

SA-feestje Spel 1 N /- ♠ 6 4 2 ♥ H V 3 ♦ H 9 3 2 ♣ A H B ♠ V B 9 3 ♥ B 9 5 ♦ V 8 7 ♣ 8 6 5 ♠ H 10 8 ♥ A 10 8 6 2 ♦ 6 4 ♣ 9 7 4 ♠ A 7 5 ♥ 7 4 ♦ A B 10 5 ♣ V 10 3 2 West Noord Oost Zuid 1 SA pas 3 SA a.p. Uitkomst ♥ 2 Noord neemt ♥ B met een hoge harten. Welke hand mag niet aan slag? West is de gevaarlijke hand. Speel ruiten naar ♦ A. Speel ♦ B en laat die – zo nodig- doorlopen. Aandachtspunt: blokkade in klaveren.	Spel 2 O / NZ ♠ B 9 8 3 ♥ 10 8 6 4 2 ♦ 8 ♣ H B 6 ♠ 7 5 4 ♥ A H ♦ V B 7 5 2 ♣ 9 3 2 ♠ A H 6 2 ♥ 5 3 ♦ A 4 3 ♣ A 8 7 4 ♠ V 10 ♥ V B 9 7 ♦ H 10 9 6 ♣ V 10 5 West Noord Oost Zuid 3 SA a.p. 1 SA pas Uitkomst ♥ V Ruiten is de aangewezen werkkleur. ♦ V voorspelen is een nutteloze snit. Snijden op ♦ H levert nooit een extra slag op. Kleine ruiten naar ♦ A en ruiten terug
Spel 3 Z / OW ♠ 7 6 ♥ H B 4 3 ♦ A 6 5 ♣ H 5 3 2 ♠ V B 10 8 5 ♥ 10 8 6 ♦ H 4 ♣ B 9 6 ♠ A 9 3 2 ♥ 9 7 5 ♦ 10 9 8 7 ♣ V 10 ♠ H 4 ♥ A V 2 ♦ V B 3 2 ♣ A 8 7 4 West Noord Oost Zuid pas 2 ♣ pas 1 SA pas 2 SA pas 2 ♦ a.p. 3 SA Uitkomst ♠ V Na de schoppenstart heeft Zuid 8 vaste slagen. Omdat de schoppenkleur van NZ vrij is, heeft Zuid snel een extra slag nodig. De enige kans is de snit op ♦ H. Speel ♦ V voor en laat die – zo nodig- doorlopen. Dit is een nuttige snit.	Spel 4 W/ allen ♠ B 10 8 5 ♥ 10 8 6 ♦ 7 4 ♣ H B 9 4 ♠ A 4 2 ♥ A V 2 ♦ V B 3 2 ♣ A 8 7 ♠ H 7 6 ♥ H 4 3 ♦ A 6 5 ♣ 6 5 3 2 ♠ V 9 3 ♥ B 9 7 5 ♦ H 10 9 8 ♣ V 10 West Noord Oost Zuid 1 SA pas 3 SA a.p. Uitkomst ♠ B West neemt ♠ B met ♠ A. 7 vaste slagen. Voor twee extra slagen is de leider aangewezen op de ruitenkleur. Speel ruiten naar ♦ A. En een kleine ruiten terug. Ga met de harten naar ♥ H en speel weer ruiten. (vanwege de kleine ruitens is het voorspelen van ♦ V een nutteloze snit.

Spel 5 N /NZ

♠ H 10 4
♥ A 6
♦ A 8 5 4
♣ A H B 4

♠ 9 8 6 2
♥ 8 2
♦ H V 10
♣ 10 6

♠ B 7
♥ V B 9 7 4
♦ B 7
♣ V 9 8 3

♠ A V 5 3
♥ H 2
♦ 9 6 3 2
♣ 7 5 2

<u>West</u>	<u>Noord</u>	<u>Oost</u>	<u>Zuid</u>	
	1 ♣	pas	1 ♠	
pas	2 SA	pas	3 SA	a.p.

Uitkomst ♥ V

NZ hebben 8 vaste slagen. De ruitenkleur is niet mooi om een slag in te ontwikkelen. Extra slag uit de schoppen of ♣ V moet goed zitten. Combineer de kansen. Test daarom eerst de schoppen. Incasseer ♠ A H. Valt ♠ B, incasseer de 10. Steek over naar ♥ H om ♠ V mee te nemen. Aandachtspunt: slag 1: ♥ A

Spel 6 O / OW

♠ B 9 5 2
♥ V B 7 6 4
♦ 7 3
♣ 7 6

♠ 8 6 4
♥ 8 2
♦ V B 8
♣ H V B 10 4

♠ A H 7 3
♥ A H 5 3
♦ H 9 5
♣ 9 5

♠ V 10
♥ 10 9
♦ A 10 6 4 2
♣ A 8 3 2

<u>West</u>	<u>Noord</u>	<u>Oost</u>	<u>Zuid</u>
		1 SA	pas

3SA a.p.

Uitkomst ♦ 2

Maak tijdig een speelplan. In de klaveren kunt u vier extra slagen maken door ♣ A te verdrijven. De tegenstander duikt de klaver om de verbinding te verbreken. Alleen in ruiten heeft de dummy een mogelijke entree. Daarom niet te zuinig. Speel in slag 1 ♦ H.

Spel 7 Z / allen

♠ H V B 6
♥ 8 5
♦ 9 6 2
♣ V 9 3 2

♠ A 9 2
♥ H 9 7 4 3
♦ 10 8
♣ B 7 5

♠ 10 5 3
♥ B 10 6 2
♦ H 7 3
♣ H 10 4

♠ 8 7 4
♥ A V
♦ A V B 5 4
♣ A 8 6

<u>West</u>	<u>Noord</u>	<u>Oost</u>	<u>Zuid</u>	
			1 SA	
pas	2 ♣	pas	2 ♦	
pas	2 SA	pas	3 SA	a.p.

Uitkomst ♥ 3

Zuid telt 4 vaste slagen. Kansen combineren. Ruiten vanuit noord. Schoppen vanuit zuid. West moet schoppen 2 x duiken..

Spel 8 W/-

♠ 9 8 7 6
♥ 9 7
♦ A V 9 8 4
♣ V 5

♠ A V B
♥ A B 4 3
♦ H B 10
♣ 4 3 2

♠ H 10 5
♥ 6 5 2
♦ 7 6
♣ A H 9 8 7

♠ 4 3 2
♥ H V 10 8
♦ 5 3 2
♣ B 10 6

<u>West</u>	<u>Noord</u>	<u>Oost</u>	<u>Zuid</u>
1 SA	pas	3 SA	a.p.

Uitkomst ♦ 4, klein, klein voor ♦ 10. Zuid mag niet aan slag komen, want da is de gevaarlijke hand en speelt ruiten. Speel een kleine klaver en als noord klein legt, speel ♣ A. Ga met schoppen naar de hand. Speel klaver en laat noord (veilige hand) ♣ V houden. Daarna zijn de klaveren vrij.