

# Honeymoon Bridge

2 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

**Bouw een sterke hand uit de voorraad, bied een contract en win het gedeclareerde aantal slagen.**

## OPZET

- 2 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 13 kaarten elk. De resterende 26 kaarten vormen de voorraad.

## SCORE

- Standaard Bridge-scoring: 100 onder de lijn wint een spel.
- Best of three wint de rubber.
- Overtricks boven de lijn; ondertrickstraffen naar tegenstander.

*Tip: Trek kaarten die sterke kleuren opbouwen en gooi kaarten uit zwakke kleuren weg.*

## AAN DE BEURT

- **Trekfase:** trek 2 kaarten, bewaar 1, gooi 1 weg. Wissel af totdat de voorraad leeg is.
- **Bieden:** bied met standaard Bridge-conventies.
- **Speel 13 slagen.** Kleur bekennen; troeven slaan de geleide kleur.

Honeymoon Bridge is een aanpassing van Contract Bridge voor twee spelers. Spelers trekken kaarten uit een voorraad om hun handen op te bouwen, en bieden en spelen vervolgens slagen met behulp van standaard Bridge-conventies. Het behoudt de strategische diepgang van Bridge terwijl het toegankelijk is voor slechts twee spelers.

## Doel

Punten scoren door contracten te bieden en te halen, en vervolgens het gedeclareerde aantal slagen te winnen met of zonder een troefkleur, zoals bij standaard Bridge.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel 13 kaarten met de rug naar boven uit aan elke speler. Leg de resterende 26 kaarten met de rug naar boven als trekstapel neer.

## Trekfase

1. **Trekbeurten:** Spelers trekken om beurten uit de voorraad. De niet-deler trekt als eerste, bekijkt de kaart en beslist of hij die behoudt (en aan zijn hand toevoegt) of omgekeerd weggooit.
2. **Tweede kaart:** De speler trekt dan een tweede kaart. Als hij de eerste behield, moet hij de tweede omgekeerd weggooien. Als hij de eerste weggooit, moet hij de tweede houden.
3. **Tegenstander trekt:** De andere speler doet hetzelfde; twee kaarten trekken en er één bewaren.
4. **Doorgaan:** Dit gaat door totdat de voorraad uitgeput is, zodat elke speler een hand van 13 kaarten heeft.

## Bieden

1. **Standaard bieden:** Na het vormen van de handen bieden spelers met standaard Bridge-biedconventies (1 Klaveren, 1 Ruiten, 1 Zonder Troef, enz.).
2. **Contracten:** Het hoogste bod wordt het contract. De declarant moet het geboden aantal slagen winnen (plus 6).
3. **Passen:** Als beide spelers direct passen, worden de kaarten opnieuw gedeeld.

## Slagenspel

---

1. **Leiden:** De niet-declarant leidt de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Zo niet, mogen ze elke kaart spelen, inclusief troef.
3. **Slagen winnen:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint tenzij er een troef gespeeld wordt. De hoogste troef wint als er troeven gespeeld worden.
4. **13 slagen:** Alle 13 slagen worden uitgespeeld.

## Scoren

---

1. **Bridge-scoren:** Gebruik standaard Bridge-scoring voor het halen of missen van contracten.
2. **Spelbonus:** De eerste speler die 100 punten onder de lijn scoort, wint een spel. Best of three wint de rubber.
3. **Overtricks en ondertricks:** Overtricks scoren boven de lijn; ondertrickstraffen gaan naar de tegenstander.

## Varianten

---

- **Enkelvoudig dummy:** De hand van één speler wordt met de kaarten naar boven op tafel gelegd als dummy, vergelijkbaar met standaard Bridge.
- **Vereenvoudigd scoren:** Gebruik een eenvoudiger puntensysteem in plaats van volledig Bridge-scoren voor casual spel.
- **Geen trekfase:** Sommige varianten delen alle 26 kaarten direct aan elke speler uit zonder een trekfase.

## Tips en strategieën

---

- Prioriteer tijdens de trekfase kaarten die sterke kleuren opbouwen en mogelijke contracten.
- Let op welke kaarten je tegenstander bewaart versus weggooit om zijn handsterkte af te leiden.
- Bied voorzichtig totdat je comfortabel bent met de biedingsdynamiek voor twee spelers.

### Tips & strategie

---

De trekfase is cruciaal. Bewaar kaarten die kleuren opbouwen voor sterke biedingen. Gooi lage kaarten uit korte kleuren weg om later te kunnen troeven.

De trekfase voegt een strategische laag toe die afwezig is bij regulier Bridge. Kiezen welke kaarten te bewaren laat je een hand samenstellen, maar je tegenstander doet hetzelfde. Het lezen van zijn weggooit-kaarten is de sleutel.