

Nieuwe begrippen in deze les :

Slagen incasseren

- Honneurs korte kant eerst
 - o **Korte kant** is de kant met de minste kaarten in die kleur
 - o Je doet dat om de **communicatie** te bewaren

Slagen ontwikkelen kan op 3 manieren

- Je kan hoge kaarten **verdrijven**
- Je kan lengte slagen ontwikkelen door een slag weg te geven
 - o Het maakt vaak niet uit of je de eerste of de derde slag weggeeft
 - o Om de communicatie te bewaren kan je vaak het beste de eerste slag weggeven
- je kan **snijden**

Spelen met een troefkleur

- Doe je als je een **FIT** hebt; je hebt een fit als je **8 of meer kaarten** in een kleur hebt
- Om te voorkomen dat de tegenpartij **aftroevers** maakt haal je hun troeven eruit. Dat heet **troeftrekken**

Kaartwaardering

- Om een kansrijke voorspelling te doen wat je hand waard is, zul je je hand moeten waarderen. Daarbij zijn **hoge kaarten** en lengte van kleuren van belang
- Aas = 4, Heer = 3, Vrouw = 2, Boer = 1
- Per kleur zijn er 10 punten, het hele spel telt 40 punten

Startersbridge

- Is bridge zonder bieden
- Slagen maken

Startersbridge regels:

- ❖ Na oprapen en tellen van de kaarten, tellen de spelers hun plaatjes punten.
- ❖ Het aantal punten wordt hardop gezegd vanaf de **GEVER**.
- ❖ Het paar met de meeste punten wordt de spelende partij.
- ❖ De speler met de meeste punten noemt zijn langste kleur en het aantal kaarten in die kleur.
- ❖ Daarna noemt zijn partner het aantal kaarten in die kleur.
- ❖ Is dat samen acht of meer is dan wordt die kleur troef.
- ❖ Vervolgens komt de linkertegenstander van leider uit en begint het afspel.
- ❖ Indien geen fit noemt partner van de eerste bieder zijn langste kaart en wordt wederom gekeken of er een fit is van acht of meer kaarten samen.
- ❖ Wanneer geen fit wordt gevonden wordt de speelsoort Sans atout en wordt degene met de meeste punten leider.
- ❖ Vervolgens komt de linker tegenstander van leider uit en begint het afspel.