

Bridge - Spelregels

Inhoudsopgave

1.0 Algemeen

De kaarten / 1.2 De kleuren / 1.3 De voorbereiding / 1.4 Doel van het spel / 1.5 Een Serie

2.0 Het bieden

2.1 De kaartwaarde / 2.2 De spelende partij / 2.3. doubleren en redoubleren / 2.4 De biedingbox

3.0 Het spelen

3.1 Het contract / 3.2 De dummy / 3.3 Wie wordt de leider? / 3.4 Start van het spel / 3.5 De troefkleur / 3.6 De volgorde van troef / 3.7 Sans atout / 3.8 Afspraken maken

4.0 De puntentelling

4.1 Extra punten / 4.2 Overslagen / 4.3 Manche / 4.4 De deelscore / 4.5 Slem / 4.6 Kwetsbaar / 4.7 Down gaan / 4.8 De puntentabel

1.0 Algemeen

Bridge bestaat in feite uit twee onderdelen: het bieden en het spelen. Beide onderdelen worden in de onderstaande tekst stap-voor-stap behandeld. Eerst komen echter wat algemene zaken aan de orde.

1.1 De kaarten

We beginnen met het belangrijkste van het Bridge-spel: de kaarten. U speelt Bridge met alle 52 kaarten. Deze kaarten bestaan uit vier kleuren, te weten: Schoppen, Harten, Ruiten en Klaveren. Iedere kleur heeft 13 kaarten. Van hoog naar laag zijn dat: aas, heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, en 2.

1.2 De kleuren

De kaartkleuren hebben een volgorde, een zogenoemde rang. Klaveren is de laagste kleur; dan komt Ruiten, gevolgd door Harten. Schoppen is de hoogste kleur. Klaveren en Ruiten worden de lage kleuren genoemd. Uiteraard zijn Harten en Schoppen dan de hoge kleuren. De volgorde van kaartkleuren is van belang bij het bieden, dus onthoud deze goed.

1.3 De voorbereiding

Bridge wordt gespeeld met vier personen. U bent in het Bridge-programma op de cd-rom de speler die aan de Zuidkant van de windroos zit. De computer speelt uw tegenstanders (West en Oost) en uw partner (Noord). Bridge speelt u namelijk niet alleen, maar altijd met een partner. De kaarten worden geschud. Iedere speler ontvangt 13 willekeurige kaarten, die u het beste kunt sorteren op kleur. De kaarten van de anderen kunt u niet zien. Het spel kan nu beginnen!

1.4 Doel van het spel

Het is bij Bridge de bedoeling dat u zoveel mogelijk slagen binnenhaalt. Een slag bestaat uit 4 kaarten, die zijn opgegooid door de spelers. Het spel kent in totaal 13 slagen, want 4 x 13 is 52 kaarten. Degene die de hoogste kaart heeft opgegooid, haalt de slag. Als er bijvoorbeeld Klaveren 2, Klaveren 5, Klaveren vrouw en Klaveren boer op tafel liggen, wint de persoon die de Klaveren vrouw heeft opgegooid de slag. Degene die wint, is bij het volgende potje aan slag (die persoon moet dan uitkomen oftewel beginnen).

1.5 Een serie

Opeenvolgende kaarten noemen we een serie. U hebt bijvoorbeeld een serie als u 10, boer, vrouw en heer van een kleur hebt. Zodra de aas van die kleur uit het spel is, hebt u de hoogste kaarten in handen en kunt u slagen maken.

2.0 Het bieden

Stel: u mag beginnen. Het is nu de bedoeling dat u gaat bieden. Daarna komt de persoon links van u aan bod, want men speelt altijd met de wijzers van de klok mee.

Er bestaan verschillende biedsystemen. In Nederland is het zogenoemde Acol-systeem het meest populair. Biedsystemen kunnen per land/regio verschillen. Zo speelt men in Frankrijk volgens het systeem van 'Fifth Major'. Bij Acol is het de bedoeling dat u opent met uw langste kleur. Met langste kleur wordt de kleur bedoeld waarvan u de meeste kaarten hebt. Dit moet u niet verwarren met de hoogste kaarten. De waarde van de kaarten staat hieronder.

2.1 De kaartwaarde

Bij het bieden moet u samen met uw partner inschatten hoeveel slagen u samen gaat maken. U moet dus bepalen wat de waarde is van de kaarten in uw hand, om uw kansen te kunnen inschatten. De kaartwaarde is als volgt:

aas = 4 punten / heer = 3 punten / vrouw = 2 punten / boer = 1 punt

De overige kaarten hebben geen puntenwaarde. Dit zijn de zogenoemde lage kaarten.

In totaal zitten er dus 40 punten in het spel, namelijk:

$4 \times \text{aas} = 16$ / $4 \times \text{heer} = 12$ / $4 \times \text{vrouw} = 8$ / $4 \times \text{boer} = 4$

Als u bijvoorbeeld 16 punten in uw hand hebt, zit u boven het gemiddelde van 10 punten en maakt u wat meer kans om de slagen binnen te halen.

2.2 De spelende partij

De partij die het hoogste biedt, wordt de spelende partij. Deze partij moet meer slagen binnenhalen dan de tegenstanders, om het spel te kunnen winnen. In de praktijk betekent dit, dat de spelende partij in ieder geval 7 slagen moet maken; één meer dan de helft van het totaal aantal slagen ($6 + 1$). Het hoogste bod dat gedaan kan worden, is 7. Dat betekent dat men dan alle 13 slagen moet winnen ($6 + 7 = 13$ slagen)

Iedere speler kan een bod doen, of passen. In ieder geval moet het bod van de volgende bieder hoger zijn dan dat van de voorgaande. U kunt op twee manieren hoger bieden: u kunt het aantal slagen verhogen, of het aantal slagen gelijk houden en een hogere kleur bieden.

Voorbeeld: U opent het bieden en u doet het volgende bod (de opening): 1 Harten. Dus u biedt, dat u $6 + 1$ slagen gaat binnenhalen met de kleur Harten als troef. Troef betekent in principe dat die kleur verheven is boven alle andere kaarten. Straks meer hierover. West heeft nu verschillende mogelijkheden:

- West besluit om te passen (men kan of wil geen bod doen)
- Hij / zij biedt 1 Schoppen (want Schoppen is hoger in rang dan Harten)

- West biedt 2 Klaveren of 2 Ruiten (Beide kleuren zijn lager dan Harten, dus moet men meer slagen bieden)
- West biedt 1 sans atout (Sans atout is de hoogste rang; straks meer hierover)

Er zijn wat richtlijnen voor het bieden.

Als u minder dan 13 punten in handen hebt, is het verstandig om te passen.

Als u 15, 16 of 17 punten in handen hebt, die gelijkmatig over de kaarten zijn verdeeld, opent u in principe met 1 sans atout. Als de punten niet gelijkmatig zijn verdeeld, opent u met 1 Klaveren, 1 Ruiten, 1 Harten of 1 Schoppen. Bij het Acol biedsysteem is het gebruikelijk dat u een bod doet in de langste kleur. Met langste kleur wordt de kleur bedoeld waarvan u de meeste kaarten hebt. Dat is niet noodzakelijk de kleur met de hoogste kaarten! Hoe meer troeven u straks in handen hebt, des te beter, want met troefkaarten kunt u de slagen binnenhalen.

2.3 Doubleren en redoubleren

Het is mogelijk om tijdens het bieden de inzet te verhogen. Doubleren betekent, dat men het bod qua punten verdubbelt. Redoubleren is het opnieuw verdubbelen van het aantal (dubbele) punten, nadat de andere partij 'doubleren' heeft geboden. Als u als spelende partij inderdaad wint, krijgt u extra veel punten! Het kan ook zijn dat u als spelende partij verliest, terwijl de tegenstanders de doublet hebben ingezet. Als u dan verliest (down gaat), krijgt de tegenpartij extra punten.

2.4 De bidingbox

Een "bidding box" is een doos met kaarten waarop ieder mogelijk bod is vermeld, dus van 1 Klaveren tot en met 7 sans atout (SA of NT, "No Trump"). Ook zijn er paskaarten, doubletkaarten en redoubletkaarten aanwezig. Pak het bod uit het bieddoosje en leg het voor u op tafel. Als het bieden klaar is en het contract bekend is, kan er gespeeld worden. De biedkaarten gaan terug in het bidding box.

3.0 Het spelen

3.1 Het contract

Het bieden is ten einde als drie mensen achter elkaar passen. De partij die het eindbod doet, dus het laatste en hoogste bod, is de spelende partij. Het eindbod wordt doorgaans contract genoemd. Het is nu de bedoeling dat de spelende partij zich aan het contract houdt: men moet het geboden aantal slagen halen, anders gaan de punten naar de tegenpartij. Het niet halen van het contract, heet down gaan.

3.2 De dummy

De spelende partij bestaat uit een leider en een passieve speler. Deze persoon wordt de dummy (of ook wel de blinde) genoemd. De kaarten van de dummy liggen open op tafel, zo dat de partner van de dummy ze goed kan zien (en de tegenstanders ook). De partner is namelijk op dat moment de leider en hij of zij beheert beide kaartensets.

De dummy legt zijn of haar kaarten in rijtjes naast elkaar, gesorteerd op kleur en leesbaar voor de partner. De hoogste kaarten liggen onderaan en daar bovenop liggen de lagere kaarten. Voorbeeld: het eerste rijtje bevat Harten aas met daar bovenop Harten 8, daar bovenop Harten 6 en geheel bovenop Harten 3. Daarnaast liggen de Schoppen, etcetera.

In meest rechtse vertikale rij (van de dummy uit gezien) legt de dummy eerst de troefkleur, links daarvan volgen de rijen met de andere kleuren. Bij een SA-contract is de volgorde van de rijen, van rechts naar links: Schoppen, Harten, Ruiten Klaveren.

De persoon die links van de leider zit, moet uitkomen. Direct daarna worden de kaarten van de dummy zichtbaar gemaakt. De leider bepaalt vervolgens welke kaart van dummy er wordt gespeeld (de dummy doet zelf niet mee).

3.3 Wie wordt de leider?

Degene die het eerste de troefkleur biedt (of die het eerste sans atout biedt), wordt de leider. De betekenis van troefkleur en sans atout wordt straks uitgelegd.

Voorbeeld: Noord biedt 1 Harten en Zuid doet het eindbod, 4 Harten. Dan is Noord de leider, want deze bracht het eerste bod uit met Harten als troefkleur.

3.4 Start van het spel (de uitkomst)

De persoon links van de leider (die moet uitkomen), mag de kleur van de slag bepalen. U bent verplicht om een kaart van dezelfde kleur op te gooien als degene die uitkomt. Dit heet kleur bekennen. Als u de gevraagde kleur niet hebt, gooit u een andere kaart op. U kunt echter de slag dan niet meer winnen, tenzij u een troefkleur speelt.

3.5 De troefkleur

Stel, de gevraagde kleur is Harten en de troefkleur is Schoppen. U bent aan de beurt, maar u hebt geen Harten-kaarten meer. Als u dan een Schoppen kaart opgooit, wint u alsnog de slag. Dat komt omdat de troefkleur verheven is boven alle andere kleuren. Opmerking: u mag alleen de troefkleur opgooien als u de gevraagde kleur niet meer hebt! Troeven is niet verplicht. Als uw partner bijvoorbeeld aan slag ligt, is het niet nodig om hem te overtroeven. Die troefkaart kunt u dan beter voor een volgende slag bewaren.

NB: Het is een ongeschreven regel dat de dummy (van zijn of haar open kaarten) de troefkleur geheel rechts neerlegt (dus uiterst links voor de leider). Dan is het voor iedereen duidelijk wat de troefkleur is.

3.6 De volgorde van troef

De kaartvolgorde van de troefkleur is gelijk aan de overige kaarten. De aas is dus de hoogste kaart en de 2 is de laagste kaart.

3.7 Sans atout (afgekort SA)

Doorgaans is een kleur geschikt als troefkleur, als u en uw partner samen minimaal acht kaarten van die kleur hebben. Als u denkt dat uw partner ook weinig kaarten van troef heeft (en de kans op slagen gering is), kunt u ervoor kiezen om zonder troef te spelen. Dit heet sans atout (SA). Sans atout is wat rang betreft het hoogste bod dat u kunt doen. 1 sans atout is dus hoger dan 1 Schoppen. En 7 sans atout is dus het allerhoogste bod van het spel.

3.8 Afspraken maken

Het is natuurlijk handig dat de leider zicht heeft op de kaarten van dummy. De spelers van de tegenpartij zouden ook wel een blik willen werpen op elkaars kaarten. Nou, dat kan, al mag het niet openlijk gebeuren. Er staan van tevoren enkele afspraken vast. Noord is in dit

voorbeeld de dummy, Zuid is de leider en West moet uitkomen. Degene die uitkomt, wordt ook wel 'de eerste man' genoemd.

- Als West moet uitkomen en een serie heeft van de (vijf) hoogste kaarten van een kleur (de zogenoemde honneurs) moet deze met de hoogste kaart starten. Als West bijvoorbeeld met een heer uitkomt, dan weet de partner (Oost) dat West geen aas heeft, maar wel andere, opeenvolgende hoge kaarten.
- Als West moet uitkomen en geen serie heeft maar wel wat losse hoge kaarten, dan komt hij of zij met de laagste kaart van die kleur uit. Oost weet dan, dat er toch nog hoge kaarten aanwezig zijn om de slag te kunnen halen.
- West kan ervoor kiezen om uit te komen met een kleur waarvan hij / zij helemaal geen hoge kaarten bezit. In dat geval start West met een hoge middenkaart, dus bijvoorbeeld een 8 of een 9. (Echter, meestal begint men met de kleur waarvan men de hoogste kaarten heeft.)

4.0 De puntentelling

De spelende partij moet zich aan het contract houden: als het aantal geboden slagen niet gehaald wordt, gaan alle punten naar de tegenpartij. De eerste zes slagen zijn geen punten waard (die moeten immers altijd gehaald worden om nog te kunnen winnen). De eerste zes slagen worden ook wel 'het boekje' genoemd. De daarop volgende slagen leveren wel punten op:

- Klaveren: 20 punten per slag vanaf de zevende slag
- Ruiten: 20 punten per slag vanaf de zevende slag
- Harten: 30 punten per slag vanaf de zevende slag
- Schoppen: 30 punten per slag vanaf de zevende slag
- Sans atout: 40 punten voor de zevende slag
- Sans atout: 30 punten vanaf de achtste slag

4.1 Extra punten

Om het nog spannender te maken, zijn er extra punten te verdienen. Deze zijn geheel onder aan deze tekst samengevat in een tabel.

4.2 Overslagen

Stel, u hebt geboden dat u 2 Harten gaat binnenhalen (6 + 2). Als het u lukt om beter te spelen dan u voorspelde en 3 slagen extra te spelen in plaats van 2, krijgt u 30 extra punten. Hieronder staat de verdeling bij overslagen.

Klaveren: 20 punten per overslag
Ruiten: 20 punten per overslag
Harten: 30 punten per overslag
Schoppen: 30 punten per overslag
Sans atout: 30 punten per overslag

4.3 Manche

Als u minimaal ter waarde van 100 punten slagen hebt geboden en gehaald, krijgt u een manchemie. Deze bedraagt 300 (niet kwetsbaar) of 500 (kwetsbaar) extra punten.

Om in aanmerking te komen voor een manche, moet u tenminste het volgende aantal slagen bieden en winnen:

- 5 Klaveren (5 slagen x 20 punten = 100 punten)
- 5 Ruiten (5 slagen x 20 punten = 100 punten)
- 4 Harten (4 slagen x 30 punten = 120 punten)
- 4 Schoppen (4 slagen x 30 punten = 120 punten)
- 3 sans atout (1 slag x 40 punten en 2 slagen x 30 punten = 100 punten)

Overslagen tellen helaas niet mee voor de manche. Als u dus 4 Klaveren hebt geboden en u wint toevallig met 5 extra slagen, dan krijgt u toch geen manche.

Het aantal punten dat met de manche is te verdienen, is zeer aantrekkelijk. Probeer hier dus bij het bieden rekening mee te houden. 3 Sans atout levert al een manchepremie op.

4.4 De deelscore

Als u minder dan 100 punten aan slagen hebt geboden en gehaald, krijgt u een kleinere premie van 50 punten (deelscore premie).

Voorbeeld: u hebt 3 Ruiten geboden en 9 slagen (6 + 3) gewonnen. Het aantal punten wordt dan 3 slagen x 20 punten = 60 punten. Dit is minder dan 100, dus uw premie bedraagt 50 punten. Het totaal is 110 punten.

4.5 Slem

Wanneer u denkt dat u alle dertien slagen kunt binnenhalen, doet u een bod van 7 slagen (6 + 7). Dit heet groot slem. Als u groot slem haalt, bedraagt de slempremie 1000 (niet kwetsbaar) of 1500 (kwetsbaar) extra punten! Een klein slem bestaat natuurlijk ook. U haalt klein slem als u een bod doet van 12 slagen en deze ook binnenhaalt (6 + 6). De premie voor een klein slem is 500 (niet kwetsbaar) of 750 (kwetsbaar) extra punten.

4.6 Kwetsbaar

Hierboven zag u al een paar keer 'niet kwetsbaar' en 'kwetsbaar' staan.

Als u kwetsbaar bent en u wint de slagen, krijgt u meer punten voor een manche of een slem (zie ook puntentelling). Kwetsbaar wil ook zeggen dat u meer punten weggeeft aan de tegenpartij indien het aantal geboden slagen niet wordt gehaald (en u 'down' gaat).

4.7 Down gaan

Als u en uw partner de spelende partij zijn en niet voldoende slagen maken, gaan jullie down. Er gaan dan 100 punten naar de tegenpartij. Als u niet kwetsbaar bent, gaan er slechts 50 punten naar de tegenpartij als uw down gaat.

4.8 De puntentabel

Print de onderstaande tabel en leg deze naast uw toetsenbord. Op die manier hebt u zicht op de basispuntentelling terwijl u speelt. U kunt dan zelf bepalen wat een bepaald contract u gaat opleveren.

We raden u aan een boekje aan te schaffen voor de volledige spelregels en extra 'tips & tricks'. Het beste is echter om veel te oefenen. Veel plezier gewenst.

(Spelregels, document gevonden op internet)

Puntentelling Bridge

Contract	Niet kwetsbaar	Kwetsbaar	Overslag
<i>inclusief deelscore / manche</i>			
1 Klaveren	$20 + 50 = 70$	$20 + 50 = 70$	20
1 Ruiten	$20 + 50 = 70$	$20 + 50 = 70$	20
1 Harten	$30 + 50 = 80$	$30 + 50 = 80$	30
1 Schoppen	$30 + 50 = 80$	$30 + 50 = 80$	30
1 sans atout	$40 + 50 = 90$	$40 + 50 = 90$	30
2 Klaveren	$40 + 50 = 90$	$40 + 50 = 90$	20
2 Ruiten	$40 + 50 = 90$	$40 + 50 = 90$	20
2 Harten	$60 + 50 = 110$	$60 + 50 = 110$	30
2 Schoppen	$60 + 50 = 110$	$60 + 50 = 110$	30
2 sans atout	$70 + 50 = 120$	$70 + 50 = 120$	30
3 Klaveren	$60 + 50 = 110$	$60 + 50 = 110$	20
3 Ruiten	$60 + 50 = 110$	$60 + 50 = 110$	20
3 Harten	$90 + 50 = 140$	$90 + 50 = 140$	30
3 Schoppen	$90 + 50 = 140$	$90 + 50 = 140$	30
3 sans atout	$100 + 300 = 400$	$100 + 500 = 600$	30
4 Klaveren	$80 + 50 = 130$	$80 + 50 = 130$	20
4 Ruiten	$80 + 50 = 130$	$80 + 50 = 130$	20
4 Harten	$120 + 300 = 420$	$120 + 500 = 620$	30
4 Schoppen	$120 + 300 = 420$	$120 + 500 = 620$	30
4 sans atout	$130 + 300 = 430$	$130 + 500 = 630$	30
5 Klaveren	$100 + 300 = 400$	$100 + 500 = 600$	20
5 Ruiten	$100 + 300 = 400$	$100 + 500 = 600$	20
5 Harten	$150 + 300 = 450$	$150 + 500 = 650$	30
5 Schoppen	$150 + 300 = 450$	$150 + 500 = 650$	30
5 sans atout	$160 + 300 = 460$	$160 + 500 = 660$	30
<i>inclusief klein / groot slem</i>			
6 Klaveren	$120 + 300 + 500 = 920$	$120 + 500 + 750 = 1370$	20
6 Ruiten	$120 + 300 + 500 = 920$	$120 + 500 + 750 = 1370$	20
6 Harten	$180 + 300 + 500 = 980$	$180 + 500 + 750 = 1430$	30
6 Schoppen	$180 + 300 + 500 = 980$	$180 + 500 + 750 = 1430$	30
6 sans atout	$190 + 300 + 500 = 990$	$190 + 500 + 750 = 1440$	30
7 Klaveren	$140 + 300 + 1000 = 1440$	$140 + 500 + 1500 = 2140$	20
7 Ruiten	$140 + 300 + 1000 = 1440$	$140 + 500 + 1500 = 2140$	20
7 Harten	$210 + 300 + 1000 = 1510$	$210 + 500 + 1500 = 2210$	30
7 Schoppen	$210 + 300 + 1000 = 1510$	$210 + 500 + 1500 = 2210$	30
7 sans atout	$220 + 300 + 1000 = 1520$	$220 + 500 + 1500 = 2220$	30