



## Het speelplan

In deze Training keren we terug naar de basis van het speelplan.  
De bouwplannen klinken eenvoudig:

### SA-contract

- Stap 1: tel je vaste slagen;
- Stap 2: zoek naar het ontwikkelen van extra slagen;
- Stap 3: ga na op welke wijze je tegenstanders je pijn kunnen doen en probeer daar een stokje voor te steken.

### Troefcontract

- Stap 1: tel de dreigende verliesslagen;
- Stap 2: zoek naar listen en lagen om verliezers te voorkomen;
- Stap 3: ga na op welke wijze je tegenstanders je pijn kunnen doen en probeer daar een stokje voor te steken.

Klinkt eenvoudig. Een kind kan de was doen, zou je denken ...

### Spel 1

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



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

Je speelt 3SA; west bood ruiten tussen en start met ♦V.

### Spel 2

♠ V 3 2  
♥ 4 3 2  
♦ A B 3 2  
♣ 4 3 2



♠ A 4  
♥ A H 5  
♦ H 10 5 4  
♣ A H 6 5

Tegen jouw 3SA start west met ♠B.

Hoe zet je in deze twee spellen de drie stappen van het SA-stappenplan?

**Spel 1**

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



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

Je speelt 3SA; west bood ruiten tussen en start met ♦V.

**Spel 2**

♠ V 3 2  
 ♥ 4 3 2  
 ♦ A B 3 2  
 ♣ 4 3 2



♠ A 4  
 ♥ A H 5  
 ♦ H 10 5 4  
 ♣ A H 6 5

Tegen jouw 3SA start west met ♠B.

Hoe zet je in deze twee spellen de drie stappen van het SA-stappenplan?

**Spel 1**

**Stap 1:** Je telt acht vaste slagen: ♠AH, ♦AH en ♣AHVB.  
*Vaste slagen kun je achter elkaar maken.*

**Stap 2:** Harten is de enige kleur waarin je een slag kunt ontwikkelen: OW kunnen met hun aas ♥V of ♥H vangen, niet ♥V én ♥H. De andere drie kleuren zijn te kort voor een extra slag.

**Stap 3:** Je mag verwachten dat OW graag ruiten doorspelen. Omdat west ruiten tussenbood, schat je west in op minstens een 5-kaart ruiten.

**Aanpak:** Win de uitkomst met ♦H en begint de tweede slag met het voorspelen van ♥V. Maak niet de vergissing om de uitkomst te winnen met ♦A! Want als OW zich daarna over ♥V ontfermen, is dummy's ♥H, noodzakelijk voor je 9<sup>e</sup> slag, onbereikbaar.

**Spel 2**

**Stap 1:** Je telt zeven vaste slagen: ♠A, ♥AH, ♦AH en ♣AH.

**Stap 2:** Met ♠H bij west kan ♠V een slag winnen. Met de ruiten 3-2 win je altijd één extra ruitenslag. En als je over de speler die ♦V heeft snijdt, noteer je zelfs twee extra ruitenslagen. Met de ontbrekende klaveren 3-3, kun je een extra klaverenslag maken.

**Stap 3:** Als je ♠V legt, heb je een groot probleem als oost ♠H bijspeelt.

**Aanpak:** Laat dummy laag bijspelen en win de slag met ♠A. Sla ♦H en vervolg met ♦4 naar ♦B. Oost mag aan slag komen: ♠V zit dan veilig in de achterhand. Als oost die slag wint en dan schoppen speelt, is dat je 9<sup>e</sup> slag.

### Spel 3

♠ V B 5 4

♥ B 5 4

♦ 5 4 3

♣ A H 4



♠ A H 3 2

♥ V 3 2

♦ A H 2

♣ V 3 2

### Spel 4

♠ 4 3 2

♥ 4 3 2

♦ A H V B 6 5

♣ 7



♠ A H 7 6 5

♥ A 5

♦ 4

♣ 6 5 4 3 2

Je speelt 4♠. West start met ♦V.

Tegen jouw 4♠ start west met ♥H.

Met welke stappen probeer je deze twee 4♠-contracten te maken?

### Spel 3

**Stap 1:** Je telt vier dreigende verliesslagen: drie in harten en één in ruiten.

**Stap 2:** Meestal voorkom je dreigende verliesslagen door die af te troeven of op te ruimen. Dan moet je echter wel een kleur hebben met ongelijke lengte: bijvoorbeeld een 3-kaart in zuid en een 1-kaart in dummy. In dit spel heb je de pech dat alle kleuren in beide handen even lang zijn. Eén lichtpunt: je kunt in de hartenkleur alleen drie slagen verliezen als je die kleur zelf aanspeelt. Beginnen OW met harten, dan win je altijd één hartenslag!

Dus ... win je de uitkomst met ♦A, haal je met drie troefslagen de ontbrekende troeven op en win je ook je drie klaverenslagen en ♦H. Nu pas 'schenk' je OW hun ruitenslag. Daarna mogen ze kiezen: of harten inspelen, waardoor jij maar twee hartenslagen kunt verliezen, of een overgebleven ruiten of klaveren, die jij aan de ene kant troeft en waarop uit de andere hand een hartenverliezer verdwijnt.

### Spel 4

**Stap 1:** Er dreigen heel veel verliezers: één in schoppen, één in harten en vijf in klaveren.

**Stap 2:** Dummy's lange ruitenkleur is de ideale vuilnisbelt voor drie klaverenverliezers. En als je de tweede klaverenslag in dummy troeft, blijft er van de vijf maar één klaverenverliezer over. Met één schoppen- en één hartenverliezer, maak je dan precies je contract.

Win de uitkomst met ♥A; speel tweemaal troef (♠AH) en begin dan met het afdraaien van de ruitenkleur. Eens zullen OW troeven. Ze kunnen echter niet voorkomen dat dummy aan slag komt door de tweede klaverenslag te troeven. En dan ga je ontspannen verder met dummy's ruiten.