



Korte beschrijving van het bridgespel door Firmin Delplancke.

Bridge is een logisch communicatiekaartspel aan tafel(s) van 4 spelers, onderverdeeld in 2 paren.

Het doel van het spel is, per gift en voor elk paar, het behalen van een zo gunstig mogelijke score, in winst of verlies.

Bridge kan in allerlei opstellingen gespeeld worden:

- paarsgewijs in clubverband
- per 4-tal, in toernooi of in competitie
- recreatief onder (4+) vrienden thuis.

In feite is bridge geen kaartspel, maar een logisch- strategisch spel waar kaarten 'gebruikt' worden.

In clubverband of in competitie is de giftuitslag zelfs onafhankelijk van het kwalitatief kaartbezit!

Bridge kan, op het gebied van strategisch denken, vergeleken worden met het schaakspel, waarbij houten figuren als 'uitwendig medium' gebruikt wordt.

Het grote voordeel van bridge tegenover het schaakspel ligt in het gedrag: communicatief <-> individualistisch, zijnde een nefaste tegenstelling in onze huidige wereld.

Bridge wordt wereldwijd op dezelfde manier gespeeld!

Vlaanderen telt meer dan 10-duizend bij de VBL, 'Vlaamse Bridge Liga', aangesloten leden.

De WBF, 'World Bridge Federation', met zwaartepunt in Amerika, telt vele miljoenen bridgers...

Epiloog: Bridge is HET middel om de grijze materie van grijzende mensen actief te houden en...

zelfs op peil te brengen!

(Alice Nahon zou er een gedicht kunnen over schrijven...)

Overgenomen uit Internet : Robber Bridge

**Robber-bridge: Hoe bridge begon .
Goed spel als je met weinig spelers bent.**

Deze manier van bridgen wijkt niet essentieel af van de wijze waarop het hedendaagse wedstrijd-bridge wordt gespeeld.

Het verschil zit 'm voornamelijk in de wijze van uitslagberekening.

Kort gezegd: een partijtje robberbridge is een bridgewedstrijd van twee paren die tegen elkaar spelen. Zo'n partijtje eindigt als een van deze twee paren twee "games" (zie hieronder) heeft gescoord.

Spelers en delen:

Het wordt gespeeld door vier spelers die als twee paren elkaars opponent zijn.

Links van de geveer schudt de kaarten; rechts van de geveer coupeert het stapeltje. Noord is de eerste deler en zo verder met de klok mee. Er wordt op de gebruikelijke manier geboden en gespeeld.

Het noteren van de scores:

Dit gaat anders dan waarop dit bij wedstrijdbridge gebruikelijk is.

Er wordt genoteerd op een robber-bloknoetje (zoals dat in de boekhandel verkocht wordt).

Het notatie-blaadje is verdeeld in twee kolommen: de wij-kolom en de zij-kolom. Zoals dit bij viertallen gebeurt.

Er staat ook een dikke horizontale streep op. Er zijn namelijk scores boven deze streep en scores onder de streep.

Bij robberbridge kennen we de begrippen "game" en "robber". Een "game" wordt bereikt als een van de paren onder de streep 100 punten of meer bij elkaar gescoord heeft. Een "robber" wordt bereikt, als een van de paren tweemaal een "game" heeft gescoord. Onder de vermelding van deze 100 of peer punten onder de streep wordt dan een dunne streep gezet; daarna begint een nieuwe "game". Zodra een paar twee "games" heeft gescoord, eindigt de "robber". Eindigt de "robber" wanneer het potje robben in twee "games" wordt afgerond, dan krijgt het winnende paar boven de streep 700 punten erbij. Gebeurt dit wanneer de tegenpartij ook een "game" heeft gescoord, dan krijgt het winnende paar 500 punten erbij. (Zie verder bij 'onder de streep'.)

Wanneer een paar een "game" heeft gescoord, dan is dat paar 'kwetsbaar'.

Onder de streep:

Onder de streep worden de contractpunten geschreven: 3♦+1 levert 3x20=60 punten onder de streep op en 20 punten boven de streep. Gedoubleerde contracten leveren het dubbele aantal punten op; zowel onder als boven de streep (dit laatste bij overslagen). Geredoubleerde contracten leveren het dubbele aantal punten op van een gedoubleerd contract.

Boven de streep:

Als u een gewone set speelkaarten koopt, zit daar meestal een engelstalige kaart bij waarop de scoretelling van robberbridge wordt beschreven. U leest daarop ook wat boven de streep moet worden genoteerd. Daar komen behalve de resultaten van de overslagen (extra scores bij gedoubleerde en geredoubleerde overslagen!) ook de premies te staan. Dat zijn de scores van de downslagen van de tegenpartij, de premie voor een niet-gedoubleerd deelscore-contract (+50), de slem-premie (geboden en gemaakt klein slem niet-kwetsbaar +500, kwetsbaar +750; geboden en gemaakt groot slem niet-kwetsbaar +1000 en kwetsbaar +1500), en de premie bij een gemaakt gedoubleerd contract (+50) en bij een gemaakt geredoubleerd contract (+100).

Er is nog een derde spelonderdeel waarvoor premies worden verdiend. Bij vier (van de vijf - de 10 is ook een **honneur!**) honneurs van eenzelfde kleur in een hand krijgt een speler voor zijn partij 100 punten premie. Met vijf **honneurs** 150 punten. Heeft een van de spelers bij een troefcontract alle vier azen in zijn hand, dan krijgt zijn paar 150 punten premie boven de streep. De premies worden pas na afloop van een spel opgeëist! Maar dit laatste spreekt voor zich!

Mocht het spelen worden beëindigd, voordat een 'robber' afgerond is, dan krijgt een paar voor een "game" 100 punten boven de streep erbij. En mocht het spelen worden beëindigd, voordat een "game" afgerond is, dan krijgt het winnende paar nog 50 punten boven de streep erbij.

"Game":

Zodra een paar **onder de streep** een totaal van 100 of meer punten heeft verzameld (in één of meer spellen) dan komt er een tweede horizontale streep onder de scores te staan en is het betreffende paar kwetsbaar. Dit is het einde van de eerste "game". Het noteren van scores onder de streep begint opnieuw; boven de streep gaat het noteren gewoon door.

Gaat het spelende paar down, dan krijgt de tegenpartij punten aan haar kant boven de streep, berekend op de wijze van wedstrijd-bridge.

Bij robber-bridge is dus een paar **kwetsbaar**, wanneer het een "game" heeft bereikt.

Een "game" is niet helemaal hetzelfde als een "manche" bij wedstrijd-bridge. Een "manche" bij een bridgewedstrijd waaraan meer dan 2 paren deelnemen, wordt gescoord als één enkel gehaald contract minstens 100 punten opbrengt. Een "game" bij robberbridge kan meerdere spellen omvatten.

"Robber":

Zodra een van beide paren een tweede game heeft gewonnen, heeft het ook de "robber" gewonnen. Het paar dat de robber in twee games wint, krijgt - zoals boven al is gezegd - een premie (boven de streep dus) van 500 punten. Als een paar de robber wint in drie games (de tegenpartij heeft dan ook een "game" gewonnen), krijgt het 300 punten premie (zie hierboven).

Wordt om een of andere reden een wedstrijd niet afgemaakt (de robber niet bereikt) dan krijgt een paar dat minstens één game heeft afgemaakt 300 punten boven de streep. Is ook geen game afgemaakt, dan krijgt het paar dat voorstaat 50 punten boven de streep. Er kunnen namelijk in de loop van een game scorepunten voor deelscores staan in de kolommen van beide paren! Omdat beide paren in dat geval een deelscore hebben behaald.

Zodra de "robber" door een van de twee paren is gewonnen, is ook de wedstrijd afgelopen. De eindstand wordt opgemaakt en alle punten worden opgeteld. Wordt er om geld gespeeld, dan is vaak het verschil in premiepunten het bedrag dat gewonnen c.q. verloren wordt. Een cent per 10 punten spekt al aardig de kaartpot. In een Londense bridgeclub moet al gauw een pond per punt worden betaald.

Na de eerste "robber" kunnen de paren natuurlijk nog net zoveel robbers spelen als zij willen.

Bij robber-bridge is het vooral bij het eerste spel in een game zaak precies te bieden wat er in zit. Punten voor overslagen tellen immers niet mee onder de streep, maar slechts als premie. In twee deelscores kan al een game worden gewonnen. Maar het paar dat tweemaal 2♦+1 speelt, wint niet de game. Spelen de tegenstanders in dezelfde game tweemaal 3♦-contract, dan winnen de tegenstanders wel de game. Ook al hebben beide paren evenveel slagen gemaakt in eenzelfde deelscore-contract. Zit er een manche

in, dan moet die worden uitgeboden. Dan wordt de game met een spel gewonnen.

Dat is een duidelijke [overeenkomst van robber-bridge met viertallen-bridge](#).

De afrekening:

Robber-bridge is typisch bedoeld voor bridgen in de huiskamer, maar vooral in "de kroeg". Vaak gaat het om geld. Na afloop van de robber worden dan alle punten, zowel die boven als onder de streep, opgeteld. Apart in de "wij-kolom" en in de "zij-kolom". Het verschil tussen beide totalen vormt dan het bedrag dat aan het paar met het positieve saldo moet worden betaald. Begin eerst maar eens met een cent per 100 punten. Dat kan later altijd nog een tientje per punt worden.

In het Engels:

Uitleg over robber-bridge in het Engels is te lezen op <http://www.pagat.com/boston/bridge.html#rubber> .