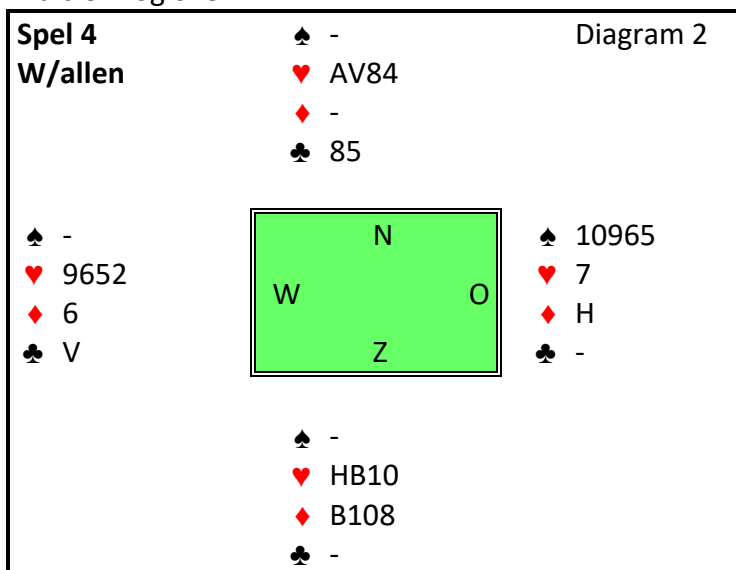


Een schoppen doorspelen is ook niet zonder gevaar, want als de leider een singleton heeft, gaat op ♠H misschien een verliezende ruiten weg. West kan zijn maat helpen door ♠V onder het aas te gooien, daarmee een 3-kaart schoppen ontkennend. In slag 3 speelt Oost dan schoppen door voor de heer op tafel, stilletjes hopen op een introever door zijn maat.

Vanwege de vele hoge troeven is de hand geschikt voor een cross-ruff, waarbij je heen en weer troeft. Troef trekken moet daarom wachten. Omdat Oost lange schoppen heeft, is de kans groot, dat hij kort is in de andere kleuren. Daarom speelt de leider eerst ♣H en een klaveren naar het aas. Gelukkig bekent Oost nog. Nu een kleine klaveren, waarop Oost een schopje weg doet, getroefd met ♥3. Vervolgens speelt de leider een kleine ruiten naar de 9, genomen door Oost met de vrouw.

Dit is er nog over:



Oost speelt ♥7 terug, genomen met de 10 op tafel. Gezien het bied- en spelverloop moet Oost ♦H nog hebben, de leider troeft daarom ♦8 met ♥8 en bij Oost verschijnt inderdaad ♦H. Alle troeven zijn nu hoog, dus verder is het gemakkelijk: 2 klaveren getroefd op tafel en 2 ruiten in de hand voor 10 slagen. Er gaan alleen een schoppen- en 2 ruitenslagen verloren.

Mocht de leider het idee hebben, dat Oost begonnen is met 2 ruitenkaarten en 2 troeven, dan moet hij anders spelen. Hij speelt dan troef, die hij overneemt in de hand, waarna hij nog een klaveren troeft op tafel. De troeven bij Oost zijn weg, dus hij kan een ruiten laag troeven in de hand, met de resterende hoge harten de laatste troef bij West trekken en zijn vrije ♣8 spelen voor de 10^e slag.

Alternatieve speelwijzes zijn, om te proberen de ruiten of de klaveren vrij te troeven. De ruiten vrijtroeven lukt wel, mede omdat deze kleur bij OW 3-3 verdeeld zit, maar de klaveren vrijtroeven niet. De leider zal ooit gedwongen worden om in de hand een ruiten te troeven, waarna de 4-kaart troef bij West een onoverkomelijke hindernis wordt.

Reacties naar: hans-huls@hetnet.nl