

# SPELEN ALS LEIDER

Spelen als leider is misschien wel het meest interessante onderdeel in bridge, ook al zijn sommige beginnende spelers er een beetje bang voor. Maar je moet bedenken dat dit het enige onderdeel is waarin je volledig je eigen baas bent: je partner moet zijn mond houden (tot na het spel). Dit betekent ook dat je dit onderdeel gemakkelijker kunt studeren dan de andere: je kan het alleen doen en er bestaan allerhande hulpmiddelen voor.

In deze tekst bestuderen we een beperkt aantal aspecten.

## ENKELE NUTTIGE RAADGEVINGEN:

1. Wees nooit bang voor je tegenstrever, ook al is dat een gevorderde speler. Een Frans bridger schreef ooit: "Ze kunnen uw azen niet met boeren afnemen". Onderschat ook nooit de tegenspeler waarvan je denkt dat hij zwakker is dan jij.
2. Maak je speelplan VOORALEER de eerste kaart in dummy bij te gooien: deze eerste kaart kan immers zeer belangrijk zijn. Laat je ook hier niet opjagen door de tegenstanders.
3. Steek je eigen kaarten op een ordentelijke manier, kleur bij leure en in volgorde. Eventueel kan je ze in de volgorde van de bieding steken. Verberg je kaarten voor de tegenstanders. (Ze mogen er in kijken!!).
4. Neem de gewoonte aan ELKE kaart aandachtig te BEKIJKEN: dit helpt ze te onthouden.
5. Je hoeft niet alle kaarten te onthouden: dit is zelden nodig. Je moet in uw speelplan bepalen wat belangrijk is en wat niet. Volgende vijf punten zou je echter altijd moeten onthouden: begin met U hierin te oefenen.
  - \* De biedingen van de tegenpartij
  - \* De uitkomstkaart
  - \* De eerste kaart die een tegenstander weggooit als hij niet meer kan bekennen
  - \* Het aantal HP bij U en de dummy in het begin van het spel.
  - \* De kaartverdeling bij U en de dummy in het begin.

Als je deze dingen leert onthouden en ELKE KAART bekijkt, zal je merken dat het geheugen

6. Probeer nooit te onthouden hoeveel kaarten er van een kleur weg zijn, wel hoeveel er nog zitten. Daarom bepaal je in het begin van de belangrijke kleuren (bv. de troef) hoeveel kaarten je ontbreekt.

## WAAR ZITTEN DE ONTBREKENDE PUNTEN?

Aan de hand van de biedingen kan men soms een goed idee krijgen van de ontbrekende HP.

Twee voorbeelden om dit te verduidelijken:

### VB: NOORD

♠: V98

♥: AT8

♦: B843

♣: A84

### VB : NOORD

♠: HVT

♥: HV86

♦: HB54

♣: 32

### VB : ZUID

♠: ABT7

♥: VB6

♦: AVT

♣: V97

### VB : ZUID

♠: 96

♥: A754

♦: A87

♣: ABT7

In voorbeeld 1 heeft Oost 1 ♣ geopend waarop je als Zuid 1 ZT zegt en je partner 3 ZT. Het is nu duidelijk dat alle buitenstaande HP rechts van U zitten.. Je moet dus de snit op ♦ H en ♠ H maken, de snit op ♥ zal echter mislukken. Een evt. ♣ uitkomst laat je lopen voor de H van Oost, zodat je ook 2 ♣ slagen ontwikkelt.

In voorbeeld 2 heb je in Zuid 1 ♥ geopend, West doet een volgbod met 1 ♠, waarna uw partner de manche ♥ biedt.

West heeft misschien niet alle HP maar bijna zeker ♠ Aas zodat je hierop een “expasse” kunt doen

Ook de uitkomst kan een hint geven:

DUMMY: ♣ : H987

Tegen 4 ♥ komt men ♣ 2 uit: dit belooft een Honneur maar zeker niet het AAS: (Dit doet men niet). Dus wschl. de Vrouw.

LEIDER: ♣: B64

Laat lopen naar de boer.

## HOE EEN SNIT MAKEN ALS ER GEEN INFORMATIE IS?

Snitten zijn populair in bridge, vooral bij licht gevorderde spelers. Maar een slechte snit kan soms een contract om zeep helpen, maak er dus geen misbruik van. Soms is een snit echter nodig. Als je geen informatie hebt over hoe de kaarten zouden zitten, dan moet je afgaan op de “waarschijnlijkheid van distributie”.

Veronderstel dat je samen met je dummy in een bepaalde kleur en aantal kaarten ontbreekt en één of twee honneurs: hoe moet ik dan snijden?

Nemen we volgend voorbeeld

**DUMMY:**                    **AHBT7**  
**LEIDER:**                 **6543**

Jij hebt samen 9 kaarten in de kleur, er zitten er dus 4 buiten en de dame ontbreekt: moet ik snijden of gewoon AH spelen?

Uit de statistiek weten we dat de kaarten als volgt buiten zitten: 4-0 10 %, 3-1 50 %, 2-2 40 %.  
Uiteraard kan een 4-0 bv. zowel voor als achter de snit zitten. Dit geeft volgende tabel.

<b>VOOR</b>	<b>ACHTER</b>	<b>%</b>	<b>SLAAN?</b>	<b>SNIJDEN?</b>
<b>Vxxx</b>	<b>-</b>	<b>5 %</b>	<b>---</b>	<b>+++ (*)</b>
<b>--</b>	<b>Vxxx</b>	<b>5 %</b>	<b>---</b>	<b>---</b>
<b>Vx</b>	<b>xx</b>	<b>20 %</b>	<b>+++</b>	<b>+++</b>
<b>xx</b>	<b>Vx</b>	<b>20 %</b>	<b>+++</b>	<b>---</b>
<b>V</b>	<b>xxx</b>	<b>12,5 %</b>	<b>+++</b>	<b>+++</b>
<b>xxx</b>	<b>V</b>	<b>12,5 %</b>	<b>+++</b>	<b>--- (*)</b>
<b>Vxx</b>	<b>x</b>	<b>12,5 %</b>	<b>---</b>	<b>+++</b>
<b>x</b>	<b>Vxx</b>	<b>12,5 %</b>	<b>---</b>	<b>---</b>
		<b>Som:</b>	<b>65 %</b>	<b>50 % (*)</b>

Door te slaan heb je dus 65 % kans de Vrouw te pakken, snijden geeft maar 50 % kans. Maar direct snijden is niet verstandig: Meestal sla je eerst één honneur, en snij je nadien. In dat geval “pak” je ook de Vrouw bij xxx-V, als je deze techniek kunt gebruiken natuurlijk: dit geeft je nog maar 62,5 % kans. Merk op dat in het eerste geval je twee keer zou moeten snijden.

## DIT GEEFT VOLGEND OVERZICHT VAN ACTIES:

- \* ER ONBREEKT SLECHTS EEN KAART: UITERAARD SLAAN
- \* ER ONTBREKEN TWEE KAARTEN: GEEN SNIT, ALTIJD SLAAN
- \* ER ONTBREKEN 3 KAARTEN: SNIJDEN OP DE HEER, NIET OP DE REST
- \* ER ONTBREKEN VIER KAARTEN: SNIJDEN OP DE HEER, NIET OP DE DAME
- \* ER ONTBREKEN VIJF KAARTEN: SNIJDEN OP DE HEER ALS MEN DIT KAN HERHALEN, SNIJDEN OP DE DAME NA EEN TOPHONNEUR TE HEBBEN GEÏNCASSEERD, SNIJDEN OP DE BOER ALLEEN ALS NA HET INCASSEREN VAN TOPSLAGEN BLIJKT DAT DIT NODIG IS.
- \* ER ONTBREKEN ZES SLAGEN: IDEM

## TROEFCONTRACTEN: TROEVEN GOED GEBRUIKEN.

In een troefcontract gaat men eerst zijn verliezers tellen en daarna zijn speelplan opmaken. Je neemt hiervoor best één enkele hand als referentie, meestal de hand met de meeste of de sterkste troeven of met de beste nevenkleur. Dit zal vaak de hand van de leider zijn (de basishand).

### VOORBEELD :

♠: V
♥: H764
♦: A73
♣: B9763

4 ♥ door Zuid  
Uitkomst ♦ V

♠: AH873
♥: A852
♦: 84
♣: A5

In dit voorbeeld heb je vanuit Zuid bekeken 2 verliezers in ♠, één of twee in ♥, één in ♦ en ♣. Uiteraard zal je op ♠ AH in Noord een slechte ♦ en ♣ kunnen weggooien: wat ♦ betreft levert je dat een slag op, wat ♣ betreft nog niet direct.

Troef is uiteraard essentieel in een troefcontract. Het is echter vooral belangrijk te begrijpen dat troef twee bedoelingen heeft: enerzijds een “beveiliging”, om de tegenstanders te beletten hun lange en uw zwakke kleuren te incasseren, anderzijds is troef een middel om extra slagen te versieren.

Een extreem voorbeeld:

<b>VB : JIJ</b>
<b>♠: AVBT976</b>
<b>♥:</b>
<b>♦: T97643</b>
<b>♣:</b>

<b>PARTNER</b>
<b>♠: H85432</b>
<b>♥: 9865432</b>
<b>♦:</b>
<b>♣:</b>

Met ♠ troef en 10 HP maak je 13 slagen.

### **VOORBEELD :**

**♠ Troef:**

**JIJ:                   AHT9**  
**PARTNER:           V876**

Als je eerst driemaal troef trekt maak ja nadien nog in elke hand één troefslag. Moet je vier keer troef trekken dan maak je in totaal slechts vier troefslagen.

Als je er zou in slagen eerst twee keer te kopen bij je partner en pas dan troef te trekken, dan maak je in totaal zes troefslagen.

Je kan dus door troeven je aantal slagen verhogen: belangrijk is echter dat dit gedaan wordt in de kortste hand.

### **Voorbeeld:**

**JIJ:                   AHBT9**  
**PARTNER:           V74**

Als je drie keer troef trekt maak je in totaal vijf troefslagen, dit wil zeggen net zoveel als je troefslagen hebt in je lange hand. Kan je echter EERST tweemaal troeven bij je partner, dan maak je er zeven. Troef je eerst tweemaal in je hand, dan blijft het totaal op vijf.

Om het aantal slagen te verhogen door troevers in je hand zou je eerst **VIERMAAL** moeten troeven!!

Uiteraard kan je slechts troeven als je aan één kant geen kaarten in een bepaalde kleur meer hebt. Soms moet je de “coupe openen” door bv. een singleton weg te spelen. maar vaak kan je een kleur inkorten op tophonneurs van een andere kleur.

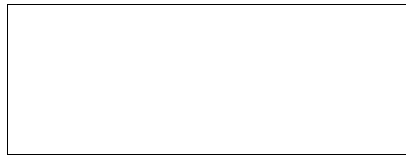
# ENKELE BELANGRIJKE SPEELPLANNEN:

## 1. HET “ZONDER TROEF” SPEELPLAN.

Wanneer je bij een troefcontract merkt dat er geen introevers te maken zijn en dat de kleuren voldoende beveiligd zijn, dan haal je eerst alle troeven weg en speel je alsof je een ZT contract speelt: dit belet dat de tegenstanders uw goede kaarten introeven.

♠: ABT  
♥: AH87  
♦: B982  
♣: T74

4 ♥ door Zuid  
Uit.: ♣ H



♠: 985  
♥: VB53  
♦: AVT7  
♣: ABT

Na de uitkomst ♣ heeft men zeker 2 slagen ♣. Alle kleuren zijn gedekt, er kan niets gekocht worden: troef afhalen en ZT gaan spelen!

♠: H7  
♥: HT84  
♦: 763  
♣: 8432

4 ♥/ Zuid  
Uit: ♠ V



♠: 84  
♥: AB973  
♦: AHB  
♣: ABT

In feite vergelijkbaar, de ♠ zijn zwak maar er valt niets te kopen: troeftrekken en tweemaal snit ♣.

**2. EEN LANGE NEVENKLEUR ONTWIKKELEN. ( bij leider OF dummy).**

♠: VT8  
♥: 75  
♦: AB875  
♣: H94

**4 ♠ door Zuid**

**Uit: ♠ 4**



♠: AHB932  
♥: H84  
♦: H6  
♣: V2

In principe zijn de ♠ dicht, maar er dreigen drie verliezers in ♥ en zeker één in ♣:alle troeven trekken en snijden op ♦ V **bv. zou zeer slecht zijn.**

Daarom: ♠ 8 nemen, ♦ H en ♦ A, dan ♦ troeven met de B (om nog in troef te kunnen oversteken naar dummy) , ♠ 3 naar de T, ♦ troeven met H en ♠ 9 naar de V: Nu zijn de troeven weg en is de laatste ♦ goed, daar gaat nu één ♥ op weg.

Het volledig spel:

♠: VT8  
♥: 75  
♦: AB875  
♣: H94

♠: 764  
♥: AV63  
♦: 93  
♣: B853



♠: 5  
♥: BT92  
♦: DT42  
♣: AT76

♠: AHB932  
♥: H84  
♦: H6  
♣: V2

### 3. VERLIEZERS AFTROEVEN:

Dit is een op het eerste gezicht eenvoudig speelplan waarbij je verliezers aftroeft in de andere hand. Belangrijk hierbij is echter dat je niet te snel troef mag trekken, en niet noodzakelijk alle troeven trekt.

VOORBEELD:

♠: A743

♥: V752

♦: V83

♣: 72

**4 ♥ door Zuid**

**Uitk.: ♠ 8**



♠: H9

♥: AHB84

♦: 64

♣: A942

Neem de uitkomst in Noord en geef een ♣ weggeefslag. Je kan nu na ♣ aas tweemaal klaveren troeven in Noord waarbij je de troeven van Zuid als entree behoudt. Koop de tweede ♣ hoog (met de V) om een overtroever te vermijden.

VOORBEELD: Hier moet je eerst ♦ 7 troeven vooraleer troef te spelen.

♠: H863

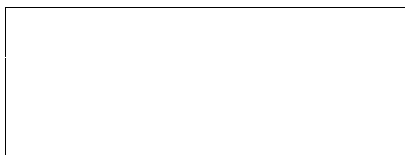
♥: VB7

♦: A2

♣: B753

**4 ♥ door Zuid**

**Uitk.: ♦ V**



♠: 74

♥: AHT82

♦: H87

♣: HV6

Soms moet je eerst een introever creëren door een slechte kaart weg te gooien.

**Voorbeeld:**

♠: B876  
♥: V654  
♦: B6  
♣: H73

**Contr.: 4 ♠ door Zuid**

**Uitk.: ♣ V**



♠: HVT95  
♥: 7  
♦: AVT  
♣: A842

Zelfs als de snit op ♦ slecht zit kan je een slechte ♣ van Noord kwijt op ♦ zodat je 2 ♣ slagen kunt troeven. Speel echter niet onmiddellijk ♠: Na ♠ aas zouden je lieve tegenspelers wel eens je ♣ kunnen wegspeelen en dan verlies je 4 slagen als ♦ Heer slecht zit. Dus: ♣ H en direct ♦!

**4: WEDERZIJDS TROEVEN (CROSS-RUFF)**

**Voorbeeld:**

♠: VT76  
♥: A7654  
♦: B432  
♣:

**Contr.: 4 ♠ Zuid**

**Uitk.: ♥Heer**



♠: AHB92  
♥: 2  
♦: 86  
♣: BT432

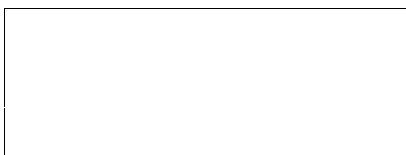
♥ Aas, 4 ♣ en 4 ♥ getroefd en ♠ Aas: 10 slagen TREK GEEN TROEF!!!

**Voorbeeld:**

♠: A  
♥: A93  
♦: HT743  
♣: A743

**Contr.:** 4 ♥ - Zuid

**Uitk.:** ♣ B



♠: B8643  
♥: HV842  
♦: A  
♣: 65

Geen troeftrekken. ♣ Aas en ♦ Aas, ♥ naar de Aas, ♦ Heer (♣ weg), ♠ Aas, ♣ gekocht, ♠ gekocht

**Voorbeeld:**

♠: VB92  
♥: A7652  
♦: AH4  
♣: 8

**Contr.:** 6 ♥ Zuid

**Uitk.:** ♥ H



♠: AHT5  
♥: 4  
♦: 982  
♣: AB953

Cross Ruff maar incasseer EERST ♦ A en H, anders gaan de tegenstanders hun ♦ weggooien op je troeven en blijven op het einde met hun troeven zitten!!

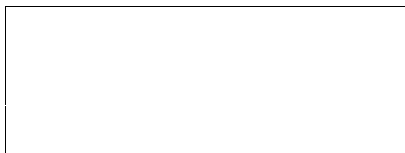
## 5. ELIMINATIE EN PLAATSING

Dit vernuftige speelplan bestaat er in de tegenstander de slag te geven op het ogenblik dat hij niet anders meer kan dan U bij het terugspelen een slag cadeau te doen. Voorwaarde is dat de andere kleuren uit het spel zijn.

**Voorbeeld:**

♠: AV64  
♥: VT843  
♦: 86  
♣: V7

**Contr.:** 4 ♥ Zuid  
**Uitk.:** ♣ A en H.



♠: T92  
♥: AHB92  
♦: AH7  
♣: 82

Als de ♠ fout zitten ga je – 1: dit kan je vermijden door , na troeftrekken (noodzakelijk) ♦ A en H te spelen en dan ♦ 7 te troeven: je hebt nu alleen nog ♠ en ♥: steek over naar Zuid, speel ♠ T voor en breng Oost aan slag. Analoog is het volgende voorbeeld:

**Voorbeeld:**

♠: 743  
♥: HT762  
♦: A5  
♣: H83

**Contr.:** 6 ♥ Zuid  
**Uitk.:** ♦ V



♠: AVT  
♥: AV842  
♦: H94  
♣: A2

Troef trekken, ♣ en ♦ elimineren en vanuit Noord ♠ spelen en laten lopen.

## WAAR NEEM IK DE EERSTE SLAG?

Meestal heeft men de neiging de uitkomst te laten lopen naar de dummy. maar dit kan soms fataal zijn: men moet altijd EERST zijn speelplan maken en pas nadien beslissen waar men de slag neemt. Vooral in ZT, waar de communicatie soms moeilijker is , heeft dit veel belang.

### Voorbeeld:

♠: B9743

♥: H6

♦: 843

♣: A72

Contr.: 3 ZT Zuid

Uitk.: ♥ B



♠: H2

♥: A8

♦: HV654

♣: HV83

Hopelijk zit ♦ Aas goed. Neem ♥ H, speel ♦ , steek over naar ♣ A en speel nog eens ♦ : je hebt nu tempo gewonnen. Als je eerst ♥ A genomen had , dan moest je de H opofferen om naar dummy te gaan.

### Voorbeeld:

♠: B76

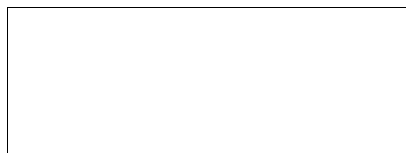
♥: 872

♦: VBT94

♣: H3

Contr.: 3 ZT Zuid

Uitk.: ♣ V



♠: AH3

♥: AB63

♦: A6

♣: A973

Nu MOET je ♣ A nemen en de Heer sec laten: speel ♦ Aas en dan klein. Stel dat je ♣ Heer neemt en ♦ V voorspeelt, en men dekt niet, dan raak je NOOIT meer aan je vrijgemaakte ♦.

Hier een voorbeeld uit mijn eigen verleden.

**Voorbeeld:**

♠: ABT98

♥: A75

♦: 643

♣: 97

**Contr.: 3 ZT Zuid**

**Uitk.: ♠ 3**



♠: H

♥: H985

♦: AH76

♣: AV87

Je mag NOOIT deze uitkomst laten lopen naar ♠ Heer. Je MOET nemen met het Aas en onmiddellijk ♠ verder spelen. Anders ben je verloren

Belangrijk in een ZT contract is uiteraard ook dat je de eerste slag evt moet ophouden:

**Voorbeeld:**

♠: A98

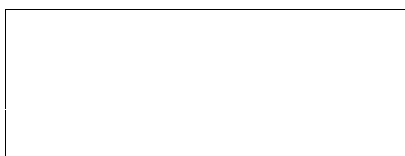
♥: AVBT

♦: 65

♣: 976

**Contr.: 3 ZT Zuid**

**Uitk.: ♦ H**



♠: HV7

♥: 974

♦: A65

♣: AH543

Duik ♦ H tweemaal, als Oost met ♥ Heer aan slag zou komen heeft hij mogelijk geen ♦ meer.

**Voorbeeld:**

♠: T54  
♥: 832  
♦: HBT9  
♣: AVB

**Contr.: 3 ZT Zuid**

**Uitk.: ♠ H**



♠: A63  
♥: 54  
♦: A76  
♣: H7654

Ophouden is hier onvoorzichtig want de tegenpartij zou wel eens kunnen ontdekken dat ze nog vier ♥ slagen op te rapen hebben. Neem daarom het risico, ♦ V moet maar goed zitten. Speel met de ogen dicht: Neem ♠ Aas, incasseer eerst alle ♣ (misschien gaan er al wat ♥ en ♠ weg) : ♣ A, V en B, en dan kleine ♦ naar het A, daarna de twee overblijvende ♣. Nu ♦ snit (als West de V niet legt tenminste).