

## Bijna slem in eigen hand

### Spel 9

Donderdag 12 oktober

♠T  
♥BT9432  
♦V43  
♣HV3  
  
♠AHVB9  
♥H  
♦AHB5432  
♣-

♠T  
♥BT9432  
♦V43  
♣HV3  
Stamtafel cafe (zie verderop)  
♠AHVB98  
♥-  
♦AHB5432  
♣-

Ruiten is de enige kleur die fit in dit grillig verdeeld spel. Nu, met de dummy in beeld, zie je dat je per saldo maar 1 verliezer hebt, een hartenslag. Het is dus de kunst om in 6♦ te komen. Zou het jou met je partner gelukt zijn? En hoe dan? Het spel is donderdag 17x gespeeld. Slechts 2 paren boden het klein slem in ruiten, 1 in de A-lijn en 1 in de B-lijn. 3 paren maakten 6♣, op zich fraai, maar niet verstandig. Als je een prachtige 7-3 fit ruiten hebt, is het niet logisch dat je slem gaat spelen in een 5-1 (non)fitje schoppen. Je bent dan afhankelijk van het troefzitsel bij de bureu. 5-2 is fataal nadat je aan slag bent moeten komen met troef. 5 paren boden een manche; 2 paren bleven steken in een deelscore met deze bijzondere hand.

De sleutel naar succes ligt bij zuids opening. Hij telt 21 punten. Echter, bij zulke handen moet je niet je punten tellen, maar je slagen. De kracht van een hand wordt door 2 factoren bepaald, punten en slagen. Een hand kan dus *puntensterk* en/of *slagensterk* zijn. Haal ♥H weg en zet ♠8 als 6<sup>e</sup> schoppen daarvoor in de plaats. Maar liefst 3!! punten minder, maar wel een slag meer!! Ofwel een verliezer minder. In een droom, stamkroeg, ik open kwetsbaar 7♣. Ik kijk naar de gezichten van mijn vrienden. Mijn linker-tegenstander doubleert met 16 punten en start zelfverzekerd en triomfantelijk met 1 van zijn 2 azen. Even later incasseer ik nog triomfantelijker 2.470 eurocent, geef een rondje en word wakker.

Deze hand is slagensterk. Je komt aan 11 of 12 slagen. Het is makkelijker om je verliezers te tellen, want dan ben je eerder klaar. Bovendien wordt dit vrijwel zeker een troefcontract en dan draait het immers om verliezers. Je hebt 1 zekere (♥H) en 1 mogelijke (♦V) verliezer. Even voor de duidelijkheid: de dummy is nog niet in beeld als je in het echie de zuidhand moet openen. Hoe open je deze hand?

Met het sterkste bod dat je hebt en dat is -afhankelijk van je systeem- 2♣ of 2♦. Beide biedscenario's lopen daarna parallel.

Z	N
2♦	2♥
3♦	3♥
3♠	4♥*
4♠!!!	

Z	N
2♣	2♦
3♦	3♥
3♠	3SA**
4♠!!!	

Na 2♦ biedt noord 2♥, de verplichte relay (na 2♣ is 2♦ de relay). 3♦ zegt nu dat je de manche in handen hebt, mocht ruiten troef worden. Noord mag onder geen enkele voorwaarde passen.

#### De 2♦/2♣-opening wil zeggen "we bieden door tot (minimaal) de manche is bereikt".

Dat is ook het voordeel van de Mancheforcing opening, je hebt geen haast meer tijdens het bieden, je hoeft niet meer te springen om kracht aan te geven, je kunt dus rustig de bieding opbouwen, **rustig de trap op**. 3♥ van noord belooft nu minimaal 4 hartens. Zuid biedt rustig 3♣. Noord kan 3SA\*\* bieden om zijn degelijke klaverendeckering aan te geven, of 4♥\* om zijn hartenkleur te verlengen naar waarschijnlijk 6. Het mooiste bod van zuid -op dit moment suprême- is 4♠!!!

Wat heeft zuid nu verteld?

1. Hij kan de manche op eigen hand spelen als ruiten troef is, maar misschien kan schoppen troef worden, lucratiever.
2. Hij heeft 5 schoppens (hij heeft ze immers herhaald).
3. Hij heeft dus minimaal 6 ruiten, want bij 5♠/5♦ had hij eerst schoppen geboden, hoogste van 2 vijfkaarten.

Wat moet je als noord dan doen?

Decoderen! Partner heeft 11 slagen (slechts 2 verliezers) als ruiten troef is. Partner heeft 11 kaarten 5♠/6♦. Je moet je realiseren dat ♦V nu een cruciale kaart is. Zuid heeft 1 ruitenverliezer geteld, die jij compenseert met ♦V. Er zouden 2 azen buiten boord kunnen zijn, maar dat is hoogst onwaarschijnlijk. Bovendien... omdat zuid 6+ ruiten en 5 schoppen heeft, is de kans dat hij een "renonce" harten of klaveren heeft heel erg groot (een renonce ♣ hebben betekent dat je geen enkele ♣ hebt). 6♦!!!

Ik merkte dat menigeen nogal moeite had de slagen van deze hand te tellen. Ik heb ooit een hulpmiddel gegeven.

*Bij lange kleuren, vanaf een (5)6-kaart kijk je hoeveel slagen je haalt met je 3 hoogste kaarten. Daarna mag je elke kaart in die kleur voor een slag tellen (reden: meestal hebben de tegenstanders geen kaarten meer in die kleur).*

**Ruiten:** met de hoogste 3 kaarten haal ik 2 slagen. Daarna heb ik nog 4 lage ruiten, die ik allemaal mag tellen als slag.

**Schoppen:** met de hoogste 3 kaarten heb ik 3 slagen. Daarna de boer en de 9. Natuurlijk is de 9 geen zekerheidje, maar redeneer dan zo: "alleen als een tegenstander een vijfkaart met de 10 heeft, haal ik de 9 niet. Echter, de 8 uitstaande schoppen zijn over 3 handen verdeeld zijn. Dan zou een tegenstander er 5 moeten hebben en de andere 2 personen samen 3. Die kans is statistisch bijna verwaarloosbaar klein. De kans dat de 10 valt als je de AHVB speelt, is daarentegen gigantisch groot.

**Leermoment:** bij het openen tel je op de juiste wijze met deze hand dus voortaan 2 verliezers, ofwel 11 slagen. Je opent met je sterkste bod en gaat RUSTIG op weg naar in ieder geval de manche en mogelijk slem. Dat laatste mag je partner bepalen.