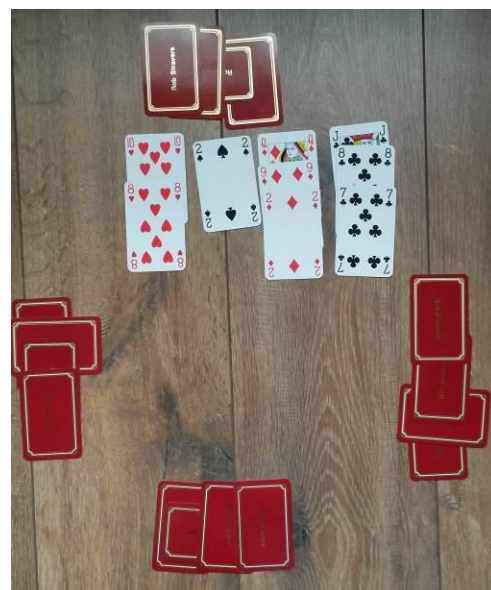


Joseph Amiel, Ron Jedema en Rob Stravers (eindredactie)

Bridge bestaat uit twee 'perioden': Bieden en Spelen.

### Over het spelen weet je nu alles, namelijk:

- De speler links van de leider speelt de allereerste kaart; dat noemen we de uitkomst.
- Meteen na de uitkomst legt de partner van de leider – onder de naam 'dummy' of 'blinde' – al zijn kaarten open op tafel. Uiteraard niet op een hoop, maar netjes op kleur en volgorde gesorteerd, de laagste kaart het dichtst bij de leider.
- Bij een troefcontract legt de blinde de troefkaarten uiterst rechts; voor de leider links.
- Ook weet je dat die partner alleen maar braaf de kaarten moet bijspelen die de leider noemt. Hij mag op geen enkele wijze helpen, ook niet met instemmend, verbazend of afkeurend non-verbaal gedrag. Vandaar de naam 'blinde' of 'dummy'.
- Alle spelers moeten een kaart bijspelen in de gevraagde kleur (= de kleur van de uitkomstkaart). Dat noemen we 'bekennen'.
- Als een speler géén kaart heeft in de uitgekomen kleur, mag elke kaart worden bijgespeeld.
- Als de vierde speler heeft bijgespeeld, vormen de vier gespeelde kaarten een 'slag'. De hoogst (bij)gespeelde kaart in de voorgespeelde kleur wint die slag. Maar ... in een troefcontract mag een speler – zónder kaart in de voorgespeelde kleur – troeven. Dan gaat de slag naar troefkaart. En als meer spelers troeven, gaat de slag naar de hoogste troefkaart.
- Alle spelers leggen hun gespeelde kaart terug, met de rug naar boven. Verticaal als de slag is gewonnen, horizontaal als de slag is verloren. De gespeelde kaarten worden dakpansgewijs neergelegd. Een slag die jouw partner wint, telt ook voor jou als gewonnen slag.
- De speler wiens kaart de slag wint, speelt als eerste een kaart voor in de volgende slag. Dat mag elke kaart zijn.
- Na de laatste slag tellen alle spelers de door hun partij gewonnen slagen (door de verticaal liggende kaarten te tellen). Op de afbeelding won de leider met dummy al drie slagen (de 1<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> slag) en de tegenspelers één (de 2<sup>e</sup>). Als dit een troefcontract is, is harten troef (zie het derde punt)!
- De leider moet minstens het aantal slagen winnen dat in het contract staat plus 6! Een 3<sub>♣</sub>-contract vereist negen slagen.
- Alleen het aantal gewonnen slagen bóven de zes wordt per slag beloofd: 20 voor klaver en



ruiten, 30 voor harten en schoppen; SA 40 voor de eerste slag en 30 voor elke volgende.

- We kennen ook een 'maakpremie':  
1300 voor een groot slemcontract (alle slagen);  
800 voor een klein slemcontract (twaalf slagen);  
300 voor een manchecontract (5♣/♦, 4♥/♠ en 3SA);  
50 punten voor een contract lager dan een manche.
- Als de leider minder slagen wint dan zijn 'contract plus 6', krijgt de tegenpartij 50 punten per slag die de leider tekortkomt.  
Voorbeeld: Contract 5♦, de leider wint negen slagen, dus twee slagen te weinig.  
100 punten (2 x 50) voor de tegenspelers.

Tot zover de punten die je redelijk bekend zullen voorkomen.

## Nieuw: De verkeersregels van het biedverkeer

Voor het zoeken naar het 'ideale' contract gelden de volgende regels:

- Alle spelers mogen 'bieden' of passen. Een bod is niets anders dan een cijfer (van 1 t/m 7) met een speelsoort (♣/♦/♥/♠/SA).

Op het bord (mapje) dat wordt gespeeld, staat wie de 'Gever' ('dealer') is. Deze 'titel' slaat uitsluitend op de 1<sup>e</sup> ronde. Want *dán* alleen worden de kaarten geschud en verdeeld (gegeven).



- De **gever** krijgt het eerst het 'biedwoord'. Daarna diens linkertegenstander, partner en rechtertegenstander. Net als de volgorde bij het spelen – en de meeste bordspelen – gaat het bieden met de wijzers van de klok mee.
- Een speler kan passen of een bod doen. Een bod moet altijd hoger zijn dan het voorgaande bod. Dat hogere slaat niet alleen op het aantal geboden slagen, maar **ook op de geboden speelsoort**. De laagste speelsoort is klaveren; dan volgen ruiten, harten, schoppen en SA.

Na 1♥ mag 1♠ worden geboden, of 1SA; maar *níét* 1♣ of 1♦, omdat klaveren en ruiten lagere kleuren zijn dan harten.

Als een speler dan toch een lagere kleur wil bieden dan de kleur van het voorgaande bod, moet dat minstens één niveau hoger. Wil je ruiten bieden na 1♥, dan moet dat op z'n minst 2♦ zijn.

Een biedverloop kan zijn:	<b>West</b>	<b>Noord</b>	<b>Oost</b>	<b>Zuid</b>
	pas	1♦	1♠	2♦
	2♠	pas	pas	2SA
	pas	pas	3♠	pas
	pas	pas		

en:	<b>West</b>	<b>Noord</b>	<b>Oost</b>	<b>Zuid</b>
	1♥	pas	4♥	pas
	pas	pas		

In het **eerste biedverloop** vechten NZ en OW om het leiderschap. OW winnen die strijd met 3♠ en leveren dus de leider. De speler die het éérst de kleur bood van het te spelen contract, is de leider. In deze biedserie is dat oost.

In de **tweede biedserie** is oost óók de laatste bieder. Maar het leiderschap gaat naar west, omdat west het eerst de hartenkleur bood. Stel dat noord of zuid denkt: *4♥ gaat zeker down*, dan kan die een 'doublet' geven. En als oost of west ervan overtuigd is dat ze ondanks dat doublet 4♥ wel degelijk gaan maken, kunnen ze de inzet extra verhogen met een 'redoublet'. Uiteraard gaan na een (re)doublet (veel) méér punten over tafel.

- **Na drie achtereenvolgende passen** is het bieden afgelopen; het laatste bod is het contract dat moet worden gespeeld.

*Het eerste biedronkje eindigt pas na vier achtereenvolgende passen; anders zou de vierde speler niet aan de beurt komen als de eerste drie spelers kiezen voor een 'pas'.*

Je kunt nu bieden en spelen. Anders gezegd: **je kunt bridgen!**

Ik kan nu afsluiten met een dankwoord voor je aandacht en een welgemeend: 'Veel-plezier-aan-de-bridgetafel' ...

Maar ... toch mag je nog rekenen op een les of twaalf. Wat mag je dan daarvan verwachten?

- Allereerst reik ik je een **biedsysteem** aan. Dat is een verzameling biedafspraken die je met jouw partner maakt.  
*Als jij en je partner volgens die afspraken bieden, kom je in de meeste gevallen vanzelf in het juiste contract. Ondanks dat jullie tijdens het bieden elkaars kaarten niet kunnen zien!  
Voor dat biedsysteem nemen we alle tijd, in licht verteerbare stapjes.*
- Tot nu toe zat je steeds op de stoel van de leider. Later in de cursus speel je ook **de rol van tegenspeler**, en probeer je met je partner de leider 'beentje te lichten'. We nemen dan een paar tactieken door waarmee je als tegenspeler toekomstige leiders het leven zuur zult maken.

- We kijken ook naar de **spelregels**, naar wat je op een **bridgeclub** mag verwachten én naar het omgaan met de belangrijkste hulpverlener op een bridgeclub: de **wedstrijdleider** of **arbiter**.
- Ook aan het **omgaan met tafelenoten** besteden we een les. Waarbij het uitgangspunt is dat jij bridge speelt voor je plezier, en dat elk gedrag dat jouw plezier zou kunnen verstoren door jou en met een lach direct kan worden gestopt! Dat mág je een assertiviteitstraining noemen.

In de volgende les starten we met de biedafspraken. Maar ... wat doen we dan nog in deze les?

Welnu. In deze les mag je zelf – zonder enige beperking – vrijuit zoeken naar hoe jij en jouw partner verschillende handen zouden kúnnen bieden. Ook pakken we nog een paar speeloefeningen.

Eerst nog even controleren of je de nieuwe regels van deze les goed opnam.

We gaan uit van een bord waarop staat dat **west** de *gever* is.

Welke biedingen zijn in strijd met de 'verkeersregels van het biedverkeer'?

<b>West</b>	<b>Noord</b>	<b>Oost</b>	<b>Zuid</b>
	1♥	pas	2♣
pas	2♦	pas	3♦
3♣	7♦	doublet	pas
pas	7♥	doublet	8♣

Op de volgende pagina geef ik mijn oordeel.

## De vraag:

Welke biedingen zijn in strijd met de 'verkeersregels van het biedverkeer'?

West	Noord	Oost	Zuid
	1♥	pas	2♣
pas	2♦	pas	3♦
3♣	7♦	doublet	pas
pas	7♥	doublet	8♣

## Mijn antwoorden:

- 1♥ van noord Als west de 'gever' is, begint west met bieden. Na een bod of een pas van west is noord aan de beurt.
- 3♣ van west Ruiten is een hogere kleur; als west klaveren wil bieden, moet dat (na 3♦) minstens 4♣ zijn.
- 8♣ van zuid Het hoogst toegestane aantal te bieden slagen is 7. Daarmee moet je alle dertien slagen winnen. Meer kaarten heb je niet, dus is een bod van 8 een contract dat je never nooit kunt en zult maken!

De twee 'doubletten' van oost zijn wél correct!

Oost verwacht kennelijk dat NZ geen dertien slagen gaan winnen. Ook na een doublet krijgen de drie andere spelers 'het woord'. Als noord na het doublet op 7♦ had gepast, had noord 7♦ gedoubleerd moeten spelen. Met extra winst als hij zijn contract maakt, en extra verlies als hij onderuitgaat. Noords 7♥-bod heft het doublet op. Als oost of west verwacht ook dát contract naar de Filistijnen te helpen, moet deze een nieuw doublet geven.

## Bieden zonder biedafpraak

Ik ben nog steeds jouw partner!  
Jij bent gever.

### Jouw hand

♠ 8 7 6 5 4 3 2  
♥ A H V  
♦ A H V  
♣ -

### Rob

♠ 10 9  
♥ 3 2  
♦ 3 2  
♣ 8 7 6 5 4 3 2

Vraag 1. Met welk bod zou je – op gevoel – met jouw hand beginnen?

Vraag 2. Welk contract zou je met deze twee handen het liefst spelen?

## Mijn antwoord:

Jij bent gever.

### Jouw hand

♠ 8 7 6 5 4 3 2

♥ A H V

♦ A H V

♣ -

### Rob

♠ 10 9

♥ 3 2

♦ 3 2

♣ 8 7 6 5 4 3 2

Vraag 1. Met welk bod zou je – op gevoel – met jouw hand beginnen?

Vraag 2. Welk contract zou je met deze twee handen het liefst spelen?

## Antwoord

Vooraf zonder biedafpraak is het goed om te bieden wat je verwacht te kunnen maken.

Dus: wat verwacht je met jouw hand te kunnen maken?

Zonder klaveren sluit je een SA-contract uit.

Natuurlijk kijk je naar je zevenkaart schoppen. Alleen jammer dat je de zeven laagste schoppenkaarten hebt. Tegelijk kun je je ogen niet afhouden van de hoge rode kaarten.

Je moet kiezen tussen kwaliteit en kwantiteit. Als je kiest voor een harten- of ruitencontract, maak je in ieder geval drie slagen in je troefkleur. En hoogstwaarschijnlijk maak je ook wel drie slagen in de andere rode kleur. Maar daarmee is de koek wel op. Een schoppenslag zul je hoogstwaarschijnlijk niet maken.

En als je schoppen troef maakt? Hoeveel schoppenslagen zul je dan **verliezen** als de ontbrekende zes schoppenkaarten gelijk zijn verdeeld? En hoeveel schoppenslagen verlies je als één van de tegenstanders drie schoppenkaarten tegen heeft?

Als een tegenstander drie schoppenkaarten heeft, bijvoorbeeld: ♠A, ♠H én ♠V, dan verlies je alleen die drie slagen. Elke keer dat je aan slag komt speel je troef; dan rollen je tien slagen vanzelf binnen. Jij zou met jouw hand dus 4♠ kunnen bieden!

Jouw hand bewijst de kracht van lengte.

We bekijken nog een paar spellen:

**Rob**

♠ H V B 4 3  
♥ A 6 5 4  
♦ A 3 2  
♣ 8

**Jouw hand**

♠ 7 6  
♥ H V 2  
♦ H B 7 6  
♣ A H 7 6

Tijdens het bieden weet Rob niet dat jij in harten, ruiten en klaveren prachtige opvang hebt. En jij durft geen SA-contract aan als je niet weet dat Rob iets heel moois heeft in schoppen.

Als Rob tijdens het bieden met een schoppenbod zijn schoppenkleur meldt, kun jij met jouw opvang in de drie andere kleuren niet alleen denken aan een 3SA-contract, maar dat ook bieden.

**Garantieverklaring:**

Volgende week maken we de eerste biedafspraken. Dan bied je met Rob – zonder enig probleem – 3SA uit.

**Rob**

♠ A 7 6 5  
♥ A H V 7 6  
♦ 4 3 2  
♣ 2

**Jouw hand**

♠ H V 3 2  
♥ 5  
♦ A H 9 8 7  
♣ 7 6 5

Lastig om te voorspellen welk contract gespeeld gaat worden als Rob en jij elkaars kaarten niet zien.

Als we de beide handen kunnen zien, willen we vanwege het 'klaverenlek' geen SA-contract.

En als we aan troef denken, hebben we twee kleuren die aantrekkelijk genoeg zijn om tot troefkleur te worden uitverkoren: schoppen en ruiten.

Met deze twee handen kom je met Rob volgende week geruisloos in het mooie kansrijke contract van ... 4♠. Waarom 4♠ en géén 5♦?

Omdat je voor 5♦ een slag méér moet winnen dan in een 4♠-contract. En als je dan ook nog weet dat 4♠ C (4♠ precies gemaakt) 20 punten meer oplevert (+420) dan 5♦ C (+400), vervalt daarmee het ♠/♦-dilemma!

Het verschil wordt nog schrijnender als 5♦ down gaat en 4♠ 'met een vinger in je neus kan worden gemaakt': dat scheelt liefst 470 punten (+420 tegen -50).

Kijk nog even in alle rust de kleurvolgorde door. Dan ben je er helemaal klaar voor als je in de volgende les écht gaat bieden!

Omdat je straks met het biedsysteem op de meest kansrijke contracten uitkomt, is het wel zaak om die contracten ook te maken. Dat is genoeg reden om deze les af te sluiten met een paar speeloefeningen.

## Speeloefeningen

<p><b>Spel 1</b></p> <p>♠ H 2 ♥ 2 ♦ A 3 2 ♣ -</p> <p>♠ A 5 4 ♥ - ♦ V B 10 ♣ -</p> <p>♠ 7 6 ♥ - ♦ 8 7 6 ♣ 2</p> <p>♠ V ♥ 4 3 ♦ H 5 4 ♣ -</p> <p>Je zit als zuid in een ♥-contract. Je bent in <b>zuid</b> aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p><b>Spel 2</b></p> <p>♠ V 3 2 ♥ A 2</p> <p>♠ H 5 4 ♥ 5 4</p> <p>♠ A 9 8 ♥ H 6</p> <p>♠ 10 7 6 ♥ V B</p> <p>Je zit als zuid in een ♠-contract. Je bent in <b>noord</b> aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>
<p><b>Spel 3</b></p> <p>♠ A V B ♥ A 2</p> <p>♠ H 3 2 ♥ 5 4</p> <p>♠ 6 5 4 ♥ V B</p> <p>♠ 9 8 7 ♥ H 6</p> <p>Je zit als zuid in een ♠-contract. Je bent in <b>zuid</b> aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p><b>Spel 4</b></p> <p>♠ V 3 2 ♥ 3</p> <p>♠ A 10 9 ♥ H</p> <p>♠ B 6 5 ♥ 5</p> <p>♠ H 8 7 ♥ 2</p> <p>Je zit als zuid in een ♠-contract. <b>Zuid</b> is aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>
<p><b>Spel 5</b></p> <p>♠ - ♥ 2 ♦ 4 3 2</p> <p>♠ 3 ♥ - ♦ 10 9 8</p> <p>♠ 4 ♥ - ♦ H 6 5</p> <p>♠ A ♥ 3 ♦ A V</p> <p>Je zit zuid en speelt een ♥-contract. <b>Zuid</b> is aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p><b>Spel 6</b></p> <p>♠ - ♥ 4 3 2 ♦ A</p> <p>♠ H V ♥ A H ♦ -</p> <p>♠ B 10 9 ♥ V ♦ -</p> <p>♠ A ♥ - ♦ H V B</p> <p>Je zit zuid en speelt een SA-contract. <b>Zuid</b> is aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>

Heb je je keuzes gemaakt? Ik ook; die staan op de volgende pagina.



<p><b>Spel 1</b></p> <p>♠ H 2 ♥ 2 ♦ A 3 2 ♣ -</p> <p>♠ A 5 4                      ♠ 7 6 ♥ -                              ♥ - ♦ V B 10                      ♦ 8 7 6 ♣ -                              ♣ 2</p> <p>♠ V ♥ 4 3 ♦ H 5 4 ♣ -</p> <p>Je zit als zuid in een ♥-<b>contract</b>. Je bent in <b>zuid</b> aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p>In een troefcontract zoek je allereerst naar de kaarten waarmee je een slag dreigt te gaan verliezen.</p> <p>Vanuit de zuidhand tel je twee dreigende verliesslagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ♠V, 'zij' wordt beslist liefdevol opgevangen door ♠A.</li> <li>○ ♦4 óf ♦5. Slechts één van beide kan schuilen onder de paraplu van dummy's ♦A.</li> </ul> <p>Je voorkomt een ruitenverliezer door te beginnen met ♠V. Je 'gunt' OW hun slag met ♠A. Zodra je weer aan slag bent ruim je op dummy's ♠H ♦4 op. Je verliest slechts één slag.</p>
<p><b>Spel 2</b></p> <p>♠ V 3 2 ♥ A 2</p> <p>♠ H 5 4                      ♠ 10 7 6 ♥ 5 4                              ♥ V B</p> <p>♠ A 9 8 ♥ H 6</p> <p>Je zit als zuid in een ♠-<b>contract</b>. Je bent in <b>noord</b> aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p>Een vaak voorkomende situatie. ♠V kun je niet maken als ♠H achter ♠V zit. Want de eigenaar van ♠H wacht dan geduldig tot ♠V wordt gespeeld.</p> <p>♠V kan alleen een slag winnen als ♠H vóór ♠V zit én de leider ♠8 naar ♠V speelt. Duikt west, dan wint ♠V die slag. Legt west meteen ♠H, dan wacht ♠V met een glimlach op een latere slag in schoppen.</p> <p>Als je ♠8 naar ♠V speelt, win je met deze verdeling altijd vier van de vijf slagen.</p>
<p><b>Spel 3</b></p> <p>♠ A V B ♥ A 2</p> <p>♠ H 3 2                      ♠ 6 5 4 ♥ 5 4                              ♥ V B</p> <p>♠ 9 8 7 ♥ H 6</p> <p>Je zit als zuid in een ♠-<b>contract</b>. Je bent in <b>zuid</b> aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p>Begin met ♠7 naar ♠B. Dan ♥2 naar ♥H en ♠8 naar ♠V.</p> <p>Je wint alle slagen.</p>

<p><b>Spel 4</b></p> <p>♠ V 3 2 ♥ 3</p> <p>♠ A 10 9                      ♠ H 8 7 ♥ H                                      ♥ 2</p> <p>♠ B 6 5 ♥ 5</p> <p>Je zit als zuid in een ♠-contract. <b>Zuid</b> is aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p>Een hele gemene waarmee ook menig ervaren speler de boot ingaat ...</p> <p>In deze schoppenkleur kun je alleen een slag winnen als niet jij maar oost of west als eerste die kleur aanspeelt. Speel daarom harten. West is dan de gelukkige winnaar van een slag die hem toch al niet kon ontgaan.</p> <p>Als tegenprestatie moet hij als eerste schoppen aanspelen. Wat west ook speelt, je laat dummy een lage schoppen bijspelen. Succes verzekerd: je wint altijd een schoppenslag.</p> <p>Als je zelf met schoppen begint, win je geen enkele slag!</p>
<p><b>Spel 5</b></p> <p>♠ - ♥ 2 ♦ 4 3 2</p> <p>♠ 3                                      ♠ 4 ♥ -                                      ♥ - ♦ 10 9 8                              ♦ H 6 5</p> <p>♠ A ♥ 3 ♦ A V</p> <p>Je zit zuid en speelt een ♥-contract. <b>Zuid</b> is aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p>Eveneens een situatie die list vereist.</p> <p>Als je begint met een zoektocht naar dreigende verliezers, dreigt alleen ♦V buiten de boot te vallen.</p> <p>Dat kun je voorkomen door vanuit dummy ruiten te spelen naar ♦AV. Legt oost ♦5, dan wint ♦V meteen een slag; legt oost ♦H dan is die slag voor ♦A, gevolgd door ♦V.</p> <p>En hoe kom je in dummy om deze 'ruitensnit' te kunnen nemen?</p> <p>Door te beginnen met ♠A, die troef je in dummy! Gevolgd door de 'snit op ♦H'.</p>
<p><b>Spel 6</b></p> <p>♠ - ♥ 4 3 2 ♦ A</p> <p>♠ H V                                      ♠ B 10 9 ♥ A H                                      ♥ V ♦ -    ♦ -</p> <p>♠ A ♥ - ♦ H V B</p> <p>Je zit zuid en speelt een SA-contract. <b>Zuid</b> is aan slag. Hoe win je de meeste slagen?</p>	<p>Ook met deze kaarten is het - vooral voor zuinige Hollanders - moeilijk om het beste speelplan te vinden.</p> <p>Begin met ♠A en laat dummy ♦A bijspelen! Dan win je daarna probleemloos de laatste drie ruitenslagen.</p> <p>Bewaar je ♦A, dan wint ♦A de tweede slag, en west de laatste twee hartenslagen.</p>