

## Wel of niet troeftrekken?

Als je pas bent begonnen met bridgen leer je dat je in een troefcontract altijd eerst moet beginnen met troeftrekken. Maar is dat altijd verstandig?

### Wel troeftrekken.

Het is standaard goed om te beginnen met troeftrekken. Dat is meestal goed als je veel troeven hebt of als je niet het risico wilt lopen dat de tegenpartij slagen van je aftroeft. Heb je bijvoorbeeld een mooie zijkleur die veel slagen kan opleveren, trek dan de troeven om te voorkomen dat de tegenstanders deze slagen aftroeven.

Voorbeeld:

West	Oost	West speelt 4♥.
♠ 6 5 4	♠ A 8 7	Noord komt uit met ♣H
♥ A H 6 5 3	♥ V B 8 4	
♦ H 3 2	♦ V B 10 7	
♣ A 2	♣ 7 4	

OW hebben als verliezers ♦A, een ♣ slag en twee kleine ♠. Met ♦VB107 ligt er een mooie zijkleur in de dummy. Neem ♣A, trek de vijandelijke troeven en speel ♦H. Een ♠ verliezer gaat weg op een vrije ♦ van de dummy. Verzuimt west om eerst de troeven te trekken en speelt hij meteen ♦, dan loopt hij nodeloos gevaar voor een aftroever in ♦.

Trek meteen de troeven. Tenzij iets anders urgenter is *of* als je de troeven nog ergens anders voor nodig hebt.

Wanneer is het beter om het troeftrekken uit te stellen?

De belangrijkste uitzonderingen zijn:

1. Aftroevers maken aan de korte kant
2. Eerst verliezers wegwerken
3. Aftroevers over en weer (cross-ruff)
4. Entreepositie

## 1. Aftroevers maken aan de korte kant.

Tel in een troefcontract eerst je verliezers. Verliezers tellen doe je vanuit de hand met de meeste troeven.

Aftroevers maken aan de korte kant levert extra slagen op.

♠ A H 10 9 5

♠ V B 8

Met ♠ troef levert meteen troeftrekken 5 troefslagen op. Maak je eerst een aftroever aan de korte kant, dan heb je 6 troefslagen.

Een paar voorbeelden:

Contract: 4♥  
uitkomst: ♠3

♠ B 7 6 2  
♥ H V 4  
♦ 8 6  
♣ 10 6 4 3

	N	
W		O
	Z	

♠ A  
♥ A B 10 9 5 3  
♦ A 9 7 2  
♣ V 7

Begin met het tellen van je verliezers vanuit de hand met de meeste troeven. Dus vanuit zuid.

♠ 0  
♥ 0  
♦ 3  
♣ 2

Dat zijn er 2 teveel. De ♣ verliezers zijn niet weg te werken. In ♦ kan je er 2 wegwerken, door ze in te troeven in Noord. Belangrijk dus om niet meteen de troeven te trekken.

De 1<sup>e</sup> slag win je in zuid. Speel dan eerst ♦A en een kleine ♦ na. De tegenpartij wint de slag en als ze slim zijn spelen ze nu troef, omdat ze door hebben dat je ♦ in wil troeven. Die kan je winnen met de 9. Speel dan weer ♦ ingetroefd in dummy, met een introever in ♠ kan je oversteken om nog een keer ♦ in te troeven. Weer oversteken met ♠ getroefd en je kan de laatste troeven trekken. Daarna verlies je alleen nog 2♣ slagen.

Contract: 4♠  
uitkomst: ♥V

♠ 6 5 2  
♥ H 8 7 4  
♦ V B 8 4 2  
♣ 6

	N	
W		O
	Z	

♠ A H V B 7  
♥ 6  
♦ 7 5  
♣ A H 8 4 2

Verliezers:

♠ 0  
♥ 1  
♦ 2  
♣ 3

Dat zijn er 3 teveel. De enige verliezers die weggewerkt kunnen worden zijn de ♣ verliezers.

1<sup>e</sup> slag voor de tegenpartij. De volgende ♥ kun je introeven. Daarna ♣A. Belangrijk is nu om niet eerst ook ♣H te spelen, want dan zal oost of west de 4<sup>e</sup> ♣ ronde hoger kunnen troeven dan de dummy. De correcte aanpak: ♣A, kleine ♣ getroefd, 1 keer troef naar de A en nog een keer kleine ♣ getroefd, daarna ♥ getroefd. Dan troef trekken. Met ♣H en 8 kan je nog 2 ♣ slagen winnen.

De tegenpartij maakt alleen 1♥ en 2♦ slagen.

Aftroevers maken aan de korte kant levert extra slagen op.  
Aftroevers maken aan de lange kant kan slagen kosten.

## 2. Eerst verliezers wegwerken

Of verliezers moeten worden weggewerkt voor of na het troeftrekken heeft alles te maken met je troefbezit. Wanneer de troefkleur niet dicht zit kan troeftrekken leiden tot tempoverlies. En dat kan weer fataal zijn als je te veel directe verliezers hebt.

Voorbeeld:

Contract: 4♠  
uitkomst: ♦V

♠ A B 9 2  
♥ H V 3  
♦ 7 6 5 3  
♣ 9 4

	N	
W		O
	Z	

♠ V 10 6 5 3  
♥ A 7  
♦ A 8  
♣ V B 10 2

Verliezers vanuit zuid:

♠ 1 of 0  
♥ 0  
♦ 1  
♣ 2

Plan: 1♦ verliezer kan weg op de 3<sup>e</sup>♥. Als ♠H fout zit maak je altijd nog je contract.

Waar gaan we mee beginnen? De 1<sup>e</sup> slag winnen we met de aas, maar dan. Troef trekken? Als ♠H fout zit, heb je een probleem. De tegenpartij kan dan ook een ♦ slag mee nemen en ♣AH.

Begin dus eerst met ♥A en een kleintje naar de H, op de V kan de ♦ verliezer weg. Nu verlies je hooguit drie slagen in de zwarte kleuren. Oversteken met een ♦ getroefd en je kan de snit op ♠H ook nog nemen. Als die goed zit maak je zelfs een overslag.

Contract: 4♠  
uitkomst: ♥H

♠ 6 5 4 3  
♥ A 8  
♦ A V 6 4  
♣ B 9 4

	N	
W		O
	Z	

♠ A H 9 7 2  
♥ B 6  
♦ H 3  
♣ V 10 6 5

Verliezers tellen vanuit zuid:

♠ 0 of 1  
♥ 1  
♦ 0  
♣ 2

Plan: als de troeven rond zitten is er geen enkel probleem. En we kunnen proberen de ♥ verliezer op te ruimen op de 3<sup>e</sup>♦.

Waar gaan we mee beginnen? De 1<sup>e</sup> slag winnen we met de aas, maar dan. Moeten we het troeftrekken uitstellen. Nee, we kunnen eerst 2 keer troeftrekken, zitten die 2-2 dan verliezen we geen troefslag. Zit het niet goed verdeeld blijft er één troef zitten die hoger is dan die van jou. Dus laat maar zitten. Speel daarna ♦H en een kleintje naar de A. Op de V kan dan de ♥ verliezer weg. Als de tegenpartij nu niet meer kan bekennen en de troeven zijn er nog niet uit, dan kunnen ze introeven, maar die slag was toch al verloren.

Dus afhankelijk van je troefbezit, kun je beslissen wel of niet eerst troeftrekken voordat je verliezers weg gaat werken. Moet je een keer van slag in troef: dan eerst proberen de verliezer weg te werken. Hoef je niet van slag: eerst troeftrekken.

### 3. Aftroevers over en weer (cross-ruff)

Troeftrekken doe je om te voorkomen dat de tegenpartij hoge kaarten kan aftroeven. Maar wat als je niet of nauwelijks hoge kaarten hebt? “Dan ben ik meestal geen leider” hoor ik je denken. Maar soms win je het bieden wel eens met weinig punten, omdat je veel troeven hebt. Als je slagen voornamelijk uit die troeven moeten komen is het niet zo handig om de troeven van hand en dummy over elkaar te laten vallen.

Voorbeeld:

Contract: 3♦  
uitkomst: ♣H

♠ B  
♥ 6 5 4  
♦ H 8 7 4  
♣ A 8 5 3 2

	N	
W		O
	Z	

♠ A 10 6 4  
♥ B 9 3 2  
♦ A V B 2  
♣ 6

Verliezers van zuid: beide kanten evenveel troeven, tel dan vanuit de leider.

♠ 3  
♥ 4  
♦ 0  
♣ 0

Dat zijn 3 verliezers te veel. Als je de troeven gaat trekken kom je nooit aan 9 slagen. Plan:

De 1<sup>e</sup> slag is voor de A. Begin met ♠ naar de A. ♠ getroefd, ♣ getroefd. Nog een keer ♠ getroefd, ♣ getroefd. De 4<sup>e</sup> ♠ introeven met ♦H.

Je maakt dan 4♦ slagen in zuid, 3 keer ♠ getroefd en ♣A en ♠A.

Je hebt dan geen troeven meer over om troef te trekken. Dat is niet erg, je hebt verder toch geen hoge kaarten die je nog zou kunnen maken.

Heb je wel hoge kaarten in een andere kleur neem die mee, voordat je in de cross-ruff gaat.

De cross-ruff is niet verstandig als je een zijkleur hebt waarin je slagen kunt maken.

Voorbeeld:

Contract: 4♥  
Uitkomst: ♠V

♠ 6  
♥ A H 5 4  
♦ A 7 6 5 4  
♣ 10 4 3

	N	
W		O
	Z	

♠ A 9 8 2  
♥ V B 8 7  
♦ 10  
♣ H V B 2

Verliezers vanuit zuid:

♠ 3  
♥ 0  
♦ 0  
♣ 1

Nu heb je maar 1 verliezer te veel. Beter nu om één of twee keer ♠ te troeven met 2 kleine troefjes in de dummy, daarna troeftrekken en de ♣ kleur vrijspelen.

De 1<sup>e</sup> slag is voor ♠A. Meteen ♠ doorspelen en troeven met de ♥4. ♦A en een kleine ♦ getroefd. Nog één keer ♠ getroefd met de ♥5. Speel dan ♥A en H.

Waarschijnlijk zijn nu nog niet alle troeven getrokken, maar speel dan eerst de ♣ vrij. Als je dan in zuid aan slag komt, kan je de laatste troef trekken.

#### 4. Entreepositie

Het kan zijn dat je niet direct troef moet trekken omdat de troeven nodig zijn om in de dummy of in de hand te kunnen komen. Bijvoorbeeld als u een paar keer moet snijden. De troeven zijn dan nodig als entrees.

Voorbeeld:

Contract: 4♠						
Uitkomst: ♠H						
♠ V B 8						
♥ V B 10 4						
♦ 9 8 7						
♣ A 7 6						
<table border="1"><tr><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>Z</td></tr></table>	N		W	O		Z
N						
W	O					
	Z					
♠ A H 10 9 5						
♥ H 5						
♦ A 3 2						
♣ 8 4 2						

Verliezers tellen vanuit zuid:

♠ 0  
♥ 1  
♦ 2  
♣ 2

Dat zijn 2 verliezers te veel. Omdat je in dummy 4 ♥ kaarten hebt en in de hand maar 2, kunnen er 2 verliezers weg op de hoge ♥. Plan ♥A verdrijven en ♣ of ♦ verliezers wegwerken.

Win de 1<sup>e</sup> slag met ♠A. Speel een kleine ♥ naar de H, als de tegenstanders die meteen nemen met het A, is het plan al gelukt. Duiken ze de A een keer, dan speel je ♥V voor. Ze zullen daarna 2♣ slagen meenemen, maar daarna kom je weer aan slag. Je kan dan troeftrekken en eindigen in de dummy, om op de 2 vrije ♥ kaarten 2♦ verliezers weg te gooien.

Eerst de troeven van de tegenstanders trekken en dan pas ♥H spelen werkt niet. NZ duiken ♥A een keer en de dummy heeft geen entree voor de vrije ♥.

Nog een voorbeeld, waarbij ook nog een zijkleur vrij getroefd moet worden om het contract te maken.

Contract: 4♥						
Uitkomst: ♠V						
♠ 7 6 5						
♥ A V 3						
♦ H 9 6 5 4						
♣ B 3						
<table border="1"><tr><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>Z</td></tr></table>	N		W	O		Z
N						
W	O					
	Z					
♠ H 9 3						
♥ H B 10 7 6 2						
♦ A 8						
♣ V 6						

Verliezers vanuit zuid:

♠ 3 (vanwege de ♠ start zijn dit er nu nog maar 2)  
♥ 0  
♦ 0  
♣ 2

Dat is 1 verliezer te veel. Plan: samen heb je 7♦ kaarten en als je die vaak genoeg kan spelen, kunnen de laatste ♦ hoog worden om verliezers op weg te gooien. Als die kleur 3-3 verdeeld zit bij de tegenstanders hou je nog 2♦ kaarten over. Zit die kleur 4-2, dan hou je 1♦ kaart over.

De 1<sup>e</sup> slag wordt door oost genomen met het A en die speelt ♠ door voor jouw H. Nu moet er nog één verliezer weggewerkt worden. Dit kan alleen door de ♦ vrij te spelen en ook nog een entree te hebben naar dummy. Begin met ♦A, ♦8 naar de H en troef een ♦ met ♥10. Als de ♦ 3-3 hebben gezeten zijn noords vierde en vijfde ♦ vrij. Zo niet, dan steek je over naar ♥A, troef je nog een ♦ met ♥B en speel je vervolgens ♥H en ♥ naar de V om bij de vrije ♦ te komen.

Uitgangspunt bij troeftrekken is dat je aanzienlijk meer troeven hebt dan de tegenpartij. Je haalt hun troeven weg zodat die geen gevaar meer opleveren, en houdt zelf voldoende troeven over om het spel te controleren. Wanneer dat niet het geval is, moet je je serieus afvragen of troeftrekken wel zinvol is. Zoveel mogelijk slagen bij elkaar "rommelen" is vaak een betere tactiek.

Contract: 2♠  
Uitkomst: ♦A

♠ —  
♥ AH82  
♦ 10654  
♣ 109542

	N	
W		O
	Z	

♠ HB7642  
♥ 963  
♦ B  
♣ AH3

Verliezers vanuit zuid:

♠ 3 of 4  
♥ 1  
♦ 1  
♣ 1

Lastig hier de verliezers te tellen omdat je geen idee hebt hoe de ontbrekende troeven bij de tegenstanders verdeeld zitten.

Plan: niet troeftrekken, maar hoge slagen rapen en proberen je kleine troefjes te gebruiken voor introevers.

West start ♦A en speelt daarna ♦H, getroefd met de ♠2. Steek over naar ♥A, troef nog een ♦ en steek over naar ♥H en troef nog een ♦.

Daarna incasseer je ♣A en H en ga met ♥ of ♣ van slag. Vervolgens wacht je af hoeveel slagen je nog maakt met je resterende ♠HB7.

Richtlijnen zijn natuurlijk nooit keihard:

Met het volgende troefbezit is troeftrekken waarschijnlijk wel een goed plan.

♠ —

	N	
W		O
	Z	

♠ AH9742

Via ♠ A, ♠H en ♠ na trek je zes van de zeven uitstaande troeven. Bij een 4-3 zitsel verlies je op die manier niet meer dan twee troefslagen.

Dus het is altijd afwegen wat het beste is. Let in ieder geval op het aantal introevers dat je moet maken.

### Algemeen:

3 troeven in dummy

→niet direct troeftrekken

5<sup>+</sup> troeven in dummy

→trek troef

4 troeven in dummy

→troeftrekken bij 1 aftroever

→niet troeftrekken bij 2 aftroevers