

Uitkomen (luisteren naar het biedverloop)

Uitkomen maakt deel uit van het tegenspel en betreft het voorspelen van de eerste kaart in het spel, nog voordat de dummy openligt. Uitkomen is lastig omdat je weinig informatie hebt over zowel de kaarten van je partner als die van de leider en de dummy. Je komt uit op basis van je eigen kaarten en het biedverloop.

Doelen van het uitkomen:

1. **Slagen ontwikkelen:** net als bij zelf spelen (als leider) ontwikkel je slagen door een hoge kaart bij de tegenpartij te verdrijven. Als je H V B hebt van een kleur en je komt uit met de heer, dan verdrijf je de aas bij de tegenpartij. Je geeft één slag weg en haalt er twee binnen. Een gunstige ruil.
2. **Informatie verschaffen aan je partner over je kaart:** door de onderstaande uitkomstprincipes te volgen, geef je je partner informatie over je kaart wat hem helpt om het beste tegenspel te vinden.

Algemene principes

Bij het uitkomen volg je de volgende drie principes: **Prioriteit: 1 → 2 → 3.**

1. **Hoogste van een serie:** er zijn verschillende soorten series:
 - a. Bij een **solide serie** heb je twee of meer opeenvolgende kaarten waarvan de hoogste een plaatje is. Hiermee geef je nauwkeurige informatie aan je partner, vergroot je de kans om slagen te ontwikkelen en geef je zelden een slag weg.
Series van twee zijn: **A H**, **H V**, **V B** en **B 10** en series van drie zijn: **A H V**, **H V B**, **V B 10** en **B 10 9**.
 - b. Bij een **gebroken serie** ontbreekt de derde kaart in een serie van vier: **A H B** (V ontbreekt), **H V 10**, **V B 9**, **B 10 8**.
 - c. Bij een **interne serie** heb je twee aaneengesloten kaarten en een "los plaatje" daarboven. De volgende zijn interne series: **A V B**, **A B 10**, **A 10 9**, **H B 10**, **H 10 9**, **V 10 9**.
De kaart waarmee je uitkomt is hierboven steeds vet aangegeven.
2. **Kleintje belooft plaatje:** heb je één of twee plaatjes die geen serie vormen, kom je uit met de kleinste kaart die je in die kleur hebt. Als je partner ook een plaatje in die kleur heeft, is de kans groot dat je samen één of meer slagen in deze kleur ontwikkelt. Je geeft je partner iets minder duidelijke informatie over je kaart dan wanneer je uitkomt met *hoogste van een serie* (je partner weet nu immers niet welk plaatje jij hebt) en je probeert samen met je partner een slag te ontwikkelen.
3. **Top of nothing:** dit is de laagste prioriteit en minst wenselijke optie. Als je alleen middenkaarten in een kleur hebt, kom je uit met de hoogste van die kaarten.

A H V B	10 ^{*)}	9 8 7 6	5 4 3 2
plaatjes		middenkaarten	kleintjes
honours			

*) de 10 behoort formeel wel tot de honours, maar niet tot de plaatjes

Tegen een troefcontract kom je graag uit met een korte kleur, bij voorkeur een singleton in de hoop later in het spel een slag in die kleur te kunnen introeven.

Tegen een SA-contract met een lange kleur in de hoop slagen te kunnen ontwikkelen.

Uitkomen: Luisteren naar het biedverloop

De bovengenoemde uitkomstprincipes houden alleen rekening met de eigen hand en bieden een richtlijn voor de kaart waarmee je uitkomt nadat je de uitkomstkleur hebt gekozen. Het biedverloop geeft soms aanwijzingen over welke kleur het beste is om mee uit te komen en soms met welke kleur(en) je juist niet moet uitkomen.

1. Als je partner een kleur geboden heeft, kom je bij voorkeur uit in 'zijn' kleur: vooral als hij een volgbod gedaan heeft. Een volgbod belooft immers een **goede** vijfkaart (of langer). Je komt zoveel mogelijk volgens de 'algemene uitkomstprincipes' (zie hierboven) uit, dus: hoogste van een serie (al heb je zelden een serie in de door je partner geboden kleur), kleintje belooft plaatje of top of nothing. Let op: als je een doubleton hebt in de kleur van je partner, ongeacht de hoogte van de doubleton, kom je altijd met de hoogste kaart uit. Bijvoorbeeld als je partner schoppen geboden heeft, start je van:

♠ 7 5 met ♠ 7
 ♠ V 7 2 met ♠ 2
 ♠ V 2 met ♠ V

2. Kom 'nooit' uit in een kleur die door de leider geboden is: de leider speelt als vierde man bij in de slag en kan de slag dan vaak 'voordelig' nemen. Een uitzondering hierop is wanneer je een serie in die kleur hebt of, in het geval van een troefcontract, een singleton.

3. Als de leider met SA geopend heeft, heb je vaak informatie over de verdeling van de hoge kleuren.
Na:

1 SA - 2 ♣ de SA-openaar heeft een vierkaart harten en de 2 ♣-bieder heeft een vierkaart schoppen. Dit is vaak een reden om met een lage kleur uit te komen.

Na:

2 SA - 3 SA de 3 SA-bieder heeft geen vierkaart harten en geen vierkaart schoppen. Dit is vaak een reden om met een hoge kleur uit te komen.

Na:

1 SA - 2 ♦ de SA-openaar heeft precies twee harten en de 2 ♦-bieder heeft precies een vijfkaart. Je weet hoeveel harten je zelf in de hand hebt en kunt daarom uitrekenen hoeveel harten je partner heeft.

4. Uitkomen met troef is zelden goed. Normaal gesproken is troef de sterke kleur van de leider en als jij of jouw partner daar al slagen in kunnen ontwikkelen, gebeurt dat toch wel. Je hebt daar geen haast mee. Echter, in het geval van een biedverloop zoals dit:

1 ♥ - 1 ♠ is een troefstart wel verstandig. De leider opent met een hoge kleur en zijn partner laat hem in een tweede, lage kleur zitten. Waarschijnlijk heeft de bijbieder weinig harten (vermoedelijk slechts één) en heeft hij drie of vier klaveren. Zodra de leider aan slag is, zal hij proberen een paar harten uit zijn hand in te troeven en daarna pas gaan troeftrekken. Als jij met troef uitkomt, beperk je deze mogelijkheid.

Naast een biedverloop zoals hierboven beschreven, is het in het algemeen (ook) verstandig om met troef uit te komen als jij tegenzit in de tweede kleur die de leider biedt.