

Na de uitkomst en voordat je een kaart bijspeelt:

Speelplan maken!

DUS: Vòòr je je eerste kaart speelt: **STOP !!**

SA

Als de uitkomstkaart op tafel ligt, maakt de leider een speelplan.
Er mag best wat tijd voor uit worden getrokken, het is de bedoeling dat je leert een spel van tevoren te overzien.

S – Sta stil bij de situatie

T – Tel je **vaste slagen***

O – Ontwerp een plan om je slagen te maken

P - Pas je plan in de praktijk toe voor je je vaste slagen opraapt.

- **Vaste slagen** zijn slagen die je rechtstreeks op kunt rapen zonder van slag af te gaan
- Bereken hoeveel slagen je tekort komt en kijk waar je je slagen die je tekort komt vandaan kunt halen. Meestal moet je een (of twee) **werkkleur*(en)** kiezen
- **Werkkleur**: een werkkleur is een kleur waarin je slagen kunt ontwikkelen door te snijden en/of slagen weg te geven

Troef

Het spelen van een troefcontract is wezenlijk anders dan het spelen van een SA contract. De troefkleur biedt andere mogelijkheden, maar ook extra gevaren: ook de tegenpartij kan introevers maken.

Het speelplan in een troefcontract:

S - Sta stil bij de situatie

T - Tel je **verliezers*** vanuit de hand met de meeste troeven

O - Ontwerp een plan om je verliezers weg te werken**

P - Pas het plan in de praktijk toe

Net zoals in een SA contract is het vaak belangrijk slagen (en dus werkkleur(en)) te ontwikkelen, maar zolang de tegenpartij nog troeven heeft, vormen zij een gevaar voor jouw hoge kaarten.

Daarom is het over het algemeen belangrijk eerst de vijandelijke troeven er uit te halen. Omdat jij meer troeven hebt dan de tegenstanders, houd je troeven over en zij niet meer.

Daarom:

Trek troef tenzij er een duidelijke reden is om dat niet te doen!!

- Een **verliezer** is een kaart die niet afgedekt is door een hoge kaart aan de andere kant en ook niet hoog zal worden na een aantal keren die kleur te spelen

Methoden om slagen te maken/ontwikkelen:

Spoor je werkkleur(en) op

Ontwikkel je werkkleur(en)

Snijden

Vaste slagen incasseren (tegenpartij moet afgooien, meestal van hun lengte waardoor hun werkkleur – want die heb je ook als verdedigende partij – ingekort wordt, en soms moeten ze zelfs directe winners afgooien)

Methoden om verliezers weg te werken:

- Introevers maken aan de korte kant (moet soms eerst)

- Werk verliezer(s) weg op hoge kaarten (moet soms eerst)

Trek troef!

Spoor je werkkleur(en) op

Ontwikkel je werkkleur(en) via snijden en slagen weggeven als bij SA

Vaste slagen incasseren (tegenpartij moet afgooien – zie links bij SA)

