

## Uitkomen

De uitkomst is de enige kaart die gespeeld wordt zonder dat de dummy op tafel ligt. Dat maakt het lastig – zeg maar gerust onmogelijk – om altijd de beste uitkomst te vinden. Belangrijk is om het uiteindelijke doel nooit uit oog te verliezen: het maken van zo veel mogelijk slagen.

Belangrijk dus om daar afspraken over te maken. En het is handig om af te spreken dat deze uitkomstregels ook elke keer gelden als je in de verdediging een nieuwe kleur 'aanbreekt'.

### Welke kaart?

Standaard regels zijn:

1a. De hoogste van een serie honneurs:

AH32 → A

HVB2 → H

B1093 → B

1b. De hoogste van een interne serie honneurs:

HB109 → B

V1098 → 10

1c. De hoogste van een gebroken serie honneurs:

HV102 → H

VB94 → V

2. Een kleine kaart belooft een of meerdere honneur(s), maar geen serie

H832 → 2

V73 → 3

HB83 → 3

V1054 → 4

10642 → 2 (10 is een honneur\*)

\*Deze laatste is een kwestie van smaak. Velen zullen pas vanaf de B met een kleintje uitkomen.

Spreek dit goed af met je partner.

3. De hoogste van elke doubleton:

95 → 9

H5 → H

32 → 3

4. Van een 3-, 4-, 5-kaart en langer zonder plaatjes de één na hoogste:

9832 → 8

873 → 7

Ook dit is een kwestie van afspraak. Velen zullen hier de hoogste starten: top van niks.

## Welke kleur kom je uit!

### 1. Tegen een SA-contract:

- Met de kleur die partner heeft geboden.
- Met een hele goede eigen kleur (**serie honneurs van drie** of meer) komt een uitkomst in deze kleur (boven de uitkomst van partners kleur) in aanmerking
- Met je langste kleur, mits deze niet is geboden door de tegenpartij
- Met een ongeboden kleur of een van de ongeboden kleuren.

### 2. Tegen een troefcontract:

- Met de kleur die partner heeft geboden volgens de eerder gegeven uitkomstregels: dus hoogste serie, hoogste doubleton, kleintje plaatje of (één na) hoogste van niks.
- Met de hoogste van een serie honneurs. Tegen troef mag dat vanaf **2 aaneen gesloten honneurs**.
- Met een ongeboden kleur. Zeker als dit een korte kleur is en u eventueel een aftroever wilt maken. Maar ook van HV2 of VB5.
- Overweeg een uitkomst met troef wanneer u tegenzit in de bijkleur van de leider
- Kom in een troefcontract nooit onder een Aas uit. Doe dit alleen als het echt niet anders kan of als partner die kleur geboden heeft.

## De verschillen per speelsoort verder uitgediept.

- Voor 1a en 2a maakt het geen verschil of er SA of troef gespeeld wordt.

Met name als partner een volgbod heeft gedaan is het een aanrader uit te komen in partners kleur. Dat belooft namelijk een goede vijfkaart.

♠	643	<b>West</b>	<b>Noord</b>	<b>Oost</b>	<b>Zuid</b>
♥	86		1♦	1♥	1SA
♦	943	pas	3SA	pas	pas
♣	V8742	pas			

Kom uit met ♥ 8. Doel is om partners harten kleur te ontwikkelen.

Na een opening is minder zeker dat partner een goede lange kleur heeft. Toch is uitkomen met partners kleur ook dan een aanrader:

♠	1087	<b>West</b>	<b>Noord</b>	<b>Oost</b>	<b>Zuid</b>
♥	B842			1♦	1SA
♦	96	pas	2SA	pas	pas
♣	7652	pas			

Kom uit met ♦ 9. De 1♦ opening hoeft niet gebaseerd te zijn op een lange kleur, maar het is wel de enige kleur waarin partner een vijfkaart kan hebben.

- Voor 1b en 2b: bij het starten van een serie is er wel verschil:

**Tegen SA:**

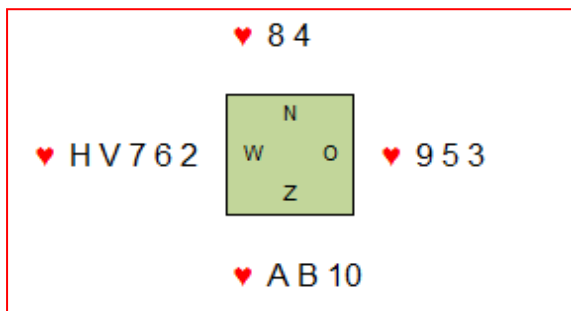
Voorbeeld:

♥ H V B 6 2

♥ H V 7 6 2

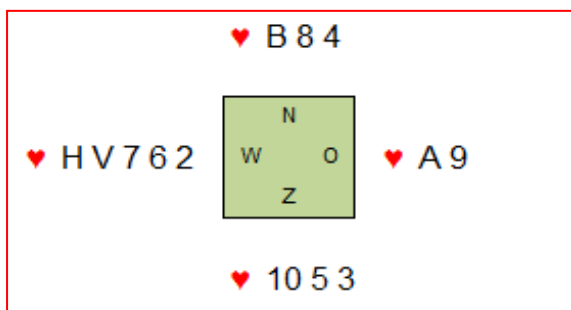
In beide gevallen heb je een serie honneurs. Met ♥ H V B 6 2 is ♥ H zonder twijfel de beste uitkomst. Je verdrijft de aas en hierna is de kans groot dat naast ♥ V en ♥ B ook ♥ 6 en ♥ 2 vrijkomen.

Met ♥ H V 7 6 2 kun je je lengte niet op eigen kracht vrijspelen:



Hier neemt zuid ♥ H met de aas. Nu is wel de ♥ V hoog, maar je kleine harten zijn nog niet vrij.

Om de lengte te benutten heb je hulp van partner nodig. Daarom is het met een serie van twee honneurs beter om met een kleintje te starten:



Na een ♥ 2 uitkomst kunnen OW de eerste vijf harten slagen oprapen. Start west met ♥ H, dan blokkeert de kleur.

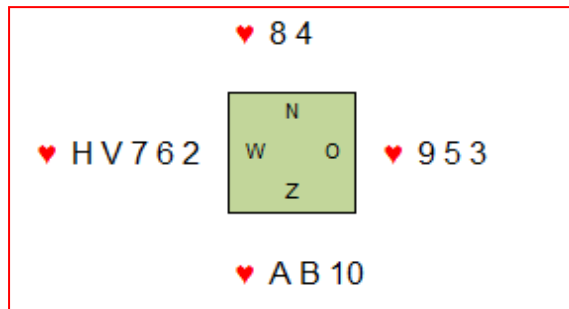
Start in een SA-contract met een kleintje als je in je lange kleur slecht twee honneurs hebt

**Tegen troef.**

In troefcontracten is het vrijspelen van een lange kleur minder zinvol; de leider kan immers ingrijpen door te troeven. Dit maakt veel uit voor de uitkomst. We kijken nog eens naar deze hartenfiguur:

## ♥ HV762

In een troefcontract is het een must om met ♥ H te starten. De kleur zit op zijn evenwichtigst 5-3-3-2 om de tafel verdeeld. Dit betekent dat iemand de derde harten ronde kan troeven. Start met ♥ H om je kansen op het maken van een harten slag te maximaliseren.



Een ♥ 2 start pakt hier helemaal verkeerd uit. Zuid wint de eerste slag met ♥ 10, maakt een tweede harten slag met ♥ A en troeft zijn derde harten in dummy.

**Voor 1c, 1d en 2c: Starten met een (ongeboden) lange kleur, of met een korte kleur.**

### Tegen SA: luister naar het biedverloop

Tegen een biedverloop als 1SA-3SA, zonder enige informatie over de kleuren van de tegenpartij, is het meestal het beste om met uw langste kleur uit te komen. De uitkomst kan soms een slag kosten als je onder de Aas of onder de Heer uitkomt. Maar in SA zijn zowel de leider als de tegenspelers bezig lengteslagen te ontwikkelen. Daarbij kan het nodig zijn een slag op te offeren om een kleur vrij te spelen.

Voorbeelden:

1. OW bieden 1SA-3SA. Waarmee kom je uit?

♠	A 2
♥	H B 9 6 2
♦	7
♣	10 8 6 5 2

Kom uit met harten. Zowel in harten als in klaveren heb je een vijfkaart. Harten is de sterkste kleur en is de beste kans om lengteslagen te ontwikkelen. De harten start kan een slag kosten als partner geen plaatje heeft. Dat is jammer maar niet erg. Komt partner aan slag dan speelt hij weer harten en ontwikkel je de harten kleur.

2. OW bieden 1SA-3SA. Waarmee kom je uit?

♠	H 7 2
♥	V 10 8 2
♦	8 7
♣	8 7 6 5

Start met harten. We proberen weer lengteslagen te ontwikkelen. Kom daarom uit met je langste en beste kleur. Vaak wordt er gekozen voor klaveren onder het motto: met vier kleintjes is dit een veilige start, het geeft niets weg. Dat is waar maar dit is, tenzij partner veel punten heeft in klaveren, wel een plan voor de langere termijn. In dit biedverloop is er nog een extra reden om met harten uit te komen. De dummy heeft niet met 2♣ naar een hoge vierkaart bij de openaar gevraagd. In de dummy is daarom geen vierkaart harten te verwachten. Dat maakt de kans dat een harten start succesvol is alleen maar groter.

3. OW bieden 1SA-3SA. Waarmee kom je uit?

♠	V 10 8 2
♥	A 9 7 2
♦	10 6 4
♣	7 5

Ook hier heeft de dummy niet met 2♣ gevraagd naar de hoge kleuren. Er is dus geen reden om niet met één van de hoge kleuren te starten. Een schoppen is het beste. Met ♠B bij partner ontwikkel je al slagen. In ♥ heb je met de Aas al een slag. Handig die te bewaren om weer aan slag te komen.

4.

♠	1054
♥	V1054
♦	H4
♣	V1054

West	Noord	Oost	Zuid
		1SA	pas
2♣	pas	2♠	pas
3SA	pas	pas	pas

Kom uit met één van de vierkaarten. De harten en klaverkleur zijn even sterk. Maar er is een aanwijzing! De dummy heeft 2♣ stayman geboden en heeft dus waarschijnlijk een vierkaart hoge kleur. Oost heeft een vierkaart ♠ aangegeven, dus het lijkt er op dat west een vierkaart harten heeft. We kiezen daarom voor een klaveruitkomst.

5. Nooit uitkomen in een kleur die de tegenpartij geboden heeft?

♠	942
♥	A62
♦	HVB105
♣	96

West	Noord	Oost	Zuid
			1♦
pas	2♣	pas	2SA
pas	3♠	pas	3SA
pas	pas	pas	

Met deze hand kom je ondanks de 1♦ opening van zuid gewoon met ♦H uit. Je ontwikkelt daarmee immers minstens drie en mogelijk zelfs 4 ruitenslagen. Veel beter kan niet.

**Tegen troef: lange kleur of korte kleur?:**

Voorbeelden:

1. OW bieden 1♠-2♠  
4♠ Waarmee kom je uit?

♠	A 2
♥	H B 9 6 2
♦	7
♣	10 8 6 5 2

Nu is een harten start gevaarlijk. Heeft partner niet de ♥A of ♥V dan maakt de leider de 1<sup>e</sup> slag goedkoop. Tegen de tijd dat je harten kleur hebt vrijgespeeld, kan de leider al aftroeven. Het is veel beter om met ♦7 uit te komen, in de hoop een aftroever te maken. Heeft partner ♦A dan krijg je de aftroever meteen. Anders komt er later nog wel een kans op een introever. Je komt altijd weer aan slag met ♠A en je moet dan proberen partner aan slag te krijgen om alsnog je ♦ introever te krijgen.

2. OW bieden 1♠-2♠

4♣

Waarmee kom je uit?

♠ 4  
♥ V 10 62  
♦ H 8 7 2  
♣ H 8 7 2

De beste kans is zonder twijfel ♥. Met alleen al ♥B bij partner ontwikkelt dat een harten slag. ♣ of ♦ start onder de H vandaan is gevaarlijk. Als partner geen plaatjes heeft in deze kleur speel je in de AV vork van de leider. Beter kan je de leider deze kleur zelf aan laten spelen zodat je achter de vork zit. Met deze hand is een troefstart ook niet aan te raden. Als je een singleton hebt in troef, heeft partner meestal een 4-kaart. Een troefstart zet de troeven

van partner op de tocht.

Tegen sansatoutcontracten start je, om lengteslagen te ontwikkelen, meestal van je langste en sterkste kleur

Tegen troefcontracten probeer je ook slagen te ontwikkelen, maar is geen slagen weggeven ook een belangrijk criterium.

## 2d: uitkomen met troef

Soms is het goed om met troef te starten. Met wat voor handen start je troef?

- Start met troef als je veilig wil starten en/of het maken van aftroevers door de tegenpartij wil beperken.
- Start niet met troef als het spel mooi zit voor de tegenstanders en haast is geboden met het ontwikkelen van slagen.
- Met een singleton troef is met troef starten vaak riskant, je loopt het gevaar dat je de troeven van partner "op de tocht" zet.

Voorbeelden:

1.

♠	876
♥	H72
♦	H72
♣	H762

West	Noord	Oost	Zuid
1♠	pas	2♠	pas
4♣	pas	pas	pas

Nu is een troefstart prima. Een start onder een heer vandaan is gevaarlijk. Er is geen enkele aanwijzing welke kleur de beste kansen biedt. Troef is een veilige start. Met drie kleintjes speel je het schoppenbezit van partner niet stuk.

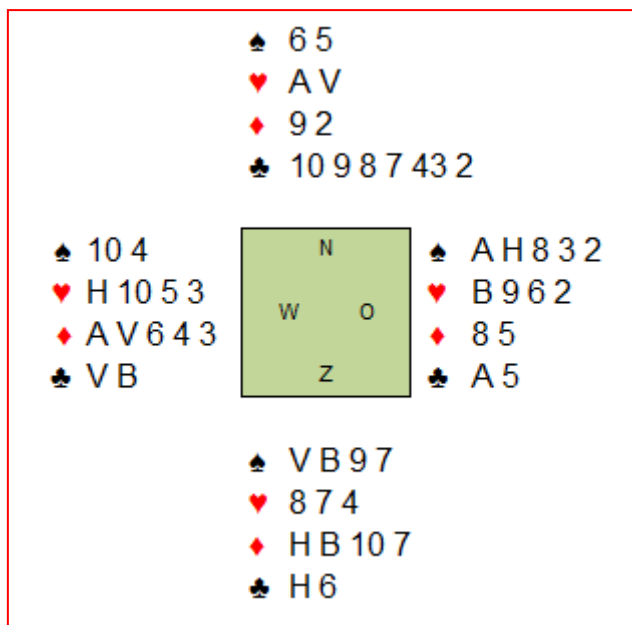
2.

♠	VB97
♥	874
♦	HB107
♣	H6

West	Noord	Oost	Zuid
		1♠	pas
2♦	pas	2♥	pas
4♥	pas	pas	pas

Je kunt nu in de ongeboden kleur met ♣H uitkomen. Heeft partner ♣A, dan kan je in de 3<sup>e</sup> slag een introever krijgen, maar het is een alles-of-niets-uitkomst. Soms is een riskante start noodzakelijk omdat het spel mooi zit voor de tegenstanders maar dat is hier niet het geval.

Met ♠VB97 en ♦HB107 zit je stevig tegen in de kleuren van de tegenstanders. Die kleuren zijn niet zo gauw vrij. Reden dus om te kiezen voor een troefstart. Misschien moet de leider aftroevers in ♠ en ♦ maken. Een troefstart maakt dit moeilijk. Het spel zou als volgt kunnen liggen:

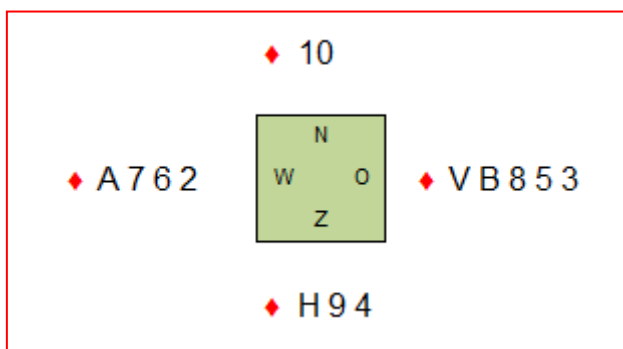


Na een troefstart zijn de eerste twee slagen voor NZ. Noord speelt klaveren terug. Omdat het spel slecht zit voor OW, ♣H fout en de schoppen en ruiten lopen niet, gaat 4♥ één down.

Luister naar het biedverloop!

**2e: Kom tegen troef niet onder het aas uit!**

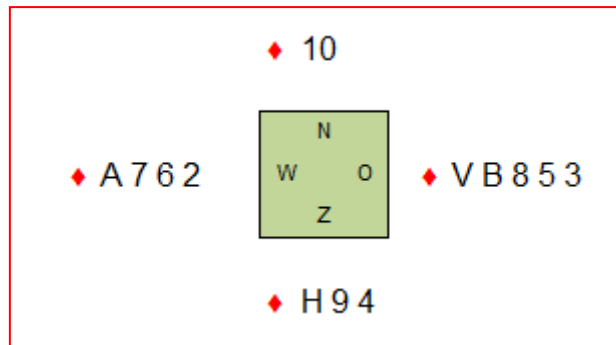
Doel van het uitkomen is om slagen te ontwikkelen, niet om ze weg te geven. Bekijk met dat in gedachten de volgende speelfiguur:



Stel dat west in een troefcontract start met ♦2. Zuid wint de slag met ♦H en kan de volgende ruiten in dummy troeven. Weg ruitenslag.

In bridgejargon zeggen we dan dat west ‘met zijn aas naar bed is gegaan’, wat zo veel wil zeggen dat hij er geen slag mee heeft gemaakt. Het zal duidelijk zijn dat dit niet de bedoeling is. Daarom het volgende dringende advies: *Start tegen een troefcontract niet onder een aas vandaan.*

Dat wil niet zeggen dat je 'dan maar' met ♦A moet uitkomen:



Hier maakt een ♦A start de heer bij zuid hoog. Beter gaat het als oost de kleur inspeelt; OW maken dan twee ruitenslagen.

*Azen zijn er om heren te vangen.* Smijt ze dus niet zomaar op tafel. Daarmee help je meestal de tegenpartij. Kies voor een uitkomst in een andere kleur, er zijn er nog drie over.

Een uitkomst in een kleur waar je aas plus heer hebt is bijzonder aantrekkelijk. Met ♦AH76 is ♦A een absolute aanrader.

Start tegen een troefcontract niet onder een aas vandaan!

Verder zijn er nog veel mogelijke afspraken over het uitkomen.

Ik zal wat mogelijkheden noemen, maar ga er hier niet verder op in, omdat dat voor velen te complex is. Mocht je meer willen weten laat het dan maar horen.

Mogelijke uitkomst afspraken:

- Vierde van boven
- Derde/vijfde van boven
- Strong king
- Journalist
- Romeins Lavinthal (zowel voor signaleren als voor uitkomen)