

## Speel de bekende kleur

Bij een Sans Atout contract is het vaak bepalend voor het al dan niet down gaan, wie dat contract moet spelen. Degene die speelt, krijgt namelijk de start naar hem toegespeeld, en vaak scheelt dat een slag. De tegenpartij breekt de kleur aan, en dus ben je in het voordeel.

Ook bij een zogenaamde "dwangpositie" (in een troefspel, bijvoorbeeld) breng je de tegenpartij aan slag en de enige keuze die ze hebben is het spelen in een dubbelrenonce (u troeft en in de dummy gaat een verliezer weg, of andersom) of een kleur aan te breken waarvan de tegenpartij graag zag dat jij daarmee kwam.

Als de tegenstander een kleur wil ontwikkelen, moet hij vaak een of twee slagen afstaan voordat de kleur ontwikkeld kan worden. Als je tijdens dat ontwikkelen aan slag komt, ligt het voor de hand iets anders te spelen, anders geef je alleen maar tempo weg. Je eigen kleur of die van je partner is de meest veilige aanpak, maar wat moet je als je zelf een paar gedekte heren hebt en niet weet wat partner heeft? Onder de heer uitkomen kan rampzalige gevolgen hebben als de rechter tegenstander vrouw-aas heeft. Ook al ligt het niet voor de hand, maar breng de tegenstander maar weer aan slag door dezelfde kleur terug te spelen. Op die manier is er nog een kans dat je de heren incasseert.

Kijk maar eens naar de spellen die je (straks) gaat spelen: als iemand anders een kleur aanbreekt, wordt je daar nooit slechter van en als je zelf een kleur aanbreekt, word je daar nooit beter van.

Als de leider een keer met succes heeft gesneden over je heer (hij speelde een kleintje naar de vrouw-aas op tafel), is de heer bekend. Als je even later ergens mee aan slag komt en je weet niet goed hoe verder te spelen, speel dan gewoon die heer. Je verradt er geen andere kaart mee. (Natuurlijk moet je de heer niet spelen als de leider die kleur niet meer heeft, want dan moet hij de aas van tafel spelen en daarna wordt de heer een slag.)

### **Verleid de tegenstander tot andere gedachten.....**

Stel je hebt Ruiten H en 10 als tegenspeler bij een 4 Schoppen contract. Alle troeven zijn al gespeeld. Op tafel, links, liggen Ruiten Aas, Boer, 7,6 en 3. De leider speelt Ruiten 5 en jij moet bekennen. Je moet je realiseren, dat wanneer je de 10 speelt, de leider de boer speelt en omdat je partner de heer niet speelt (de leider heeft zelf de vrouw), is de heer bekend. Je kunt dan beter meteen de heer gooien, want nu moet de leider nadenken:

Misschien heb je de heer wel kaal, dus zit de tien in vieren bij de rechter tegenstander. Om alle slagen te halen, moet hij nu over de tien snijden. Hij speelt de 3 van tafel en omdat jouw partner de 8 zet, zet de leider de negen. Vervolgens schrikt bij zich een ongeluk als daarna doodleuk de 10 wordt gezet en het contract dus down gaat.

De heer was in dit geval bekend, en de 10 niet. Door de "bekende" kaart te spelen, maak je de andere kaart niet bekend en dat kan voor verrassingen zorgen. Als je de tien had gespeeld, had de leider de snit gewoon herhaald en door Boer, Aas en Vrouw te spelen, worden alle ruiten gemaakt. Door de heer te spelen, breng je de leider op andere gedachten en, zoals ik altijd zeg als iemand "even moet nadenken", dan heb je een kans!