

Dit keer aandacht voor 2 spelen in samenhang. Het gaat over een situatie die erg veel voorkomt.

**Spel 18**  
O/NZ

♠104  
♥B85  
♦V7632  
♣B106

♠85  
♥A1096  
♦HB954  
♣54

♠AV9632  
♥72  
♦-  
♣AH872

♠HB7  
♥HV43  
♦A108  
♣V93

In dit spel zat bijna iedereen in 2,3 of 4 schoppen. Toch was er maar één paar dat 4 schoppen haalde, terwijl het er gemakkelijk dood in zit. Na de (opgelegde) start met harten heer, maakt oost een speelplan. Speelplan in troefcontract was Jos z'n workshop. Doen dus!

Je telt één hartenverliezer, en een onduidelijk aantal klaververliezers. Daarnaast zul je normaal altijd 1 of 2 schoppen verliezen. Wat te doen? De klavervekleur is belangrijk! En de klaververliezers kunnen nergens heen, want je kunt niet in de dummy komen (je hebt geen ruiten).

Of toch? Veel mensen denken erg veel aan punten en plaatjes, maar als je beter wilt worden, denk dan meer in verdelingen. Daarbij is het kennen van de kansen belangrijk. De volgende basiskennis kan je (snel) verder brengen: Onthoud dit:

- De meest voorkomende verdeling van 13 kaarten is 4432, daarna 4333 en dan 5332.
- Als je een even aantal kaarten mist, zitten die scheef, dus mis je 4 kaarten, dan zitten ze 3-1 en mis je er 6 zitten die 4-2.
- Als je een oneven aantal kaarten mist zitten die recht: dus mis je 3 kaarten zitten die 2-1; mis je 5 kaarten 3-2 en mis je er zeven zitten ze 4-3. Dat is de grootste kans, daarop maak je je speelplan. Dat je later soms bij moet stellen, als het toch anders is.
- DIT ZIJN GROOTSTE KANSEN, GEEN VASTSTAANDE GEGEVENS, dus geen garantie!

Kijken we naar spel 18 dan kunnen we dus altijd 3 klavers maken (de 5<sup>e</sup> wordt altijd vrij!), en misschien wel 4 (als ze 3-3 zitten. En 5332 is de grootste kans, maar je mist er 6 dus die zitten 4-2. Het is dus beter om de klavers eerst te testen voordat je de schoppensnit (50%) neemt. Speel na hartenaas meteen klaver aas en -heer en troef een klaver. Misschien wordt die over getroefd, maar dat maakt niet uit. Die was je toch kwijt en de troef was alleen maar om onder een hogere troef te gooien. Je geeft dus niks weg. Je kunt ook niet troeven; dan ben je de slag kwijt, maar zijn daarna de klavers wel hoog.

Hier gebeurt er iets prachtigs: De klaveren vallen! Nu neem je de schoppensnit (Zit fout), Ruiten troef je en je speelt schoppenaas en schoppen na (de schoppen zitten 3-2). Je verliest alleen twee troeven en een harten.

**Spel 20**  
W/A

♠B109  
♥HV1064  
♦B9732  
♣-

♠V843  
♥93  
♦AV64  
♣V84

♠H72  
♥B87  
♦H1085  
♣1095

♠A65  
♥A52  
♦-  
♣AHB7632

Met deze kennis ga je ook spel 20 te lijf: Je zit in een hartencontract. Maak een speelplan:

Pak de eerste slag in de dummy.

Speel klaveraas en klaverheer. NB.

De kansberekening leert dat de burenen beide minstens 2 klavers hebben! Ook als ze 4-2 zitten.

Troef nog een klaver in de hand, en: weer gebeurt er iets moois!

Speel nu 3 keer troef, de troeven zitten 3-2 en vallen. Zo niet gewoon de vierde afgeven, want je schoppen en klavers liggen te blinken in de dummy! Schoppenaas brengt je bij de vrije klavers.

Als je dus in 6 klaver zit en je krijgt geen schoppenstart, dan ga je het ook maken! Kijk maar: Pak de eerste slag en spel 3 keer troef. Aas, Heer en klein. Schoppen na is te laat, je pakt de aas en draait de harten af. Eerst de Heer, dan de Aas en dan weet je hoe het zit en kun je eventueel nog snijden als de lengte bij west zit. Met een 4 kaarten harten bij oost zul je wel down gaan. Maar die kans is niet heel groot.

Al met al: Grijp je kansen!!