

## Handout les 1



**Rangvolgorde** van de kaarten van hoog naar laag.

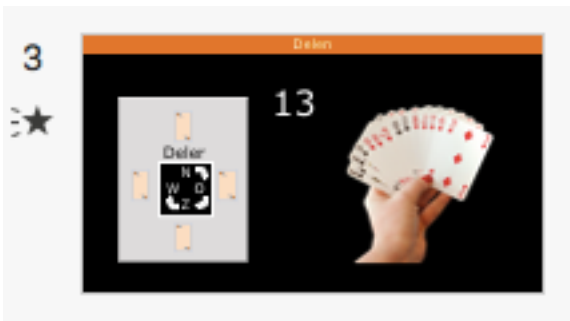
Aas (A), heer (H), vrouw (V), boer (B), 10 → 2

AHVB10 = Honneurs

9-6 = middenkaarten

5-2 = kleintjes

4 kleuren: schoppen, harten, ruiten en klaveren



**Gever of 'dealer'**: schudt de kaarten en geeft ze één voor één aan de 4 spelers, deze zitten aan een tafel met 4 zijden: Noord, Oost, Zuid en West

**Sorteertips**: kleur bij kleur, op volgorde van rang, zwart-rood-zwart-rood  
OW spelen samen en NZ ook.



Bij **wedstrijdbridge**:

Kaarten in mapjes of boards, zijn vooraf geschud.

Iedereen speelt dezelfde spellen.

Resultaat wordt vergeleken.

5

☆

Bieden en spelen

Bieden: (af 7-12)	Spelen: (af 3-6)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speelsoort</li> <li>- Leider</li> <li>- Aantal slagen</li> </ul>	Leider probeert het geboden aantal slagen binnen te halen.

Het spelen wordt voorafgegaan door een **bieding in codetaal**. Dat lijkt op een veiling. Met het bieden wordt bepaald in welke speelsoort wordt gespeeld (met of zonder troef, zie slide 9), wie de leider van het spel wordt en hoeveel slagen die leider moet maken. (hfst 7-12)

We focussen de eerste 6 lessen puur op het **spelen**. Je krijgt hierin tactische aanwijzingen om meer slagen te kunnen maken. Hoe je slagen maakt, zie je in de volgende slide.

6

☆

Slagen maken

Winnaar (Z) speelt voor in volgende slag

### Slag maken (1 kleur)

Hoogste kaart wint en mag voorspelen in de volgende slag.

7

☆

Slagen bijhouden

Gewonnen

Verloren

### Slagen bijhouden

Staan = gewonnen

Liggend = verloren

Van links naar rechts gespeelde kaarten dicht als dakpannen over elkaar.

8 ★

Meerdere kleuren

Verzaken: je bekent geen kleur, terwijl je dat wel kunt.  
Bekennen moet!  
Hoogste kaart uitkomstkleur

Klaar om te spelen  
Klaar moet

Slag maken (2 kleuren)

**Bekennen moet:** als je de voorgespeelde kleur kunt spelen, dan moet je dat doen. Hoogste kaart uitkomstkleur wint.

Verzaken: je bekent geen kleur, terwijl dat je dat wel kunt

9 ★

Speelkaart

Troef

Zonder troef

Sans atout  
(SA / NT)

Er zijn 2 typen **speelsoorten** bij bridge.

Met troef, in 1 van de 4 kleuren. Troef is superkleur en wint van andere kleuren.

Zonder troef, Sans Atout (SA.) Je kunt nooit een slag winnen als je niet kunt bekennen! Dus hoogste kaart in uitkomstkleur wint de slag.

10 ★

Troef

♥ = troef

N O Z

♣

Harten is troef: Oost komt uit met schoppen Aas. Zuid troeft met harten 2 en wint de slag. Troeven is niet verplicht. In volgende voorbeeld legt zuid klaver 2 en wint de slag dan niet.

Belangrijk is dat Zuid ♥2 alleen mag bijspelen als hij geen schoppen heeft

11 ★

Overtroeven

♥ = troef

N O Z

♣

♠

Klaar om te spelen  
Klaar moet

Zowel Zuid als West hebben geen schoppen. Zuid troeft, maar West **troeft 'over'**.

Je moet altijd een kaart van de gevraagde speelkleur bijspelen: bekennen moet. Als je niet kunt bekennen, mag je iedere kaart van een andere kleur bijspelen. De slag kan nooit door deze kaart gehaald worden, behalve als deze kaart behoort tot: **troef**



**Teamsport.** De slag ligt al aan N, dus Z hoeft geen hoge kaart te spelen. Met de Aas kan een andere slag worden gemaakt. N en Z leggen nu allebei de slag als gewonnen.



Bij het bridgespel ligt één van de vier handen open op tafel: de **dummy**. Eén van de spelers ziet dus zowel zijn eigen kaarten als die van zijn partner. Die speler noemen we de **leider**.

Als Zuid de leider is, is Noord de dummy. West komt uit met  $\spadesuit H$  Noord (de dummy) legt zijn kaarten op kleur gesorteerd op tafel

- in 4 rijen (troefkleur rechts)
- laagste kaart naar de leider

Zuid, de leider, zegt welke kaart de dummy bij moet spelen. De dummy mag alleen de kaart bijspelen die de leider vraagt. De dummy mag zich niet met het spel bemoeien, dus niets voorzeggen of aanwijzen.

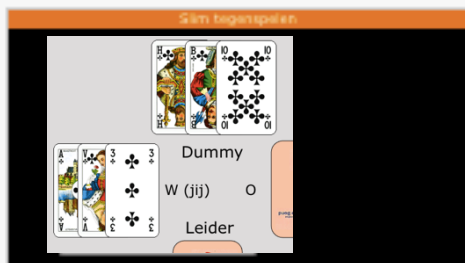


### De tegenspeler en de dummy:

1: Je zit West en ziet de laatste 2 kaarten van de dummy. Je bent aan slag (zonder troef). Hoeveel slagen kun je nog maken? Beide teams maken nog 1 slag

2: Zelfde hand, maar nu is dummy aan slag. Hoeveel slagen maak jij nu? 2 slagen. Het maakt dus verschil wie aan slag is!

15



Nu liggen er nog 3 kaarten. West (jij) is aan slag.

Hoeveel slagen kun je nu maken? 2 slagen

Met welke kaart beginnen? Klaver 3, voor de 10 van N. (N komt met Boer, dan voor de Vrouw. N komt het Heer, dan voor de Aas.)

2: Zelfde kaarten. Effect van beginnen met ♣A? Slechts 1 slag voor OW.

N start met Aas, N legt 10. N speelt 3 voor Boer van N, Noord wint ook de Heer.

Direct een Aas spelen is meestal niet goed! Kost hier een slag.

16



### Tegenspelen

Iedereen nog 3 kaarten (V en B zijn omgewisseld tussen N en W), zonder troef.

Vanuit Dummy wordt klaver H gespeeld.

Wat gebeurt er als jij (W) direct de A speelt? Hoeveel slagen voor W? 1

Als je de H niet neemt, dan heb je 2 slagen in W.

Goed kijken naar de dummy voordat je een kaart speelt

17



Je mag als West beginnen. Hoeveel slagen kun je maken? 3 slagen

Wat is je aanpak? Begin met Ruiten A, vervolg met Ruiten 7

**De dummy is nu 'ingegoid'.**

Je wilt dat de dummy start met het spelen van de klaveren kleur. Dat garandeert 2 klaverslagen voor W.

18



Je bent als leider aan slag. Hoe breng je de laatste 3 slagen thuis?  
Begin met klaveren 3 → klaveren H, vanuit dummy klaveren 2 naar de V.  
Dan A.

Zelfde hand. En wat als je begint ♣A? De kleur blokkeert. Altijd een slag voor O-W. **Honneur aan de 'korte kant' eerst**

19



Je bent als leider aan slag. Hoe breng je de laatste 3 slagen thuis?

Begin met ♣A → ♣2

♣V overnemen met ♣H. **Honneur overnemen** om extra slag te maken.

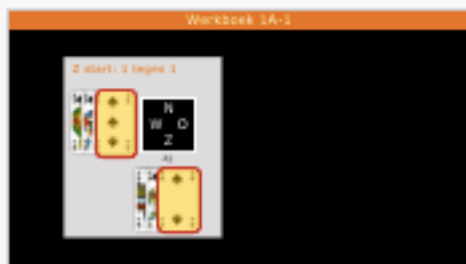
20



### Tafelopdrachten

pag. 10 en 11:  
opgave 1, 2, 7 en 8

21



### Opdracht 1

Eén tegen één. Je mag als Zuid beginnen.

Met welke kaart start je? ♠2 voor ♠3 West

Hoeveel slagen maak je? Twee slagen.

West moet nu voorspelen.

22



### Opdracht 2

Eén tegen één. Je mag als Zuid beginnen. Welke kaart?

♥9 of ♥B (als hij maar hoger is dan ♥8) is voor ♥H van West.

Hoeveel slagen maak je? Één slag

West moet nu voorspelen. Je maakt met de 9 (of B) een slag.

23



### Opdracht 7

Je bent als leider aan slag

Hoe breng je de laatste 3 slagen thuis?

Begin met ♠9 → ♠H

Dan ♠6 → ♠A

Honneurs korte kant eerst!

24



### Opdracht 8

Je bent als leider aan slag. Hoe breng je de laatste 4 slagen thuis?

Begin met ♥2 → ♥V

Dan ♥B overnemen met ♥A. Daarna zijn ♥H en ♥10 hoog.

Honneurs korte kant eerst!

### Huiswerk

- Theorieboek: doorlezen/bestuderen hoofdstuk 1
- Werkboek: maken: de rest van opgaven 1A.
- Werkboek: opgave 1B.