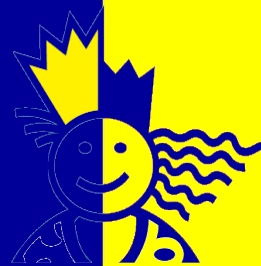


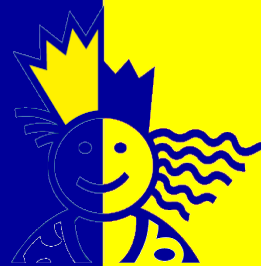
Minibridge

WELKOM!



Les 1A

SLAGEN MAKEN



Kleuren

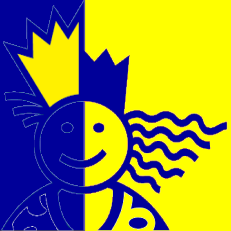
- Bij bridge praten we over 4 kleuren:

♠ = schoppen

♥ = harten

♦ = ruiten

♣ = klaveren



Kaartvolgorde

- Kaarten:

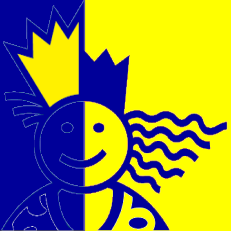
A = Aas H = Heer V = Vrouw B = Boer

A = Ace K = King Q = Queen J = Jack

- De kaarten van hoog naar laag:

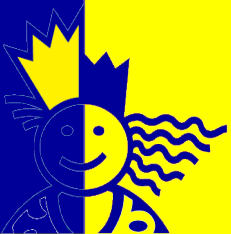
A H V B 10 9 8 7 6 5 4 3 2

A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2



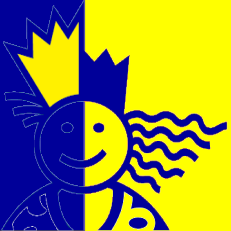
Delen

- De **dealer** (deler) deelt de kaarten.
- Je start met delen bij de speler links van je.
- Je deelt de kaarten een voor een met de klok mee.

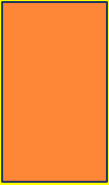



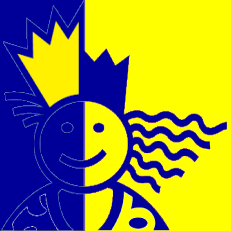
1^e slag spelen

- **Uitkomen:**
De speler links van de dealer speelt zijn kaart.
Leg de kaart vlak voor je open op tafel neer.
- De andere spelers spelen om de beurt hun kaart.
- Slag winnen:
De hoogste kaart wint de slag.



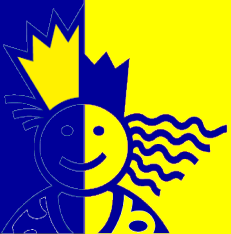
Slag dichtleggen

- Dan legt iedereen de slag voor zichzelf dicht
- Staande slagen zijn gewonnen 
- Liggende slagen zijn verloren 



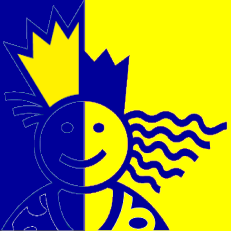
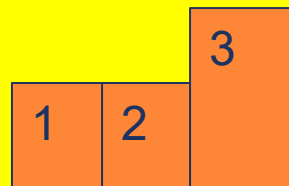
Deel meer kaarten uit

- **Uitkomen:**
De speler links van de dealer kiest een kaart.
Leg die kaart vlak voor je open op tafel neer
- **Slag winnen:**
De hoogste kaart van de uitgekomen kleur
wint de slag.
- Leg de slag dicht, houd hem bij je



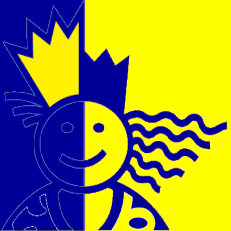
Volgende slagen

- De speler die de vorige slag gewonnen heeft mag **uitkomen** in de volgende slag.
- Leg de slagen van links naar rechts



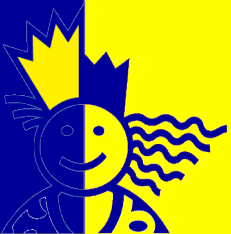
Met meer kleuren spelen

- De hoogste kaart in de **uitgekomen kleur** wint de slag!
- Als een speler uitkomt in een slag spelen de andere spelers ook die kleur
- Heb je de gespeelde kleur niet, dan kun je de slag niet winnen!
Speel dan maar een lage kaart van een andere kleur.



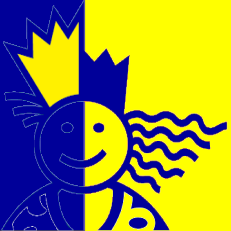
Met meer kleuren spelen

- Als de 1e speler in de slag een ♠ kaart speelt, moeten de andere spelers ook ♠ spelen als ze die nog hebben.
Ook als ze de slag gaan verliezen.
Dat heet kleur bekennen.
- Je mag dus niet zelf kiezen welke kleur je bijspeelt. **Kleur bekennen moet!**



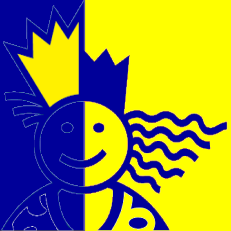
Meer kaarten en kleuren

- Je krijgt steeds meer kaarten.
- In totaal zijn er 4×13 kaarten, 52 in het spel.
- Als je een heel pakje deelt, krijgt iedere speler 13 kaarten.
- Dan kan je lastig zien of je kunt bekennen.
- We gaan dus iedere keer de kaarten sorteren.

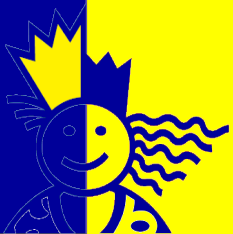


Sorteren van kaarten en kleuren

- Pak ze 1 voor 1 op en zet ze goed in je hand.
- Kaarten **sorteren op kleur** ♠ ♥ ♣ ♦.
- **Volgorde:** zet de kaarten van hoog naar laag
- Zet de **twee rode of twee zwarte** kleuren niet naast elkaar

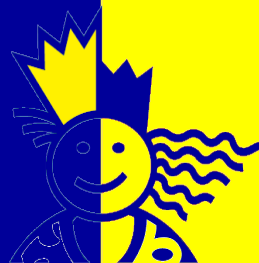


Netjes gesorteerd



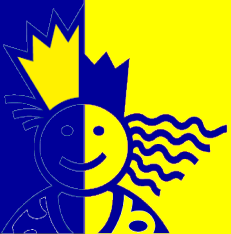
Les 1B

SAMENSPELEN



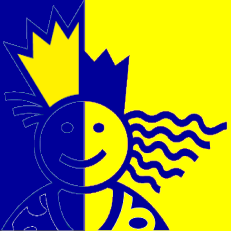
Teamsport

- Samen met je partner vorm je een paar.
 - Noord speelt met zuid (NZ)
 - Oost speelt met west (OW)
- Noord en Zuid spelen tegen Oost en West.

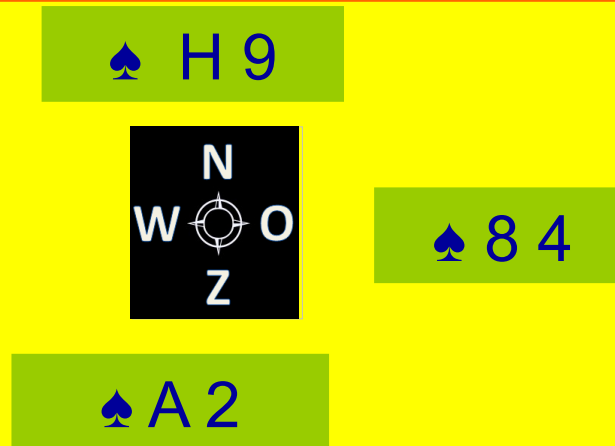


Samen slagen maken

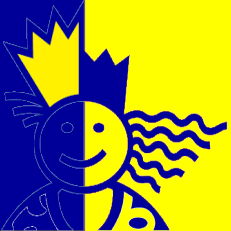
- Probeer **samen** zoveel mogelijk slagen te maken.
- **Zijn** slag is ook **jouw** slag.
- Als je partner de slag wint, win jij hem ook.
- Je gaat dus goed opletten of je je hoge kaarten moet spelen of deze nog even kunt bewaren.



Samen slagen maken

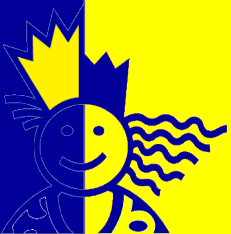
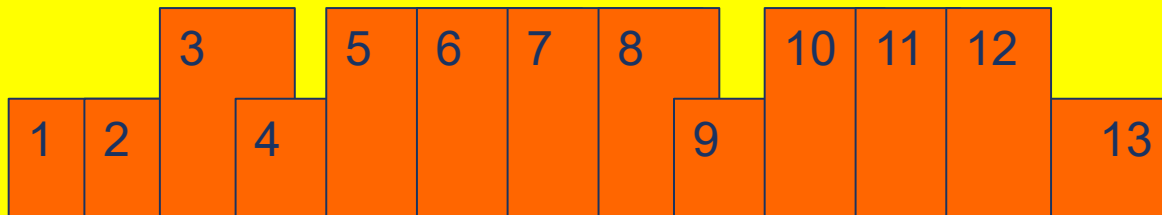


- Noord speelt de ♠ Heer, partner Zuid hoeft niet te winnen met ♠ Aas, ze hebben samen de slag al gewonnen.
- Later kunnen ze samen nog een slag winnen met de ♠ Aas !



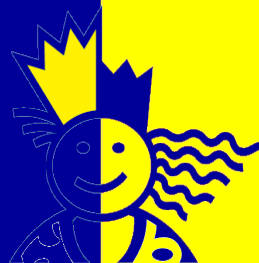
Einde van een spel

- Iedereen legt de slagen voor zichzelf dicht
- Maak een rijtje, begin links van je in de hoek
- Als iedereen het eens is over de slagen van NZ en OW is het spel afgelopen

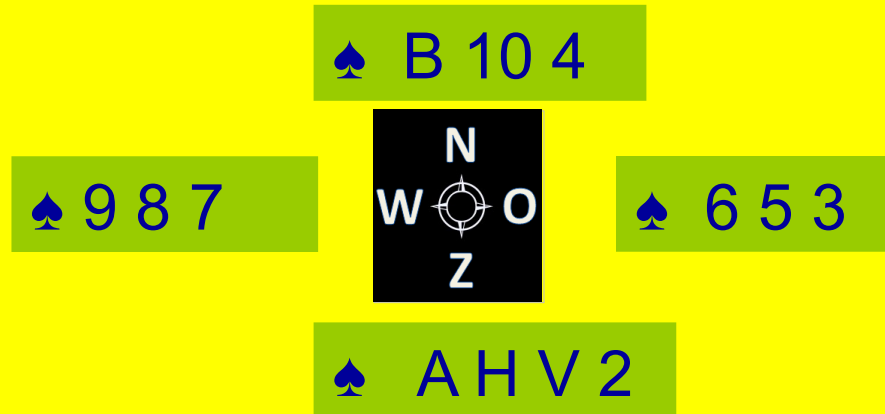


Les 2A

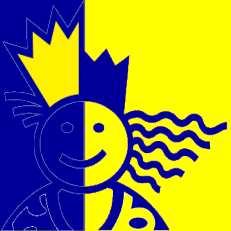
LANGE KLEUREN



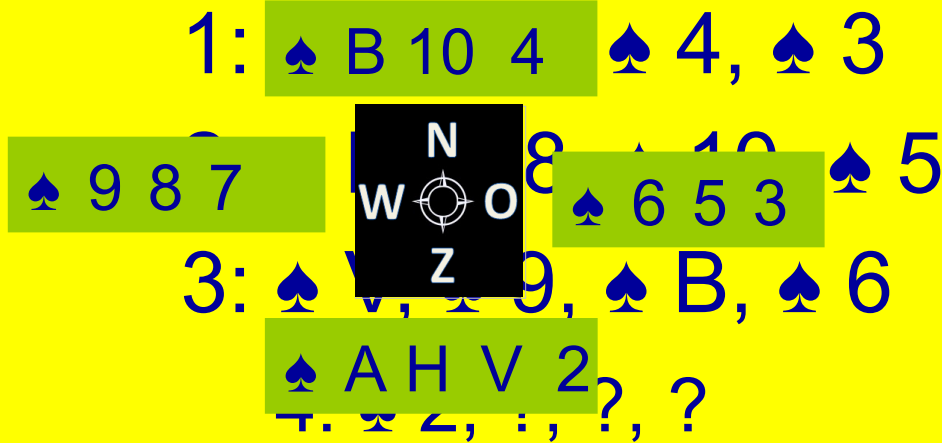
Lange kleur van een speler



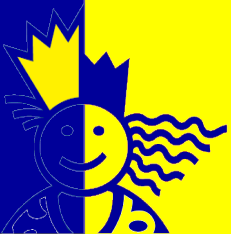
- Zuid heeft 4 kaarten in de ♠, de andere spelers maar 3.
- Heb je 4 of meer kaarten van een soort dan noem je dat een lange kleur



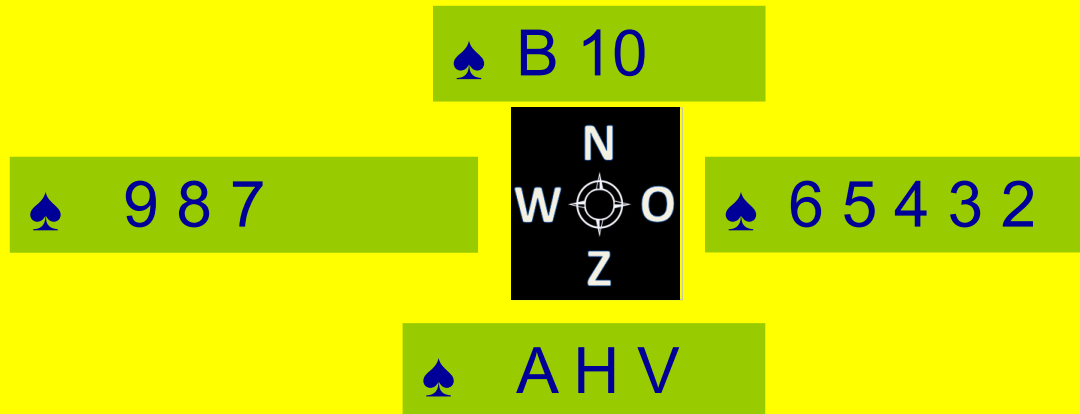
Lange kleur van een speler



- Iedereen moet 3 rondjes ♠ bekennen, zuid begint
- Dan heeft alleen Zuid nog een ♠ kaart
De ♠ 2 is dan de hoogste ♠ en wint de slag
als Zuid hem nu speelt



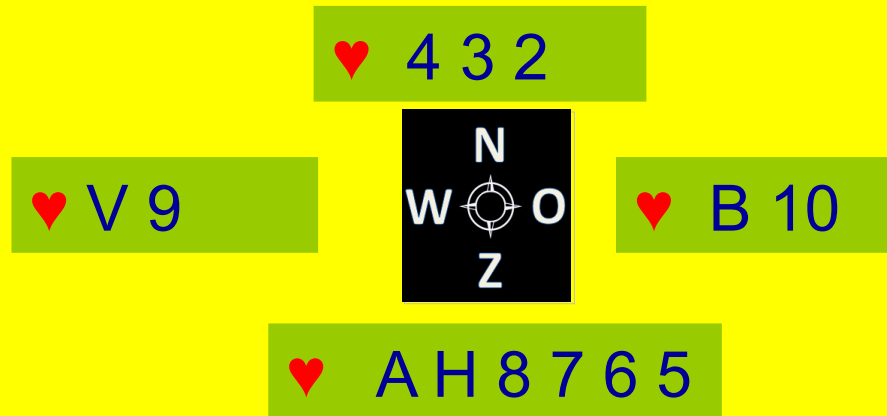
Lange kleur van een paar



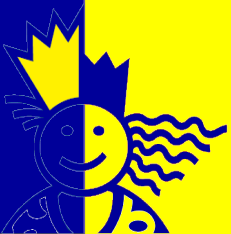
- Wie heeft de langste ♠ kleur?
- Hoeveel slagen maken NZ in de ♠ kleur?
- 1: ♠ A, ♠ 7, ♠ 10, ♠ 2
- 2: ♠ H, ♠ 8, ♠ B, ♠ 3
- 3: ♠ V, ♠ 9, ??, ♠ 4
- Hoeveel slagen kunnen OW in ♠ maken?



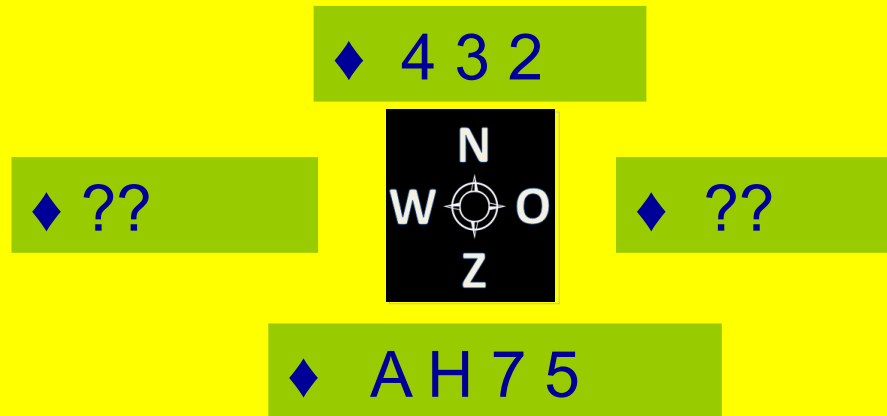
Lange kleur van een speler



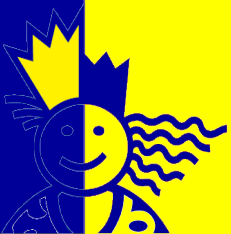
- Hoeveel ♥ kaarten hebben N-Z.
- Hoeveel ♥ kaarten hebben O-W
- Hoeveel slagen kan Zuid in de ♥-kleur maken?



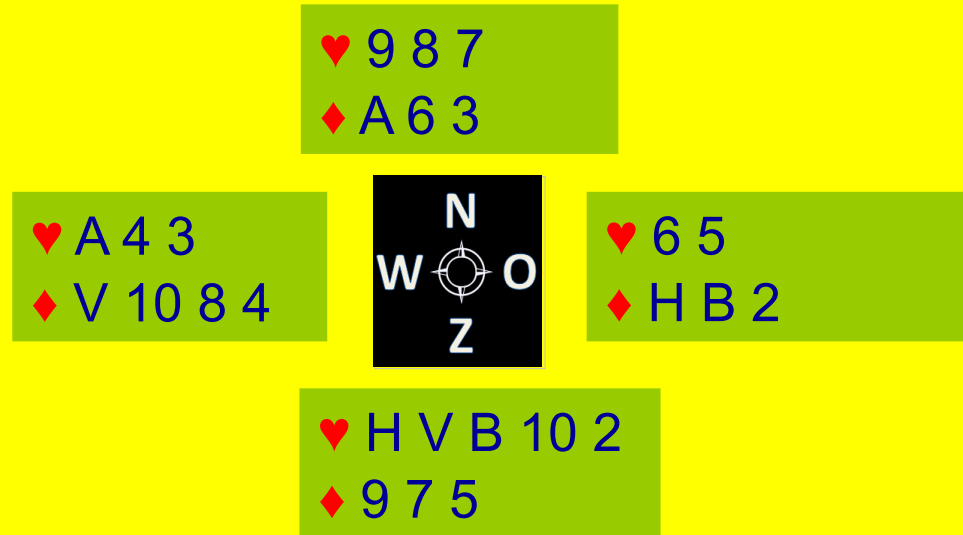
Lange kleur van een speler



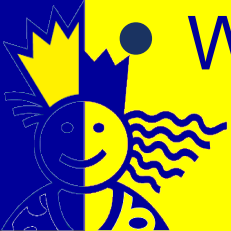
- Reken uit hoeveel ♦-kaarten OW hebben
- Hoeveel slagen kan Zuid in de ♦ kleur maken?



Samenwerken met lange kleuren

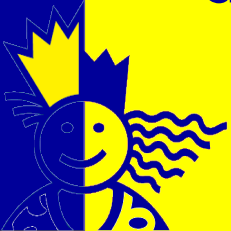


- Zuid begint met de lange ♥ kleur.
De slag wordt gewonnen door: West
- Welke kleur zal West gaan spelen? Waarom?
- Die wordt gewonnen door: Noord
- Wat moet Noord nu doen en waarom?



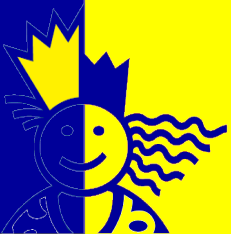
Meer slagen met lange kleuren

- Slagen maken met azen en heren is makkelijk.
- Slagen maken met **lage kaarten** lukt soms ook. Maar daarvoor moet je goed opletten.
- Kijk van welke kleur je 4 of liever nog meer kaarten hebt, de truc is die **lange kleur** zo vaak te spelen dat de tegenspelers die kleur niet meer hebben.



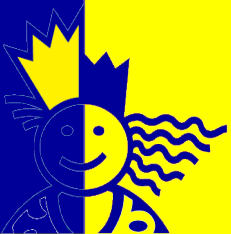
Meer slagen met lange kleuren

- Als de tegenstanders geen kaarten meer hebben in jouw lange kleur, dan heb je de lage kaarten van die kleur **vrijgespeeld**.
- Let goed op de lange kleur van je partner, dan kun je samenwerken!

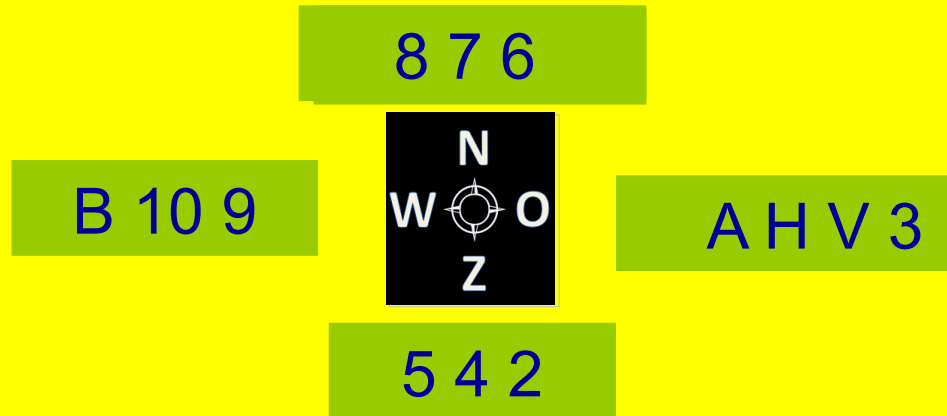


Bridgen is memory spelen

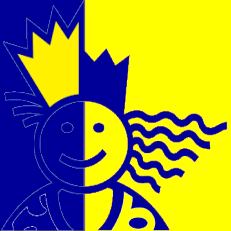
- Wat was de uitkomstkaart?
- Heb je nog een kaart die is vrijgespeeld?
- Let steeds goed op of iedereen bekent.
- Als jij aan slag komt en je hebt de 13e kaart van een kleur, dan win je de slag, ook al is het de 2.



Tafelpuzzel B 2.1 (facultatief)



- Wie kan de meeste slagen maken?
- Als je allemaal zo'n kleur hebt als oost, maak je dan allemaal 4 slagen?
- Hoe komt dat?
- Maakt het uit of je mag beginnen met spelen?



Tafelpuzzel B 2.2 (facultatief)

	♠ 765 ♥ A42 ♦ 1098 ♣ HVB4	
♠ 1098 ♥ 765 ♦ HVB3 ♣ A32	N W ⊙ O Z	♠ A42 ♥ HVB3 ♦ 765 ♣ 1098
	♠ HVB3 ♥ 1098 ♦ A42 ♣ 765	

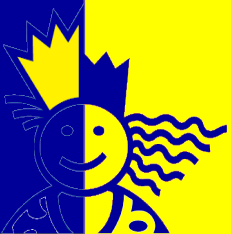
Oost mag beginnen.

In welke kleur kan Oost slagen winnen?

In welke kleur kan Zuid slagen winnen?

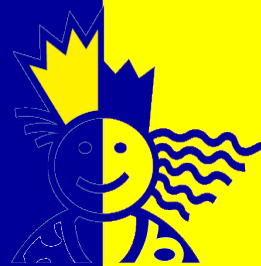
In welke kleur kan West slagen winnen?
 In welke kleur kan Noord slagen winnen?

Als je een lange kleur hebt, maar niet de hoogste kaart, moet eerst de hoge kaart er uit, daarna moet je weer aan slag komen!



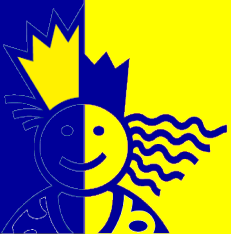
Les 2B

**UITKOMST
AFSPRAKEN**



Uitkomen is belangrijk!

- Je hebt geoefend en gepuzzeld.
- De uitkomstkaart is belangrijk voor het verloop van het spel.
- De goede uitkomst kiezen is niet altijd makkelijk.



Uitkomen is een belangrijke keuze

- Slagen maken met azen en heren is erg makkelijk. Zeker als je een mooi rijtje hebt.

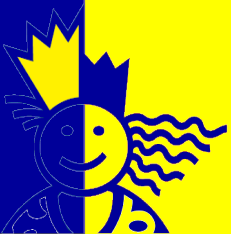
♠ A H V 2

- Dat lukt bijna altijd.

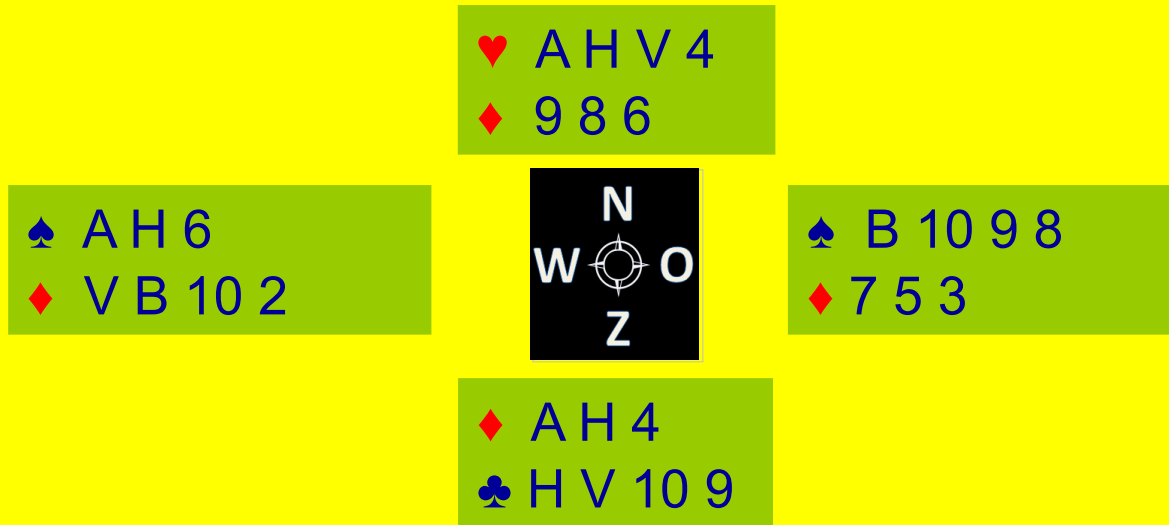
Je speelt gewoon die **Serie** af.

Een serie is een rijtje kaarten achter elkaar.

Maar: Je hebt niet altijd de hoogste kaarten!



Een serie is een mooie uitkomst

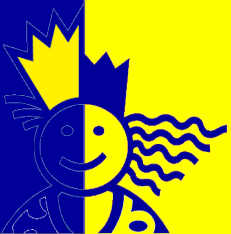


West heeft een serie in ♦

Noord heeft een serie in ♥

Oost heeft een serie in ♠

Zuid heeft een gebroken serie in ♣

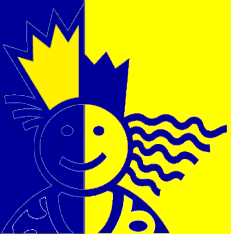


Start met een serie als je die hebt



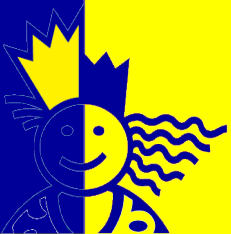
♥ V B 10 8 3

- Je hebt nu een serie, de 2 hoogste kaarten niet
- Die moeten er eerst uit worden gespeeld
- Met welke kaart ga je beginnen?
- Lukt het wegspeelen van de ♥ A en ♥ H met ♥ 3?
- Het lukt wel met de ♥ V en de ♥ B!
- **START MET DE HOOGSTE VAN EEN SERIE!**



Speel de hoge kaarten weg

- Speel steeds je langste kleur als je aan slag komt,
- ook als je van die kleur niet de aas en de koning hebt!
- Je offert soms 1 of 2 plaatjes op
- Als je maar vaak genoeg die kleur gaat spelen, kun je later met lagere kaarten een slag maken.

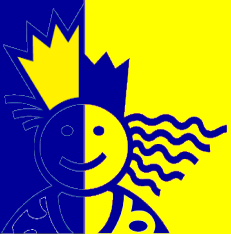


Uitkomstafpraak 1

- Begin met de hoogste kaart van een serie!

Voordelen:

- Je speelt hoge kaarten van je tegenstanders weg
- Je partner weet dat je hoge kaarten hebt in deze lange kleur.



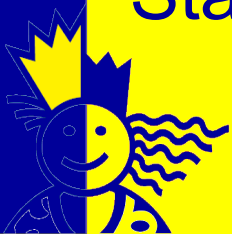
Geen serie, wel een mooie kaart.



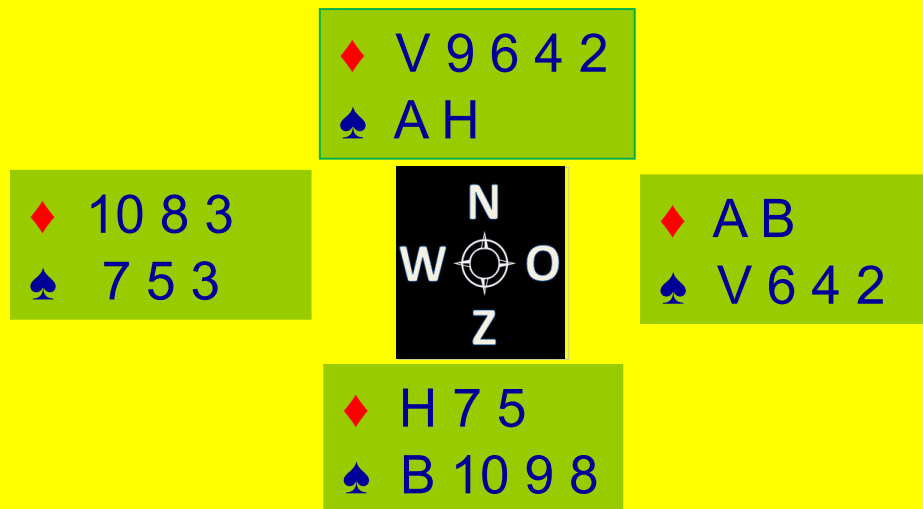
♥ V 9 6 4 2

- Je hebt nu weinig hoge kaarten, geen serie!
- Toch wil je slagen maken met de V / lange kleur.
- Met welke kaart ga je beginnen?
- Wie begint met de ♥V ? Wie met een lage ♥ ?

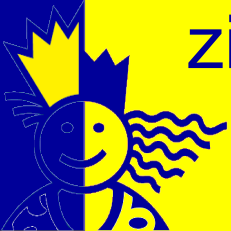
Misschien kan partner je helpen, begin voorzichtig!
Je partner weet toch dat het jouw goede kleur is.
Start met een KLEINTJE BELOOFT een PLAATJE!



Geen serie in de lange kleur



- Noord heeft zelf geen serie om de ♦ A en de ♦ H weg te spelen
- Noord begint voorzichtig met de ♦ 2 en kijkt wat de partner en de tegenspelers spelen
- Als Noord later aan slag komt met ♠ A en ♠ H , zijn de ♦ kaarten vrij

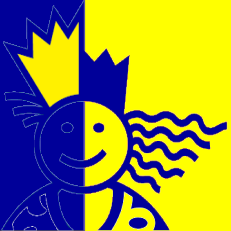


Uitkomstafpraak 2

- Zonder serie maar wel een honneur:
begin met een lage kaart!
Een kleintje belooft een plaatje.

Voordelen:

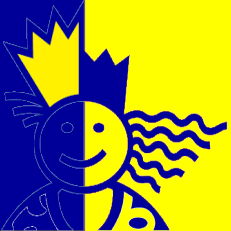
- Je partner weet dat je iets wil met die kleur
- Je partner gaat je helpen de hoge kaarten weg te spelen. Hij offert zo nodig een plaatje op.



Met welke kaart kom je uit? 3

♠ 9 8 7 6
♥ B 9 6
♦ 10 8 7
♣ B 5 4

- Kun je hier een slag mee winnen?
Waarschijnlijk niet.
- Je hebt wel een serie
maar die maakt weinig kans
- Je hebt wel honneurs
maar die maken weinig kans

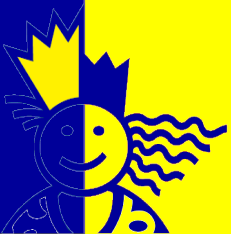


Uitkomstafpraak 3

- Begin met de hoogste middenkaart, dit is een **Ik beloof niks kaart**

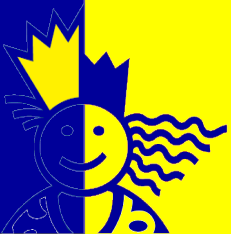
Voordelen:

- Je partner weet dat je geen serie hebt in deze lange kleur.
- Je partner weet dat je geen plaatje hebt die een slag zou kunnen gaan winnen



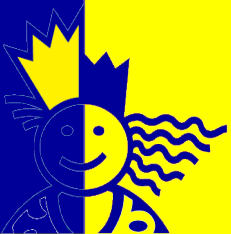
Uitkomstafspraken 1, 2 en 3!

1. Begin met de hoogste kaart van een serie!
Meer plaatjes achter elkaar.
2. Begin met een kleintje belooft een plaatje!
Zonder serie maar wel een honneur.
3. Begin met een top van niks kaart!
Je vertelt dat je geen serie hebt
en ook geen honneur die een kans maakt.



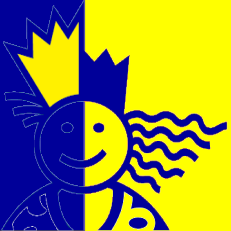
Kleur van je partner onthouden

- Slagen maken met je lange kleur lukt niet altijd meteen.
Dan moet je goed samenwerken!
- Kijk en onthoud met welke kleur en kaart je partner uitkomt.
Hij zal vast iets willen vrijspelen!
Misschien kun je elkaar helpen.



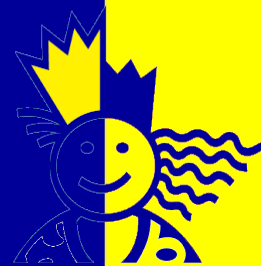
Uitkomst: samenwerken als wapen

1. Partner begon met de hoogste van een serie.
→ **Speel de uitkomstkleur van je partner terug.**
2. Partner start met 'kleintje en belooft plaatje',
speel dan je hoogste kaart in die kleur bij, om
zijn plaatje vrij te spelen:
→ **Derde man doet wat hij kan!**
3. Partner begon met een top van niks kaart.
→ **Probeer je eigen lange kleur vrij te spelen.**



Les 3

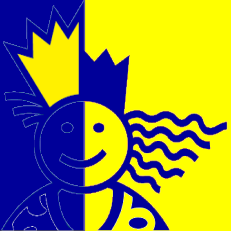
SCOREPUNTEN OPSCHRIJVEN SCOREFORMULIER 1



Aantal te maken slagen

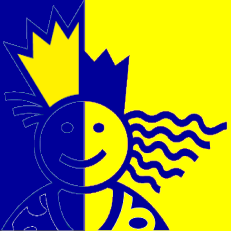
- Aantal slagen dat in ieder spel gemaakt kan worden: 13
- Aantal kaarten dat iedere speler ieder spel krijgt: 13
- Als je goed speelt met je partner, dan haal je de meeste slagen.
- De meerderheid van het aantal slagen is: 7

Afspraak: je probeert 7 of meer slagen te halen.
Een afspraak noemen we ook wel **een contract**.



Score uitrekenen

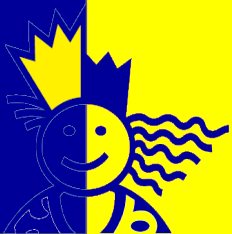
- De eerste 6 slagen die je maakt scoren niet.
Dit noemen we basisslagen.
- De 7e slag en hoger noemen we **contractslagen**.
Iedere contractslag scoort **30 punten**.



Scorekaart 1

Minibridge scorekaart 1 – slagen maken

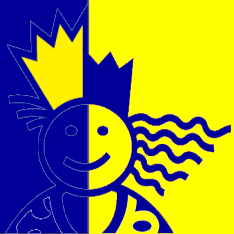
paar	richting						te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	score			
	NZ	OW	B	C	NZ	OW									
	1.							6+	1						
2.							6+	1							
3.							6+	1							
4.							6+	1							
5.							6+	1							
6.							6+	1							
7.							6+	1							
8.							6+	1							



Scorekaart 1

Minibridge scorekaart 1 – slagen maken

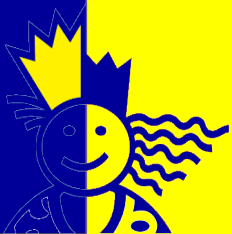
paar	richting		te maken slagen				resultaat	slagen die scoren	punten score	score	
	NZ	OW	B	C	NZ	OW					
	Hans	X		6+	1	7	1	+30	+30		
2.			6+	1							
3.			6+	1							
4.			6+	1							
5.			6+	1							



Scorekaart 1

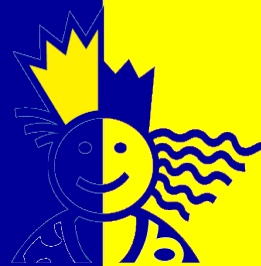
Minibridge scorekaart 1 – slagen maken

paar	richting						te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	score	
	NZ	OW	B	C	NZ	OW							
	Lars	X		6+	1	9	3	+90	+90				
Sjors	X		6+	1	8	2	+60	+60					
3.			6+	1									
4.			6+	1									
5.			6+	1									



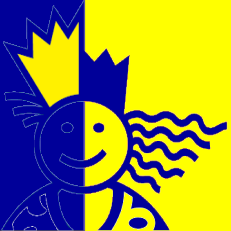
Les 4

PLAATJESPUNTEN, LEIDER EN DUMMY



Plaatjespunten

- Aas = 4
 - Heer = 3
 - Vrouw = 2
 - Boer = 1
-
- Plaatjespunten in **een kleur**: 10
 - Plaatjespunten in het **hele spel**: 40



Hoeveel plaatjespunten tel je?

♠ H V 2

♥ B 6 3 2

♦ A V 6 5

♣ H 3

- Tel de punten per kleur:

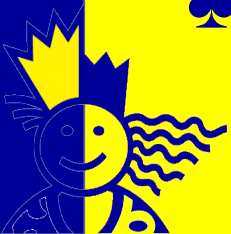
♠ H V = 5

♥ B = 1

♦ AV = 6

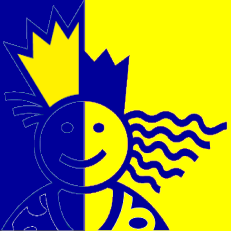
♣ H = 3

Het totaal aantal
plaatjespunten
van deze speler is: 15



Tellen plaatjespunten

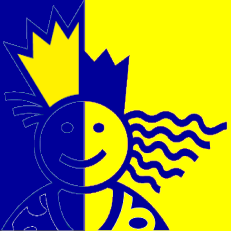
- Tel de **plaatjespunten** in je hand.
- **De dealer** vertelt als **eerste** hoeveel plaatjespunten hij heeft
- Vertel **om de beurt**, met de klok mee hoeveel plaatjespunten je hebt.
- **Controleer samen:**
Is het totale aantal plaatjespunten 40?



Spelen of tegenspelen?

Meerderheid aan punten van totaal 40:
21<->19

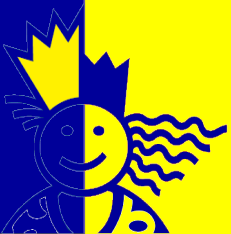
- **Spelende paar:**
Het paar dat samen de meeste plaatjespunten heeft
- **Tegenspelende paar:**
Het andere paar wordt het tegenspelende paar.
We zeggen ook wel “de tegenspelers”



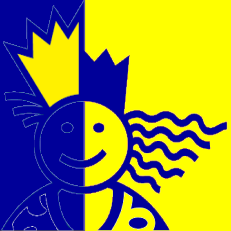
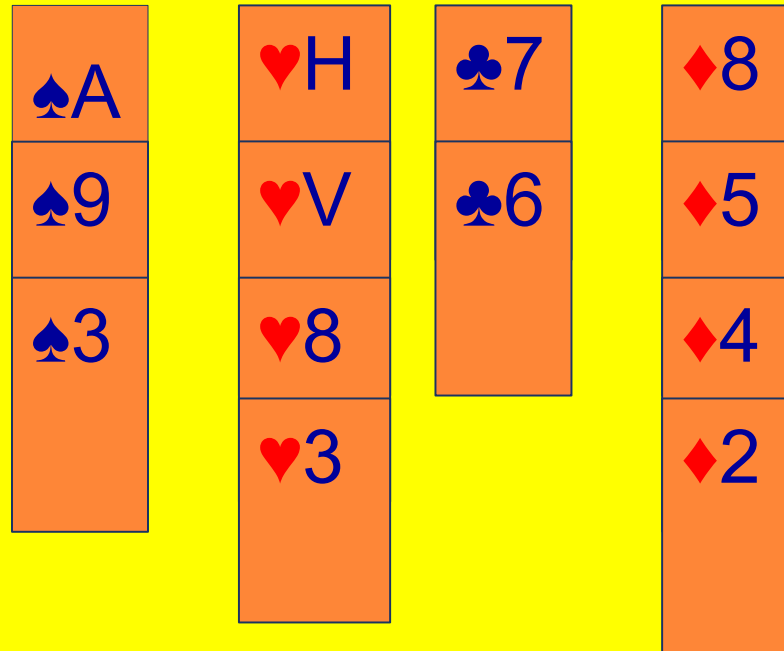
Leider en dummy

Het spelende paar:

- **Leider:**
de speler met de meeste plaatjespunten.
- **Dummy:**
partner van de leider.

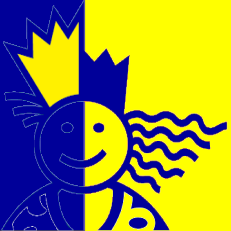


Dummy legt kaarten op tafel



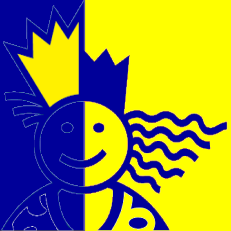
Aantal te maken slagen

- Leider en dummy hebben de meerderheid van de plaatjespunten!
- Nieuwe Afspraak:
Ze **moeten** de meerderheid aan slagen halen
De meerderheid in het aantal slagen is $6 + 1$
- Dan pas kan de leider punten gaan scoren
- Niet genoeg slagen?
Dan is de leider down gespeeld!



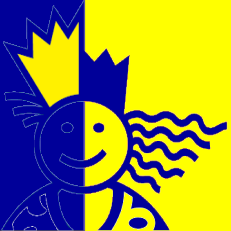
Tegenstander mag uitkomst kiezen

- **Uitkomen:**
De speler links van de leider mag uitkomen in de 1^e slag. De tegenstander mag dus kiezen!
- **De leider** zegt steeds welke kaart de dummy bij moet spelen.
- **De dummy** mag alleen maar luisteren en speelt steeds de kaart die de leider noemt.



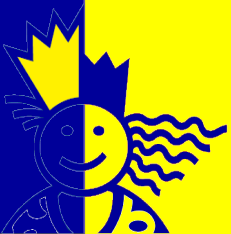
Doel van de Leider

- Zoveel mogelijk slagen maken, met alle kaarten van zichzelf en dummy **samen**
- **13 = (6) + (6 + 1)**
- De leider moet het contract halen
- Iedere slag boven de 6 is een contractslag
- **Hoe meer slagen de leider haalt, hoe meer punten hij scoort!**



Contract halen = punten scoren

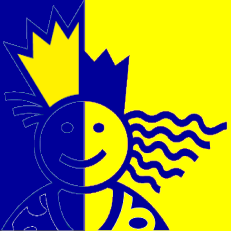
- De leider krijgt **pluspunten** voor iedere contractslag boven de 6.
- Als de leider niet genoeg slagen maakt (6 of minder) is hij **down**.
Dan krijgt hij **minpunten**.



Scoreberekening

- a. de leider maakt genoeg slagen (meer dan 6).
→ 30 pluspunten per contractslag

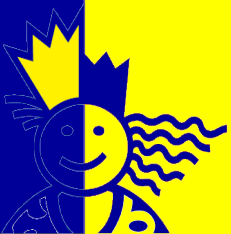
- b. De leider maakt niet genoeg slagen.
→ - 50 punten per downslag



Scorekaart 1

Minibridge scorekaart 1 – slagen maken

paar	richting		te maken slagen				resultaat	slagen die scoren	punten score	score	
	NZ	OW	B	C	NZ	OW					
Loes		X	6+	1	8	2	+60		+60		
2.			6+	1							
Lotte		X	6+	1	5	-2	-100		-100		
4.			6+	1							
5.			6+	1							



Voorbeelden

- **Voorbeeld 1**

De leider maakt 10 slagen:

6 basisslagen, 4 contractslagen

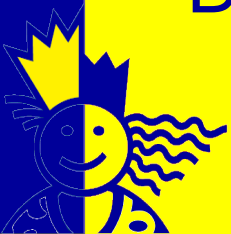
Hij scoort daarmee + 120 punten (4 x 30)

- **Voorbeeld 2**

De leider maakt 5 slagen

Hij moest minstens 7 slagen maken,
dus twee te weinig. Dit zijn 2 downslagen.

De leider scoort -100 punten (2 x -50)



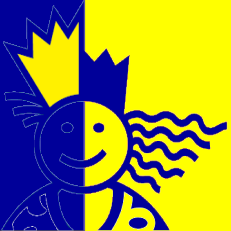
Samenvatting

- **Plaatjespunten tellen.**

De dealer vertelt plaatjespunten, daarna de rest **om de beurt**.

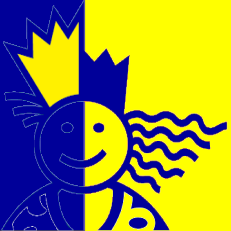
Controleer: is het **totaal 40**?

- **Het spelende paar** heeft samen de meeste plaatjespunten. Het andere paar wordt tegenspelers.
- De **leider** heeft de meeste plaatjespunten, partner wordt dummy.



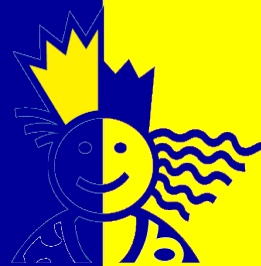
Samenvatting

- **Dummy** legt de kaarten open op tafel (hoog naar laag).
- **Uitkomen:** links van de leider.
- Leider moet meer dan 6 slagen maken, anders gaat hij **down**.
- **Noteer de score:**
Heeft de leider genoeg slagen?
Ja → **30 punten** per gewonnen slag.
Nee → **-50 punten** per downslag



Les 5a

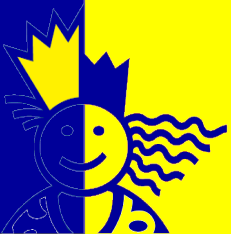
TROEF



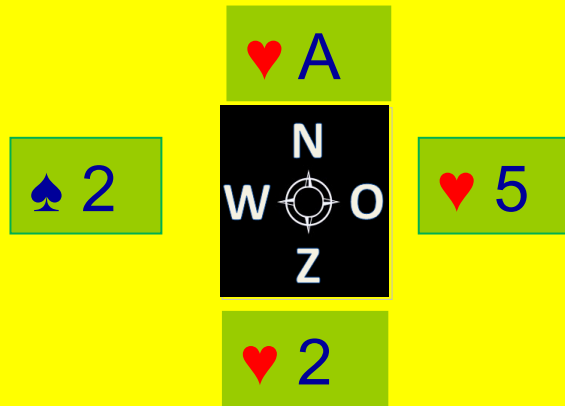
Troef

Wat is troef?

- Een troefkleur is een **superkleur**.
- Alle kaarten van die troefkleur zijn **hoger** dan alle andere kaarten.



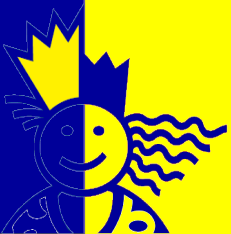
Troef tijdens het spelen



- Noord komt uit met ♥ A
- Wie wint de slag?
- West komt uit met ♠ 2
- Wie wint de slag?

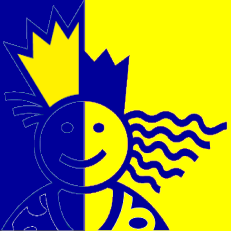
Stel de superkleur in dit spel is ♠

Noord komt uit met ♥ A, wie wint dan de slag?

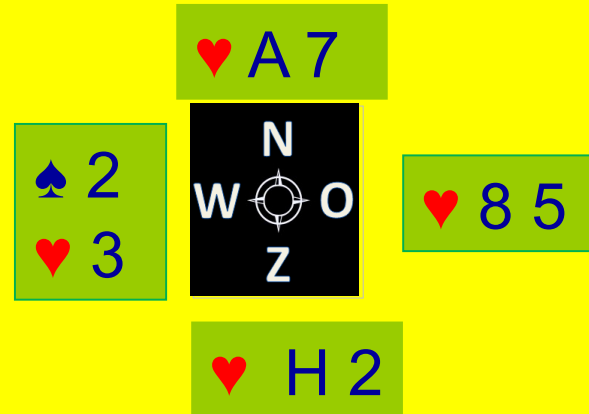


Wie wint de slag?

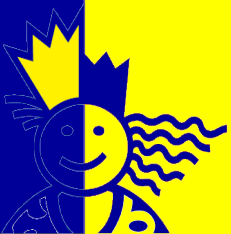
- Zonder troefkaarten wint de hoogste kaart van de uitgekomen kleur de slag.
- Met **een of meer troeven** in de slag wint de hoogste troef.
- Maar: **Bekennen MOET!**
Je mag niet introeven als je nog kunt bekennen.



Bekennen moet!

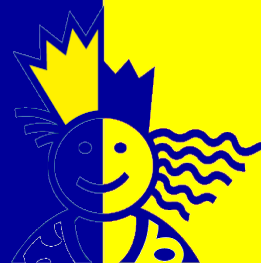


- Stel de superkleur in dit spel is ♠.
- Noord komt uit met ♥ A, wie wint dan de slag?
- Mag West de ♥ A introeven?
Nee West **moet** ♥ 3 bekennen!
- West mag wel de volgende ♥ ronde introeven.



Les 5b

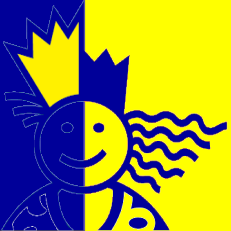
**SPEELSOORT
KIEZEN**



Scorekaart met troef

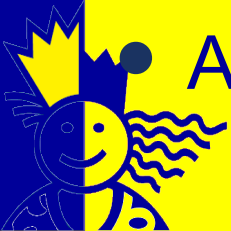
- Er zijn nu 5 speelsoorten om te kiezen:
 - Klaveren ♣ troef
 - Ruiten ♦ troef
 - Harten ♥ troef
 - Schoppen ♠ troef
 - Sans Atout SA (zonder troef)

De Leider kiest de speelsoort, Troef of SA!



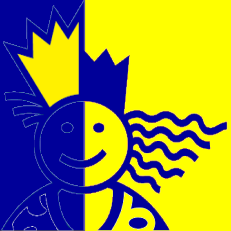
Wanneer maak je een kleur troef

- Met een lange kleur kun je troef spelen.
- Je tegenstanders mogen er niet teveel van hebben
- Kijk wat je samen met de dummy hebt, het wordt jouw superkleur!
- 13-0 12-1 11-2 10-3 9-4 8-5 7-6.....6-7 5-8
- **Om troef te spelen heb je met dummy samen 8 of meer troeven nodig.**
- Anders speel je SA



Troef kiezen is niet verplicht

- Als je **geen 8 of meer kaarten in een kleur** hebt, speel je meestal liever SA.
- De leider zegt **voor het spelen** of hij SA of met troef gaat spelen.
- Als er troef wordt gespeeld legt de dummy de troefkaarten aan zijn rechterkant neer.
- Daarna komt de linkertegenstander uit in de 1e slag.



Speeltips voor de leider

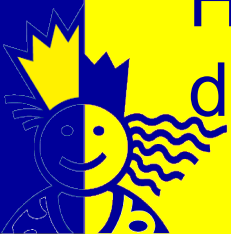
- **Als de leider aan slag is:**
 - * Bij SA: eerst je lange kleur vrijspelen.
 - * Bij troef: eerst **troeftrekken!**

Troeftrekken:

Alle troeven bij de tegenstanders weg spelen.
Dan kunnen ze niet meer aftroeven,
maar jij nog wel

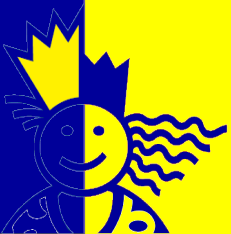
Tel voor je begint:

Hoeveel troeven hebben je tegenstanders
die je eerst weg moet spelen?



Scorekaart 2

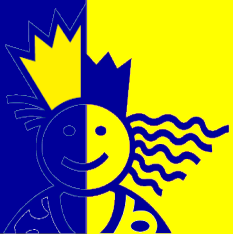
- Na het spelen gebruik je vanaf nu scorekaart 2.
- Kruis aan of je SA gespeeld hebt of de troefkleur die je hebt gekozen.



Scorekaart 2

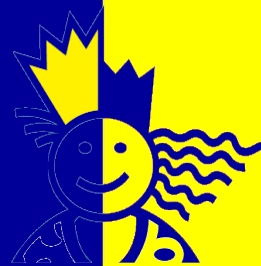
Minibridge scorekaart 2 – leider en dummy en troefkleur

paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	score	
	NZ	OW	30	30	30	30	30	B	C				NZ	OW
	♣	♦	♥	♠	SA									
1.								6+	1					
2.								6+	1					
3.								6+	1					
4.								6+	1					
5.								6+	1					
6.								6+	1					
7.								6+	1					
8.								6+	1					



Les 6a

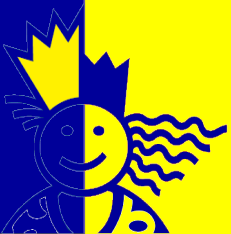
**SCOREBLAD 3
BONUSPUNTEN**



Bonuspunten bij halen contract

Minibridge scorekaart 3 – leider en dummy met contractbonus

paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score	
	NZ	OW	30	30	30	30	30	B	C					NZ	OW
			♣	♦	♥	♠	SA								
1.								6+	1						
2.		X					X	6+	1	8	2	+60	+50		+110
3.								6+	1						
4.								6+	1						
5.		X					X	6+	1	6	-1	-50	0		-50

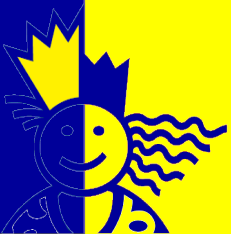


Scorepunten

Bij alle speelsoorten geldt vanaf nu:

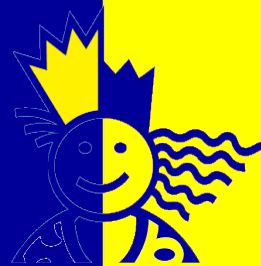
Scoretabel:

- a. De leider maakt genoeg slagen (7 of meer) per contractslag: **30 pluspunten**
- b. De leider krijgt **50 Bonuspunten** voor het halen van het contract
- c. De leider maakt niet genoeg slagen, per downslag: **50 minpunten**



Les 6b

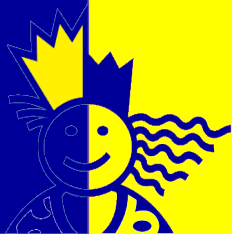
**TEGENSTANDERS
SCOREN OOK**



Eerst score van Leider invullen

Minibridge scorekaart 3 – leider en dummy met contractbonus

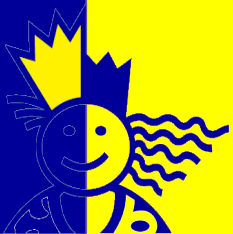
paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score	
	NZ	OW	30	30	30	30	30	B	C					NZ	OW
			♣	♦	♥	♠	SA								
1.								6+	1						
2.								6+	1						
3.								6+	1						
4.								6+	1						
5.		X					X	6+	1	8	2	+60	+50		+110



Eerst score van Leider invullen

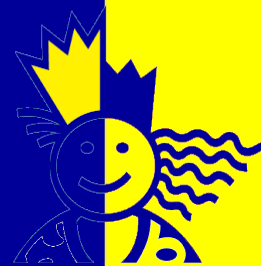
Minibridge scorekaart 3 – leider en dummy met contractbonus

paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score	
	NZ	OW	30	30	30	30	30	B	C					NZ	OW
			♣	♦	♥	♠	SA								
1.	-	5						6+	1					-110	
2.								6+	1						
3.								6+	1						
4.								6+	1						
5.		X					X	6+	1	8	2	+60	+50	+110	



Les 7

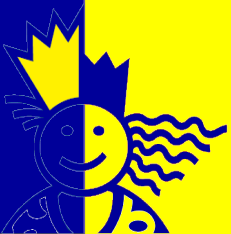
**SCOREBLAD 4
HOGE/LAGE
KLEUREN**



Scorekaart 4

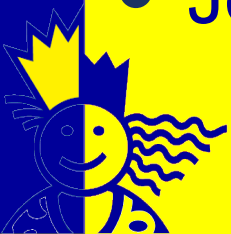
Minibridge scorekaart 4 – lage kleuren, hoge kleuren, sans atout

paar	richting		Speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score			
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10	B	C					NZ	OW		
			♣	♦	♥	♠	SA										
1.								6+	1								
2.								6+	1								
3.								6+	1								
4.								6+	1								
5.								6+	1								



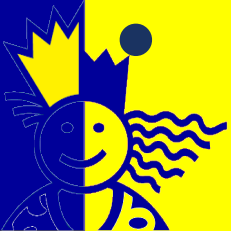
Scoreverschillen speelsoorten

- ♠ en ♥ zijn de **hoge** kleuren.
- ♦ en ♣ zijn de **lage** kleuren.
- SA spelen levert extra punten op
- Hoge kleuren zijn **meer waard** dan lage kleuren.
- Met de hoge kleuren kun je **meer punten** verdienen dan met de lage kleuren.
- De speelsoort SA levert **nog meer** op.
- Je kunt soms dus strategisch kiezen!



Goed kiezen is beter scoren

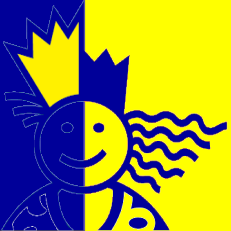
- Speelsoort SA : contractslagen 30
plus nog 10 punten extra
- Speelsoort ♠ en ♥ : contractslagen 30
punten
- Speelsoort ♦ en ♣ : contractslagen 20
punten
- De Leider kiest de speelsoort
voordat het spelen begint.
- Wat kies je als je van 2 kleuren 8 kaarten hebt:
- de speelsoort waar je het beste mee scoort



Slim kiezen van de speelsoort

	♠ H 10 8 5 ♥ 9 2 ♦ 7 6	
In welke kleuren heb je samen 8 kaarten?		
♠ ♥ ♦ ♣	Is de troef laag of hoog of laag?	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ A B 6 3 ♥ A 10 ♦ H V 10 ♣ 9 5 3	
Wat levert het meeste op?		

♠ troef



Slim kiezen van de speelsoort

	♠ H B 8 5 ♥ B 9 ♦ 7 6 ♣ H V B 6 4	
♠ ♥ ♦ ♣	N W ⊙ O Z	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ A 6 4 3 ♥ V 10 ♦ V 10 ♣ A 9 5 3	

Hoeveel kaarten in ♠? 8

Hoeveel kaarten in ♥? 4

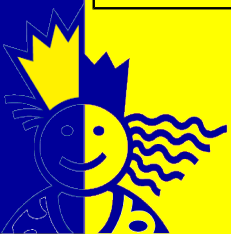
Hoeveel kaarten in ♦? 4

Hoeveel kaarten in ♣? 9 !

Welke kleur is de beste keuze? Toch de ♠ !

Wat doe je met de ♣?

Gewoon ook slagen mee maken!



♠ scoort beter dan ♣

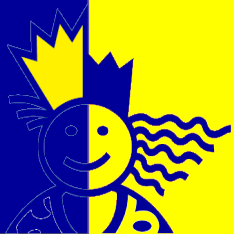
	♠ H B 8 5 ♥ B 9 ♦ 7 6 ♣ H V B 6 4	
♠ ♥ ♦ ♣	N W ⊙ O Z	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ A 6 4 3 ♥ V 10 ♦ V 10 ♣ A 9 5 3	

Stel je maakt met dit spel
8 slagen:

3 ♠ slagen en 5 ♣ slagen

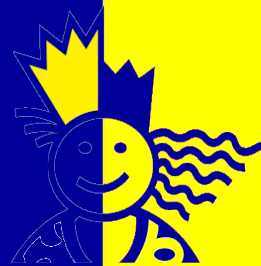
Dat zijn 2 scoreslagen.

Met schoppen troef
levert dat 60 punten op
Met klaveren troef levert
dat maar 40 punten op



Les 8

SLIM KIEZEN VAN DE SPEELSOORT



Kiezen, maar niet down gaan!

	♠ 43 ♥ B86 ♦ H975 ♣ AH83	
♠ ♥ ♦ ♣	N W O Z	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ 7 ♥ HV73 ♦ AVB108 ♣ V74	

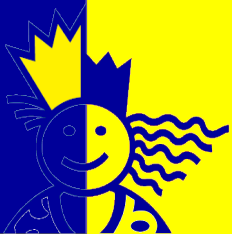
Welke speelsoort zou je kiezen?

Zit er een risico aan de speelsoort van je keuze?

Waar zit hier het minste risico:

Lange ♦ kleur, vaak introeven!

Je maakt vaak extra slagen met een lange kleur en soms kan je aftroeven voor nog extra slagen!



Met een slechte kleur.....

	♠ 43 ♥ B86 ♦ H975 ♣ AH83	
♠ ♥ ♦ ♣	N W O Z	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ 7 ♥ HV73 ♦ AVB108 ♣ V74	

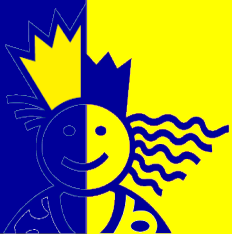
Kun je met dit spel ook SA spelen voor meer punten? **Nee!**

De tegenstanders gaan dan hun lange ♠ kleur spelen

De tegenstanders hebben 10 ♠ kaarten samen!

Je kunt een aanval in de ♠ niet stoppen: je hebt geen plaatjes

Als je een kleur niet kunt verdedigen dan noemen we die kleur **LEK!**



Met een lekke kleur: geen SA spel

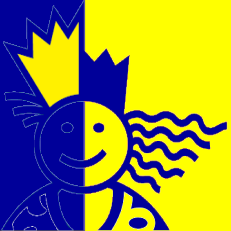
	♠ 43 ♥ B86 ♦ H975 ♣ AH83	
♠ ♥ ♦ ♣	N W O Z	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ 7 ♥ HV73 ♦ AVB108 ♣ V74	

Bij dit spel is je ♠ kleur LEK.


De tegenstanders mogen uitkomen. Ze gaan dan hun lange ♠ kleur spelen !

Je kunt wel SA spelen als je overal genoeg verdediging hebt

Van alle kleuren minstens 1 plaatje en nog liever 2.



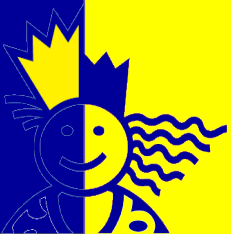
Liever SA dan een lage troefkleur

	♠ H43 ♥ B64 ♦ V975 ♣ AH8	
♠ ♥ ♦ ♣	N W  O Z	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ A7 ♥ AH8 ♦ HB108 ♣ 7432	


Welke troefkleur kun je kiezen als je zuid bent? ♦ **troef**
Is dit een hoge of lage kleur?

Is er een kleur lek? **Nee!**
Kun je dan ook SA kiezen? **Ja!**

9 slagen maken met ♦ = 110 p
10 slagen maken met ♦ = 130 p
9 slagen met SA = **140 p**



Liever een hoge troefkleur dan SA

	♠ H43 ♥ B964 ♦ V975 ♣ AH	
♠ ♥ ♦ ♣		♠ ♥ ♦ ♣
	♠ A7 ♥ AHV8 ♦ HB8 ♣ 7432	

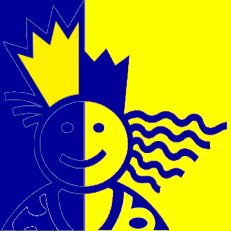
Welke troefkleur kun je kiezen als je zuid bent? ♥ **troef**
Is dit een hoge of lage kleur?

Is er een kleur lek? **Nee!**
Kun je dan ook SA kiezen? **Ja!**

9 slagen maken met ♥ = 140

9 slagen met SA = 150

10 slagen maken met ♥ = 170



Liever een hoge troefkleur dan SA

	♠ H43 ♥ B964 ♦ 9875 ♣ AH	
♠ ♥ ♦ A ♣	N W ○ O Z	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ A7 ♥ AHV8 ♦ HV8 ♣ 7432	

9 slagen maken met ♥ = 140

9 slagen met SA = 150

10 slagen maken met ♥ = 170

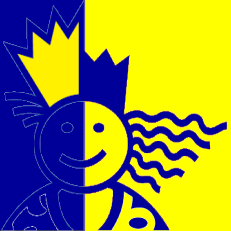
In dit spel maak je 10 slagen met ♥ troef: OW hebben 5 ♥, je moet ongeveer 3x troeftrekken

Je kan 1 ♠ aftroeven in Zuid

Je kan 1 ♣ aftroeven in Noord

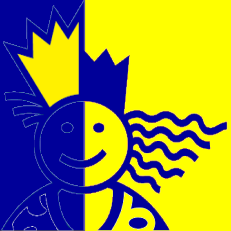
Je verliest ♦ Aas, 1 ♣, 1 ♦

Je kan 9 slagen maken in SA.



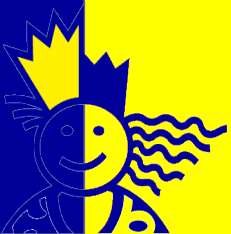
Slim kiezen van de speelsoort

- SA levert wel 10 punten extra op, maar betekent niet altijd de hoogste score
- Lange kleuren leveren vaak extra slagen op. Dat is met troefspelen dus ook het geval! Met de dummy samen dus 8 of meer kaarten
- Met troef maak je soms meer slagen dan met SA. Dat komt omdat je ook nog kan: aftroeven
- Daarom spelen we het liefst een ♥ of ♠ contract.



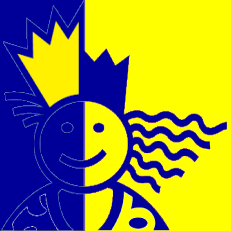
Welke speelsoort kies je?

Samen 8 of meer kaarten in één kleur?	nee	→		speel SA
	ja	in ♥/♠	→	speel ♥/♠
	ja	in ♣/♦	is er een “lek” in andere kleur?	nee
	ja			speel ♣/♦



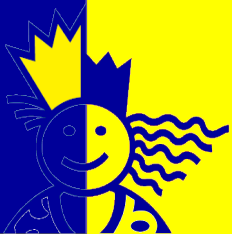
Slim kiezen

- Speel liever een hoge kleur dan SA.
- Aftroeven is makkelijker en levert vaak een extra slag op.
- Speel liever SA dan een lage kleur
Kijk of je geen LEK hebt!



Rekenvoorbeeld: vul verder in

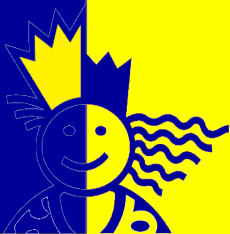
Minibridge scorekaart 4 – lage kleuren, hoge kleuren, sans atout																	
paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score		Spel:	
	20	20	30	30	30 +10	B	C	NZ	OW								
	NZ	OW	♣	♦	♥	♠	SA										
1.		X	X					6+	1	9	3		
2.								6+	1								
3.		X			X			6+	1	9	3		
4.								6+	1								
5.		X				X		6+	1	10	4		
6.								6+	1								
7.		X					X	6+	1	9	3		
8.								6+	1								



Rekenvoorbeeld: antwoorden

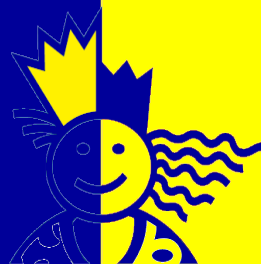
Minibridge scorekaart 4 – lage kleuren, hoge kleuren, sans atout

paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score		Spel:	
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10	B	C					NZ	OW		
			♣	♦	♥	♠	SA										
1.		X	X					6+	1	9	3	+60	+50		+110		
2.								6+	1								
3.		X			X			6+	1	9	3	+90	+50		+140		
4.								6+	1								
5.		X				X		6+	1	10	4	+120	+50		+170		
6.								6+	1								
7.		X					X	6+	1	9	3	+100	+50		+150		
8.								6+	1								



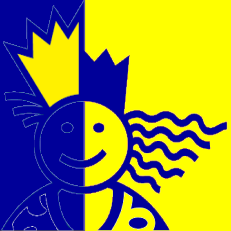
Les 9a

MANCHE



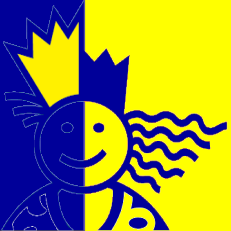
Meer punten scoren!

- Soms heb je al zoveel plaatjespunten dat het een makkie is om veel slagen te halen.
- Dat kan je bij het kiezen van de speelsoort al zien.
- Soms scoor je al boven de 100 punten met de contractslagen.
- En je krijgt ook nog 50 punten bij het halen van het contract.
- Dat schiet lekker op met die punten!



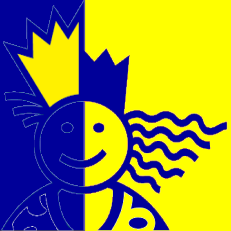
Manche

- Voor een manche moet je zoveel slagen halen, dat je **contractslagen** alleen al 100 punten of meer scoren.
- De leider kan extra premiepunten (300 i.p.v. 50) verdienen als hij **een manche** speelt en maakt.
- Dat klinkt ingewikkeld!



Manche invuloefeningen

- We gaan een aantal scoreformulieren afmaken
- Ze zijn al een heel stuk ingevuld
- Als je ze afmaakt kom je er bijna vanzelf achter hoe de manche in elkaar zit



Invuloefening 1

Vul de groene kolommen in en omcirkel de scores van 100 of meer

Minibridge scorekaart																	
paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score		spel	
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10	B	C					NZ	OW		
			♣	♦	♥	♠	SA										
1.	X		X					6+	1	8							
2.	X		X					6+	1	9							
3.	X			X				6+	1	10							
4.	X			X				6+	1	11							
5.	X				X			6+	1	8							
6.	X				X			6+	1	9							
7.	X					X		6+	1	10							
8.	X					X		6+	1	11							
9.	X						X	6+	1	8							
10.	X						X	6+	1	9							
11.	X						X	6+	1	10							
12.	X						X	6+	1	11							

Invuloefening 1 (nakijken)

Minibridge scorekaart

paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score		spel	
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10	B	C					NZ	OW		
			♣	♦	♥	♠	SA										
1.	X		X					6+	1	8	2	40					
2.	X		X					6+	1	9	3	60					
3.	X			X				6+	1	10	4	80					
4.	X			X				6+	1	11	5	100					
5.	X				X			6+	1	8	2	60					
6.	X				X			6+	1	9	3	90					
7.	X					X		6+	1	10	4	120					
8.	X					X		6+	1	11	5	150					
9.	X						X	6+	1	8	2	70					
10.	X						X	6+	1	9	3	100					
11.	X						X	6+	1	10	4	130					
12.	X						X	6+	1	11	5	150					

Invuloefening 2

Vul in en omcirkel het aantal contractslagen van de scores van 100 of meer

Minibridge scorekaart 1 – slagen maken																	
paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score		spel	
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10	B	C					NZ	OW		
			♣	♦	♥	♠	SA										
1.	X		X					6+	1	10		80					
2.	X		X					6+	1	11		100					
3.	X			X				6+	1	10		80					
4.	X			X				6+	1	11		100					
5.	X				X			6+	1	9		90					
6.	X				X			6+	1	10		120					
7.	X					X		6+	1	9		90					
8.	X					X		6+	1	10		120					
9.	X						X	6+	1	8		70					
10.	X						X	6+	1	9		100					



Minibrigde scorekaart

paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scores	punten score	contract bonus + 50	score		spel	
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10	B	C					NZ	OW		
			♣	♦	♥	♠	SA										
1.	X		X					6+	1	10	4	80					
2.	X		X					6+	1	11	5	100					
3.	X			X				6+	1	10	4	80					
4.	X			X				6+	1	11	5	100					
5.	X				X			6+	1	9	3	90					
6.	X				X			6+	1	10	4	120					
7.	X					X		6+	1	9	3	90					
8.	X					X		6+	1	10	4	120					
9.	X						X	6+									



