

# Het speelplan in een sans-atoutcontract

## Inleiding

In de hoofdstukken 2, 3 en 4 van "Contract" deel 1 is veel geschreven over het maken van slagen en het maken van extra slagen.

Je bent leider en je ziet je eigen kaarten én de kaarten van de dummy (die liggen open op tafel).

♥ H7 (dummy)

(N)	
W	(O)
Z	

♥ AV9 (leider)

In deze kleur maak je drie slagen. Dit zijn "**vaste**" slagen, als je deze kleur gaat spelen kan de tegenpartij je niet tegenhouden achter elkaar drie slagen te maken.

♣ V73 (dummy)

(N)	
W	(O)
Z	

♣ HB8 (leider)

Je kunt twee slagen ontwikkelen. ♣A moet je natuurlijk afgeven, maar er zijn twee slagen voor NZ. Dit zijn **extra slagen** die je "**zeker**" kunt ontwikkelen. Welke tegenstander ♣A heeft maakt niet uit. Hoe de kleur bij de tegenpartij zit verdeeld is ook onbelangrijk.

♦ 743 (dummy)

(N)	
W	(O)
Z	

♦ AV8 (leider)

In ruiten heb je één vaste slag: ♦A. Mogelijk maak je ook een slag met ♦V. Je speelt ruiten vanuit noord en je snijdt. Als oost ♦H heeft maak je twee ruitenslagen.

♦V is een **extra slag** die je "**misschien**" maakt. Als oost ♦H heeft maak je inderdaad die extra slag, als west ♦H heeft maak je die extra slag niet. Je bent er dus niet zeker van.

♠ A73 (dummy)

(N)	
W	(O)
Z	

♠ HV85 (leider)

In deze kleur heb je natuurlijk drie vaste slagen. Een vierde slag is mogelijk als de ontbrekende schoppen 3-3 bij OW zijn verdeeld. Omdat je dat natuurlijk niet weet voordat je het uitprobeert is dit ook een **extra slag "misschien"**.

Een wat ingewikkelder voorbeeld:

♣ AVB6 (dummy)

(N)	
W	(O)
Z	

♣ 732 (leider)

- In klaveren heb je met deze kaarten **één vaste slag**: ♣A.
- Van ♣VB maak je, ook als je één van die kaarten verliest aan ♣H, in ieder geval één slag: **één extra slag "zeker"**.
- Als west ♣H heeft kun je met succes snijden en worden ♣V en ♣B allebei een slag: **één extra slag "misschien"**.
- Als de kleur bij OW 3-3 is verdeeld maak je ook een extra slag: **één extra slag "misschien"**.

Je bent dus zeker van twee klaverenslagen.

Je maakt een extra slag als west ♣H heeft óf als oost en west beiden drie klaveren hebben.

Je maakt zelfs vier slagen in deze kleur als west ♣H heeft én als oost en west beiden drie klaveren hebben.

## Het maken van een speelplan

Voordat je als leider een spel gaat afspelen is het bijzonder nuttig om een speelplan te maken.

Je probeert de mogelijkheden en gevaren van het spel dat je gaat afspelen te overzien.

Je moet bijvoorbeeld beslissen welke kleur je wilt gaan spelen zodra je aan slag bent gekomen.

Een grote hulp bij het maken van een speelplan is het maken van een inventarisatie van de mogelijkheden per *kleur*.

Je bent west en je speelt 3SA. Noord komt uit met ♥V en oost legt zijn kaarten open op tafel. Je ziet alle kaarten en dit is het moment om een speelplan te maken.

♠ H84	♥ V	♠ AV3
♥ H72		♥ A53
♦ V109	(N) W (O) Z	♦ HB874
♣ A975		♣ 83

Een speelplan stel je op vóóordat je met spelen begint!

Een goede hulp bij het maken van een speelplan bij sans-atoutcontracten is het invullen van onderstaand schema. Daarin bepaal je *per kleur* op welke slagen je vast kunt rekenen en wat de mogelijkheden zijn voor het maken van extra slagen:

	Vaste slagen	Extra slagen	
		Zeker	Misschien
♠			
♥			
♦			
♣			
<b>Totaal:</b>			

Voor bovenstaand spel gaat het invullen van het schema als volgt.  
Per kleur bekijk je wat de vooruitzichten zijn:

*Schoppen:*

In schoppen maak je zeker drie slagen, je hebt **drie vaste slagen** in schoppen

*Harten:*

Je hebt ♥A en ♥H. Daarmee maak je twee slagen. In harten tel je **twee vaste slagen**.

*Ruiten:*

Je hebt ♦A niet, dus in deze kleur heb je géén vaste slagen. Maar als NZ een slag hebben gemaakt met ♦A zijn er nog vier slagen voor OW. Het maakt daarbij niet uit welke tegenstander ♦A heeft of hoe de kleur bij NZ zit verdeeld. Daarom heb je in ruiten **vier extra slagen "zeker"**.

*Klaveren:*

Je maakt alleen ♣A, meer slagen zul je in die kleur niet maken. Dus: **één vaste slag**.

Nogmaals het spel: west speelt 3SA, noord is uitgekomen met ♥V.

♠ H84	♥V	♠ AV3			
♥ H72	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 30px; height: 30px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Z</td></tr> </table>	N	W O	Z	♥ A53
N					
W O					
Z					
♦ V109		♦ HB874			
♣ A975		♣ 83			

Al deze gegevens in het schema gezet:

	Vaste slagen	Extra slagen	
		Zeker	Misschien
♠	3	-	-
♥	2	-	-
♦	-	4	-
♣	1	-	-
<b>Totaal:</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>-</b>

*Inventarisatie:*

- Je telt zes vaste slagen.
- Voor 3SA moet je negen slagen maken.
- Je komt er dus drie te kort.
- Die slagen kunnen alleen maar komen uit de ruitenkleur.
- Ruiten is dus je "werkkleur".

*Speelplan:*

- Zo snel mogelijk moeten de extra slagen in ruiten ontwikkeld worden.
- Aan slag met ♥H of ♥A speel je direct ruiten.
- Daar ga je net zolang mee door totdat noord of zuid ♦A genomen heeft.
- Welke kleur er door die speler wordt nagespeeld maakt niet uit, je kunt de slag altijd winnen (je hebt immers in alle kleuren de hoogste kaart(en) in handen).
- Vervolgens speel je al je hoge kaarten uit. Je maakt 10 slagen.

*Valkuil:*

- Wat je beslist niet moet doen is slagen gaan maken met je hoge kaarten in schoppen, harten of klaveren vóórdat je ruiten speelt. Ga na wat er gebeurt als je bijvoorbeeld eerst ♣A speelt om pas daarna op de ruitenkleur af te gaan.  
Aan slag met ♦A kan de tegenpartij minstens drie slagen in klaveren maken.  
Door ♣A te spelen heb je *hun kleur* vrij gespeeld. Je hebt slagen voor de tegenpartij ontwikkeld. Dat kan je bedoeling niet zijn. Door ruiten te spelen ontwikkel je je *eigen kleur*, en dat levert slagen op.