

14 november 2024

## Tellen, tellen, tellen en (ver-)tellen

Bridge is geen exacte wetenschap of geen ‘rocket science’ zoals sommigen zeggen. En misschien is dat maar goed ook. Anders was het spelletje sws minder leuk.

De meesten van ons zullen, als er een spel op tafel komt, beginnen met tellen. Eerst en vooral het tellen van de eigen punten en dat doen we – meestal – volgens de zogenaamde Milton Works Count: Aas = 4 punten, K = 3 punten, Q = 2 punten en een J = 1 punt. Daarnaast kennen we nog andere methodes: distributiepunten (Renonce = 3, Singelton = 2, Dubbelton = 1 extra punt en met een 4333 is het doorgaans goed om 1 punt af te trekken). Ook kennen we nog fitpunten (bijvoorbeeld 1 punt extra als je samen 9 troeven hebt). We hebben plusminus 12 punten nodig om te openen en we hebben er samen plusminus 25 nodig om een manche te bieden. Er zijn nog meer methodes: de Weense telling, de Bergen Count, de Goren-methode en de ZAR-telling. Daarover later mogelijk meer. Dit zijn stuk voor stuk allemaal hulpmiddelen bij de kaartwaardering, ofwel “open ik of open ik niet?”.

Het is en blijft een open deur: je wordt bij bridge eigenlijk nooit afgerekend op je aantal punten (hcp = high card points) maar altijd op je aantal slagen. Dat hadden de bedenkers van de LTC (Losing Trick Count) goed begrepen. Als je een aanhanger bent van de LTC, tel je niet je aantal punten, maar je aantal verliezers (‘losers’). Dat gaat – vereenvoudigd – als volgt: voor elke ontbrekende Aas, Heer of Vrouw tel je één loser. Een singelton telt bijvoorbeeld voor één loser. De LTC-adepten gaan ervan uit dat iemand die opent maximaal 7 of 8 losers heeft. Tel de gezamenlijke losers op, trek die af van 24 en je weet hoeveel slagen je ongeveer kunt maken (en dus bieden). Voor het competitief bieden is er daarnaast nog de Law (of total tricks). Dit zijn en blijven allemaal hulpmiddelen (bij de kaartwaardering en bij het bieden), het zijn geen dogma’s.

Waar je altijd punten mee kunt scoren is tegenspelen en ook dat begint bij tellen. Neem nou dit spel:

**Spel 11**  
Z/-

♠VB105  
♥95  
♦V54  
♣HV98

♠84  
♥AH103  
♦B863  
♣653

♠H962  
♥B84  
♦H1097  
♣42

♠A73  
♥V762  
♦A2  
♣AB107

Het bieden was vrij simpel:

Zuid gever / niemand kwetsbaar

West	Noord	Oost	Zuid
-----	-----	-----	1NT
Pas	2♣*	Pas	2♥
Pas	3NT	Allen Pas	

Zuid opent 1 Sans, Noord gooit er een Stayman 2♣ in, Zuid vertelt dat ie een vierkaart ♥ heeft en Noord vertelt middels 3NT dat ie én een vierkaart ♠ heeft (die zou Zuid ook nog kunnen hebben) én genoeg punten voor de manche. (merk op dat hier twee keer het woord ‘vertellen’ is gebruikt). De start is een kleine ♦. Omdat je meestal in bridge start van lengte mag Oost ervan uitgaan dat West er vier heeft. Hier is het minder van belang maar in het algemeen is het handig om afspraken te hebben over de uitkomst (1<sup>e</sup> 3<sup>e</sup> 5<sup>e</sup> of KBP (Kleintje belooft plaatje) of 2<sup>e</sup> 4<sup>e</sup>) en je kunt daarin zelfs nog onderscheid maken of het om een troefcontract of om een sanscontract gaat. Oost legt de 9 (de K leggen heeft geen zin) en de leider pakt met het Aas en gaat met een kleine ♣ naar tafel om de ♠ snit te nemen. Oost heeft het hier niet heel moeilijk, maar toch is het al wel fijn om te weten of Maat er twee of drie heeft (distributie vertellen). De leider gaat door met de – geslaagde – ♠-snit en eindigt in de hand (met ♠ Aas). Hij speelt nu alle ♣ uit en blijkt er ook vier te hebben. En nu is het weer tijd om te gaan tellen (en conclusies te gaan trekken): de leider heeft een 3424 (in volgorde ♠♥♦♣). Hij zal ♦K niet hebben (had theoretisch gekund: ♠Axx, ♥xxxx, ♦AK, ♣AJxx) want dan had ie die wel opgenomen vóóordat ie eindigde met ♣ op tafel. Door dit – eenvoudige – telwerk weet je halverwege het spel al dat de leider het niet gaat halen.

Een ander spel waar tellen en vertellen belangrijk waren:

**Spel 24**  
W/-

♠B109743  
♥H8  
♦AHB4  
♣H

♠HV2  
♥AV64  
♦72  
♣A952

♠A  
♥10752  
♦10983  
♣10874

♠865  
♥B93  
♦V65  
♣VB63

Diagram showing a Stayman sequence: West asks North (N), North shows 2 clubs (W), West shows 2 clubs (Z), North shows 2 clubs (O).

In de meeste lijnen zaten alle NZ-paren – meestal na een 1NT-opening door West – in een ♠-contract. Gezien de lay-out is het een fractie beter als Noord het speelt (wie zakt er een kale Heer?). Stel Noord zit in 2♠ en hij krijgt een ♥ of een ♦-start. Wat ie nu vooral niet moet doen is meteen troeftrekken (dan weet West na het vallen van ♠Aas wel wat hem/haar te doen staat). Noord kan het beste in – slag 2 of 3 – de ♣K op tafel leggen en nu ligt de focus op Oost. Oost moet nu vertellen wat zijn aantal ♣ is ! Is dat een even aantal (4 of 2) dan is het goed om meteen met ♣ Aas te nemen (als Oost er twee heeft en Noord dus drie, dan maakt het niet veel uit (tel maar na). Heeft Oost er drie, dan is het technisch beter om een rondje te zakken (de leider heeft dan Kx van ♣). In dit spel was het het beste om die ♣ Aas meteen te nemen (en bij een ♦-start ook meteen ♥Aas te cashen), maar dat bleek toch nog moeilijk voor sommigen. In de A-lijn slaagde de helft van de 2♠-spelers erin om 9 slagen bij elkaar te harken; in de B-lijn waren er zelfs twee paren die tien slagen maakten en ook in de C-lijn eindigden twee paren met 9 slagen.

A

NZ-score	Aant.	Resultaat	Door	Start
+140	4	2♣ +1	Noord	♥10
	4	2♣ +1	Noord	♦10
	4	2♣ +1	Noord	♦10
	4	2♣ +1	Zuid	♦7
+110	2	2♣ C	Noord	♦10
	2	2♣ C	Noord	♦10
-50	1	3♣ -1	Noord	♦10
-100	1	4♣ -2	Noord	♦10

B

NZ-score	Aant.	Resultaat	Door	Start
+170	2	2♣ +2	Noord	♦10
	2	2♣ +2	Noord	♦10
+140	2	2♣ +1	Noord	♦10
	2	2♣ +1	Noord	♦10
+110	1	2♣ C	Noord	♦10
-50	1	2♣ -1	Noord	♦10
-100	1	4♣ -2	Noord	♦10

C

NZ-score	Aant.	Resultaat	Door	Start
+140	2	2♣ +1	Noord	♦10
	2	2♣ +1	Noord	♦9
+110	4	2♣ C	Noord	♦10
	4	2♣ C	Noord	♦10
	4	2♣ C	Noord	♦10
	4	2♣ C	Noord	♦10
-50	1	2♦ -1	Zuid	♠A

Mike Reuser