

Welkom; interactieve instructie a.d.h.v. PowerPoint en dan toepassen.

PP1 Aanpak SA-spiel ♠ ♥ ♦ ♣

- * Welke informatie haal je uit het bieden?
- * Welke conclusie trek je uit de uitkomst?
- * Hoeveel vaste slagen tel je?
- * Werkkleur bepalen en ontwikkelen.
- * Tot slot de vaste slagen incasseren.

De schoppenstart is voor de Boer. Welke hand mag wel aan slag komen? (West). Welke hand niet? (Oost) Oost is de gevaarlijke hand, want die speelt door de Schoppen heen. Dat is van invloed op je werkkleur Ruiten. Je snijdt dus over Oost. Hoe? Eerst ♦ H en dan ♦ B. Niet de eerste keer snijden. Stel dat ♦ V de tweede keer valt.

PP2 Wat vindt u van de bieding? Gewaagd?! Welke informatie haal je uit het bieden cq de uitkomst? West heeft een opening. Daar moet ♠ H zitten. De werkkleur wordt Schoppen. Oversteken met Klaveren; twee keer de snit nemen.

PP3 Het vaste riedeltje → zie PP1. Met deze uitkomst tel je 7 vaste slagen. Twee slagen ontwikkelen. In welke kleur(en) kun je slagen ontwikkelen? Harten en Klaveren. Welke hand mag niet aan slag komen? Zuid mag niet aan slag, want met Schoppen na verlies je ♠ B en ♠ H. Noord mag wel aan slag komen. Oversteken met Ruiten en ♣ V naspelen. (werkkleur is dus Klaveren)

PP4 Azen zijn er om Heren te vangen. Hier niet, want er zijn twee gevaarlijke handen. De leider kan zelf de veilige hand creëren. Duik de Harten twee keer, dan kan Oost geen harten brengen. Oost is de veilige hand. Dus snijden over Noord.

PP5 Gevaarlijke hand komt ook voor bij troefcontracten. Aanpak troefspel:
- hoeveel verliezers tel je? 3x Ru en 1x Kl (1x Ha?)
- hoe werk je ze weg? → introeven of wegwerken op je werkkleur.
Welke kaart moet beschermd worden? ♦ H Welke hand mag dus wel aan slag komen? West mag aan slag komen; dan krijg je de ruiten naar je Heer toe.
Na het troeftrekken, ga je Klaveren snijden over Oost. Nu ♣ B voorspelen.

PP6 Hoeveel verliezers? 2x Harten; 2x Ruiten; 1x Klaveren.
Stel: West heeft ♦ V 10 7 3 2 Oost heeft ♥ A V en ♣ V Wat is de gevaarlijke hand? Beiden zijn gevaarlijk. Dus gaan we de veilige hand creëren. Slag 1 duikt de leider met ♦ 9 Ruiten na in slag twee voor ♦ A Troeven eruit en dan snijden overWest
Kleine klaver naar ♣ 10