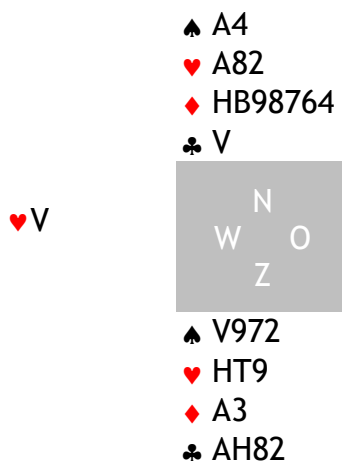


Wat kan er mis gaan?

Soms moet je in bridge optimistisch zijn. Als je in een moeilijk contract zit, dat je alleen kunt maken als de ♥V en de ♣H goed zitten en de ruitenkleur ook nog 3-3 zit, dan moet je daarvoor gaan. Per slot van rekening zal het van de twaalf keer één keer werken.

Maar het kan ook lonen om pessimistisch te zijn. Dat zagen we op het allereerste spel van het Zwitsers viertallentoernooi van ons district op 14 december. Viertallenwedstrijden worden gescoord in IMPs. Daarbij zijn overslagen niet echt van belang, maar het maken van het contract, vooral een hoog contract, levert punten op.

Aan 15 van de 20 tafels zaten de NZ-spelers in een klein slem. Vier van hen speelden 6SA, de rest zat in 6♦. De leiders in 6SA kregen het volgende te zien:



Ze zullen ongeveer zo geredeneerd hebben: “Wat een prachtige ruitenkleur! Daar moet ik een heleboel slagen uit halen. Even tellen... Ik heb 9 ruiten samen, en ik mis de vrouw. Het regeltje zegt dat ik dan niet moet snijden, maar AH moet slaan. Ik moet dan ook nog beginnen met de honneur van de korte kant.”

Ze namen de hartenstart in de hand en legden ♦A op tafel, met het plan om

daarna een ruiten naar de heer te spelen.

In een parenwedstrijd is dat misschien goed. Maar in de viertallen moet je anders redeneren. Je doel is immers niet om zo veel mogelijk slagen maken, maar om zo zeker mogelijk genoeg slagen te maken. Je denkt dus zo:

“Eens kijken... Ik moet twaalf slagen halen. Ik maak altijd ♠A, ♥AH, ♦AH en ♣AHV. Dat zijn er acht. Ik moet er dus nog vier ontwikkelen. Die haal ik natuurlijk uit de ruitenkleur. Dat betekent dat ik in totaal zes ruitenslagen nodig heb: ♦AH en nog vier erbij. Ik mag dus één ruitenslag verliezen, maar geen twee. Ik mis ♦VT52. Die kunnen 2-2 zitten, of 3-1, of 4-0. Is er een manier waarop ik altijd hooguit één ruiten verlies?”

Die manier is er. Je moet de ruitenkleur dan beginnen met ♦B uit de dummy.

Als oost de boer dekt met de vrouw, dan neem je ♦A en je hebt hooguit één ruitenverliezer (♦10). Als oost niet bekent, dan neem je ook ♦A. West heeft dan nog ♦VT5 over en je snijdt dus “op de terugweg” op ♦VT. Je verliest dan één ruiten.

Als oost een kleintje bijspeelt... dan speel je ♦3! Ga maar na: Als de ruiten 2-2 zaten heb je de overslag weggegeven. Het zij zo. Als de ruiten 3-1 zaten, dan kan west winnen met de ♦V, maar dan zitten er nog maar twee ruiten in en die vallen onder ♦AH. En als oost vier ruiten heeft, dan wint ♦B de slag. Daarna incasseer je ♦AH en geef je een ruiten af.

Je moet dan wel in slag een, voordat je uit de dummy speelt, je plan gemaakt hebben.

Veel leiders zouden automatisch de ♥V start in de hand nemen. Je kunt dan immers altijd nog op ♥B bij west

snijden. Maar die snit heb je niet nodig, dus je moet eerst nadenken. Wat gebeurt er als je de start in de hand neemt?

Je steekt over naar ♣V en speelt volgens plan de ♦B voor. Oost bekent met een kleintje en je duikt. Hoera! West bekent niet meer. Ik heb de ruiten goed gedaan! Je speelt nu ruiten naar het aas en... je hebt een probleem, want deze kaarten zijn nog over:

♠ A4
 ♥ A8
 ♦ H9876
 ♣ -

 ♠ V972
 ♥ T9
 ♦ -
 ♣ AH8

Je hebt hierna geen entree meer naar ♣AH. En je hebt nog wel een entree naar de ruiten (♠A of ♥A), maar als je, na het slaan van ♦H, een ruiten afgeeft, ligt de kleur die je gebruikt hebt om over te steken (harten of schoppen) wijd open!

Zo moet het dus niet. Je moet dus de eerste slag nemen in de dummy met ♥A. Zo blijft ♥H een entree naar de klaveren en functioneert als stop in de hartenkleur.

Na dit begin werkt je plan wel. Je speelt ♦B voor, duikt als oost bekent en incasseert ♦A. Vervolgens steek je over met ♣V en speel je ♦H en geef je een ruiten af. Nadat oost ♦V heeft mogen maken zijn deze kaarten nog over:

♠ A4
 ♥ 82
 ♦ 876
 ♣ -

 ♠ V97
 ♥ HT
 ♦ -
 ♣ AH

Je hebt nu drie goede ruiten in dummy met ♠A als entree en in de hand ♣AH met ♥H als entree. Het 6SA contract is dus bij elk zitsel te maken. De hele hand lag zo:

Z/-	♠ A4 ♥ A82 ♦ HB98764 ♣ V 	♠ T83 ♥ 3 ♦ VT52 ♣ BT653
♠ HB65 ♥ VB7654 ♦ - ♣ 974	♠ V972 ♥ HT9 ♦ A3 ♣ AH82	

Deze nauwkeurige speelwijze was dus nodig. Aan tafel vond niemand dit.

