

Startersbridge

Het spel wordt gespeeld door 4 spelers. De spelers die tegenover elkaar zitten vormen samen een paar. De positie van de spelers wordt aangeduid met de vier windrichtingen.

Schudden, delen en sorteren

De 52 kaarten worden geschud en gedeeld. Ieder krijgt er 13.

Elke speler telt zijn kaarten en sorteert ze op 'kleur':

schoppen (♠), harten (♥), ruiten (♦) en klaveren (♣).

Punten tellen

Vervolgens telt iedereen zijn 'plaatjespunten':

Aas = 4, Heer = 3, Vrouw = 2, Boer = 1 (er zitten dus 40 punten in het hele spel)

Om de beurt, beginnend bij de deler en met de klok mee, noemt iedereen zijn totaal aantal punten. Het paar met de meeste punten moet tijdens dit spel de meeste slagen halen. Bij een verdeling van 20-20 wordt het volgende spel gespeeld.

Bepalen van de speelsoort

De speler met de meeste punten van het spelende paar noemt het aantal kaarten van zijn langste kleur (♠♥♦♣). Partner antwoordt met zijn aantal in die kleur. Zijn er 8 of meer kaarten samen (dit heet een fit), dan wordt deze kleur de 'troefkleur'.

Is er geen 'fit' dan noemt partner het aantal kaarten van zijn langste kleur. Als er nog steeds geen fit gevonden is, worden de overige twee kleuren genoemd in volgorde van lengte. Zonder een fit wordt Sans Atout (zonder troef) gespeeld.

Als de speelsoort vaststaat, wordt op basis van het totale aantal punten van het spelende paar bepaald hoeveel slagen ze minimaal moeten maken:

punten		slagen	
21 punten	1 ♣, ♦, ♥, ♠	7 slagen	deelscore
22-23 punten	2 ♣, ♦, ♥, ♠	8 slagen	
24 punten	3 ♣, ♦, ♥, ♠	9 slagen	
21-22 punten	1 SA	7 slagen	deelscore
23-24 punten	2 SA	8 slagen	
≥ 25 punten	3 SA	9 slagen	manche
≥ 25 punten	4 ♥, ♠	10 slagen	
≥ 28 punten	5 ♣, ♦	11 slagen	

Leider en dummy

Van het spelende paar wordt in een SA-contract de speler met de meeste punten de leider. In een troefcontract wordt dit de speler met de meeste troeven. Bij evenveel troeven wordt dit de speler met de meeste punten. De ander wordt de dummy.

Begin van het spelen

De speler links van de leider komt nu uit, waarna de speler tegenover de leider (de dummy) zijn kaarten in 4 verticale rijtjes: ♠, ♥, ♦ en ♣ open op tafel legt. Bij een troefcontract ligt de troefkleur rechts (gezien vanuit de dummy).

In elk rijtje bovenaan de hoogste kaart en onderaan de laagste.

De spelers zien nu 26 kaarten: de 13 in de eigen hand en de 13 van de dummy.

De leider bepaalt welke kaart dummy moet bijspelen.

Kleur bekennen

Iedere speler moet kleur bekennen en een kaart van die kleur bijspelen, tenzij hij dat niet kan. Als iedere speler kan bekennen, wint de hoogste kaart de slag.

Als je niet kunt bekennen:

- bij SA-contract mag je zelf kiezen welke andere kleur je bijspeelt (je zult de slag alleen nooit kunnen maken)
- bij troef mag je ook zelf kiezen welke andere kleur je bijspeelt. Je mag dan een troefkaart spelen (aftroeven); in dat geval wint de hoogste troef die slag.

Slagen bijhouden

Na een slag legt iedere speler zijn eigen kaart voor zich op tafel, met de beeldzijde naar beneden: de gemaakte slagen staand (♠) en de verloren slagen liggend (↔).



Aantal slagen

Na afloop van het spel wordt gekeken hoeveel slagen de leider heeft gemaakt. Dit wordt vergeleken met het aantal slagen dat de leider op basis van het aantal punten had moeten maken.

- Zijn dit er minder dan hij moest maken: dan is de leider 'down' en krijgt het spelende paar een negatieve score.
- Zijn dit er evenveel of meer dan hij moest maken: dan krijgt het spelende paar een positieve score.

