

24/02/2026 Thema-avond SA-FEESTJE

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

- PP1 Herhaling les 1 Aanpak SA-spiel ♠ ♥ ♦ ♣
- * Welke informatie haal je uit het bieden?
 - * Welke conclusie trek je uit de uitkomst?
 - * Hoeveel vaste slagen tel je?
 - * Wat zijn aandachtspunten (gevaarlijke hand / blokkades/ entrees etc)
 - * Wat is de werkkleur en hoe ontwikkel je die?
 - * Tot slot de vaste slagen incasseren.

West neemt met ♠ H. Zuid mag niet aan slag (gevaarlijke hand). Snit over Zuid.

Kleine klaver naar de Heer (NZ bedienen) kleine klaver naar west

- PP2 Het denkproces → 7 vaste slagen. Klaveren is de werkkleur. Noord mag niet aan slag. waarom niet? → die speelt door ♥ H heen.

- PP3 Wederom het vaste riedeltje → zie PP1. 5 vaste slagen. Ruiten is de werkkleur. Communicatie is belangrijk. De lange ruiten in Oost mogen niet geblokkeerd worden. Niet te zuinig zijn in slag 1. Neem ♣ 3 met het Aas, zodat je Oost kan bereiken als de ruiten worden opgehouden.

- PP4 We tellen 8 vaste slagen; 1 te weinig voor het contract. West duikt ♠ Heer in de hoop dat Noord naar een andere kleur switcht. Mooi niet. Hoe speel je dit spel af? De negende slag kan alleen uit de ruitenkleur komen. Speel ♦ V in de hoop dat ♦ H in Noord zit (50 % kans). Hier is sprake van een nuttige snit

- PP5 In ruiten moeten we slagen ontwikkelen. Nadat je ♠ H hebt genomen met het Aas. Niet ophouden; je houdt dekking en voorkomt hiermee de harten-switch. Welke ruiten zitten bij de tegenstanders? H 10 9 8 7. De snit op ♦ H heeft geen zin. Dit levert nooit geen extra slag op, maar kan wel een extra slag kosten. ♦ V voorspelen is een nutteloze snit. Speel naar ♦ A en een kleintje naar ♦ V

- PP6 Kansen combineren. In spel 1 en in spel 2 tel je 8 vaste slagen. Waar komt de negende slag vandaan? In spel 1 heb je één kans. De snit in ruiten. In spel 2 heb je drie kansen op de negende slag. Als de klaveren 3-3 zitten bij de burens; als de schoppen 3-3 zitten bij de burens en de snit op ♦ H. Drie kansen en in deze volgorde benutten.

- PP7 Elf vaste slagen. De extra slag moet uit de zwarte kleuren komen. Als de schoppen-snit mislukt, ben je verloren (1 kans). Als je een kleine klaver naar de vrouw speelt, heb je twee kansen. Als de snit aan het begin van het spel goed zit, is dat op het einde van het spel nog steeds het geval. Dus de vaste slagen oprapen en eindigen in Noord en je speelt ♣ 2.

PP8 Uitkomst ♠ 4. Hoeveel en welke schoppen heeft West? Hoeveel vaste slagen?
Welke werkkleur(en)? Welke hand mag niet aan slag? In slag 1 probeert u ♠ 10.
Die mag u houden. Hoe verder? Welke hand mag niet aan slag? Oost is de gevaarlijke
hand. Dus eerst ♦ V en snijden op ♦ H. Als de snit mislukt, kan West geen kwaad doen.
Noord of Zuid komt aan slag en verdrijft ♣ A.