

Tips februari 2010: ongelijke zijkleur

<p>2</p> <p>2x ♠ A H 9 BT 2x ♥ 8 6 ♦ V 7 4 3 2 ♣ A 5 4</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>4♠ ♣ H</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: black; color: white;"> <p>4 3 2</p> </div> </div> <p>Verl</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%; text-align: center;">0</td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td style="text-align: center;">2\$</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4</td><td></td><td style="text-align: center;">2</td></tr> </table> <p style="text-align: center; background-color: #f96;">Tekort: 1</p>	0			2		2\$	0			2			4		2	<p>3x V 2x</p> <p>bg02</p> <p>Wgwk</p>
0																
2		2\$														
0																
2																
4		2														
<p>Contract: 4♠. Start: ♠H. Wegwerken: 2 slgn. Werkslgn ♠. Speelplan: Ongelijke zijkleur: ♥. Verliezers troeven in dummy: ♥. Neem uitkomst met A. Speel eerst ♥ A en H. Dan 2 ♥ verliezers troeven. Dan troeftrekken. Res.: 11 slgn. Beginnen met troeftrekken komt niet verder dan 9 slgn!!!</p>																

<p>1</p> <p>A 2x ♠ 8 5 2 Tx ♥ T 7 6 4x ♦ H 8 ♣ A H V 3 2</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>4♥ ♠ H</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: black; color: white;"> <p>Dummy Leider</p> </div> </div> <p>Verl</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%; text-align: center;">2</td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td style="text-align: center;">2♣</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4</td><td></td><td style="text-align: center;">2</td></tr> </table> <p style="text-align: center; background-color: #f96;">Tekort: 1</p>	2			2		2♣	0			0			4		2	<p>Hx 5x 3x</p> <p>bg01</p> <p>Wgwk</p>
2																
2		2♣														
0																
0																
4		2														
<p>Contract: 4♥. Start: ♠H. Wegwerken: 2 slgn. Werkslgn ♣. Speelplan: Ongelijke zijkleur: ♣. Neem uitkomst met A. Direct ♠ verliezers wegwerken op ongelijke ♣. Daarna troeftrekken. Res.: 11 slgn. Beginnen met troeftrekken komt niet verder dan 9 slgn!!!</p>																

In een troefcontract is de ongelijke zijkleur een veelzijdige speelfiguur.

Als hulpmiddel om de herkenning van de speelfiguur aan te leren kan de paarse akkolade gebruikt worden.

In voorbeeld 2 biedt de ongelijke zijkleur zelf een oplossing om verliesslagen weg te werken.

Na spelen van A en H kunnen de 2 ♥verliesslagen getroefd worden.

De cursist leert de risico's door tempo en kansberekening in te schatten. In dit voorbeeld heeft de leider voldoende hoge troeven en entrees tot zijn beschikking om troeftrekken uit te stellen.

Belangrijk is de cursisten in een troefcontract te leren systematisch de ongelijke zijkleuren te herkennen en deze optimaal te gebruiken om verliezers weg te werken.

In voorbeeld 1 is de speelfiguur wat ingewikkelder.

De 2 ♥verliezers door ontbreken van AH kunnen niet weggewerkt worden. Blijft over de kansen om 1 of 2 ♠verliezers weg te werken.

Helaas de ♠kleur is geen ongelijke zijkleur.

De truc is dat we de ongelijke zijkleur a.h.w. verplaatsen naar de kleur waarin we verlieslagen moeten wegwerken.

We lozen de 2 ♠verliezers (4 en 6) onder 2 hoge ♣kaarten in Dummy. Overblijft een doubleton ♠ in dummy.

Tempo in de ♣kleur beter dan in de ♦kleur!

De ongelijke zijkleur heeft meerdere gezichten:

Toepassen in de oorspronkelijke kleur om de verliezers in die kleur op te ruimen A.h.w. overbrengen naar een andere kleur om verliezers in die andere kleur op te ruimen.

Het WiDoP LD zitsel is zeer geschikt om de symbolen voor speelfiguren toe te passen!