



Regels Startersbridge:

- Na het delen en sorteren noemt iedere speler haar/zijn plaatjespunten en wordt vastgesteld welk paar gaat spelen
- Daarna gaat dit paar op zoek naar een fit door vraag en antwoord
 - Is er een fit, dan is de troefkleur gevonden
 - Is er een fit in een lage kleur gevonden, onderzoek dan toch of er ook een fit in een hoge kleur is
- Als de troefkleur gevonden is, dan is zij/hij met de meeste kaarten in deze kleur de leider
 - Is het aantal kaarten gelijk, dan is degene met de meeste punten leider
- Is er geen fit, dan wordt Sans Atout gespeeld
- Als het paar manchepunten heeft, dan wordt een manchecontract gespeeld
- De speler links van de leider komt uit en pas nu gaat de dummy open
- Wordt er troef gespeeld, dan legt de dummy de troeven aan de rechterkant
- STOP! De leider maakt nu eerst een speelplan



- S = Sta stil bij de situatie
 - Hoeveel slagen moet ik maken?
 - Wat betekent de uitkomst?
 - T = Tel de vaste slagen
 - Welke slagen haal ik altijd?
 - Welke slagen dreig ik te verliezen?
 - O = Ontwerp een plan
 - Hoeveel troeven heeft de tegenpartij?
 - Moet ik eerst troeftrekken?
 - Kan ik een lange kleur vrijspelen?
 - P = Pas je plan toe
-
- Nadat de laatste kaart gespeeld is, wordt gezamenlijk vastgesteld hoeveel slagen gehaald zijn en of het contract gemaakt is
 - Tenslotte wordt uitgerekend wat de score op dit spel is voor N-Z en voor O-W

Veel succes en plezier!