

# Speelplan bij troefcontracten

Er valt veel te vertellen over het spelen van troefcontracten. Te veel voor een lesbrief als deze. Daarom wordt deze lesbrief beperkt tot enige algemene principes. Als u deze consequent toepast zult u de meeste problemen die u tegenkomt in een troefcontract de baas kunnen.

## 1. Wanneer troeftrekken?

Als u besluit een kleur troef te maken doet u dat omdat u in die kleur een overwicht heeft op de tegenpartij. Dit heeft een aantal voordelen:

- de troefkleur verschaft u controle over het spel; u kunt uw verliezers in uw zwakke kleuren opvangen met de troefkleur;
- u kunt het aantal slagen in uw troefkleur opvoeren door aftroevers te maken.

Zolang de tegenpartij nog troeven heeft is er natuurlijk de dreiging dat zij uw hoge kaarten in de andere kleuren aftroeven. Daarom zult u in het algemeen de vijandelijke troeven er uit halen. Omdat u meer troeven heeft dan de tegenstanders, houdt u troeven over en zij hebben ze niet meer.

Deze aanpak werkt prima in een groot aantal gevallen, echter niet altijd. Het probleem blijkt te zijn dat er vaak haken en ogen zitten in het bepalen of er nou wel of niet troef getrokken moet worden. Uw richtlijn moet zijn:

*Ik trek troef, tenzij er een duidelijke reden is om dat niet te doen.*

Een aantal van die redenen gaan we nu bekijken aan de hand van wat voorbeelden.

## 2. Wanneer wachten met troeftrekken?

In een troefcontract is het meestal handig om niet alleen naar het aantal slagen te kijken dat je kunt maken, maar ook naar het aantal (directe) verliezers. Je kunt dit het beste benaderen vanuit de hand met de meeste troeven.

Spel 1            ♠ HVB7                            Zuid speelt 4♠. Uitkomst ♥B.  
                     ♥ AHV  
                     ♦ 432  
                     ♣ 752

♠ A2		N		♠ 43
♥ B1098				♥ 7654
♦ 975	W		O	♦ A1086
♣ B1098		Z		♣ HV3

♠ 109865  
♥ 32  
♦ HVB  
♣ A64

Zuid telt zijn verliezers: één in schoppen, geen in harten, één in ruiten en twee in klaveren.

Dat is samen vier. Eén te veel. Maar geen nood: er kan op de derde hoge harten een klaverenverliezer worden weggegooid. Zuid stelt zich de vraag:

"Heeft dit haast of kan ik eerst troeftrekken?"

Zuid realiseert zich dat hij eerst troef kan trekken, omdat hij ♣A nog heeft. Hij mag nog van slag omdat de tegenpartij op dit moment nog geen twee klaverslagen kan maken. Zuid speelt dus troef na voor de Aas van west. Deze speelt nu ♣B na, maar zuid heeft volledige controle. De laatste uitstaande troeven worden getrokken en op de derde harten wordt ♣2 weg gegooid. Drie maal harten spelen voor het troeftrekken zou een nodeloos risico zijn geweest.

Bekijkt u nu het spel eens met een uitkomst van ♣B! Hoe anders is nu de situatie. De tegenpartij valt met de uitkomst meteen de enige klaverenstop van zuid aan. Nu is het probleem van de twee klaverenverliezers zeer direct. Als zuid niet direct maatregelen neemt is het te laat. Immers: de schoppen- en de ruitenverliezer zijn onontkoombaar en als de tegenpartij aan slag komt nemen ze zeker hun twee klaverenslagen mee. Zuid concludeert dus dat hij noodgedwongen het troeftrekken moet uitstellen. Eerst speelt hij drie maal harten en gooit ♣2 weg.

Spel 2	♠ AV2		Zuid speelt 4♠. Uitkomst ♦H.
	♥ 32		
	♦ 8653		
	♣ 9643		
♠ 543		N	♠ 76
♥ V987	W	O	♥ B104
♦ HV109			♦ 742
♣ 72		Z	♣ AH1085
	♠ HB1098		
	♥ AH65		
	♦ AB		
	♣ VB		

Zuid telt de verliezers in zijn hand: geen in schoppen, twee in harten, één in ruiten en twee in klaveren.

Van de twee harten verliezers kan hij afkomen door die te troeven in de dummy. Maar dat betekent wel dat we niet direct troef kunnen trekken! Speel daarom ♥AH, troef een harten met de ♠A, speel ♠2 naar de hand en troeft de laatste harten met ♠V. Hierna kun je nog vier troefslagen maken in de hand.

Zoals u hierboven gezien heeft zijn er nog al eens omstandigheden waarin het troeftrekken even dient te worden uitgesteld. Om er een aantal te noemen:

- Er moeten eerst verliezers worden weggewerkt in een bijkleur. Actueel als u de hoogste troef(-ven) mist.
- Er moet eerst een kleur ontwikkeld worden waarop verliezers in een bijkleur kunnen worden weggegooid.
- Er kan een aftroever(s) worden gemaakt aan de korte troefkant (in het verlengde hiervan ligt de cross ruff, waarbij de verliezers heen en weer getroefd kunnen worden)
- In de troefkleur zit de enige entree naar dummy, die u later in het spel nodig heeft (bijvoorbeeld om een vrijgespeelde kleur te bereiken).

Het probleem is natuurlijk om te herkennen met welke situatie u te maken heeft. Om dat goed te kunnen bepalen is het noodzakelijk dat uw basisaanpak klopt:

- tel altijd uw verliezers (saai, maar doe het en neem er de tijd voor);
- probeer uw prioriteiten te formuleren. Wees specifiek, trek uw conclusies en handel er naar!

### 3. Quiz

1) U heeft van troef AHV92 tegenover B103.

- a) Aan welke kant maakt u graag een aftroevers en aan welke kant niet?
- b) Hoe zitten de troeven waarschijnlijk verdeeld bij de tegenstanders?

2)    Leider                  Dummy  
    ♠ HV982              ♠ B1065  
    ♥ A54                  ♥ 87  
    ♦ 876                  ♦ HV3  
    ♣ A2                    ♣ HV65

Contract: 4♠

- a) Hoeveel verliezers telt u?
- b) U kunt een kaart kwijt op ♣V; wat is zinvol: een kleine harten of een kleine ruiten?

3)    Leider                  Dummy  
    ♠ HB10874            ♠ V9  
    ♥ AH5                  ♥ 43  
    ♦ HV                    ♦ 87654  
    ♣ A3                    ♣ B542

Contract: 4♠

- a) Hoeveel verliezers telt u?
- b) Hoe luidt uw speelplan bij een hartenstart?
- c) Welke uitkomst zou u absoluut niet prettig vinden?

4)    Leider                  Dummy  
    ♠ HB987                ♠ AV10  
    ♥ AH65                ♥ 432  
    ♦ A3                    ♦ 8754  
    ♣ A5                    ♣ 864

Contract: 4♠

- a) Hoeveel verliezers telt u?
- b) Bij welke verdeling in harten maakt u uw contract altijd?
- c) Hoe luidt uw speelplan?

### 4. Antwoorden

- 1.    a. Aan de korte kant, d.w.z. aan de kant met B103  
      b. 3-2 (68%)
- 2.    a. 5  
      b. ruiten (hartenverliezer wordt ingetroefd)
- 3.    a. 4  
      b. eerst een hartenverliezer vertrouwen  
      c. troefstart en troef na
- 4.    a. 4  
      b. 3-3 (36%)  
      c. slechts éénmaal troef, dan ♥A en ♥H en harten na; er blijft nu altijd een troef in dummy over om uw vierde harten te vertrouwen; speelt u eerst tweemaal troef en daarna driemaal harten, dan is het mogelijk dat de speler die de hartenslag wint de laatste troef uit dummy weg kan spelen



**Spel 5  
N/NZ**

♠ 63	♠ AHV84	♠ 975
♥ H942	♥ A83	♥ VB1075
♦ HB9	♦ A52	♦ 1064
♣ HB107	♣ V4	♣ 82
	N	
	W O	
	Z	
	♠ B102	
	♥ 6	
	♦ V873	
	♣ A9653	

**Biedverloop:**

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

De leider telt vijf verliesslagen: twee in harten, twee in ruiten en één in klaveren. Hier geldt weer dat de troeven van de dummy voor extra slagen moeten zorgen. De hartenuitkomst wordt gewonnen met de Aas. Meteen een harten aftroeven, oversteken in troef en weer een harten troeven. Hiermee zijn de twee hartenverliezers weggewerkt. Met ♦H bij west maakt noord nu precies zijn contract.

**Spel 6  
O/OW**

♠ A5	♠ B1098	♠ V4
♥ HVB652	♥ 9	♥ 10743
♦ A8	♦ 75432	♦ HVB
♣ A52	♣ 986	♣ HVB10
	N	
	W O	
	Z	
	♠ H7632	
	♥ A8	
	♦ 1096	
	♣ 743	

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	1♣	pas
2♥	pas	3♥	pas
4SA	pas	5♣ <sup>1)</sup>	pas
6♥	pas	pas	pas

<sup>1)</sup> = 0 of 3 Azen

Na de uitkomst van ♠B legt de leider ♠V. Helaas, na het verschijnen van ♠H bij zuid dreigt een directe verliezer in schoppen. Gezien het feit dat troefaas zich in vijandelijke handen bevindt moet dus snel naar middelen gezocht worden om de schoppenverliezer weg te werken. De ruitenkleur brengt oplossing: Eerst driemaal ruiten, waarop ♠5 verdwijnt, en dan pas de troefkleur aanspelen. Alleen ♥A gaat zo verloren.

**Spel 7  
Z/Allen**

♠ H75	♠ 10943	♠ 6
♥ VB73	♥ 94	♥ 1065
♦ B1094	♦ H652	♦ AV87
♣ 83	♣ H94	♣ VB1062
	N	
	W O	
	Z	
	♠ AVB82	
	♥ AH82	
	♦ 3	
	♣ A75	

**Biedverloop:**

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

Zuid telt als mogelijke verliezers: een schoppen, een ruiten, een klaveren en twee hartenverliezers. De hartens kunnen echter in dummy getroefd worden. De leider mag niet drie ronden troef spelen, want dan kan hij nog maar één harten in de dummy troeven.

**Spel 8  
W/-**

♠ B1053	♠ AH	♠ V9876
♥ HV8	♥ B653	♥ 72
♦ AV	♦ 108732	♦ HB4
♣ 7532	♣ 64	♣ AH9
	N	
	W O	
	Z	
	♠ 42	
	♥ A1094	
	♦ 965	
	♣ VB108	

**Biedverloop:**

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

Oost telt vier verliesslagen: twee in schoppen, één in harten en één in klaveren. De verliezers in schoppen en harten zijn onvermijdelijk, dus voor de klaveren moet een oplossing gevonden worden. De enige kans is dat ♥A voor ♥HV8 zit. Dan kan de klaverenverliezer op een hoge harten weggegooid worden. De eerste klaverenstop is al weggespeeld. Daarom direct harten naar de dummy spelen. Als zuid duikt oversteken in ruiten (♦V overnemen met ♦H) en opnieuw harten. Nu moet ♥A wel genomen worden. De klaveren nakomst nemen, oversteken naar ♦A en eerst ♣9 wegdoen op ♥V en dan pas troeftrekken.