

Snijtechnieken

basis snijfiguren

Ad 3. kanskaarten in een vork

	AV		AHB		HB2
	<u>N</u>		<u>N</u>		<u>N</u>
f		g		h	
	<u>Z</u>		<u>Z</u>		<u>Z</u>
	82		53		A742

- Speel vanuit Z de 2 naar de V. 50% kans dat de V een slag wordt.
- Speel vanuit Z de 3 naar de B. 50% kans dat de B een slag wordt.
- Speel vanuit Z de 2 naar de B. 50% kans dat de B een slag wordt.

Ad 4. 2 aansluitende kanskaarten in een vork

	AVB		HB107
	<u>N</u>		<u>N</u>
i		j	
	<u>Z</u>		<u>Z</u>
	742		532

- Speel vanuit Z de 2 naar de V. Als die houdt ga je via een entree weer naar Z en speel je de 4 naar de B. 50% kans op 3 slagen (AVB). 100% kans op 2 slagen (AV of AB).
- Speel vanuit Z de 2 naar de 10. Als die houdt ga je via een entree weer naar Z en speel je de 3 naar de B. 75% kans op 2 van de 3 honneurslagen (H,B,10).

Ad 5. 2 aansluitende kanskaarten en een vork

	HV1043
	<u>N</u>
k	
	<u>Z</u>
	875

- Speel vanuit Z de 5 naar de H (2 aansluitende kanskaarten HV). Als die houdt ga je via een entree in een andere kleur weer naar Z en speel je de 7 naar de V. Als de H in de eerste ronde niet houdt ga je later via een entree in een andere kleur weer naar Z en speel je de 7 naar de 10. Beschouw V10 dan als een vork. Je hebt 75% kans op 2 honneurslagen.