

- De **kaarten**
- De **kleuren** : ♠ ♥ ♦ ♣
- De **volgorde** : AHVB1098765432
- **Honneurs** : AHVB10
- **Plaatjes** : AHVB
- **Kleintjes** : 98765432
- De **spelers** worden aangeduid met **windrichtingen: Noord-Oost-Zuid-West**
- Het **Geven** : kaart voor kaart
- Wie Gever is staat op het bord
- Gever begint bij Linkertegenstander
- Elke speler krijgt 13 kaarten: **een hand**
- **Sorteren** van je hand
- Je mag niet in elkaars kaarten kijken
- De **slag**
- **Voorspelen** is de eerste kaart van een slag
- De eerste keer voorspelen is de **uitkomst**
- Daarna speelt elke speler een kaart bij met de wijzers van de klok: **bijspelen**

- Je moet **bekennen**: Bekennen is een kaart van de voorgespeelde kleur bijspelen
- In een **troef**spel gaat een kaart van de troefkleur boven alle andere kaarten. Bij meer troeven in de slag wint de hoogste troef.
- Zonder troef spelen heet **Sans-Atout**
- Er zijn dus **4 kleuren, maar 5 speelsoorten**
- Als je niet kunt bekennen mag je elke kaart die je wilt bijspelen, bijv. een troef
- Degene die de slag gemaakt heeft speelt voor in volgende slag
- Het gaat erom zoveel mogelijk slagen te maken
- Je speelt als paar: NZ speelt tegen OW: Noord en Zuid zijn **partners**, een **paar**. Oost en West zijn partner, een paar.
- **Slagregistratie**: gewonnen slagen verticaal, verloren slagen horizontaal
- Degene die speelt heet **Leider**

- De Linkertegenstander van de Leider komt uit
- Na de uitkomst legt de partner van de Leider zijn kaarten open op tafel
- De partner van de leider is de **Dummy**, ook wel **Blinde**
- De Leider bepaalt welke kaarten de Dummy bij moet spelen
- De Dummy legt de **troeven altijd rechts** (aan de kant van de uitkomer)
- Kleuren om en om (rood-zwart-rood-zwart)
- Op volgorde gesorteerd, met de lagere kaarten richting Leider