

DUIKEN OF NEMEN???

In de loop van een paar clubavonden wordt iedereen wel eens geconfronteerd met de vraag of hij/zij een Aas, of de snit naar je Heer, meteen moet nemen of niet. Ik zie regelmatig dat ze meteen genomen worden, uit angst dat ze anders niet meer gemaakt worden maar ook uit gewoonte. Terwijl er situaties zijn waarin duiken het de leider veel moeilijker maakt. En heus, die azen of heren lopen niet zo vaak weg als je een keertje duikt. Een paar illustratieve voorbeelden.

1. (Troef)aas

Die kan natuurlijk nooit weglopen.... En de leider heeft er last van als die nog in het spel zit. Stel, je hebt als troefkleur 109x in de dummy (met genoeg entrees) en HVxxx in je hand. Je speelt uiteraard een kleine troef naar je Vrouw toe en die houdt.

♠109x ♠HVxxx

Wat is je eerste gedachte?? Juist, het Aas zit rechts van je, dus je moet terug naar de dummy en nog een keer langs die Aas spelen. Of zit troefaas toch achter je HV?

♠?x(x)

♠ 109(x) ♠ H(V)xxx

♠?(x)

Dus terug naar dummy West. Maar nu wordt opeens je troefheer genomen met het Aas en moet je later troefboer ook nog afstaan, nota bene aan je rechtertegenstander en die had je er misschien wel uit kunnen snijden (als ABx achter je HV zit verlies je er altijd twee). Wat is er gebeurd????

Je linker tegenstander (LT) heeft met Ax de eerste troefslag naar je Vrouw gedoken. Waarom? Als hij troefaas meteen neemt, kun jij in de 2^e troefslag op troefboer snijden met 109 tegenover Hxxx. En die snit zou je zeker genomen hebben. Nu hij dook, kon je niet weten of je de rechter tegenstander (RT) op het Aas of op de Boer moest spelen: het staat zo stom als RT Axx heeft en jij snijdt in de 2^e troefronde naar de Bx bij je LT toe. Het duiken van troefaas had hier dus nut.

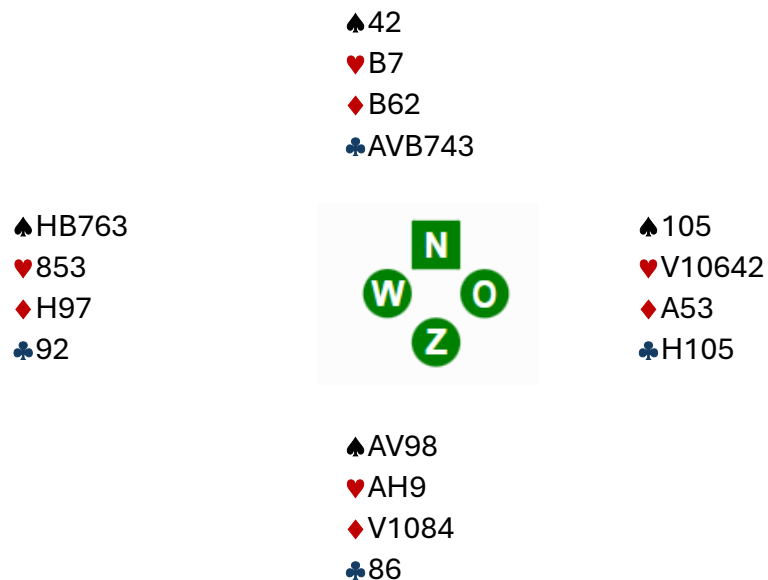
Merk op:

- Bedenk van tevoren of je in een mogelijke duiksituatie zit; gaan denken als de leider de Vrouw heeft gespeeld geeft de hele show weg.
- Als de verdeling LT – RT Axx tegenover Bx was geweest, dan had het duiken geen zin: de Boer komt dan in de 2^e troefslag vanzelf op tafel.
- Als je als leider, bijvoorbeeld door een preempt van LT, kunt vermoeden dat de troeven 4-1 zitten, dan heeft het wél zin om in de 2^e troefronde de Tien te laten uitlopen. Zuur als LT toch Bx had, maar je verliest maar 1 troefslag als RT ABxx had.
- Als je als leider de tegenspelers wilt verleiden om het Aas toch direct te nemen, speel dan een kleintje naar de Heer. Veel tegenspelers verwachten nu de Vrouw bij hun partner en nemen die Heer dus wel direct met het Aas. Zinloos hoor, want als partner Vx zou hebben gehad, dan komt die vrouw in de 2^e troefronde vanzelf als vrije slag op tafel.....
- Het duiken gaat net zo goed op, als je in dummy die 109 niet ziet: de leider kan gemakkelijk HV10xx hebben.
- Deze duiksituatie is ook aan de orde als het niet om de troefkleur gaat. Je moet als tegenspeler alleen voldoende zeker weten dat de leider jouw Aas later ook nog gaat verliezen.... (dus niet bijv. de 109 in dummy alsnog kan lozen op een andere bijkleur).
- Er zijn ook tal van korte bijkleuren, waarin de leider gaat denken dat zijn HVx tegenover xx(xx) goed is voor 2 slagen als je het Aas een rondje duikt. En dat hij daarom van een andere, wellicht betere speelwijze afziet.

2. Duiken met een Heer.

Het risico van het duiken van een heer is wat groter; wellicht heeft de leider nooit meer extra slagen nodig in de kleur waarin jij je Heer dook. Maar er zijn toch een aantal situaties waarin het zeer de moeite waard is. Alweer: bedenk al eerder in het spel of het de moeite waard kan zijn, want als je gaat nadenken als de leider zijn kaart heeft voorgespeeld, weet iedereen hoe het zit.

- Lange kleur zonder zij-entree in de dummy. Je weet wel, de leider speelt na een 1SA-opening 3SA met xx, Bx, Bxx en AVBxxx in dummy. Jij hebt hogere honneurs dan die B en die V (dus die zijn geen entree) en klaver Hxx (zie diagram hier onder). De leider speelt in slag 2 klaverboer voor. Die moet je dus zonder erover na te denken niet de 1^e keer nemen, maar pas de 2^e keer: dummy dood. Als je erover nadenkt, neemt de leider de 2^e slag het Aas (scheelt hem al een slag) en schakelt over op een ander speelplan.



- De leider speelt naar AVB(10) sec toe. Als je duikt, gaat de leider via een andere kleur terug naar de hand en snijdt nog een keer: mis. Nú kan het dus zijn dat je de aanval kunt inzetten in de kleur waarin hij overstak, omdat hij meende dat dat veilig was na het slagen van de 1^e snit.
- Dezelfde situatie geldt ook als jij H10x(x) hebt, er in dummy AVx(x) ligt en de leider speelt de Boer voor; of ABx(x) in dummy en de vrouw voorgespeeld.