



## De belangrijkste weetjes

- 5 speelsoorten van laag naar hoog: ♣, ♦, ♥, ♠, Sans
- rangorde: Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2
- plaatjespunten: Aas = 4, Heer = 3, Vrouw = 2, Boer = 1
- maak als leider alleen een kleur troef als je er samen met de dummy minstens **acht** kaarten van hebt. Geen **fit**? Speel dan Sans.

## Regels Minibridge:

- na het delen en sorteren noemt iedere speler haar/zijn plaatjespunten en wordt vastgesteld wie de leider is
- de dummy legt de kaarten open; de leider bepaalt welke kleur troef wordt, of dat er Sans (= SA = sans atout = zonder troef) gespeeld wordt
- met z'n vieren wordt vastgesteld hoeveel slagen de leider moet maken volgens dit 'voorlopige' schema:

Speelsoort SA	
punten	slagen
21 / 22	7
23 / 24	8
25 / 26 / 27	9
28+	10

Speelsoort ♣♦♥♠	
punten	slagen
21	7
22 / 23	8
24	9
25+	10

- de speler links van de leider speelt daarna de eerste kaart
- bekennen moet
- de hoogste kaart in de uitkomstkleur wint de slag, behalve als er wordt ingetroefd
- als je niet kunt bekennen, mag je introeven, maar introeven is niet verplicht
- de speler die de slag wint speelt de eerste kaart van de volgende slag
- na elke gespeelde slag worden de vier kaarten omgedraaid; de beeldzijde is dan niet meer zichtbaar
- elke speler van het paar dat de slag gewonnen heeft legt de kaart verticaal voor zich
- de anderen leggen hun kaart horizontaal
- nadat de laatste kaart gespeeld is, wordt gezamenlijk vastgesteld hoeveel slagen gemaakt zijn door het spelende paar



## Uitkomstafspraken:

De uitkomstkaart is belangrijk voor het verloop van het spel:

- hoogste van een serie
- kleintje belooft een plaatje
- middenkaart wijst af

## Tips voor de leider:

- ga, in een troefcontract, zodra je aan slag komt, (bijna altijd) eerst troeftrekken
- tel steeds hoeveel troeven nog bij de tegenpartij zitten
- stop met troeftrekken als ze óp zijn bij de tegenpartij
- voor de manche heb je samen meestal minstens 25 plaatjespunten nodig
- om een troef-manche te spelen heb je een fit nodig
- wel voldoende plaatjespunten, maar geen fit? Speel dan 3SA
- de mooiste manches zijn 4♥ of 4♠  
tweede keus is 3SA  
de lastigste manches zijn 5♣ of 5♦

## Scorepunten:

Scorepunten voor je contract:			
contract	contractpunten	premie	totaal score
1♣ / 1♦	20	50	70
1♥ / 1♠	30	50	80
1SA	40	50	90
2♣ / 2♦	2 x 20	50	90
2♥ / 2♠	2 x 30	50	110
2SA	40 + 30	50	120
3♣ / 3♦	3 x 20	50	110
3♥ / 3♠	3 x 30	50	140
<b>3SA</b>	<b>40 + 2 x 30</b>	<b>300</b>	<b>400</b>
4♣ / 4♦	4 x 20	50	130
<b>4♥ / 4♠</b>	<b>4 x 30</b>	<b>300</b>	<b>420</b>
<b>5♣ / 5♦</b>	<b>5 x 20</b>	<b>300</b>	<b>400</b>

Voor elke slag extra (= up-slag):	
♣ / ♦	20
♥ / ♠ / SA	30
Te weinig slagen?	
per down-slag	-50