

De kunst van het afgooien

Het is niet altijd even makkelijk om een kaart te kiezen die wilt afgooien als je niet kunt bekennen, nog los van het signaleren. Veel contracten zouden down zijn gegaan als er met wat meer overleg zou zijn bijgespeeld. We behandelen hier een paar principes waar we later mogelijk iets aan hebben.

1	♠ B4
	♥ AB106
	♦ HV92
	♣ 753
	♠ 83
	♥ HV93
	♦ B1076
	♣ HVB

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1♠
	2♦		3♠
	4♠		5♣
	5♦		5♠
	6♠		

Je zit Oost

Zuid speelt 6♠

West start met ♥3, via de Boer in de dummy voor je Vrouw. Uiteraard speelt je ♣H terug

De leider neemt met ♣A en speelt 6 rondjes troef, en gooit in de dummy de 2 klavertjes, een harten en nog een kaart af. Je moet in Oost dus ook 4 kaarten moet afgooien. Welke? De 4^e is cruciaal.

Duidelijk is dat ♦A bij Zuid zit, dus je telt 6 schoppenslagen, 3 ♦ slagen, ♣A en ♥A voor hem.

Een ruiten afgooien kan niet zomaar, want dan wordt de 4^e ruiten tevens de 12^e slag. Je kunt een harten en ♣B missen. Als West ♣10 heeft, kun je ook ♣V missen, maar als Zuid ♣10 heeft wordt dát zijn 12^e slag.

Gelukkig helpt de leider je een handje, want hij moet zelf ook afgooien in de dummy en jij pas daarna. Als de leider een ruiten afgooit kun je er ook een missen; laat hij 4 ruiten liggen en gooit 2 harten af (♥A ligt dan sec), dan kun je rustig al je harten missen ♥H kaal zetten.

Houdt in elk geval ♣V vast en gelijke lengte met de ruiten in de dummy.

1	♠ B4
	♥ AB106
	♦ HV92
	♣ 753
♠ 952	♠ 83
♥ 873	♥ HV93
♦ 53	♦ B1076
♣ 98642	♣ HVB
	♠ AHV1076
	♥ 52
	♦ A84
	♣ A10

Principe: probeer hetzelfde aantal kaarten te bewaren in een de kleur van de dummy, en houd de kleur vast die mogelijk bij de leider zit

Spel 2

2	♠ A73
	♥ V105
	♦ 7632
	♣ 853
♠ HV1094	
♥ H93	
♦ 85	
♣ VB2	

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	2SA
	3SA		

Zuid geveer, niemand kwetsbaar

Je zit West en start ♠H. Zuid duikt en Oost speelt ♠B bij. Uiteindelijk neemt de leider de 3^e schoppenronde en speelt achtereenvolgens ♦AHVB.

Je kunt makkelijk een ♥ missen, maar wat moet er weg op de 4^e ruiten ?

2	♠ A73
	♥ B105
	♦ 7632
	♣ 853
♠ HV1094	♠ B8
♥ H93	♥ V8762
♦ 85	♦ 1094
♣ VB2	♣ 976
	♠ 652
	♥ A4
	♦ AHVB
	♣ AH104

Wat weet je van de verdeling van de leider ?

Die had 3 schoppen en 4 ruiten, dus er zijn nog 6 kaarten over. Verder heeft hij al 10 punten laten zien (♦AHVB) en heeft er dus nog 10-11 in harten en klaveren, dus partner heeft of ♥V of ♣H. Verder is hij in de hand aan slag en moet alles van die kant af spelen. Met ♥AV zou de leider wellicht gesneden hebben toen hij (voor het laatst) met ♠A aan tafel was.

Als hij ♣AH10 heeft, mag je geen klaver afgooien. Moeilijke keus, maar ik zou kiezen voor het sec zetten van ♥H en de klaveren vast houden.

Principe: de manier van spelen van de leider kan behulpzaam zijn bij het kiezen van een kaart om af te gooien.

3

♠ HV94
♥ A1063
♦ 10732
♣ 5

♠ B1082
♥ VB92
♦ V5
♣ AV3

N
W O
z

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1SA
	2♣		2♦
	3SA		

Je zit Oost.

Zuid speelt 3SA

Partner komt uit met ♣4. Je legt ♣V die houdt, en speelt dan ♣A en klaver na voor de Heer van West die nog een 4^e klaver speelt, genomen door Zuid met ♣B. Wat mag er weg op die 4^e klaver?

Even de punten tellen....

Partner had ♣H, je hebt zelf 12 punten, 9 in de dummy en de leider minimaal 15 is samen minimaal 39. Partner kan naast ♣H dus hoogstens nog ♦B hebben.

Dan de slagen: de leider heeft 1 klaverslag, 3 in schoppen en 2 in harten. Hij heeft ook ♦AH en als ♦B daar bij zit maakt hij altijd 10 slagen, want jou ♦V gaat vallen. Bovendien, wat is er in de 4 klaverslag gebeurd? West nam de 3^e en ging met klaver van slag. Dat duidt er op dat Zuid ♣B109x had. Met HB bij West zou die natuurlijk gespeeld hebben. De 13^e klaveren zit dan ook bij West. Om hem die te laten maken moet hij dan ook ♦B86 hebben.

3

♠ HV94
♥ A1063
♦ 10732
♣ 5

♠ 73
♥ 874
♦ B86
♣ H8742

♠ B1082
♥ VB92
♦ V5
♣ AV3

♠ A65
♥ H2
♦ AH94
♣ B1096

N
W O
z

Schoppen mag je niet afgooien want dat geeft Zuid zijn 9^e slag en als je een harten wegdoet kan Zuid harten slag ontwikkelen. Gooi daarom ♦V af.

Kijk en huiver als je ziet wat er gebeurt als je ♦V koppig vast houdt. De leider steekt over naar ♠H en speelt ruiten naar de Aas, Steekt over naar ♥A en speelt weer ruiten, jij de V en de leider duikt. Je maakt de slag maar de leider heeft 9 slagen zonder dat West aan slag komt.

Principe: als er om het contract te doen verslaan een bepaalde kaart bij partner mogelijk is, doe dan al het mogelijke om er voor te zorgen dat hij aan slag komt, en niet jijzelf.

4

♠ V53
♥ 8764
♦ AVB2
♣ H8

♠ AB4
♥ H95
♦ 874
♣ 9764

N
W O
z

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1♣
	1♥		1SA
	3SA		

Je zit Oost.

Zuid speelt 3SA

Partner start met ♠6.

De leider legt klein en jij speelt ♠B die houdt. Je vervolgt met ♠A en een kleine schoppen voor de Heer van West die ook de 13^e schoppen opraapt, waarop je een kleine harten wegdoet. Dat waren 4 slagen. Nu de 5^e nog om het contract down te krijgen.

West speelt ♠B terug voor de Heer in de dummy en speelt 4 rondjes ruiten (Zuid gooit ♥3 weg op de 4^e ruiten van de dummy) waarop je opnieuw iets moet afgooien.

Zoals gebruikelijk, even de hand van Zuid uittellen.

Zuid had 3 schoppen, 3 ruiten, hoogstens 3 harten (hij steunde het 1♥ bod immers niet) en heeft dus minstens 4 klaveren.

Houd daarom vooral je klaverkleur intact

4

♠ V53
♥ 8764
♦ AVB2
♣ H8

♠ H986
♥ V102
♦ 1093
♣ B102

♠ AB4
♥ H95
♦ 874
♣ 9764

♠ 1072
♥ AB3
♦ H65
♣ AV53

N
W O
z

Principe: als je de handen uittelt vindt je meestal de aanwijzing welke kaart je moet vasthouden.

5

- ♠ HV74
- ♥ 64
- ♦ B86
- ♣ HV52

♠ 10632

N	♥ VB10
W	♦ 53
O	
Z	♣ B1087

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1SA
	2♣		2♥
	3SA		

Je zit Oost.

Zuid speelt 3SA

Partner start met ♦A

West incasseert direct 4 slagen in ruiten. Zuid bekent steeds. Wat moet je in slag 3 en 4 afgooien.

Even de punten tellen: West had 9 punten, de dummy 11, en jijzelf 4: samen 24. Geef Zuid 15 punten en dan blijft er nog hoogstens 1 punt voor West over.

Dat zou ♠B kunnen zijn en met ♥9xxx of ♥8xxx zou daar nog een slag kunnen ontstaan. Zelf moet je natuurlijk de klaveren en de schoppen vasthouden. Gooi dus dapper ♥B en ♥10 af en hoop er het beste van

Principe: Houdt de kaarten vast waarvan je zeker weet dat de leider of de dummy daar lengte in hebben.

5

- ♠ HV74
- ♥ 64
- ♦ B86
- ♣ HV52

♠ B85

♥ 9852

♦ AHV10

♣ 63

♠ 10632

N	♥ VB10
W	♦ 53
O	
Z	♣ B1087

♠ A9

♥ AH73

♦ 9742

♣ A94