

Visueel in één Flits

In troefcontracten tel je natuurlijk je verliezers. Maar probeer ook je het toekomstig afspel voor te stellen, als een Visuele Flits. Grosso modo zijn er 5 plannen voor het afspel van troefcontracten en het wegwerken van verliezers. Deze typen afspel kun je als volgt kunt herkennen:

Afspel

1. Vertrouwen aan de kant die kort aan troef is
2. Vrijspelen van een 2^e kleur
3. Cross – ruff
4. Eliminatie en ingooi
5. Dummy reversal

Flits

Kleine troeven en korte kleur in dummy.
Lange / goede zijkleur in de dummy.
In beide handen troeflengte en (zeer) korte kleur.
In beide handen troeflengte en minstens een vork.
Hoge troeven in de dummy. Als niks lijkt te werken.....

1. Troeven aan de korte kant.

Vóór dat je de verliezers gaat tellen, kijk je eerst naar de dummy en naar je eigen hand. Als je een singleton of een doubleton ziet aan de kant met de kleinste lengte aan troef, denk dan onmiddellijk aan het vertrouwen van verliezers. Daarna ga je je verliezers tellen en pas je deze Flits toe.

♠ V97 ♥ H872 ♦ 2 ♣ 109752	Schoppen troef, en na de start krijg je deze dummy te zien. Merk direct op dat er een singleton ruiten ligt en 3 troeven.
------------------------------------	---

Flits 1:
Korte kleur aan de korte troefkant
Troef verliezers aan die kant

Nog een voorbeeld

♠ 874 ♥ AHV54 ♦ 3 ♣ H1052	♠ 5 ♥ 862 ♦ A9754 ♣ AB73	W – O	<table border="1"> <thead> <tr> <th>West</th> <th>Oost</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>2♦</td> </tr> <tr> <td>2♥</td> <td>4♥</td> </tr> </tbody> </table>	West	Oost	1♥	2♦	2♥	4♥	Flits 1: Singleton schoppen, 3 kleine troeven ? Troef verliezers aan de korte kant ! (vóór het troeftrekken)
West	Oost									
1♥	2♦									
2♥	4♥									

2. Vrijspelen van een 2^e kleur

Als er in de dummy een lange of sterke kleur ligt, kun je die ontwikkelen om verliezers in de hand weg te gooien.

♠ H74 ♥ AHV54 ♦ H6 ♣ 10952	♠ A52 ♥ 862 ♦ VB32 ♣ AB7	W – O	<table border="1"> <thead> <tr> <th>West</th> <th>Oost</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>3♥</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Start</td> <td>♠V</td> </tr> </tbody> </table>	West	Oost	1♥	3♥	4♥		Start	♠V	Flits 2: Lange kleur in de dummy ? Ontwikkelen om verliezers af te gooien ! (na het troeftrekken)
West	Oost											
1♥	3♥											
4♥												
Start	♠V											

Er zijn 4 verliezers : 1 in schoppen, 1 in ruiten en 2 in klaveren. Trek troef, ontwikkel de ruiten en gooi op ♦B de schoppen verliezer af.

♦ V103	♦ AH872	♦ B5	♦ 964	Hier kun je twee lengte slagen ontwikkelen. Je geeft één ruiten slag af en krijgt 2 vrije ruiten terug om verliezers in de hand af te gooien. Let we op de communicatie, want je moet de vrije ruiten nog wel kunnen bereiken. Geef zonodig éérst een ruiten slag weg. Hier werkt dat goed.
--------	---------	------	-------	---

3. Cross – ruff

Als er in beide handen een korte kleur ligt er, met aan beide kanten veel troeven kan het nuttig zijn om niet troef te trekken maar om de troeven zoveel mogelijk afzonderlijk te maken.

♠ V1076 ♥ A7654 ♦ B432 ♣ -	♠ AHB92 ♥ 2 ♦ 86 ♣ B10432	W – O	4♣ door Oost Uitkomst ♥H	Flits 3: Korte kleur in de hand én in de dummy ? Overweeg cross-ruff, maak de troeven apart ! (in plaats van troeftrekken)
-------------------------------------	------------------------------------	-------	-----------------------------	--

In de hand tel je 2 ruiten verliezers en 5 klaververliezers, waarvan je er 4 zou kunnen troeven, maar dan mag je geen troeftrekken. Bovendien moet je steeds naar de hand kunnen komen om weer klaver te spelen. Dat kan hier met harten. Neem ♥A, harten getroefd, klaveren getroefd, harten getroefd, enzovoort. Door alsmaar heen en weer te troeven maak je al je troeven apart. Je maakt 9 troefslagen en ♥A, de 10 voor je contract. Op geen andere manier kun je je contract maken.

Soms moet je een voorzorg nemen:

Contr. 6♣	♠ VB92
Uitk. ♥H	♥ A7652
	♦ AH4
	♣ 8
♠ 7643	♠ 8
♥ HV	♥ B10983
♦ B7	♦ V10653
♣ V10652	♣ H7
	♠ AH105
	♥ 4
	♦ 982
	♣ AB943

Je telt hier een ruiten verliezer en vier klaver-verliezers. Als je troef gaat trekken, kom je nooit van je verliezers af.

Beter is het om je troeven afzonderlijk te maken: je telt dan 8 schoppen slagen, ♥A, ♣A en ♦AH, totaal 12.

Hier is de volgorde waarin je speelt van belang. Als je het zó speelt: ♥A, harten getroefd, ♣A, klaver getroefd, harten getroefd, gaat het mis. Op de 3^e harten kan West niet meer bekennen zodat hij een ruiten zal afgooien. Als je na de cross-ruff ♦AH wilt oprapen, zal West troeven. Begin na ♥A dus met éérfst ♦AH op te rapen.

Als je besluit om een cross-ruff te gaan spelen, incasseer dan éérfst de winners in de zijkleuren.

4. Eliminatie en ingooi

Als je de troeven hebt opgehaald en twee zijkleuren hebt geëlimineerd, kun je de tegenstander aan slag brengen om in een vork te spelen of in de dubbel-renons

♠ AH863	♠ VB954
♥ A87	♥ H5
♦ H2	♦ A63
♣ 632	♣ AB10

6♠ door West Uitkomst ♦V	Flits 4: Aan beide kanten troeflenge? Denk aan eliminatie en ingooi!
-----------------------------	---

Twee klaver verliezers, maar je zou 2x kunnen snijden over Noord: er is 75% kans dat een of beide klaverhonneurs bij Noord zitten. Er is echter een 100% speelplan om het contract te maken: Neem de ruiten uitkomst en trek de troeven in 2 (of 3) rondjes. Daarna ♥AH en harten getroefd en ook de ruiten een keer troeven. De volgorde maakt niet zoveel uit, als je er maar voor zorgt dat je in West eindigt.

Je hebt nu zowel op tafel als in de hand alleen nog maar troef en 3 klavere. De ruiten en harten zijn **geëlimineerd**, en de tegenstanders hebben geen troef meer. Speel nu een kleine klaver naar de 10. Als die de slag maakt, ben je al binnen. Verlies je die slag aan Zuid, dan moet Zuid ofwel klavere in je AB vork spelen of harten danwel ruiten spelen; dan kun je aan één kant troeven en aan de andere kant een verliezende klaver afgooien.

♠ 86	♠ B5
♥ -	♥ -
♦ -	♦ -
♣ 632	♣ AB10

5. Dummy reversal

Een bekende techniek is om introevers aan de kort kant te maken (Flits 1). Troeven aan de lange kant levert in principe geen extra slagen op. Of je nu in Zuid iets introeft of niet, je maakt 5 ruitenslagen. Dat gaat veranderen als je in Zuid 3 introevers zou gaan maken: je maakt dan 3 introevers en gebruikt de korte kant om de troeven te trekken en daarmee 6 slagen.

	♦ V102	
♦	- -	♦
	♦ AHB97	

♠ AHV	♠ B10643
♥ 874	♥ 9532
♦ V92	♦ AH6
♣ A743	♣ 5

Contract 4♠ in Oost, uitkomst ♣6.

Vanuit Oost tel je 4 hartenverliezers. Je kunt natuurlijk proberen om de 4^e harten in de dummy te troeven, maar NZ zullen dat verijdelen door troef in te spelen.

Een beter plan is om te proberen vanuit West 3 klaver verliezers in de hand in te troeven en met AHV de troeven van de tegenstanders onschadelijk te maken. De volgorde wordt dan: ♣A, klaver getroefd met ♠3, ruiten naar de Vrouw, klaver getroefd met ♠10, ♠4 naar Aas, de laatste klaver getroefd, en met ♠HV de laatste troeven trekken. Daarna zijn ♦AH slag 9 en 10: je verliest alleen 3 harten.

Feitelijk heb je deze hand met de dummy als leider gespeeld.

Flits 5 Hoge troeven aan de korte kant ?

Als je niet op gewone manier je verliezers kwijt kunt, bekijk het spel vanuit de dummy