

Tellen, tellen en nog eens tellen

Bridge is een puntenspel. Om goed te scoren moet je dus weten hoe het met de punten zit. Als de tegenpartij kwetsbaar is en een manche dreigt te kunnen halen, is het misschien interessant om dat bod "uit te nemen" en dan een of twee down te gaan. Je moet dan natuurlijk wel weten, wat de risico's zijn. Omdat zoiets ter plekke aan tafel moet worden beslist, is het handig om te weten hoe de puntentelling in elkaar zit. Dat is dus iets wat je bijna uit je hoofd moet weten, al is het ook weer niet nodig om alles exact te weten. Even een paar vuistregels:

Geen manche, al dan niet kwetsbaar, levert 100 - 180 punten op.

Als je onder de manche doubleert en de tegenstander haalt zijn contract, krijgt hij de manche bonus bij: 2 harten, 2 schoppen, 2 SA, 3 klaveren, 3 ruiten en hoger.

Een manche niet kwetsbaar levert 400 punten op, wel kwetsbaar levert 600 punten op.

Klein slem niet kwetsbaar levert 1000 punten op, wel kwetsbaar levert 1500 punten op.

Niet kwetsbaar gedoubleerd down kost 100, 300, 500 c.q. 800 punten bij 1, 2, 3 resp. 4 down.

Kwetsbaar gedoubleerd down kost 200, 500, 800 c.q. 1100 punten bij 1, 2, 3 resp. 4 down.

Het moet toch vrij simpel zijn om bovenstaande serie uit het hoofd te leren.

Uitgaande van deze serie is het dan ook niet moeilijk om in onderstaande situaties de juiste beslissing te nemen:

1. Tegenstander niet kwetsbaar biedt 3 harten. Bij jou (kwetsbaar) gaat 3 schoppen minstens 1 down. Passen of 3 schoppen bieden?
2. Tegenstander biedt kwetsbaar 4 harten. Bij jou (niet kwetsbaar) kan 5 ruiten hoogstens 2 down. Passen of 5 ruiten bieden?
3. Tegenstander biedt niet kwetsbaar 3 harten. Jij hebt 4 slagen. Passen of doubleren?
4. Tegenstander (kwetsbaar) biedt 3 harten. Jij hebt 4 slagen maar er is ook een kans dat je zelf (kwetsbaar) 3 schoppen kan halen. Passen, 3 schoppen of doublet?
5. Tegenstander biedt kwetsbaar 3SA (nadat eerst harten en ruiten zijn genoemd). Jij hebt 4 slagen in schoppen van top af en waarschijnlijk heeft je partner ook nog 2 slagen in klaveren. Doubleren, passen of 4 schoppen bieden?
6. Links biedt 1 harten. Partner past en rechts past. Jij hebt een vijfkaart ruiten en 9 punten. Passen of 2 ruiten bieden?

Beslissing

1. Passen. Als tegenstander jouw 3 schoppen doubleert kost je dat minstens 200, maar mogelijk 500 punten. Niet gedoubleerd kost het 100 of 200 punten. Als tegenstander de 3 harten haalt, kan hij hoogstens 140-170 punten verdienen. Als hij 1 down gaat, krijg je 50 punten.
2. 5 Ruiten bieden (vooropgesteld dat de 4 harten gemaakt zal worden). Twee down (gedoubleerd) kost 300 punten, drie down kost 500 punten terwijl 4 harten kwetsbaar gemaakt 620 punten oplevert. Als er niet gedoubleerd wordt, is het helemaal snel verdiend.

3. Passen. Als hij een van jouw 4 slagen kan introeven of partner heeft geen slag, dan haalt hij het contract en krijgt de manche bonus. Als je niet doubleert kan hij 140 punten verdienen, gedoubleerd krijgt hij 590 punten en als hij 1 down gaat krijg jij 50 punten of 100 gedoubleerd. Dat voordeel weegt niet op tegen het risico.

4. Passen. Als hij het haalt, krijgt hij 140 punten. Als jij 1 down gaat (gedoubleerd) kost dat 200 punten, als hij gedoubleerd 3 harten haalt levert dat de manche premie op en er is een risico dat je hem naar 4 harten opjaagt. Als hij dat haalt, heeft hij 620 punten. Dit is de goedkoopste oplossing.

5. Passen. Als je doubleert worden ze wakker en vluchten ze naar ruiten of harten, terwijl ze nu zeker down gaan. Dus ook niet "op avontuur" naar 4 schoppen. Zij hebben tenslotte de punten in de zijkleuren.

6. Passen. Even meetellen: Partner heeft hooguit 11 punten, rechts heeft hooguit 5 punten, dus links heeft minimaal 15 punten. Hoeveel maximaal? Hij zit te popelen om een sprongbod te geven na jouw volgbod. Geef hem die kans niet, want voor je het weet zitten ze in een manche.