



Les 7



- Strategie,
(oftewel een speelplan maken)



de regie behouden



Speelplan Troefcontract


- **Tel aantal verliezers** vanuit de hand van de lange troeven (dat is meestal de leider)
- Bedenk methoden om de **verliezers weg te werken** (denk hierbij aan introevers korte kant, ontwikkelen lange zijkleur)
- Voer plan uit (d.w.z. **dan pas !! eerste kaart spelen**)
- Onderdeel van dat plan zal altijd zijn :

Trek z.s.m. de vijandelijke troeven



Strategie in een troefcontract (1)

- Zuid: 4♠
- Uitkomst: ♣6
- Verliezers?
- Vervolg?
 - Troef
 - 3x

	♠ A 8 7 6 ♥ V 4 3 ♦ H 8 ♣ H V 10 3	
♠ B 10 4 ♥ A 8 7 6 ♦ A 10 6 5 2 ♣ 6	<div style="border: 2px solid red; padding: 2px;"> 6 ♣ 6 ♣ ♣ 9 ♣ 9 </div>	<div style="border: 2px solid red; padding: 2px;"> 3 ♣ 3 ♣ ♣  </div>
	♠ H V 9 2 ♥ 9 2 ♦ V B 7 ♣ A 9 8 2	♠ 5 3 ♥ H B 10 5 ♦ 9 4 3 ♣ B 7 5 4



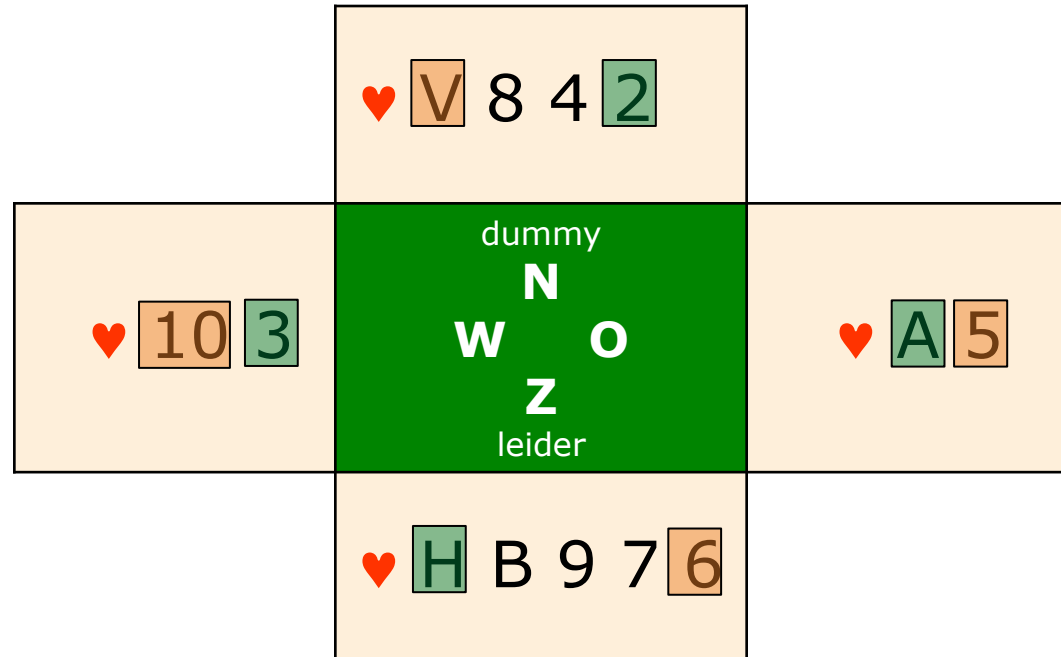
Leerpunt

- Ga in een troefcontract zo snel mogelijk troeftrekken



Strategie in een troefcontract (2)

- Harten is troef
- Strategie NZ:
 - troef Aas eruit drijven
 - weer aan slag, de laatste troeven trekken
 - de rest bewaren voor introevers



Leerpunt

- Ook als je de tophonneur(s) mist:
- Start met troeftrekken



Strategie in een troefcontract (3)

- Hoeveel ruitenslagen in SA?

➤ slechts één

- Hoeveel extra slagen met ♠ als troef?

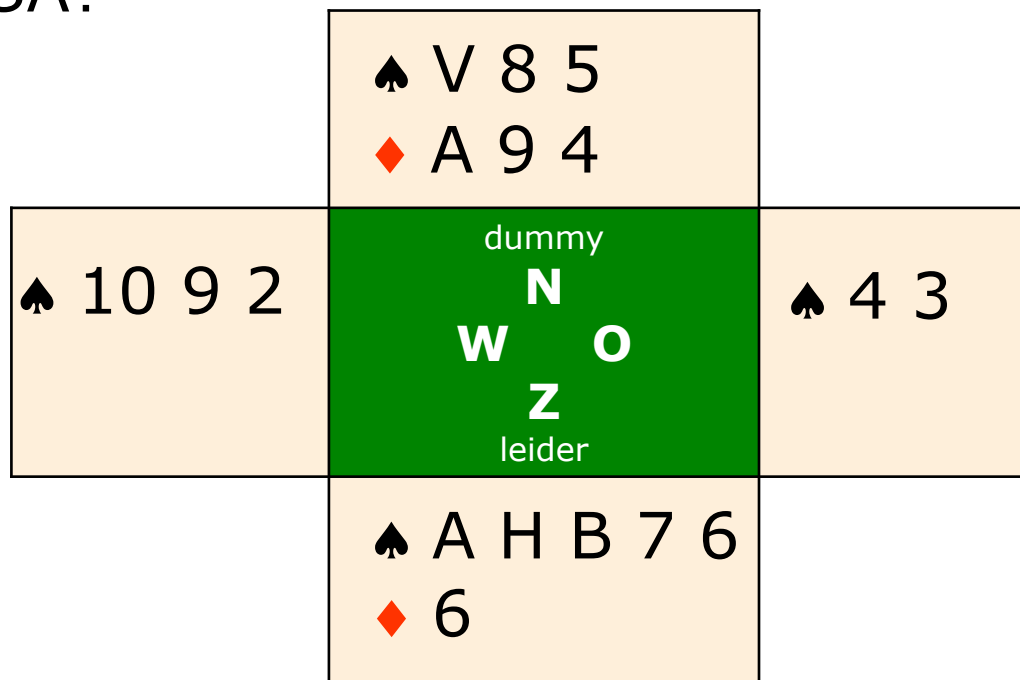
➤ 2

➤ 2 x ♦ aftroeven

- Hoeveel extra slagen nu met ♠ als troef?

➤ 0

➤ 2 x ♦ aftroeven geen extra slagen



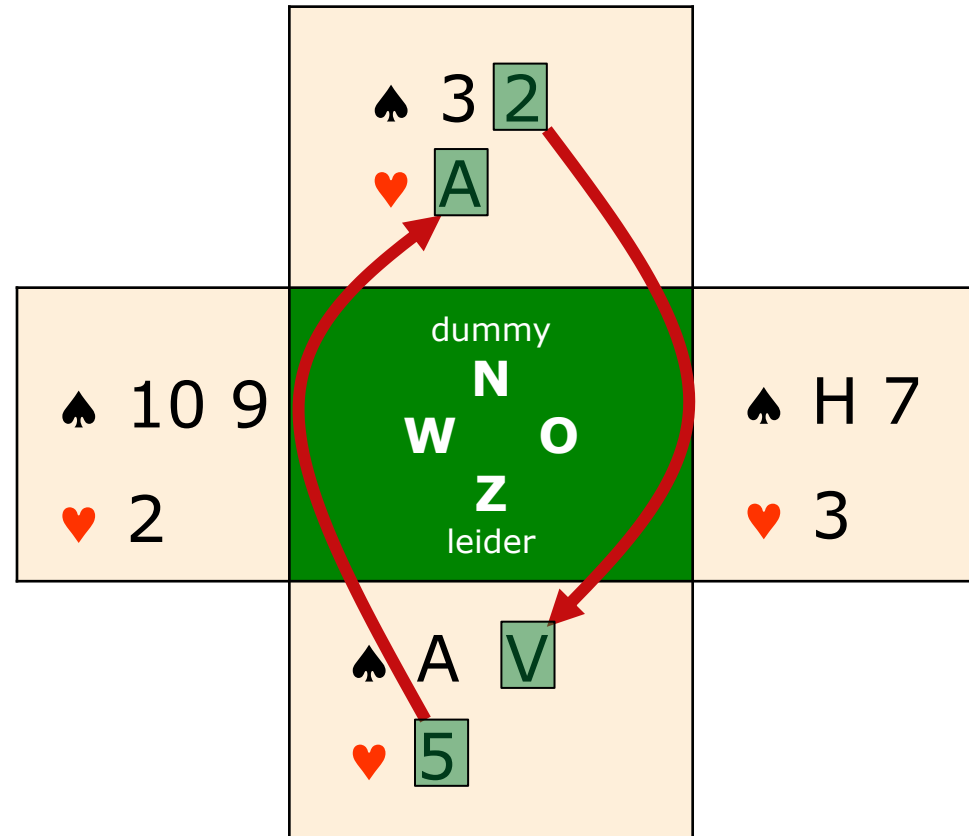
Leerpunt

- Aftroevers **aan de korte kant** leveren extra slagen op
- In dat geval: troeftrekken uitstellen!



Heen en weer (1)

- Communicatie bij Bridge
 - verbinding houden met dummy
- Hoe te spelen voor 3 slagen; Zuid aan slag

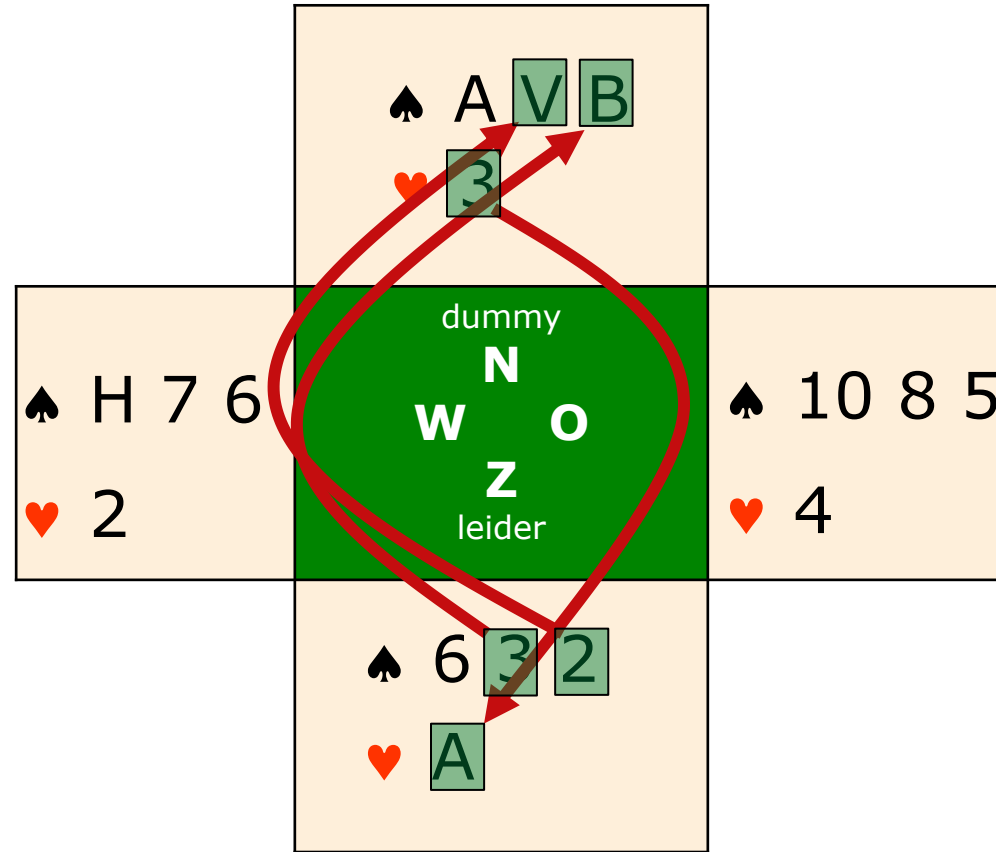
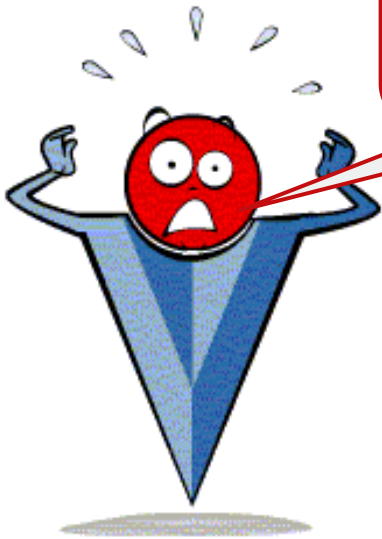




Heen en weer (2)

- Zuid aan slag
- Hoe te spelen voor vier slagen?

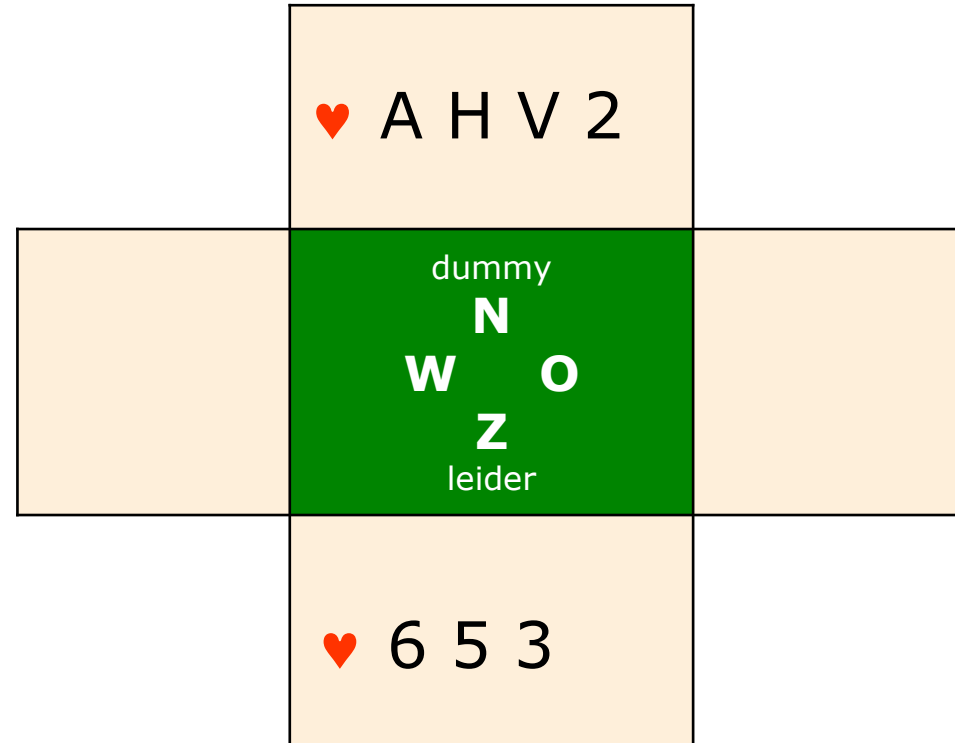
Ik krijg er het heen en weer van...





Entrees (1)

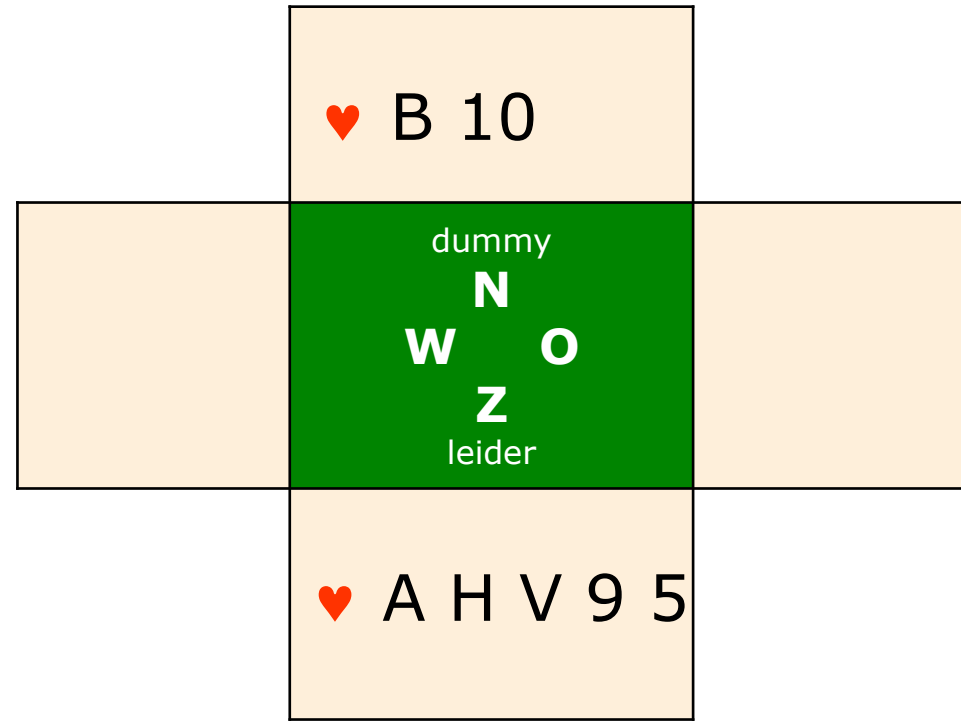
- Een 'entree' is een kaart waarnaar je vanaf de andere hand kunt oversteken
- Hoe vaak kun je in de dummy komen?
 - driemaal





Entrees (2)

- Hoe vaak kun je in de dummy komen?
 - tweemaal

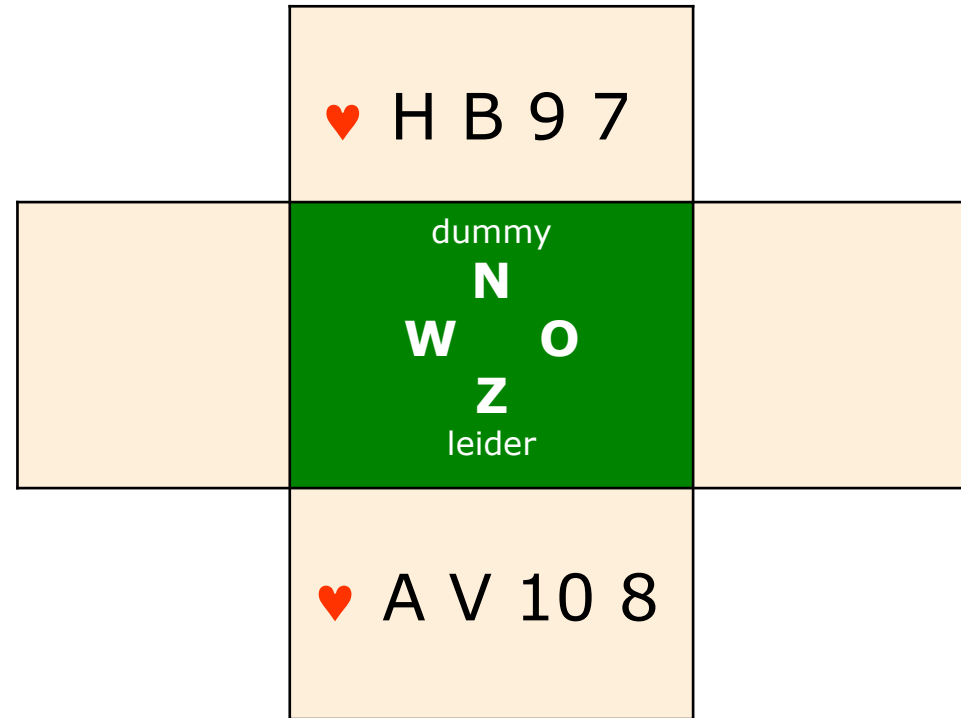




Entrees (3)

- Hoe vaak kun je in de dummy komen?

➤ driemaal



Leerpunt

- Bekijk per kleur of en hoe vaak je van de ene kant naar de andere kunt oversteken

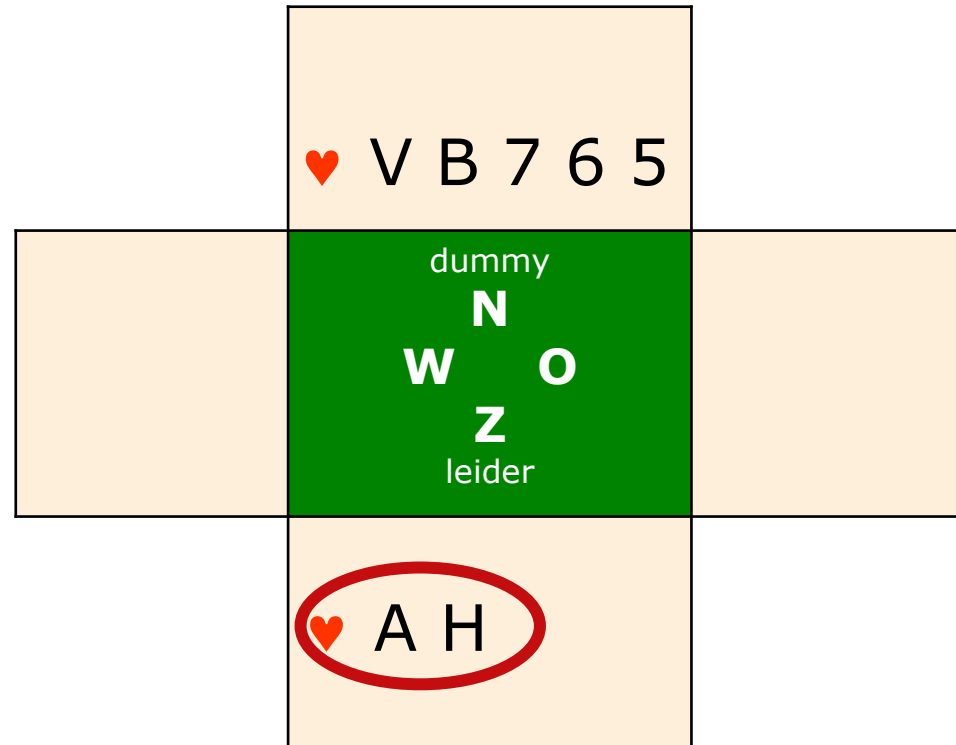


Blokkade (1)

- 'Blokkade': wanneer je in een kleur niet alle beschikbare slagen achter elkaar kunt oprapen
- Geen entree dummy; hoeveel hartenslagen?
 - Slechts twee



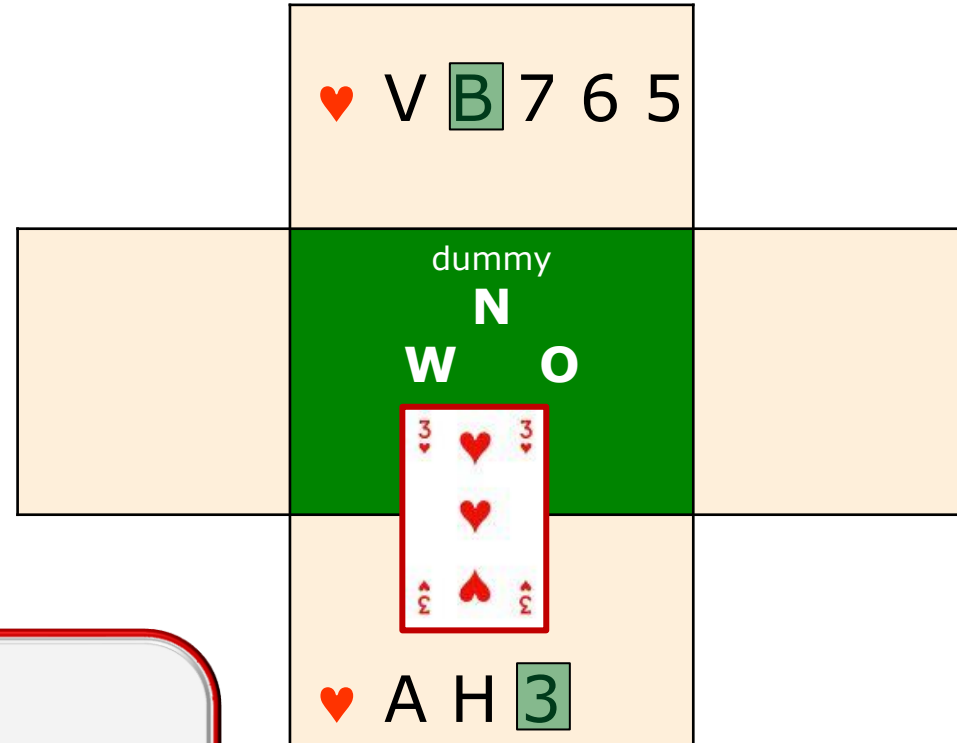
*Oei.....
er is een
blokkade*





Blokkade (2)

- Zuid start met ♥3
- Geen entree in de dummy
- Hoeveel hartenslagen?
 - Slechts drie



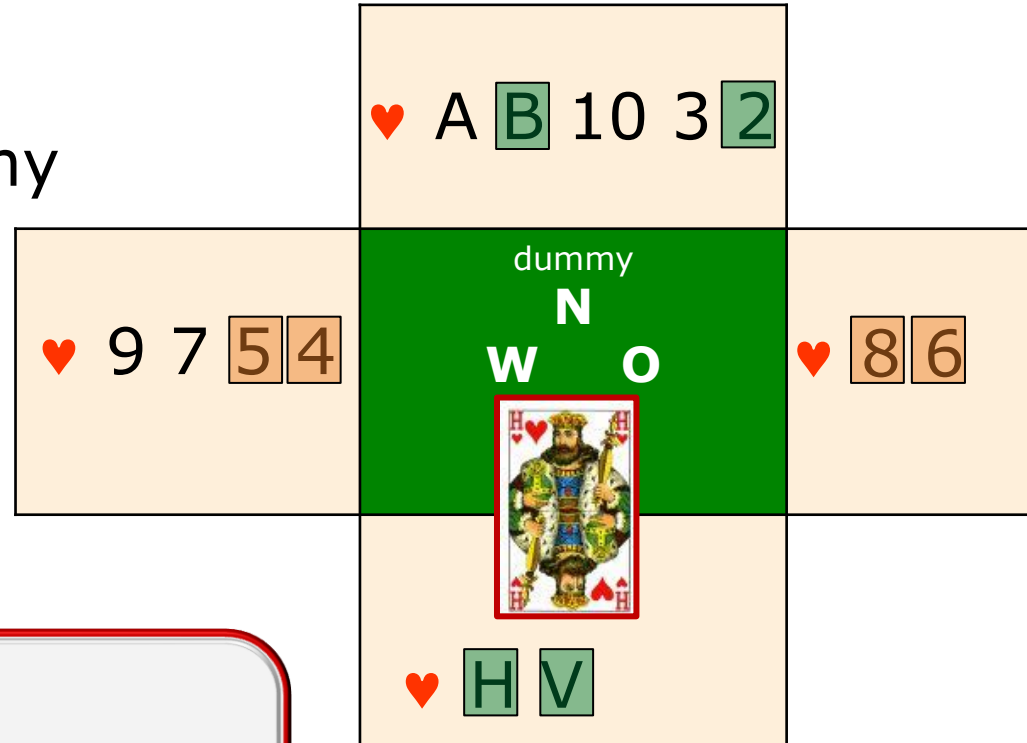
Leerpunt

- Zorg er bij het aanspelen van lange kleuren voor dat je laatste kaart aan de korte kant een kleintje is, dus:
- Honneurs aan korte kant eerst



Wie het breed heeft ... (1)

- Zuid start met ♥H
- Geen entree in de dummy
- Blokkade?
 - Neen,
 - slag 2: ♥V → ♥A



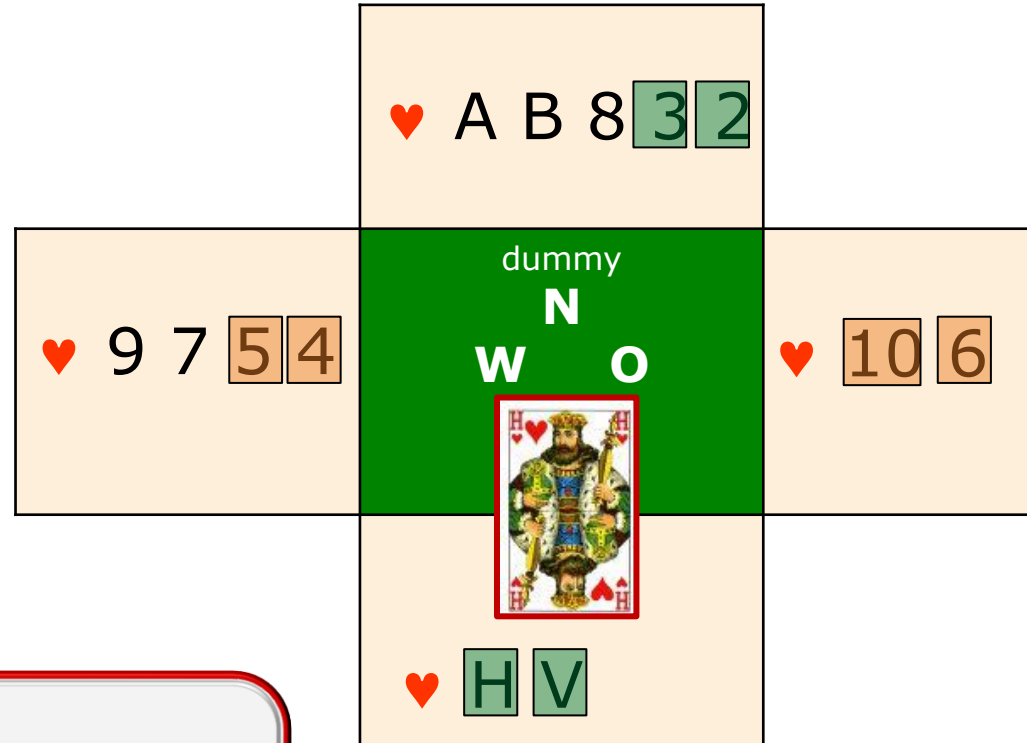
Leerpunt

- Bij een goede kleur: blokkade voorkomen door de laatste honneur van de korte kant over te nemen



Wie het breed heeft ... (2)

- Zuid start met ♥H
- Overnemen zinvol?
 - Neen, probleem bij 4-2 zitsel
 - beter:
 - ♥H en ♥V
 - later oversteken



Leerpunt

- Als je nog een entree hebt in de dummy, neem dan niet over
- houd rekening met slecht zitsel



De lachende dertiende

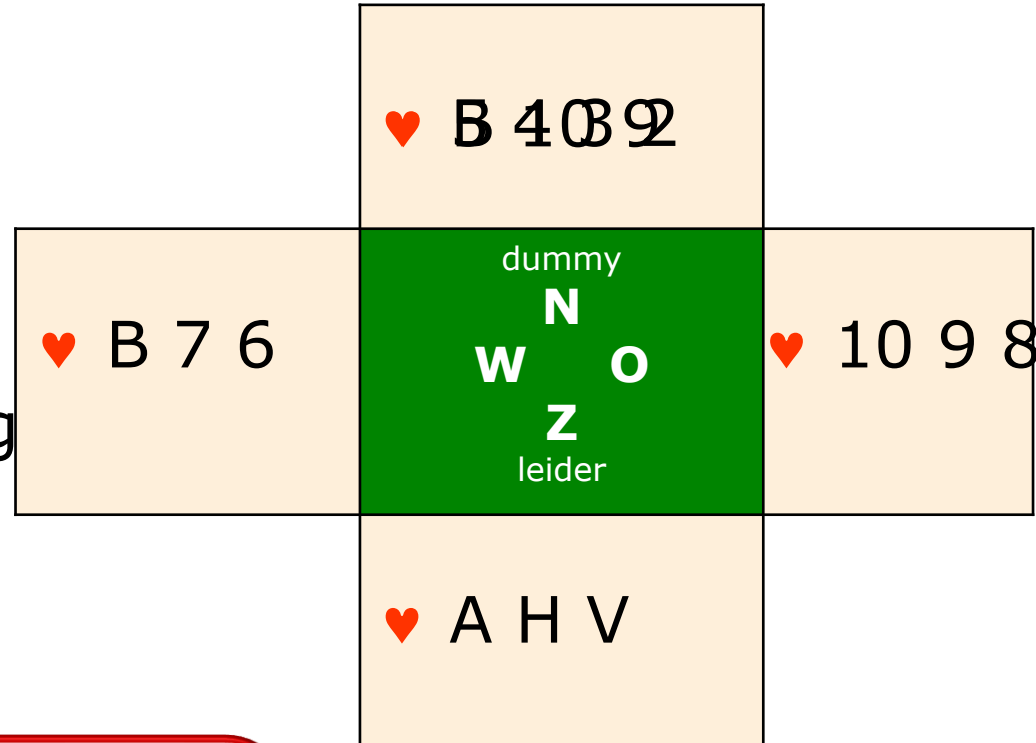
- Welke hartenkaart in de dummy is mooier:

➤ ♥ B 10 9 of

➤ ♥ 5 4 3 2

- ♥ B 10 9 geen extra slag

- ♥ 5 4 3 2 extra slag bij een 3-3 zitsel



Leerpunt

- Heb je vier kaarten in een kleur, dan zit er in die kleur een potentiële slag
- 'de lachende dertiende'



Speelplan SA-contract

- **Tel je vaste slagen** (Je komt er meestal tekort)
- Bedenk methoden om aantal **vaste slagen te vergroten**
(ontwikkelen lange kleuren, snits, en denk eraan of hierbij er over en weer voldoende entrees zijn om de ontwikkelde slagen te kunnen incasseren)
- Voer plan uit (d.w.z. **dan pas !! eerste kaart spelen**)



Tafelopdracht 7.1

Hoeveel ruiten slagen mogelijk?


- vier

Wat is de entree in de dummy?

- ♠ V

Welke kleur als eerste ontwikkelen?

- ruiten

	3SA zuid leider	♠ V 7 2 ♥ B 8 3 ♦ B 10 8 7 ♣ 7 6 5	
♠ ♥ ♦ ♣		dummy N W O Z leider	♠ ♥ ♦ ♣
		♠ A H 3 ♥ A 9 2 ♦ A H V ♣ H B 4 3	



Tafelopdracht 7.2

Hoeveel ruiten slagen mogelijk?

- vier

Hoeveel entrees in de dummy en welke?


- drie
- ♠B; ♠10 en ♣A

Welke kleur als eerste ontwikkelen?

- ruiten
- 2 x snit op ♦H

3SA
zuid leider

♠ B 10
♥ 6 5 4
♦ 8 7 6 5
♣ A 4 3 2

♠ ♥ ♦ ♣		dummy N W O Z leider	♠ ♥ ♦ ♣
------------------	--	----------------------------------	------------------

♠ A H V 7 6
♥ H 3 2
♦ A V B
♣ 8 7



Tafelopdracht 7.3

Hoeveel slagen in schoppen ontwikkelen?

- twee

Hoeveel entrees in de dummy en welke?

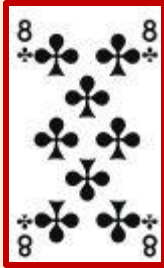
- twee
- ♥B en ♥H

Welke kaart begin je, zodra aan slag?

- ♠B

1SA
zuid leider

♠ 10 9 4 3 2
♥ H B
♦ B 9 3 2
♣ 6 5

♠		dummy	♠
♥		N	♥
♦		W O	♦
♣		Z	♣
		leider	

♠ B 7 5
♥ A V 3
♦ V 8 4
♣ A H B 7



Tafelopdracht 7.4

Waar met de ruiten beginnen?

- de dummy
- $\spadesuit 5 \rightarrow \spadesuit H$

Hoeveel entrees in de dummy en welke?

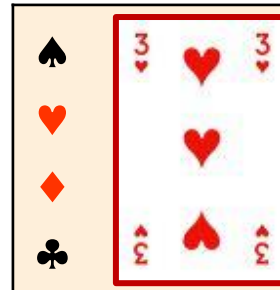
- één (mogelijk twee)
- $\clubsuit 9$ en misschien $\spadesuit H$

Welke kaart begin je, zodra aan slag?

- $\clubsuit 2 \rightarrow \clubsuit 9$

3SA
zuid
leider

\spadesuit H 9 3 2
 \heartsuit V B
 \diamondsuit 8 7 6 5
 \clubsuit 9 4 3



dummy

N
W O
Z
leider

\spadesuit 8 4
 \heartsuit A H
 \diamondsuit H V 3
 \clubsuit A H V B 10 2



Tafelopdracht 7.5

Wie moet de 1^e ruitenslag nemen?

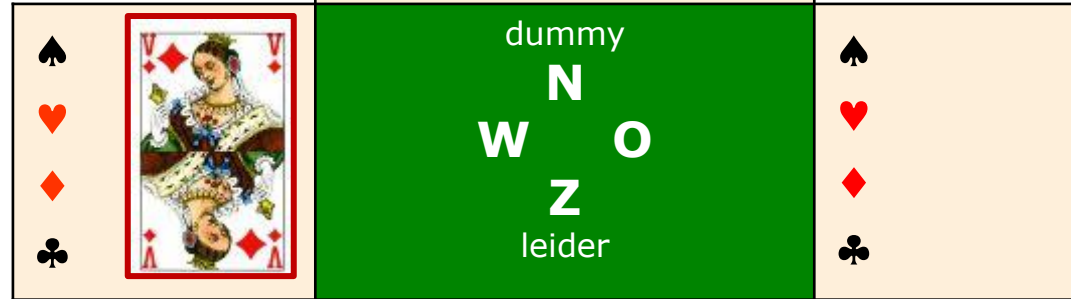
- a) de dummy: ♦A
- b) de leider: ♦H
- c) maakt niet uit

b) de leider: ♦H en daarna ♥V
(beschermen tegen 4-2)

Speelplan maken !!!

3SA
zuid
leider

♠ 7 5 3
♥ A H 5 4 3
♦ A 4
♣ 8 7 2



♠ A 8 6 2
♥ V 2
♦ H 7 6 2
♣ A H 5



Zelf aan de slag 7.1 (N dealer)

West	Noord	Oost	Zuid
-	1♦	pas	1♥
pas	2♥	pas	4♥

♠	H V 6
♥	B 8 4 2
♦	A H 5 3
♣	7 6

12-14 pnt
♥ fit

♠	ⓑ 10
♥	H 10
♦	10 8 6 4
♣	B 9 8 4 2

		N	
	W		O
		Z	

♠	9 8 5 3
♥	A V 5
♦	9 7
♣	V 10 5 3

♠	A 7 4 2
♥	9 7 6 3
♦	V B 2
♣	A H

manche
haalbaar

- Contract: 4♥ door Zuid
- Uitkomst: ♠B
 - NZ: 10 slagen:
 - aan slag: steeds troeftrekken



Zelf aan de slag 7.2 (O dealer)

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	1♠	pas
2♠	pas	4♠	pas
pas	pas		

♠ 8 4 3
♥ V 10 7 4
♦ 10 3
♣ A B 9 7

♠ B 7 5
♥ 8 6
♦ A 6 5 4
♣ V 8 5 3

W	N
Z	O

♠ A H V 9 2
♥ A H 3
♦ 9 8 2
♣ H 2

6-9 pnt
♠ fit

- Contract: 4♠ door Oost
- Uitkomst: ♦H (hoogste serie)
 - OW: 10 slagen:
 - eerst harten introever West
 - daarna troeftrekken

♠ 10 6
♥ B 9 5 2
♦ H V B 7
♣ 10 6 4

manche
haalbaar



Zelf aan de slag 7.3 (Z dealer)

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	pas
pas	1♠	pas	2♠
pas	4♠		

♠ H V B 9 8
♥ 6 4
♦ A V B
♣ H V B

manche
haalbaar

♠ 7 6
♥ A H 7 3
♦ H 9 6
♣ 10 8 3 2

W N Z O			
------------	--	--	--

♠ 5 4 2
♥ B 10 9 8
♦ 10 5 3
♣ A 9 4

♠ A 10 3
♥ V 5 2
♦ 8 7 4 2
♣ 7 6 5

6-9 pnt
3+ krt ♠

- Contract: 4♠ door Noord
- Uitkomst: ♥B (hoogste serie)
 - NZ: 10 slagen:
 - 2 x ruitensnit vanuit Zuid
 - ♠A en ♠10 entree



Zelf aan de slag 7.4 (W dealer)

West	Noord	Oost	Zuid
1♥	pas	2♥	pas
pas	pas		

♠ A 10 8 3
♥ B 8 7
♦ H V 9 4
♣ 10 2

♠ 9 7 6
♥ A 10 6 4 2
♦ A
♣ A 8 4 3

W	N
Z	O

♠ V 4 2
♥ H V 3
♦ 8 6 5
♣ B 7 6 5

geen manche

6-9 pnt
3+ krt ♥

♠ H B 5
♥ 9 5
♦ B 10 7 3 2
♣ H V 9

- Contract: 2♥ door West
- Uitkomst: ♦H (hoogste serie)
 - OW: 2♥ C: 8 slagen:
 - troeftrekken
 - klaveren ontwikkelen (ruiten introevers: geen extra slagen)



Zelf aan de slag 7.5 (N dealer)

West	Noord	Oost	Zuid
-	pas	1♣ ^a	pas
1♥	pas	1SA	pas
pas	pas		

♠ H 10 5 3
♥ 10 9 7
♦ V 9 7
♣ H 10 5

♠ 8 7 6 4
♥ V B 5 3
♦ 10 4
♣ A 8 2

N			
W		O	
		Z	

♠ B 9 2
♥ A H
♦ A 6 5 3
♣ V 7 6 4

6+ pnt
4+ krt ♥

12-14 pnt
geen
4 krt ♥/♠

- Contract: 1SA door Oost
- Uitkomst: ♦2 (langste kleur)
 - OW: 1SA: 7 slagen:
 - eerst ♥AH in Oost
 - oversteken naar ♣A

♠ A V
♥ 8 7 6 4
♦ H B 8 (2)
♣ B 9 3



Zelf aan de slag 7.6 (O dealer)

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	pas	1♦
pas	1SA	pas	3SA
a.p.			

♠ 9 7 3 ♥ A B 2 ♦ 8 7 4 ♣ B 9 5 3	N W O Z	♠ V B 10 8 ♥ 9 6 4 ♦ H 9 2 ♣ H 6 2
♠ 6 5 ♥ 10 8 7 5 ♦ 10 6 5 ♣ A V 8 4		♠ A H 4 2 ♥ H V 3 ♦ A V B 3 ♣ 10 7

6-10 pnt
geen 4 krt
♦♥♠

- Contract: 3SA door Noord
- Uitkomst: ♠V (hoogste serie)
 - NZ: 3SA C: 9 slagen
 - ruiten: 2 x vanuit Noord aanspelen
 - ♥B en ♥A: entree

manche
haalbaar



Zelf aan de slag 7.7 (Z dealer)

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1♠
pas	1SA	pas	3SA
a.p.			

♠ H 7 4
♥ H 9 8
♦ 5 4
♣ V 9 8 7 2

♠ 6
♥ B 6 5
♦ A B 8 7 6 2
♣ 10 5 3

6-10 pnt
< 3 krt ♠

♠ A 10 5 3	W	N	O	♠ A 10 5 3
♥ V 10 7 4				♥ V 10 7 4
♦ 10 9 3				♦ 10 9 3
♣ B 6				♣ B 6

♠ V B 9 8 2
♥ A 3 2
♦ H V
♣ A H 4

manche
haalbaar

- Contract: 3SA door Noord
- Uitkomst: ♥4 (langste kleur)
 - NZ 3SA: 9 slagen:
 - beginnen met ♦H
 - ♦V overnemen met ♦A



Zelf aan de slag 7.8 (W dealer)

West	Noord	Oost	Zuid
1♦	pas	1♠	pas
1SA	pas	4♠	pas
pas	pas		

♠ B
♥ 9 7 5 4 2
♦ B 9 4 3
♣ A H V

♠ 6 4
♥ A H 3
♦ H V 7 6 2
♣ 9 8 4

N
 W O
 Z

♠ A H 9 8 7 3 2
♥ 6
♦ A
♣ B 5 3 2

12-14 pnt
<4 krt ♠

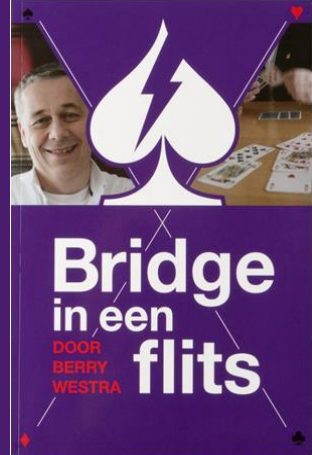
manche
haalbaar

♠ V 10 5
♥ V B 10 8
♦ 10 8 5
♣ 10 7 6

- Contract: 4♠ door Oost
- Uitkomst: ♥V (hoogste serie)
 - OW: 10 slagen
 - eerst op ♥H: ♦A weg!!!
 - op ♦HV: 2 klaveren weg



Huiswerk



- bestudeer hoofdstuk 7
- oefenen in de Toekomstclub