

Initiatie wiezen — Les 2: Spelplan en slagen forceren

Hoe forceer je slagen?

- Duw de hoogste kaarten eruit:
 - ◇ Mariage (Heer+Dame) : Heer duwt aas eruit -> Dame is zekere slag
 - ◇ Dame+Boer+tien: Dame en Boer duwen Aas/Heer eruit -> Tien is zekere slag
 - ◇ Aas+Dame+Boer: Dame duwt Heer eruit -> Boer is zekere slag
- Maak een Renonce (alleen met voldoende troef) -> koop die kleur (gooi de juiste verliezers weg)
- Ontwikkel een 'lengte' in een kleur:
 - ◇ 13 - # kleur : verdeeld bij 3 spelers .
Vb #kleur=7 -> 6 kaarten bij 3 spelers -> 2/2/2 is beste senario: 5 mogelijke lengte-slagen
 - ◇ Put die kleur uit, dan zijn je kleine kaarten slag (tenzij getroefd door tegenpartij)
 - ◇ Kan je zelf nog aan slag geraken?

Renonce → 0 kaarten

Singleton → 1 kaart

Duoton → 2 kaarten

Wat is het spelplan bij Fit in troef (Vragen—meegaan)

- Twee rondjes troef spelen.
- **Tel het aantal troeven** (hoeveel weg/hoeveel over)
- Meer troef afhalen?
 - ◇ Bij sterke kaarten-reeks: **Ja** tot 8-9 weg (of alles weg)
 - ◇ Met renonce, singleton, duoton: houd zelf 2 of meer troeven
- Onthoud welke azen weg zijn (ook heren,...)
- Bij kleur met 'lengte' (5+ kaarten): tel het aantal weg/hoeveel over
- Aas+Heer: Aas uitkomen, erna Heer uitkomen, verder kaarten is meestal oke
- Aas+Dame: liever afwachten
- Aas singleton of Heer singleton: kaart uitkomen
- Mariage (Heer+Dame) schenden: Heer uitkomen
- Heer met 1 of meer kleintjes: niet zelf spelen
- Dame+Boer + kleintje: Dame uitkomen
- Dame met 2 kleintjes: niet zelf spelen
- Singleton, duoton: uitkomen **als je voldoende troef hebt**
- Kleur met weinig prentjes: speel de hoogste uit
-



Wat doe je als je niet kan volgen?

- Kan mijn partner de slag winnen?
 - ◇ **Ja**: niet 'kopen met troef' - smijt 'verliezer' weg:
 - 'korte' kleur en geen slagen te maken -> kan je later kopen
 - ◇ **Nee**: koop met kleinste troef

Wat is het spelplan bij tegenspel (gepast met partner)

- Speel zelf geen troef.
- **Tel het aantal troeven** (hoeveel weg/hoeveel over)
- Onthoud welke azen weg zijn (ook heren,...)
- Onthoud welke kleur je partner **'vraagt'**
- Bij kleur met 'lengte' (5+ kaarten): tel het aantal weg/hoeveel over
- Aas+Heer: Aas uitkomen, erna Heer uitkomen, verder kaarten is meestal oke
- Aas+Dame: liever afwachten
- Aas singleton of Heer singleton: kaart uitkomen—indien je zelf nog troef hebt
- Mariage (Heer+Dame) schenden: Heer uitkomen
- Heer met 1 of meer kleintjes: niet zelf spelen
- Dame+Boer + kleintje: Dame uitkomen
- Dame met 2 kleintjes: niet zelf spelen
- Singleton, duoton: uitkomen **als je voldoende troef hebt**
- Kleur met weinig prentjes: speel de hoogste uit
- Speel de kleur die je partner **is gestart**, of heeft aangemoedigd!



Wat doe je als je niet kan volgen?

- Kan mijn partner de slag winnen?
 - ◇ **Nee**: koop met kleinste troef (indien mogelijk)
 - ◇ **Ja**: niet 'kopen met troef'
 - ◇ **Misschien**: 'koop met troef' als je die nog hebt
- Als je niet koopt, wat gooi je dan best weg?
 - ◇ Eerste keer niet volgen: gooi een kaart in de kleur waar je 'sterk' bent (aas, heer, dame)