

Bridge

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Punten scoren door slagen te winnen met je partner op basis van je biedcontract.

OPZET

- 4 spelers vormen 2 koppels, zittend tegenover elkaar.
- Deel alle 52 kaarten gelijk uit, 13 per speler.
- Gebruik een biedfase om troefkleur en contract te bepalen.

SCORE

- Grote kleuren (Harten/Schoppen) scoren 30/slag; kleine kleuren 20.
- Klein Slem (12 slagen) en Groot Slem (13 slagen) leveren grote bonussen op.
- Het contract niet halen: verdedigers 50-100 punten per onderslag.

Tip: Stel een duidelijk biedsysteem op met je partner om de sterkte van je hand te communiceren.

AAN DE BEURT

- Speler links van de declarant begint de eerste slag.
- Bekenne indien mogelijk; anders elke kaart.
- Hoogste kaart van de gevraagde kleur of hoogste troef wint.
- De dummy's hand wordt open gespeeld door de declarant.

Bridge is een strategisch kaartspel voor vier spelers in twee koppels, bekend om zijn strategische diepgang en communicatie tussen partners. Het doel is punten te scoren door succesvol te bieden en slagen te winnen.

Spelers

Bridge wordt gespeeld door 4 spelers in koppels van twee. Partners zitten tegenover elkaar.

Kaartspel

Een standaard 52-kaartspel. Rangorde van hoog naar laag: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Doel

Het doel is punten te scoren door slagen te winnen. Slagen worden gewonnen door de hoogste kaart van de gevraagde kleur of een troefkaart te spelen.

Vorbereiding

1. Schud het kaartspel grondig en bepaal de deler.
2. De deler deelt alle 52 kaarten uit, 13 per speler, met de klok mee.
3. Het biedbakje in het midden bevat biedkaarten voor de veilingronde.

Biedfase

- **Begin:** De biedfase begint bij de deler; spelers bieden met de klok mee.
- **Communicatie:** Spelers communiceren hun hand via biedingen bestaande uit een getal (slagen) en een kleur of 'zonder troef'.
- **Contractbepaling:** De hoogste bieding wordt het contract en bepaalt de troefkleur en het vereiste aantal slagen.
- **Declarant en dummy:** De speler die de laatste bieding deed is de declarant; zijn partner is de 'dummy'. De declarant speelt beide handen.

De hand spelen

- **Hand van de dummy:** Na het bepalen van het contract wordt de hand van de dummy open op tafel gelegd.
- **Slagen:** De speler links van de declarant begint. Spelers moeten de gevraagde kleur bekennen; anders elke kaart.
- **Slagen winnen:** De hoogste kaart van de gevraagde kleur, of de hoogste troef, wint de slag.

Scoren

- **Contractslagpunten:** Kleine kleuren (Klaveren, Ruiten): 20/slag. Grote kleuren (Harten, Schoppen): 30/slag. Zonder troef: 40 voor de eerste slag, 30 voor volgende.
- **Overslagen:** Elke slag boven het contract levert extra punten op.
- **Slembonus:** Klein Slem (12 slagen): 500 (niet kwetsbaar) of 750 punten (kwetsbaar). Groot Slem (13 slagen): 1000 of 1500 punten.
- **Honorsbonus:** 150 punten voor alle vijf troefhonors, 100 voor vier ervan.
- **Boetes:** Niet halen: 50 punten per onderslag (niet kwetsbaar) of 100 (kwetsbaar).

Einde van de hand

- **Rotatie van de deler:** Na het scoren wordt de speler links van de vorige deler de nieuwe deler.
- **Voortgang:** Het spel gaat door totdat een bepaald aantal handen is gespeeld of een koppel de wingrens bereikt.

Biedconventies

Bridge kent talloze biedconventies zoals Stayman, Blackwood, Jacoby Transfer en Gerber. Deze verbeteren de communicatie en strategische planning.

Etiquette

Bridge is doordrenkt van traditie en etiquette. Spelers handhaven het speltempo, geven geen ongeoorloofde informatie en tonen respect.

Varianten

Naast Contract Bridge bestaan er Rubber Bridge, Chicago Bridge en Duplicate Bridge, elk met eigen regels.

Tips en strategieën

- **Effectieve communicatie:** Stel een duidelijk biedsysteem op met je partner.
- **Observatie:** Let op biedingen en speelstijl van tegenstanders.
- **Strategisch plannen:** Denk vooruit en pas je tactiek aan.

Tips & strategie

Communicatie met je partner is cruciaal. Ontwikkel een biedsysteem en signaleer effectief.

Beheers verdedigend spel net zo goed als declarant spelen. Anticipeer op de strategieën van tegenstanders.