren niet meteen ziet, laat staan de techniek om die te bezweren. Door na een week dezelfde vraagstukken weer door te nemen, en daarna nog een keer, zullen haast vanzelf de lijnen zichtbaar worden. Zoals met veel vraagstukken ligt de grootste drempel in **het zien** van de problemen. De intelligentie om die op te lossen heb je immers al!

Speeltechniek Troefcontracten

We beginnen met de aanpak die elke leider van een troefcontract direct na de uitkomst moet volgen!

Bouwplan voor speelplan troefcontract

1. Tel de verliezers *Dat zijn de slagen die je kúnt verliezen.*

Dat klinkt veel gemakkelijker dan het is. Want hoe zie je welke kaarten rijp zijn voor verlies?

Ik geef twee handvatten:

1. Tel de verliezers vanuit de hand met de meeste troefkaarten; dat is in de regel het overzichtelijkst. Vind je het dan toch één grote chaos, probeer dan te tellen vanuit de andere hand.
2. Tel de verliezers; daarbij ga je ervan uit *dat je meteen begint met het ophalen van alle ontbrekende troefkaarten* (ook wel *troeftrekken* genaamd).

We passen deze twee handvatten meteen toe op een bijzonder lastig spel.

We spelen 4♥ en west komt uit met ♦H.

Zuid heeft de meeste troefkaarten, dus tellen we vanuit zuid de mogelijke verliezers.

♠ A V B
♥ 4 3 2
♦ 6 5 4 3 2
♣ 7 6

♠ H 8
♥ A H 7 6 5
♦ A 7
♣ A H 5 4

We tellen:

- géén schoppenverliezer; tegenover ♠8 hebben we ♠A!
- één hartenverliezer; we missen vijf hartenkaarten, dus zullen we altijd één hartenslag verliezen (als de ontbrekende hartens 3-2 zitten. En voorlopig gaan we van dat positieve uit.
- één ruitenverliezer; tegenover ♦7 heeft dummy geen ♦H.
- twee klaverenverliezers (♣5 en ♣4).

Als we de balans opmaken tellen we vier verliezers en dreigen we dus één down te gaan. Gelukkig bestaat ons speelplan ook uit stap 2!

2. Zoek naar listen en lagen om verliezers te voorkomen

Kleuren van ongelijke lengte geven vaak kans op het **voorkomen van verliezers**.

Zo kunnen we de schoppenkleur als reddingsvest gebruiken voor de ruitenverliezer.

Na $\spadesuit A$ en $\heartsuit H$ speel je $\spadesuit A$ en $\spadesuit V$. Op $\spadesuit V$ kan dan mooi $\diamond 7$ weg. Met het opruimen van $\diamond 7$ springt de verliesteller van vier naar drie. Dan gaan we er wél van uit dat de ontbrekende harten 3-2 zitten en dat we maar één hartenslag zullen afgeven. De kans op 3-2 is gelukkig het grootst, maar zitsels uit het verleden...

Daarom kunnen we ook proberen één van de twee klaverenverliezers te voorkomen. Dat kan, door de derde klaverenslag te troeven. We missen zeven klaverenkaarten. Een ongelijk aantal kaarten zit meestal zo gelijk mogelijk verdeeld¹. De grootste kans is dus dat de klaveren van OW 4-3 zitten. Dat is prettig, omdat oost of west dan niet in de derde klaverenslag kan troeven. Maar, nogmaals, garanties geef ik niet!

Het is goed om vast te stellen dat je in ieder geval niet de vierde klaveren kunt winnen met een aftroever, want west of oost zal dan graag meetroeven 😊.

Dat betekent dat we in ons onmetelijke realisme mogen vaststellen dat we maximaal één klaverenslag kunnen winnen met een noordelijke aftroever.

Ook weten we dat als de klaveren onverhoopt 5-2 verdeeld zitten, oost of west meetroeft, waardoor we toch twee klaverenslagen verliezen.

Maar... we kunnen een leuke combinatie maken, door na $\diamond A$, $\spadesuit H$, $\spadesuit V$, $\spadesuit A$ ($\diamond 7$ weg), eerst $\heartsuit A$ en $\heartsuit H$ te slaan, en dán pas $\clubsuit A$, $\clubsuit H$, $\clubsuit 4$ getroefd. Met de harten 3-2 moeten OW dan troeven met hun hoge harten die anders ook een slag had gemaakt.

¹⁾ Een even aantal missende kaarten (4, 6, 8) zit meestal niet netjes verdeeld, Twee ontbrekende kaarten uitgezonderd.

Aantal kaarten bij de tegenstanders:	Waarschijnlijkste verdeling:					
2	1-1	52%				
4	3-1	50%	2-2	40½%	4-0	9½%
6	4-2	48½%	3-3	35½%	5-1	14½%
8	5-3	47%	4-4	33%	6-2	17%

Spel 1 A

♠ 4 3 2
 ♥ 3 2
 ♦ 5 4 3 2
 ♣ 5 4 3 2

♠ A H V 6 5
 ♥ A H 4
 ♦ 8 7
 ♣ A H 6

B

♠ H 7 2
 ♥ B 7
 ♦ H 9 6 3
 ♣ A 8 7 2

♠ A V 6 5 4
 ♥ A H 3
 ♦ 10 2
 ♣ H 4 3

Met beide spellen mag je 4♠ spelen.
 In beide spellen kiest west voor de uitkomst van ♣V.
 Hoe probeer je beide contracten te maken?

Spel 2 A

♠ 4 3 2
 ♥ 3 2
 ♦ 5 4 3 2
 ♣ 5 4 3 2

♠ A H V 6 5
 ♥ 6 5 4
 ♦ A H 5
 ♣ A H

B

♠ A 8 3
 ♥ V 6
 ♦ A 7 5 2
 ♣ A 9 7 2

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

Ook nu heb je de eer leider te zijn in een 4♠-contract.
 En ook nu kiest west voor de start van ♣V.
 Hoe zien je twee speelplannen eruit?

Mijn aanpakken

Spel 1 A

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ 5 4 3 2
♣ 5 4 3 2

♠ A H V 6 5
♥ A H 4
♦ 8 7
♣ A H 6

B

♠ H 7 2
♥ B 7
♦ H 9 6 3
♣ A 8 7 2

♠ A V 6 5 4
♥ A H 3
♦ 10 2
♣ H 4 3

uitkomst van ♣V.

Spel A

Je telt allereerst je slagen die je kunt verliezen. Dat is meestal het overzichtelijkst vanuit de hand met de meeste troeven; in dit spel de zuidhand. Ik tel er vier: één in harten (♥4), twee in ruiten (♦8 en ♦7) en één in klaveren (♣6).

in je zoektocht naar het voorkomen van verliezers kijk je vooral naar de bijkleuren die ongelijk zijn in lengte. Dat zijn in dit spel de hartenkleur en de ruitenkleur.

Dat betekent dat je na de eerste twee ruitenslagen in zuid een lage ruitenkaart van noord kunt troeven.

In de hartenkleur kun je - na de eerste twee hartenslagen - een lage hartenkaart troeven.

Welke aftroever is nu voor jou het aantrekkelijkst: in ruiten of in harten? Het antwoord is essentieel voor je verdere leven als leider in troefcontracten. ☺

Als je op de ruitenaftroever afgaat, verlies je twee ruitenslagen. Daar winnen we niets mee omdat we al twee ruitenverliezers telden! Als je op de hartenaftroever afgaat gebeurt er wél iets wezenlijks: je verliest dan géén hartenslag. Daarmee verlaag je dus wél het aantal verliezers: van vier naar drie.

Dit leidt tot de stelling: Een aftroever aan de KORTE troefkant voorkomt een verliezer, of levert een extra slag op! Een aftroever aan de kant van de meeste troeven levert géén winst op.

Speel daarom na ♣A in de eerste slag: ♠A en ♠H, dán ♥A en ♥H en dán ♥4 getroffen! Omdat je maar één troefslag nodig hebt kun je je permitteren eerst twee keer troef te spelen. Als dan de hartens 5-2 zitten heb je een extra kans dat de tegenspeler met de 2-kaart harten geen troefkaart meer heeft.

Spel B

Precies hetzelfde als spel A. Het lastige van spel B is echter dat de plaatjes over en weer het beeld vertroebelen. Vaak ontstaan daardoor schijnoplossingen die veel minder tot geen kans geven op succes. Probeer daar doorheen te kijken!

Neem de uitkomst met ♣A. Dan achtereenvolgens ♠H, ♠A, ♥A, ♥H, en ♥3 introeven met noords laatste kleine troef. Nu naar ♣H en de laatste troef halen. Nadat je contract veilig is heb je nog een leuke kans op een overslag door vanuit de hand naar ♦H te spelen.

Spel 2 A

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ 5 4 3 2
♣ 5 4 3 2

♠ A H V 6 5
♥ 6 5 4
♦ A H 5
♣ A H

B

♠ A 8 3
♥ V 6
♦ A 7 5 2
♣ A 9 7 2

♠ H V 10 7 2
♥ 10 9 3
♦ H 10 3
♣ H 6

4♠-contract en start van ♣V.

Spel A

Tel je ook vier mogelijke verliesslagen? Zuids drie lage hartens en ♦5! Als je begint met achter elkaar de ontbrekende troeven ophalen, zul je die vier slagen ook daadwerkelijk verliezen.

Kijk ook nu naar de ongelijk verdeelde hartenkleur. Als je twee maal harten speelt, dus OW inderdaad hun twee hartenslagen gunt, kun je de derde lage hartenkaart van zuid in noord troeven. Dan verlies je maar twee hartens en ♦5, dus win je je contract.

Je kunt in dit geval niet eerst twee hoge troeven spelen. Want een slimme tegenstander zal dan, aan slag gekomen met ♥A, je derde troef in dummy wegspeelen.

Spel B

Ook dit spel is volkomen gelijk aan spel A. Door meteen op de hartenkleur af te gaan, verlies je twee hartenslagen en win je de derde harten door die in dummy te troeven.

Merk op dat als west meteen met troef was uitgekomen, en OW na elke hartenslag troef hadden teruggespeeld je dit contract niet had kunnen maken!

Als tegenspeler troefspelen kan dus uitstekend uitpakken!

Spel 3

♠ 5 4 3 2
♥ 3 2
♦ 3 2
♣ 6 5 4 3 2

♠ A H V 6
♥ 5 4
♦ A H V B 10
♣ A 7

Je speelt 4♠.
West start met ♣H.
Je neemt de uitkomst met ♣A
en speelt dan ♠A, ♠H.
Op ♠H bekent oost geen schoppen.
Hoe probeer je je contract te maken?

Ik peins op de volgende pagina over beide spellen...

Spel 4

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ V B 10 9 8
♣ 4 3 2

♠ H V B 10 9
♥ 5 4
♦ A H 5
♣ A H 5

Je speelt 4♠.
West start met ♣V.
Hoe probeer je je contract te maken?

Overpeinzingen

Spel 3

♠ 5 4 3 2
♥ 3 2
♦ 3 2
♣ 6 5 4 3 2

♠ A H V 6
♥ 5 4
♦ A H V B 10
♣ A 7

Je speelt 4♠.
West start met ♣H.
Je neemt de uitkomst met ♣A
en speelt dan ♠A, ♠H.
Op ♠H bekent oost geen schoppen.
Hoe probeer je je contract te maken?

Spel 4

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ V B 10 9 8
♣ 4 3 2

♠ H V B 10 9
♥ 5 4
♦ A H 5
♣ A H 5

Je speelt 4♠.
West start met ♣V.
Hoe probeer je je contract te maken?

Spel 3

Aanvankelijk geen vuiltje aan de lucht.
Je telt vanuit de zuidhand drie verliezers: ♥5, ♥4 en ♣7.

De kans dat de ontbrekende vijf troeven 3-2 zitten is het grootst. Dus karren met die hap. Goed om na ♣A te beginnen met troef spelen; je wint dan immers vier schoppenslagen, vijf ruitenslagen en ♣A. Maar helaas, de troeven werken niet mee; west heeft vier troeven tegen; net zoveel als in de zuid- en noordhand.

Dat vereist een aanpassing van ons speelplan. Moeten we evengoed eerst alle troeven spelen, en west zijn laatste troefkaart gunnen? Dat kan niet goed zijn, want na die laatste troefslag hebben wij ook geen troeven meer en kunnen OW al hun hartenslagen maken.

Spel 4

We tellen vier mogelijke verliezers: ♠A, twee hartenslagen en ♣5. We zien ook een prachtige ruitenkleur. En we hoeven geen wiskundige aanleg te hebben om te zien dat we op dummy's mooie ruitens ♣5 kunnen opruimen.

Wat we ook zien is dat we maar één keer kunnen oversteken naar dummy's ruiten. Op zich mag dat geen probleem zijn, want we weten dat we vrijwel altijd eerst de plaatjes moeten spelen aan de kant waar we de minste kaarten hebben in die kleur.

En wat we zeker niet willen is dat OW onze ruitenkleur gaan aftroeven met irritant lage troefkaarten...

De speelplannen

Spel 3

♠ 5 4 3 2
♥ 3 2
♦ 3 2
♣ 6 5 4 3 2

♠ A H V 6
♥ 5 4
♦ A H V B 10
♣ A 7

Je speelt 4♠.
West start met ♣H.
Je neemt de uitkomst met ♣A
en speelt dan ♠A, ♠H.
Op ♠H bekent oost geen schoppen.
Hoe probeer je je contract te maken?

Spel 4

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ V B 10 9 8
♣ 4 3 2

♠ H V B 10 9
♥ 5 4
♦ A H 5
♣ A H 5

Je speelt 4♠.
West start met ♣V.
Hoe probeer je je contract te maken?

Spel 3

Nadat je ziet dat oost vier schoppens tegen heeft, speel je alleen nog ♠V. Je laat oost zijn laatste hoge schoppenkaart houden. En nu draai je de ruitenkleur af. In de derde ruitenslag ruim je allereerst een lage hartenkaart op. Daarmee breng je het aantal hartenverliezers terug van twee naar één! Noord heeft immers nog een troef waarmee hij de tweede hartenslag kan troeven. Zolang west niet troeft ga je door met de ruitenkleur, en als noord geen hartens meer heeft begin je met het opruimen van de klaveren. Stel dat west ook na de vijfde ruitenslag nog steeds zijn hoge troefkaart heeft, dan speel je ♥4. En als west niet troeft, laat je die troeven door dummy. En dat is dan al je tiende slag!

Clou: Als een tegenspeler de hoogste troef heeft en jij in beide handen een lagere troef, speel je geen troef maar probeer je die tegenspeler met zijn hoge troef te laten troeven.

Spel 4

In de meeste troefcontracten moet je beginnen met troef spelen. Maar daar zijn uitzonderingen op. Bijvoorbeeld als je verliezers kunt aftroeven aan de kant met de minste troefkaarten.

Dit spel is een schoolvoorbeeld van eerst de troeven eruit! Ja, ondanks dat ze troefaas hebben. Gun ze die slag; daarna haal je de resterende troeven op en kan de ruitentrein vertrekken (♦A, ♦H, ♦5 naar ♦V) en de rit uitrijden!

Voor de meer ervaren spelers

Spel 1

♠ 7 6 5 4 3 2

♥ H V 2

♦ 10 9 8

♣ 2

♠ A H

♥ 3

♦ V B 4 3 2

♣ A H V 4 3

Je speelt 3♣

West start met ♠8

Hoe pak je dit aan?

Spel 2

♠ 10 9 8

♥ H V 2

♦ 7 6 5 4 3 2

♣ 2

♠ V B 4 3 2

♥ 3

♦ A H

♣ A H V 4 3

Je speelt 4♠

West start met ♦8

Hoe pak je dit aan?

Mijn speelplannen staan op de volgende pagina.

De speelplannen 1 en 2

Spel 1

♠ 7 6 5 4 3 2
♥ H V 2
♦ 10 9 8
♣ 2

♠ A H
♥ 3
♦ V B 4 3 2
♣ A H V 4 3

Je speelt 3♣

West start met ♠8

Hoe pak je dit aan?

Spel 2

♠ 10 9 8
♥ H V 2
♦ 7 6 5 4 3 2
♣ 2

♠ V B 4 3 2
♥ 3
♦ A H
♣ A H V 4 3

Je speelt 4♠

West start met ♦8

Hoe pak je dit aan?

Spel 1

Je telt vanuit de zuidhand (de hand met de meeste troefkaarten) vier verliezers: één in harten (♥3); twee in ruiten (♦A en ♦H geef je af) en één slag in klaveren (OW hebben zeven klaverenkaarten, dus oost of west heeft in ieder geval een 4-kaart. En die vierde klaverenkaart zal beslist hoger zijn dan onze ♣4 en ♣3.

Ons speelplan kan lekker rechttoe rechtaan.

Je wint de uitkomst met ♠A.

Dan ♣A, ♣H en ♣V en dán de ruitenkleur spelen: ♦2 naar ♦10.

OW mogen hun ♦A en ♦H maken. En ze mogen daarna ook een ruitenslag troeven! Dat doen ze dan immers met een troefkaart die ze anders ook zouden maken.

De reden dat je begint met ♣AHV is dat alleen de speler met de vierkaart klaveren ruiten kan troeven. Als je meteen ruiten zou spelen, loop je het risico dat de speler met de 3-kaart klaveren de aftroever maakt. En dat is dan een verliezer die je niet hebt ingecalculleerd.

Spel 2

Dezelfde kaartverdeling als spel 1. Maar nu hebben we de ruitenkleur getransformeerd in schoppen. En nu moeten we een heel andere speelwijze volgen dan in spel 1! In spel 1 moesten we beginnen met drie maal troefspelen. Dat zou echter in dit spel fataal uitpakken!

We tellen ook nu vier mogelijke verliezers.

Twee in schoppen (♠A en ♠H); één in harten (♥3) en ook nu de vierde klaveren.

De verliezer in klaveren kunnen we voorkomen door een klaveren af te troeven. Maar... dat moeten we dan wel metéén doen! Dus na ♦A meteen ♣A en een kleine klaveren getroefd! Pas dan ga je troefspelen. Als je met troefspelen was begonnen zouden slimme tegenspelers ♠A en ♠H spelen en schoppen na, waardoor je de klaverenaftroever kunt schudden!

Spel 3

♠ H B 9 7
 ♥ 6 5 4 3 2
 ♦ 2
 ♣ A 3 2

♠ A V 10 8 6
 ♥ -
 ♦ A 6 5 4 3
 ♣ H 5 4

Je speelt 6♠.
 West start met ♦H.
 Hoe ga je aan de slag?

Spel 4

♠ H B 9 7 5
 ♥ A 3 2
 ♦ A V
 ♣ A V 10

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

Je speelt 6♠.
 West start met ♣8.
 Hoe ga je dit maken?

Spel 5

♠ 4 3 2
 ♥ 4 3 2
 ♦ A H V B 10 9
 ♣ 6

♠ A H 7 6 5
 ♥ A V 5
 ♦ 7
 ♣ A H 4 3

Je speelt 6♠.
 West start met ♣V.
 Hoe was je dit varkentje?

Voor de minder ervaren spelers geef ik een overpeinzing...

Overpeinzingen voor de minder ervaren spelers...!

Spel 3

♠ H B 9 7
♥ 6 5 4 3 2
♦ 2
♣ A 3 2

♠ A V 10 8 6
♥ -
♦ A 6 5 4 3
♣ H 5 4

Je speelt 6♠.
West start met ♦H.
Hoe ga je aan de slag?

Spel 4

♠ H B 9 7 5
♥ A 3 2
♦ A V
♣ A V 10

♠ A V 10 8 6
♥ H B 10
♦ 5 4
♣ H B 9

Je speelt 6♠.
West start met ♣8.
Hoe ga je dit maken?

Spel 3

Vanuit de zuidhand tellen we vijf mogelijke verliezers: zuids vier lage ruitens en de derde klaveren.

Het zoeken naar listen en lagen om de vier ruitenverliezers te voorkomen hoeft niet lang te duren. De enige kans om het zwakke ruitenkwartet niet tot verliezer uit te roepen zit in het aftroeven met dummy's troeven. Daarvoor moet je wel vier keer in zuid aan slag komen. En ook dat hoeft geen kunst te zijn als we ons oog laten vallen op noords hartens...

We kunnen 6♠ maar op één manier maken: door heen-en-weer te troeven. Toch gaan zelfs vrij ervaren spelers juist in dit soort spellen onnodig de boot in.

Laat mij één hint geven. Terwijl jij heen en weer troeft zullen de tegenspelers die niet kunnen bekennen, ook niet troeven; Jouw troeven zijn immers het hoogst.

Daardoor is het voorspelbaar dat jij aan het eind geen troeven meer hebt en OW wel... Natuurlijk mogen ze die dan maken, mits... jij je contract dan al binnen hebt...

Spel 4

Een standaardsituatie. Je hebt geen kleuren van ongelijke lengte, dus vallen er geen dreigende verliezers af te troeven. Ook heb je twee snitkansen: vanuit zuid naar ♦V, in de hoop dat west ♦H heeft, of snijden op ♥V en hopen dat je dat niet verkeerd doet.

De techniek van dit spel noemen we 'een ingooi'. Je brengt OW aan slag op een moment dat ze met hun terugspelen jou een slag 'schenken'.

Een ideaal moment is dat oost of west aan slag is en jij alleen nog iets hebt als:

♠ 7
♥ A 3 2

♠ 8
♥ H B 10

Als dan in een lage kleur wordt voorgespeeld, kun je aan de ene kant troeven en aan de andere kant een hartenkaart opruimen. Dan heb je op dat moment geen verliezer meer. En als harten wordt teruggespeeld is het eveneens kat in 't bakkie.

Overpeinzing Spel 5

♠ 4 3 2
♥ 4 3 2
♦ A H V B 10 9
♣ 6

♠ A H 7 6 5
♥ A V 5
♦ 7
♣ A H 4 3

Je speelt 6♠.
West start met ♣V.
Hoe was je dit varkentje?

In dit spel tellen we vijf mogelijke verliezers: één in de troefkleur, twee in harten (♥V en ♥5) en twee in klaveren (♣4 en ♣3).

Onze zoektocht naar een flinke reddingsboot eindigt bij het zien van dummy's mooie ruitenkleur. Daarop kunnen heel veel verliezers hun vege lijf redden!

De vraag is hoe we dat aanpakken. We kunnen de troeven helaas niet aan; de tegenspeler met de driekaart tegen (in dit soort spellen gaan we niet uit van 4-1 of 5-0 😊) zal beslist een slag maken met dat ding. En het enige wat wij willen is dat we na die troefslag nog in noord kunnen komen voor de exploitatie van de ruitens.

De aanpakken

Spel 3

♠ H B 9 7
♥ 6 5 4 3 2
♦ 2
♣ A 3 2

♠ A V 10 8 6
♥ -
♦ A 6 5 4 3
♣ H 5 4

Je speelt 6♠.
West start met ♦H.
Hoe ga je aan de slag?

Spel 4

♠ H B 9 7 5
♥ A 3 2
♦ A V
♣ A V 10

♠ A V 10 8 6
♥ H B 10
♦ 5 4
♣ H B 9

Je speelt 6♠.
West start met ♣8.
Hoe ga je dit maken?

Spel 5

♠ 4 3 2
♥ 4 3 2
♦ A H V B 10 9
♣ 6

♠ A H 7 6 5
♥ A V 5
♦ 7
♣ A H 4 3

Je speelt 6♠.
West start met ♣V.
Hoe was je dit varkentje?

Spel 3

Neem de uitkomst met ♦A, sla ♣A en ♣H en ga dan pas als een bezetene heen-en-weer troeven (cross ruff)!

De leiders die meteen met het heen-en-weer troeven beginnen gaan op het eind de boot is. OW hebben dan hun lage troeven bewaard voor het aftroeven van jouw hoge klaveren!

Spel 4

Haal de ontbrekende troeven op van OW. Maak al je klaverenslagen en speel dan... ♦A en ♦V na! Je gunt OW het maken van ♦H. Als dank zullen ze jou het contract schenken met hun terugspel. Of in de hartenvork of in de dubbele renonce (kleur waarvan je in beide handen geen enkele kaart hebt). Je ruimt dan aan de ene kant een harten op en troeft in de andere hand.

Wie snijdt op ♦H kan het contract verliezen. Als oost namelijk neemt met ♦H en ruiten terugspeelt moet jij met succes zien te snijden op ♥V...

Spel 5

Neem de uitkomst met ♣A; sla ♠AH en draai dan de ruitens af. Nadat oost of west zijn vaste troefslag maakt, steek je met klaveren, met dummy's laatste troef, over naar noord voor de overige ruitens.

Het is bijna steeds goed om de laatste hoge troef bij de tegenpartij te laten zitten.