

Spel van de week: donderdag 26 maart

Grillige handen zorgen soms voor bijzondere effecten.

Spel 13	♠ 543	Diagram 1
N/allen	♥ -	
	♦ AVB9742	
	♣ 875	
♠ H2		♠ AVB1086
♥ B72		♥ V10943
♦ H85		♦ -
♣ VB1062		♣ A9
	♠ 97	
	♥ AH865	
	♦ 1063	
	♣ H43	

Het biedverloop aan onze tafel ging zo:

West	Noord	Oost	Zuid
	<i>Hans</i>		<i>Miguel</i>
-	4♦	X	5♦
allen pas			

Mijn hand deed vermoeden dat er wel een manche in een hoge kleur voor de tegenstanders in zat, daarom bood ik meteen hoog. Zo hadden ze geen ruimte om uit te zoeken wat het beste contract is. Na het doublet van Oost deed partner er nog een schepje bovenop, waarna 5♦ het eindcontract werd, omdat Oost (geen idee wat partner heeft) noch West (geen snelle winners en een ♦H op de tocht) durfde te doubleren.

Omdat Oost met een harten uitkwam kon ik in de hand 2 klaveren opruimen, waarna ik op tafel was om H eruit te snijden. Het verlies beperkt bleef tot 3 slagen. Toch leverde 5♦ -1 (-100 voor NZ) niet de hoofdprijs op. En dat lag eraan, dat slechts 2 maal de schoppenmanche werd geboden en gemaakt. Niet zo vreemd, want als Zuid uit moet komen en dat met harten doet, zijn er meteen 3 verliezers: ♥A, ♥H en een ingetroefde harten. Waarna ♣H het lot van het contract bezegelt. Om veilig te zijn zou 4♠ dus in de West-hand moeten zitten, aangezien Noord geen harten kan starten. Een eventuele klaverenstart met de leider meteen nemen, waarna hij de troeven van NZ onschadelijk maakt.

Dat zal echter nooit gebeuren, want als West een hoge kleur moet kiezen, zal dat harten zijn. Maar 4♥ in West kan ook down! Als Noord met klaveren uitkomt neemt de leider met ♣A. Als hij nu troef speelt zal Zuid nemen en ook de andere hoge harten slaan. Daarna speelt hij ruiten, die de leider moet troeven. Uiteindelijk verliest hij, naast de 2 hoge harten en ♣H nog een 2 troeven voor -2.

De enige manier om er met 9 slagen van af te komen is om in slag 2 schoppen te gaan spelen. Schoppen naar de heer, schoppen naar het aas en ♠V. Zuid moet (laag) troeven, anders blijft de leider schoppen spelen en gooit daar klaveren op weg. De leider troeft over troeft een ruiten op tafel. Nu weer een schoppen, door Zuid laag getroefd en in de hand overgetroefd met ♥B. Dan weer een ruiten getroefd en alweer schoppen gespeeld, getroefd door Zuid, die nu de slag mag houden. Zo verliest de leider 3 troefslagen en ♣H voor -1.

Lees verder op de volgende pagina >>>>>

Zelfs als Noord start met ♦A en de leider dus een verliezende klaveren weg kan gooien op ♦H, moet hij nog heel goed afspelen om 10 slagen te halen. Troef trekken is uit den boze, ook nu moet hij het troefbezit van Zuid aanvallen door steeds schoppen te spelen. Hij ontkomt niet aan het verlies van 3 troeslagen, maar daar blijft het bij.

Een schoppenuitkomst maakt het de leider het gemakkelijkst. Hij neemt in de hand en speelt een kleine harten naar de tafel. Zuid neemt en speelt ruiten, getroefd op tafel. Het 5-0 troefzitsel is nu duidelijk en de leider wordt min of meer vanzelf op het spoor gezet om schoppen te spelen en zo het troefbezit van Zuid aan te pakken. De verdediging komt nu niet verder dan de hoge troeven en ♣H voor 10 slagen.

Reacties naar: hans-huls@hetnet.nl

HH©2026