



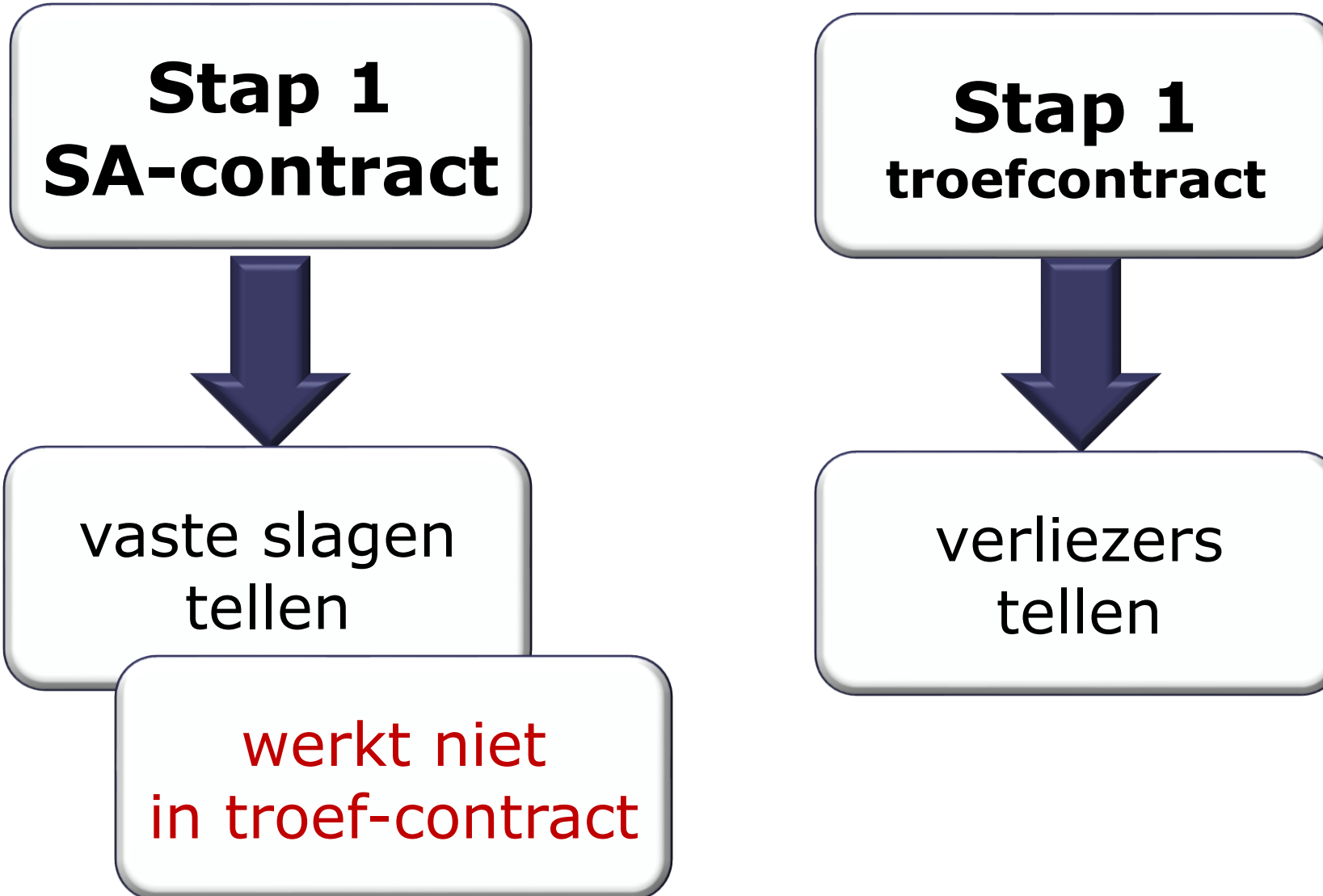
# Start met bridge 2

*Jacques Barendregt en Koos Vrieze*

Hoofdstuk  
12

- Speelplan troefcontract (verdieping)

# Speelplan SA-contract versus troefcontract



# Stappenplan troefcontract

1. Stel vast hoeveel verliezers je kunt veroorloven
2. Tel je verliezers per kleur
3. Stel vast hoeveel verliezers je teveel hebt
4. Bekijk hoe je je verliezers kunt wegwerken
5. Begin met troeftrekken

Vanuit de hand met de meeste troeven

Soms eerst in de 'korte hand' een introever maken

# Slagenschema voor speelplan troefcontract

- Tel je verliezers vanuit de hand met de meeste troeven
  - slagen die je kunt verliezen
- Bestudeer de mogelijkheden om verliezers weg te werken door:
  - te snijden
  - af te troeven aan de korte kant
  - af te gooien op een hoge (vrije) kaart
- Bepaal de prioriteiten
  - meestal eerst troeftrekken
  - soms troeftrekken uitstellen

Slagenschema Troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	1		1	1
<b>mogelijkheden wegwerken</b>				
snijden			1	
aftroeven korte kant	1			
afgooien hoge kaart				1

# Volgorde van aanpak

- Overwegingen en aandachtspunten
  - Hoofdregel: trek zo snel mogelijk de troeven van de tegenpartij, tenzij.....
    1. Je eerst introevers moet maken in de hand met de minste troeven (korte kant)
    2. Je eerst een verliezer moet wegwerken op een hoge kaart
    3. Je eerst aan de andere kant moet komen om te snijden in de troefkleur



Neem de tijd voor  
je plan!!!!!!

**En.....**

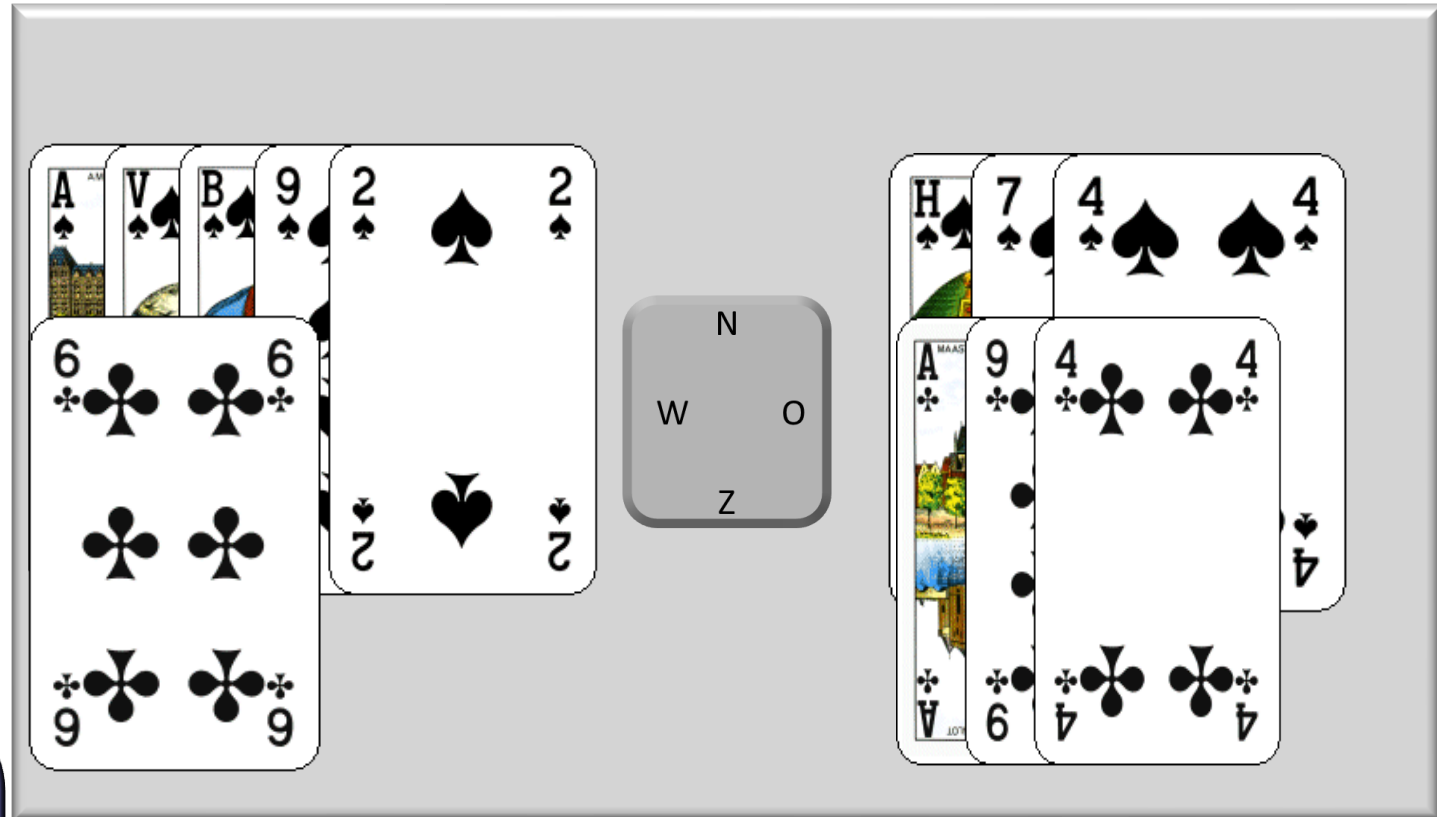
- Wat is het plan van de tegenpartij?





# Aftroeven aan de korte kant: West 4♠ (3)

- Hoeveel verliezers in klaveren?
  - 0
  - dus begin met troeftrekken



## Niet aftroeven lange kant

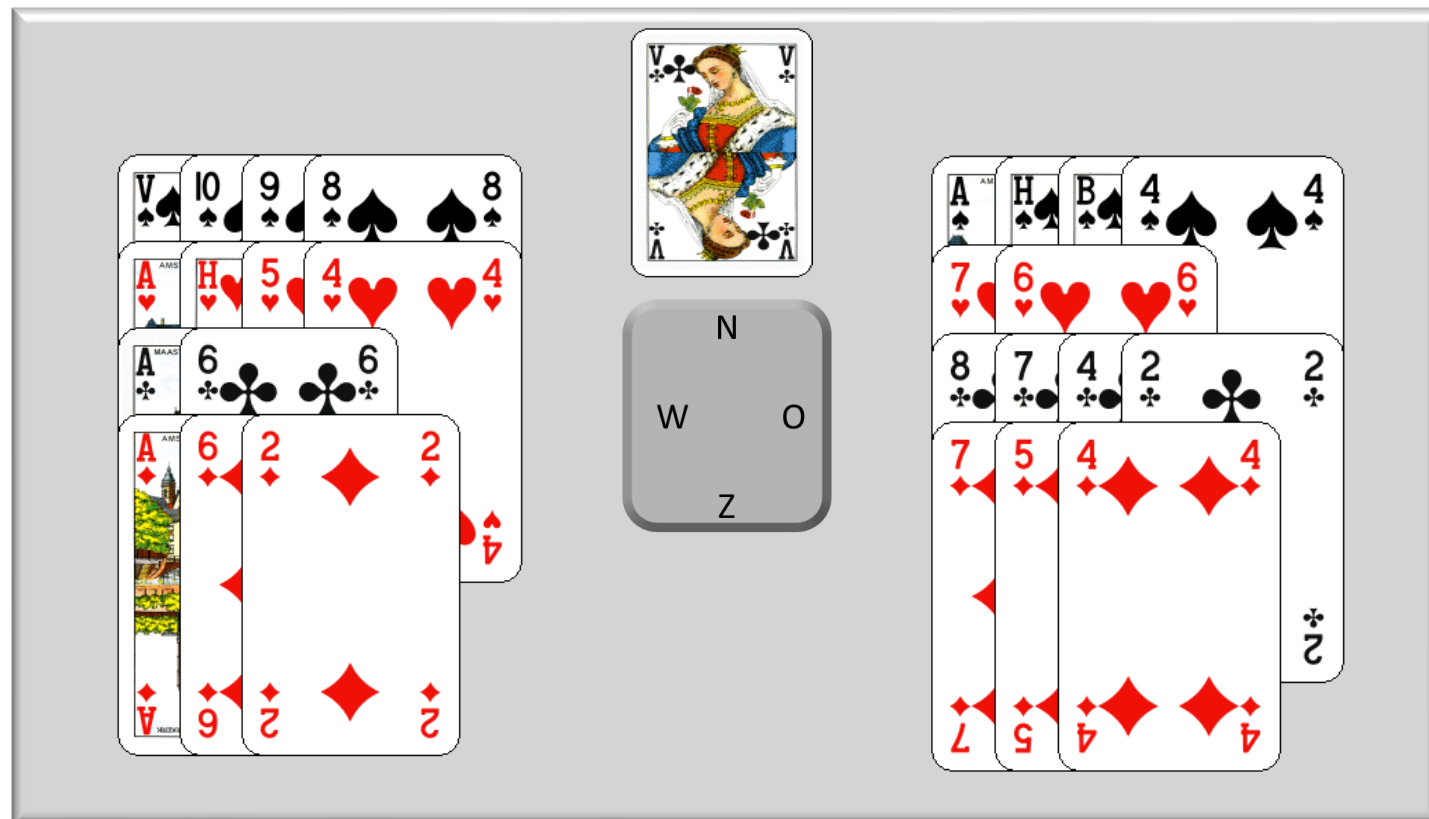
- Stel aftroeven met de hand met de meeste troeven zo lang mogelijk uit
- Je verliest mogelijk de controle over het spel
- Levert geen extra slag op



# Waar aftroeven bij 4-4 fit? West 4♠

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	0	2	1	2
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven korte kant		2		
afgooien hoge kaart				

- Voor contract:
  - 2 verliezers weg; waar?
- Troeftrekken uitstellen
  - 2 x introeven in dummy (veilig met hoge troeven)



■ Begin verliezers te tellen vanuit hand van de leider



# Verliezers weg op hoge kaarten: West 4♥ (2)

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	1	1	1	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven				
korte kant				
afgooien				
hoge kaart			1	1

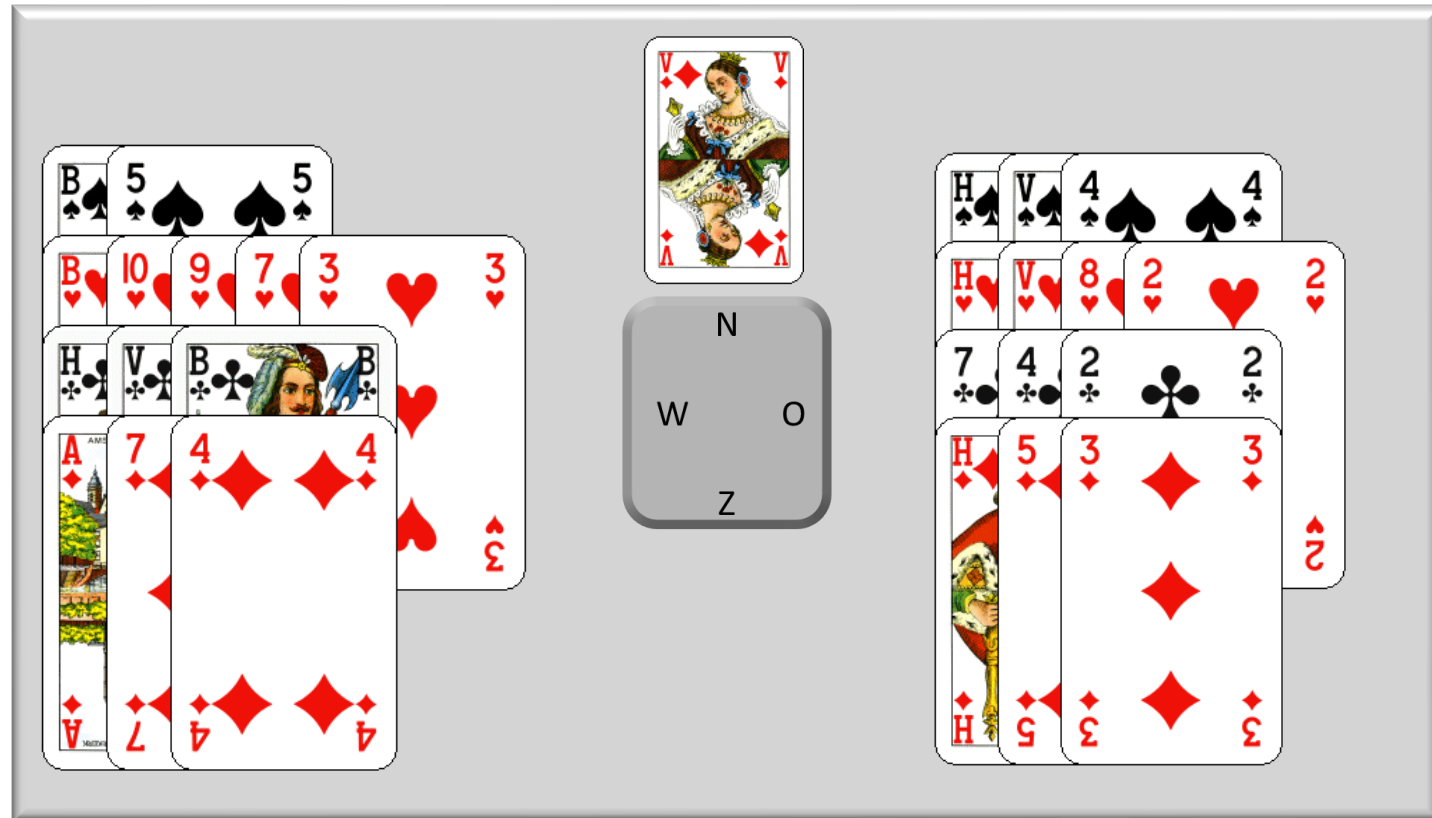
- Voor contract:

- 1 verliezer weg

- Gevaar?

- direct troef: TP ♥A én ruiten

- TP later aan slag: ♠A, ♣A én vrije ruiten

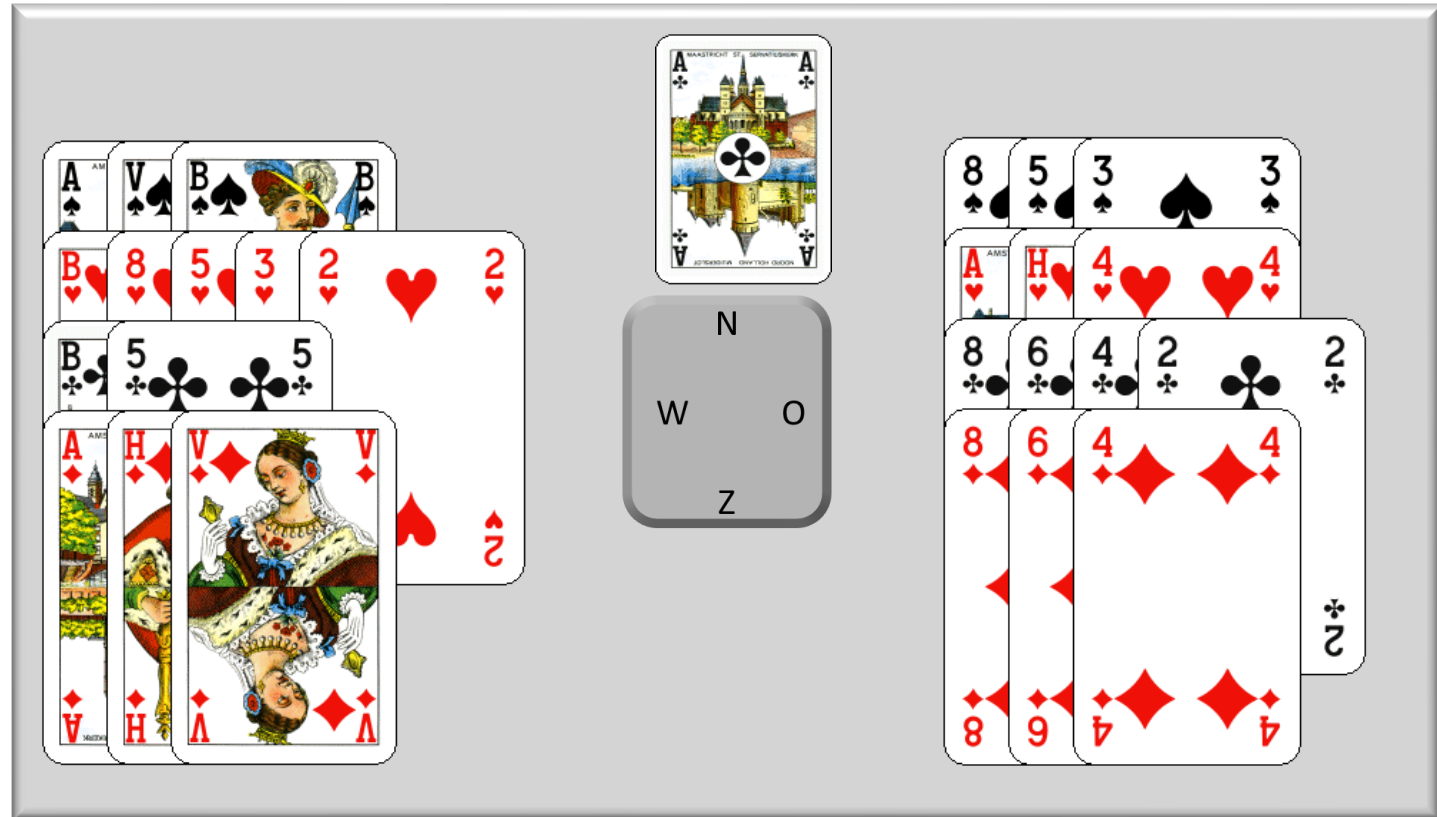


- Neem ♦A, dan ♠A eruit dwingen en op 3e schoppen: ruiten weg.
- Dan troeftrekken

# Benutten van entrees: West 4♥ (1)

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	1	1	2	0
mogelijkheden wegwerken				
snijden	1			
aftroeven korte kant				
afgooien hoge kaart				

- Voor contract:
  - 1 verliezer weg
- Gevaar?
  - direct troef: geen entree meer voor 2 x snit op ♠H



- Combineer troeftrekken met snit op ♠H
- 2x snijden

# Benutten van entrees: West 4♥ (2)

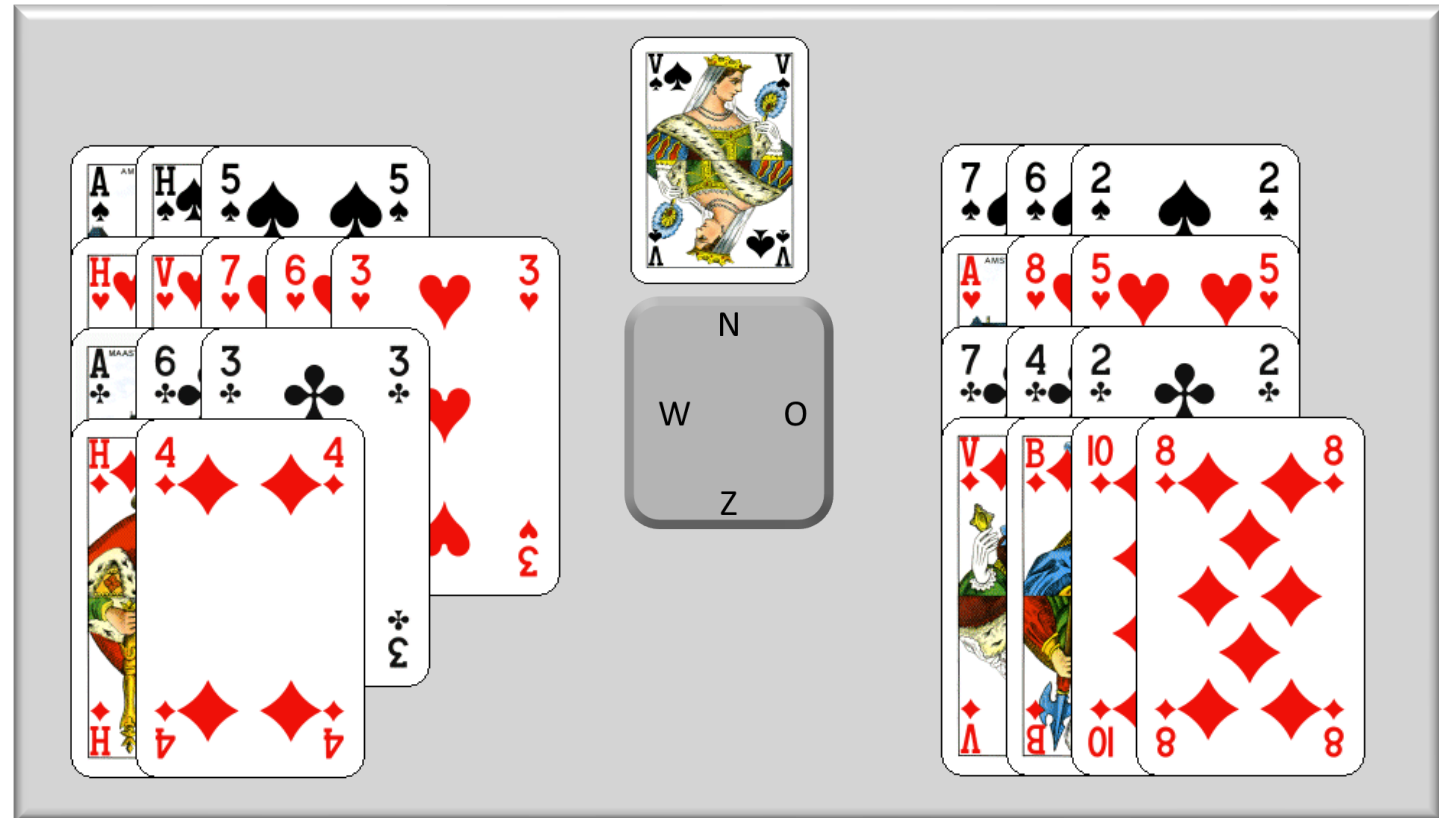
speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	1	0	2	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven				
korte kant				
afgooien			1	
hoge kaart				

- Voor contract:

- 1 verliezer weg

- Gevaar?

- direct troef: geen entree meer voor vrij gespeelde ruiten



- Na ♠A (slag 1) eerst ♦H (♦A eruit dwingen); daarna troef (eerst ♥HV)

# Aanpassen speelplan: West 3♠

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	0	1	4	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven korte kant			1	
afgooien hoge kaart		1		

- Voor contract:
  - 2 verliezers weg

- Plan
  - slag 1: ♥A
  - na 2x troeftrekken: slecht troef zitsel
    - West: ♠B1094

Hand 1 (West): ♠B1094, ♠♠, ♥B109, ♥♥♥, ♣V6, ♣♣6, ♦A766, ♦♦♦♦


Hand 2 (North): ♠HVK83, ♠♠3, ♥A76, ♥♥6, ♣9754, ♣♣4, ♦V8, ♦♦♦♦, ♣4

Hand 3 (South): ♠5, ♠♠, ♥842, ♥♥♥, ♣A, ♣H102, ♣♣95432, ♦♦♦♦

3♠ West

0 0

W



Z

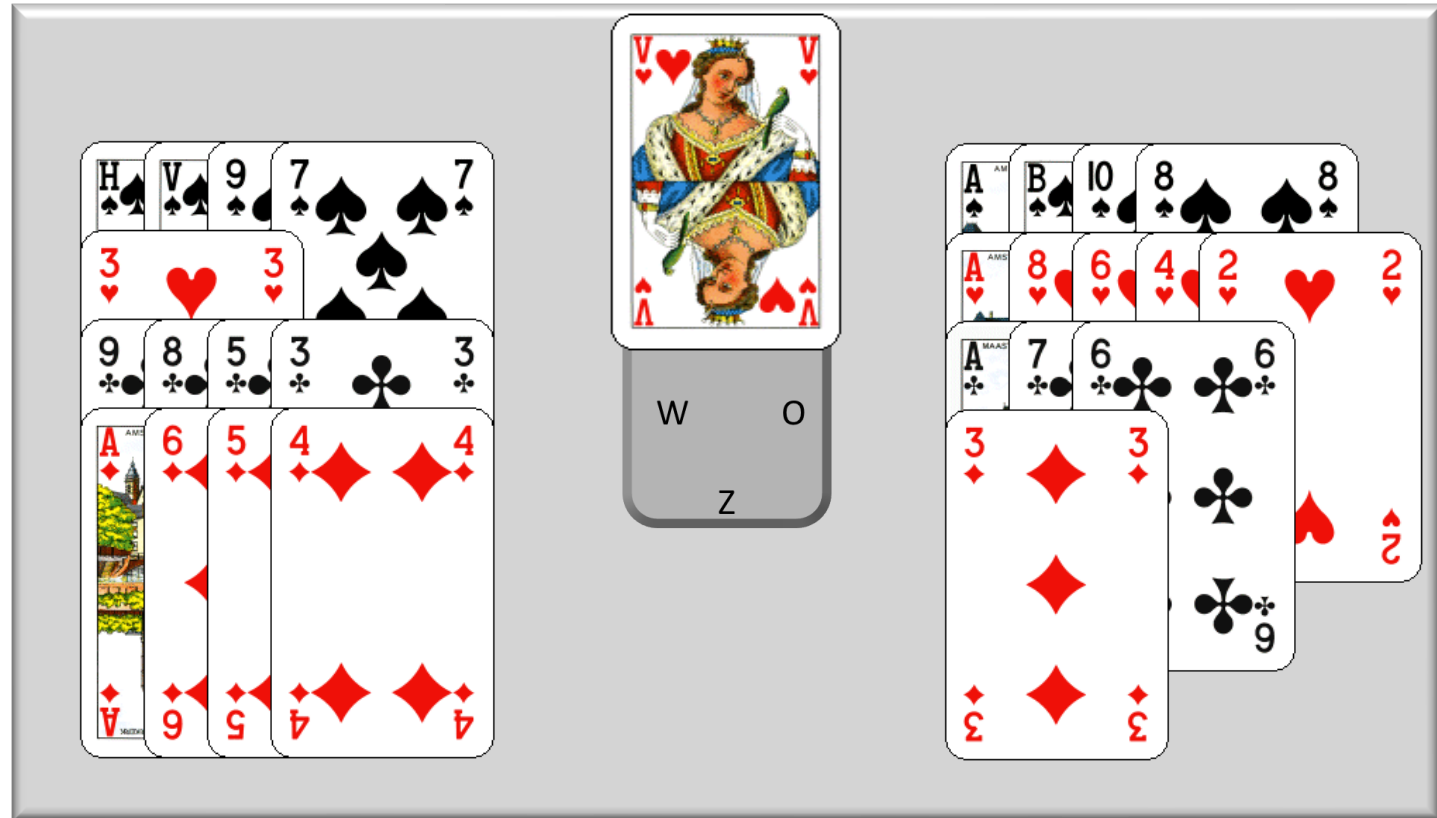
Dummy

Hand 4 (East): ♠A762, ♠♠2, ♥H53, ♥♥3, ♣B83, ♣♣3, ♦H, ♦B10, ♦♦♦♦, ♣2

# Cross Ruff: West 4♠

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	0	0	3	3
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven korte kant			1	3
afgooien hoge kaart				

- Voor contract:
  - 3 verliezers weg
- Plan
  - geen troeftrekken
  - 'over en weer' troeven



- Veilig 'over en weer' troeven (cross ruff): alle troeven apart maken

# Oefening 1: West 4♠

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	0	1	1	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven korte kant				
afgooien hoge kaart				1

- Voor overslag:
  - 1 verliezer weg
- Plan
  - na harten aftroeven
  - eerst ♣A eruit
  - dan troeftrekken

West's hand:

♠: B, 7, 5, 2, 2

♥: V, B, 3, 4, 3

♣: 7, 6, 5, 3, 3

♦: 3, 3, 3, 3, 3

4♠ West

0 0

North's hand:

♠: A, H, 9, 2, 2

♥: 9, 9, 9, 9

♣: H, V, 10, 6, 2, 2

♦: H, 9, 2, 2, 2

W

King of Hearts

D  
u  
m  
m  
y

Z

South's hand:

♠: V, 10, 8, 3, 3

♥: 10, 7, 6, 4, 4

♣: B, 7, 7, 7

♦: A, B, 8, 8, 8

East's hand:

♠: 6, 4

♥: A, 8, 5, 2, 2

♣: A, 9, 8, 5

♦: V, 10, 4, 4



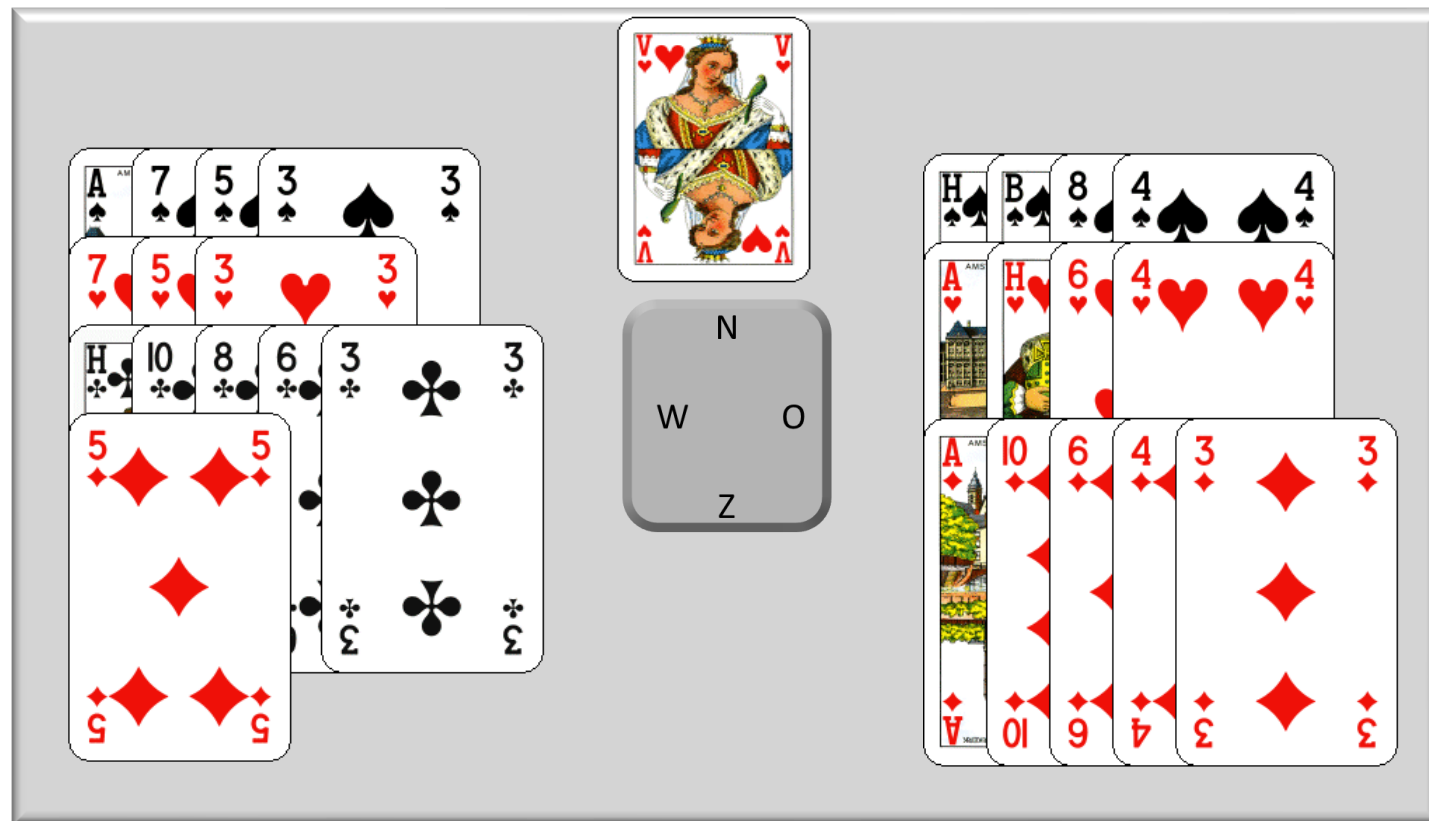




# Oefening 4: West 4♠

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	1	1	5	0
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven korte kant			4	
afgooien hoge kaart				

- Voor contract:
  - 4 verliezers weg
- Aandachtspunt!
  - Ga geen troef-trekken
  - Cross-ruff spel



- In een cross-ruff spel is het verstandig om eerst de 'haalslagen' te spelen

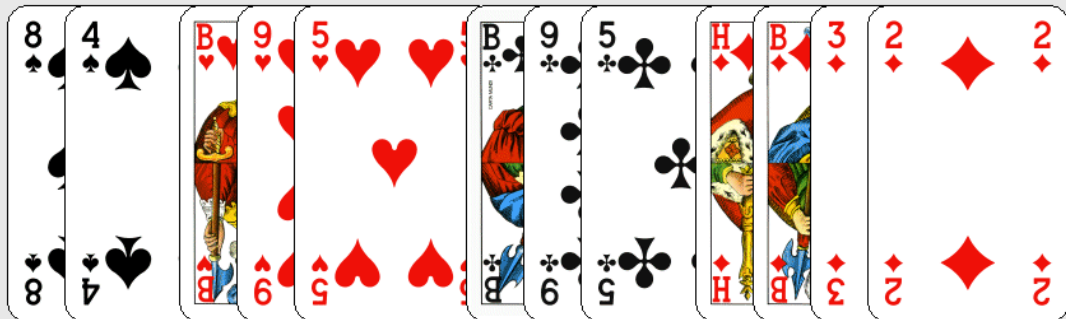
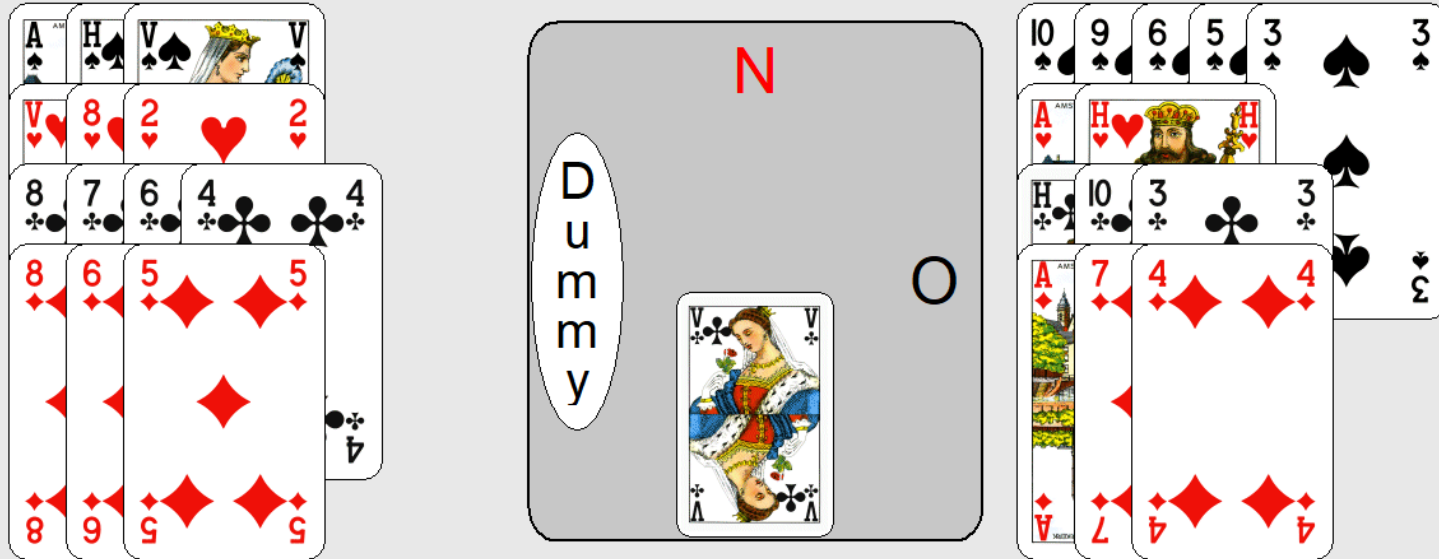
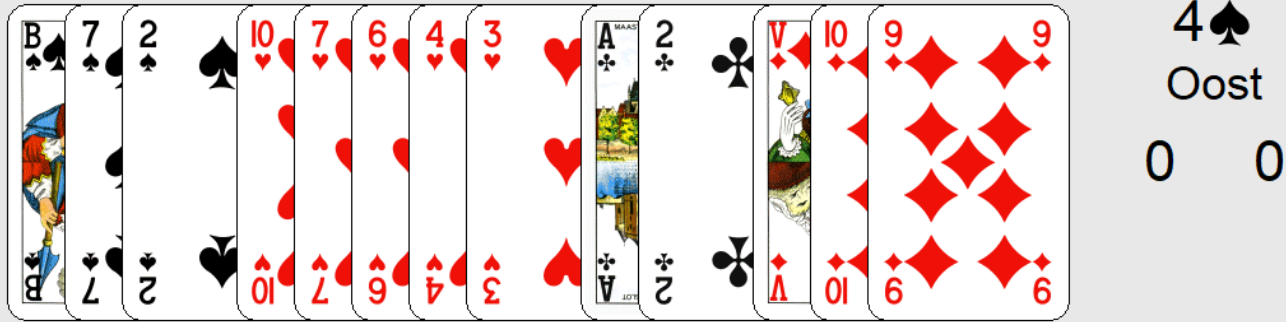
# Bieden en spelen

1. Spel bieden
2. Spel afspelen
  - resultaat bepalen
3. Nabespreking





# Spel 2



W	N	O	Z
		1♠	pas
3♠	pas	4♠	pas

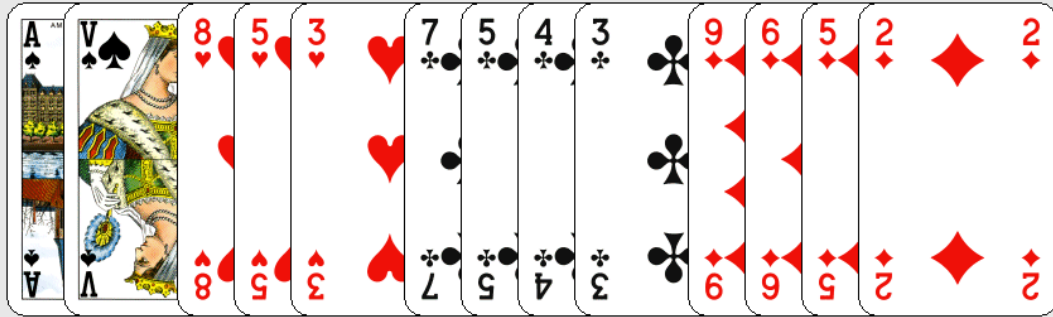
## Spelen

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	0	0	2	2
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven				
korte kant				
afgooien			1	
hoge kaart				

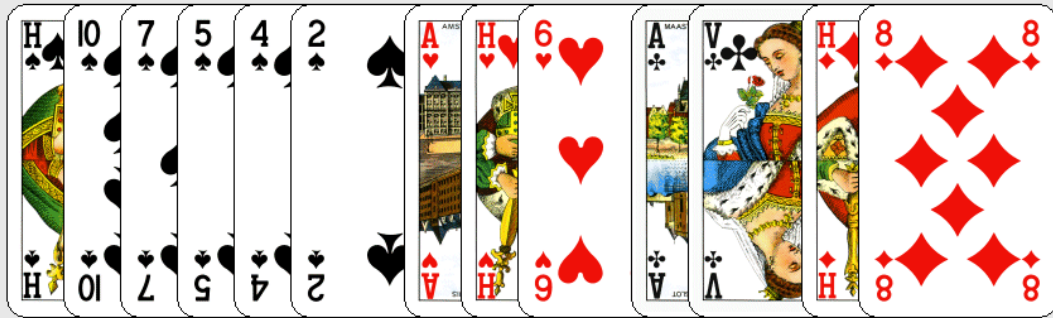
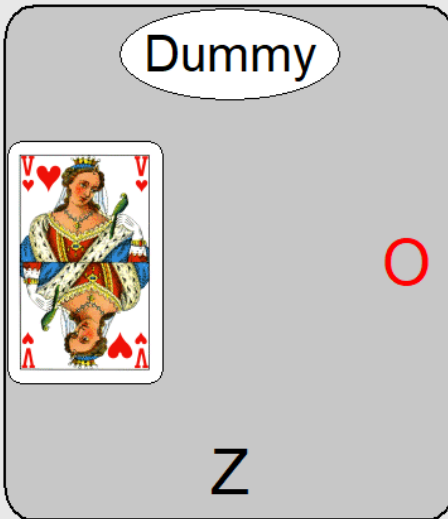
- stel troeftrekken uit
- eerst verliezer op harten weg

## Resultaat: 4♠ C

# Spel 3



4♠  
Zuid  
0 0



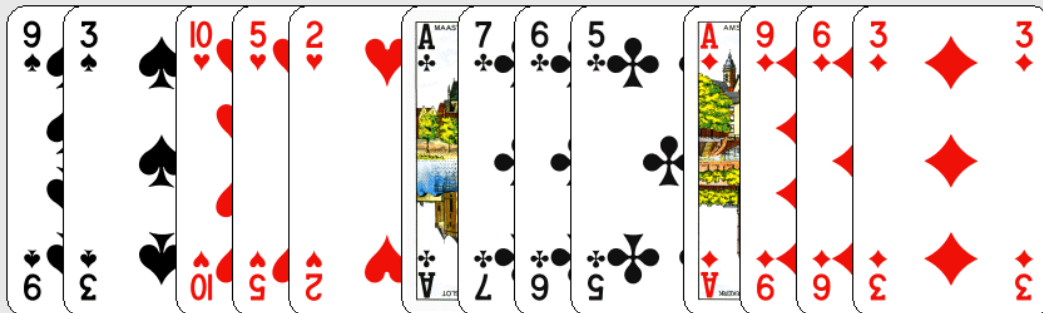
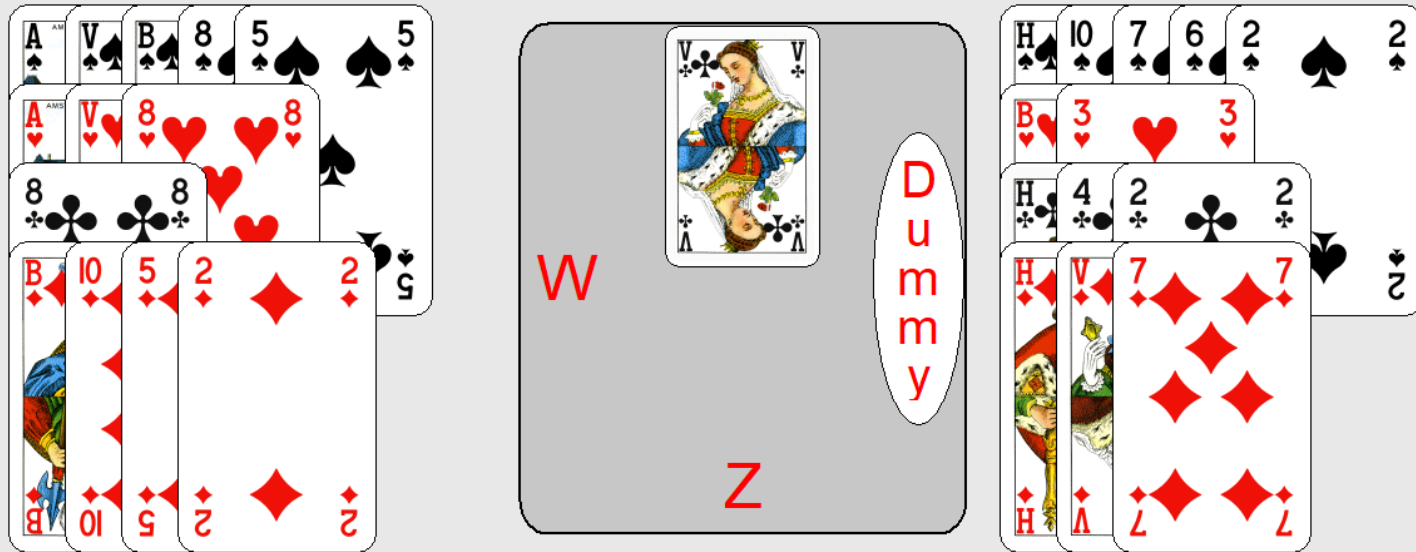
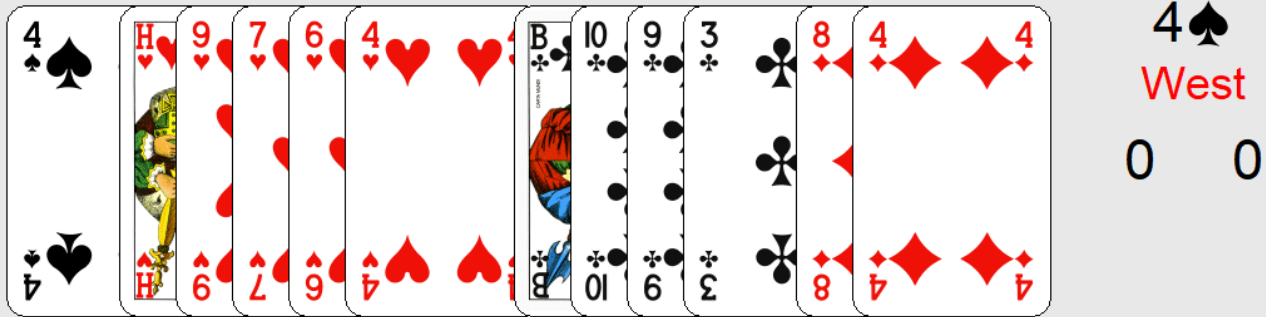
W	N	O	Z
			1♠
pas	1SA	pas	4♠

## Spelen

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	0	1	1	2
mogelijkheden wegwerken				
snijden			1	1
aftroeven				
korte kant				
afgooien				
hoge kaart				

- op klaveren en ruiten snijden
  - 2x entree in de dummy
- Resultaat: 4♠ C

# Spel 4



W	N	O	Z
1♠	pas	4♠	pas
pas	pas		

## Spelen

speelplan troef	♠	♥	♣	♦
verliezers	0	1	1	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven				
korte kant				
afgooien		1		
hoge kaart				

- aan slag; troef trekken en ruiten ontwikkelen
  - op ruiten harten van Oost weg
- Resultaat: 4♠ C / +1





# Start met bridge 2

*Jacques Barendregt en Koos Vrieze*

Hoofdstuk  
12

- Huiswerk
  - theorieboek: hoofdstuk 12
  - werkboek: hoofdstuk 12
  - oefenen in BIC: de Toekomstclub