

## Minibridge

**Minibridge**, simpel en leuk. Lees onderstaande handleiding en je kunt meteen van start.

### Spelen

- Het spel wordt gespeeld door 4 spelers. De spelers die tegenover elkaar zitten, vormen samen een paar, zij spelen altijd samen.
- De kaarten worden door iemand geschud en één voor één met de klok mee gedeeld. Iedere speler sorteert zijn kaarten op 'kleur': schoppen (♠), harten (♥), ruiten (♦) en klaveren (♣).
- Iedere speler telt zijn plaatjespunten: Aas = 4, Heer = 3, Vrouw = 2, Boer = 1.
- Om de beurt noemt iedereen zijn totaal aantal plaatjespunten.
- Het paar met de meeste plaatjespunten wordt het spelende paar, het andere paar gaat tegenspelen. (Bij een puntenverdeling van 20-20 wordt opnieuw gedeeld.)
- Van het spelende paar wordt degene met de meeste plaatjespunten de leider, de ander wordt de dummy.
- De dummy legt zijn kaarten open op (iedereen ziet dus deze kaarten) tafel in 4 verticale rijtjes: ♠, ♥, ♦ en ♣.  
In elk rijtje bovenaan de hoogste kaart en onderaan de laagste.



op deze foto heeft de dummy 11 plaatjespunten (4+3+3+1)

- Het doel van het spel is om zoveel mogelijk slagen te halen. Voordat je gaat spelen vertelt de leider hoeveel slagen hij denkt te halen.
- Eerst kiest hij de speelsoort:
  - zonder troef (ZT), of
  - met troef in een kleur: of schoppen is troef, of harten, of ruiten, of klaveren; daarvoor moeten dan wel minstens 8 kaarten in de gekozen kleur zijn.
- Dan bepaalt hij of hij met manche of zonder manche gaat spelen:
  - met manche moet je samen minstens 25 plaatjespunten hebben

- geen manche speel je als je samen minder dan 25 plaatjespunten hebt.
- De leider moet nu tijdens het spel een minimum aantal slagen maken:
  - geen manche: minstens 7 slagen
  - met manche:
    - ZT: minstens 9 slagen
    - ♥,♠ : minstens 10 slagen
    - ♣,♦ : minstens 11 slagen
- De speler links van de leider speelt de eerste kaart en iedereen speelt een kaart bij.
  - De leider bepaalt welke kaart de dummy moet spelen!
  - Bekennen (= een kaart van dezelfde soort leggen) moet, tenzij je dat niet kunt. De hoogste kaart van de kleur die gespeeld wordt, wint de slag. Bij troef wint de hoogste troef de slag.
  - Als je niet kunt bekennen:
    - – bij ZT mag je zelf kiezen welke andere kleur je bijspeelt
    - – bij troef mag (je moet niet) je een kleur aftroeven (ook wel kopen genoemd) als je niet kunt bekennen; de hoogste troef wint de slag.
- Na een slag legt iedere speler zijn eigen kaarten voor zich op tafel, met de beeldzijde naar beneden:
  - de gewonnen slagen staand en de verloren slagen liggend.
- Degene die de slag wint, mag de eerste kaart van de volgende slag spelen.
  - Dat mag een andere ‘kleur’ zijn.
- Speel een aantal spellen (een veelvoud van 4 zodat iedereen evenveel keren heeft gegeven) en maak het totaal van de punten (zie hierna voor de puntentelling)

## De puntentelling

- Als de leider genoeg slagen heeft gehaald:
  - per gewonnen slag: + 10 punten
  - per speelsoort komt daar nog een aantal punten bij of gaan eraf:
    - ZT: + 10 punten
    - ♥,♠ : + 5 punten
    - ♣,♦ : – 10 punten
 (NB: het kan dus voordeliger zijn om ZT te spelen, ook al heb je 8 kaarten samen in ♣ of ♦!)
    - als de leider met manche heeft gespeeld en gehaald, krijgt het paar daarvoor een manchepremie: + 300 punten.
- Als de leider niet genoeg slagen heeft gehaald, krijgen hij en zijn partner minpunten: per niet gehaalde slag (downslag): 50 minpunten
- De tegenstanders krijgen het tegenovergestelde aantal punten (zowel bij genoeg slagen als niet genoeg slagen). Krijgen de leider en zijn partner bijvoorbeeld + 80 punten, dan krijgen de tegenstanders – 80 punten.

*Tip: Welke kaart je uitkomt is van groot belang in het spel, een aas uitkomen heeft een heel grote kans op een slag, maar dan blijf je met je swakke kaarten zitten. Je vind op internet ook veel andere tips.*