

Bridge voor Dummies
2e editie

Eddie Kantar



BBNC
uitgevers
Amersfoort, 2016

Inhoud



Over de auteur	xvii
Dankwoord	xix
Inleiding	1
Deel 1: Een sans-atoutcontract spelen	7
Hoofdstuk 1: Een stoomcursus bridge	9
De juiste benodigdheden verzamelen	9
De rangorde van de kaarten	10
De windrichtingen kennen	10
In fasen het spel spelen	11
Fase 1: het geven	11
Fase 2: het bieden	12
Fase 3: het afspelen	13
Fase 4: het scoren	16
Sans atout en troef	16
Je vaardigheden opbouwen	17
Hoofdstuk 2: Vaste slagen tellen en binnenhalen	19
Vaste slagen tellen nadat de dummy op tafel is gelegd	20
Het aantal vaste slagen in iedere kleur bepalen	21
Je vaste slagen optellen	24
Vaste slagen maken	25
Begin met de langste kleur	25
Vaste slagen met ongelijk verdeelde kleuren maken	25
Hoofdstuk 3: Winnende speeltechnieken bij sans atout	27
Slagen met lagere honneurs ontwikkelen	27
De azen van de tegenstanders eruit dwingen	28
Tweemaal een slag afstaan: aan het aas en aan de heer	29
Houd rekening met de honneurs aan de korte kant	30
Een lange kleur zonder hoge honneurs benutten	31
Een kleur ontwikkelen	32
Eerst slagen ontwikkelen, dan pas slagen meenemen	34
Slagen maken met lage kaarten	35
Van lage kaarten winners maken: de kracht van lengte	36
Lage kaarten hoog maken door de tophonneurs eruit te dwingen	37
In het begin een slag afgeven door te duiken	39
Zeven kostbare lage kaarten	40
Voorkomen dat een kleur blokkeert	41



Hoofdstuk 4: Je tegenstanders te slim af zijn bij sans atout	45
Met lagere honneurs slagen maken: de snit	45
Een heer maken met het aas buitenboord	46
Een vrouw maken met de heer buitenboord	47
Lengte in combinatie met snijden	48
Tweemaal snijden	50
Snijden bij verdeelde honneurs	51
Een gemarkeerde snit als een tegenstander renonceert	52
Een ontbrekende heer vangen	53
De communicatie verbreken door een kleur op te houden	55
Ogen open bij de uitkomst	56
Omgaan met de gevaarlijke hand	59
Een honneur overnemen met een andere honneur	61

Deel II: Een troefcontract spelen

63

Hoofdstuk 5: De troefkleur	65
Wat is troef?	65
Lang leve de troefkleur	66
Wanneer troeven je dag kunnen verpesten	67
De troeven bij je tegenstanders eruit halen	67
Risico's van niet meteen troeftrekken	68
Voordelen van eerst troeftrekken	68
De verdeling van de troefkleur	69
Een 4-4-fit	69
Andere troeffits	70
Verliezers en extra winners tellen	70
Verliezers en extra winners herkennen	71
Directe en mogelijke verliezers onderscheiden	71
Extra winners herkennen	73
Troeftrekken alvorens extra winners te incasseren	75
Extra winners incasseren alvorens troef te trekken	77
Hoofdstuk 6: Extra winners ontwikkelen en verliezers afgooien	79
Extra winners in de dummy ontwikkelen	79
Herkennen van mogelijkheden om extra winners te creëren	80
Bepalen wanneer je geen extra winners kunt creëren	80
De honneurs van je tegenstanders eruit dwingen om extra winners te creëren ...	81
Ervoor zorgen dat je je extra winners kunt bereiken	82
Snijden om extra winners te maken	83
De voor- en nadelen: wanneer je wél en wanneer je niet moet snijden	83
Je beste kans nemen: snijden als je echt extra winners nodig hebt	85
Bepalen hoe je je contract met extra winners kunt maken	86
Hoofdstuk 7: De lange kleur van de dummy ontwikkelen	89
Lage kaarten hoog maken	89
Van kleine kaarten winners maken	90
De langste kleur tot het bittere einde blijven spelen	91
De troeven van je tegenstanders trekken	92
Op de juiste plaats eindigen: in de dummy	92
Een lange kleur ontwikkelen met een snit	93

Aandacht besteden aan lange kleuren in de dummy	96
Slagen in lange kleuren zonder honneurs winnen	96
Slagen in lange kleuren met honneurs maken	97
De gevaren van het ontwikkelen van een zijkleur	98
Groot slem maken door een lange kleur te ontwikkelen	98

Hoofdstuk 8: Verliezers kwijtraken met de troeven van de dummy 101

De troeven van de dummy benutten	101
Weten wanneer je aan de korte kant moet troeven	102
Het basisprincipe	103
Troeftrekken uitstellen	104
Voldoende troeven in de dummy bewaren om een tegenaanval te weerstaan	105
Geen verliezers aan de lange kant troeven	107

Deel III: Bieden om te winnen 109

Hoofdstuk 9: De grondbeginselen van het bieden 111

Het belang van het bieden	111
De verschillende fasen in het bieden	113
Het openingsbod	113
Als tweede aan de beurt zijn om te bieden	113
Het bijbod	114
Het eindcontract bieden	114
Rondpassen	114
De speelsoort en de hoogte van een bod	115
De opbouw van een bod	115
De rangorde van de speelsoorten	116
Het eindcontract bepalen	117
Een voorbeeld van een biedverloop	117
Bepalen wie de leider wordt	118
De sterkte van je hand inschatten	119
Je punten tellen	119
Zoeken naar de achtkaartfit	120

Hoofdstuk 10: Een goed openingsbod doen 121

Het openingsbod doen	121
Weten wanneer je kunt openen	121
Afwijken van de regels	122
De mogelijkheid om te passen	122
Het doel voor ogen houden: de achtkaartfit	123
Openen met 12 tot 20 punten	124
Rekening houden met de verdeling	124
Openen met een eenkleurenspeel	125
Openen met een tweekleurenspeel	126
Openen met een driekleurenspeel	126
Openen met een gebalanceerde hand	127
Vierkaart of vijfkaart hoog: zoveel hoofden, zoveel zinnen	131
De bieding openen met 20 punten of meer	131
2♣ openen met een ongebalanceerde hand	132
2♣ openen met een gebalanceerde hand	134
Gebalanceerde handen waarmee je geen 2♣ opent	135

Preëemptieve openingen: bieden met 6 tot en met 10 punten	136
Houd je doel in de gaten	136
Slagen tellen	137
Bepalen wanneer je een zwakke twee moet bieden	139
Binnen de grenzen van het tweebod blijven	140
Openen met een preëemptief bod op drieniveau	141
Openen met een preëemptief bod op vierniveau	142
Moderne preëemptieve tweeopening: multi en Muiderberg	143
Hoofdstuk 11: Antwoorden op een openingsbod	145
Antwoorden op een openingsbod	145
Antwoorden op een bod van 1♣	146
Met 6 punten of meer en één lange kleur	146
Met kleuren van gelijke lengte	147
Met 6 tot en met 18 punten en een gebalanceerde hand	148
Distributiepunten metellen	150
Antwoorden op een 1♦-opening	152
Als klaveren je langste kleur is	152
Wanneer je de manche wilt spelen	155
Antwoorden op een openingsbod van 1♥	155
Met minder dan drie harten	156
Met precies drie harten	157
Met vier of meer harten	158
Antwoorden op een openingsbod van 1♠	161
Met minstens 6 punten, maar geen schoppensteun	162
Met twee vijfkaarten	162
Met twee of meer vierkaarten	163
Antwoorden op een 1SA-opening	163
Met een gebalanceerde hand of een zeskaart in een lage kleur	164
Met een vijfkaart of een zeskaart in een hoge kleur	166
Met een of twee hoge vierkaarten (de Stayman-conventie)	171
Antwoorden met een sprongbod in een nieuwe kleur	173
Verschillen met Acol	174
Hoofdstuk 12: Herbieden door de openaar	175
Weten wanneer je moet passen of herbieden	175
Herbieden na een een-over-een antwoord	176
Met een eenkleurenspeel	177
Met een tweekleurenspeel	178
Met een driekleurenspeel	181
Met steun in de hoge kleur van je partners een antwoord	182
Herbieden met een evenwichtige hand	184
Met een dijk van een kaart	186
Herbieden na een twee-over-een antwoord	188
De herbieding van 2SA na een twee-over-een antwoord	188
Springen naar 3SA	189
Je partners kleur verhogen	189
Een zeskaart herbieden	191
Een tweede, hogere kleur herbieden (reverse bieden)	191
Je tweede kleur op drieniveau bieden (een hoge reverse)	192
Herbieden na een gelimiteerd antwoord	193
Je partner steunt je openingskleur	193
Je partner antwoordt met 1SA	195

Hoofdstuk 13: Herbieden door de antwoordende hand	199
De baas van het bieden worden	199
Je limiteert je eigen hand	200
Als je partner zijn hand limiteert	201
Herbieding na jouw limietbod van ISA	204
Bij sans atout blijven	204
Kiezen tussen twee van je partners kleuren	205
Je eigen lange kleur bieden	207
Herbieden nadat je partner de herbieding van ISA heeft gedaan	208
Sans atout herbieden nadat je partner twee kleuren heeft geboden	210
Herbieden met een vierkaart steun in de tweede kleur van je partner	211
Herbieden wanneer je partner zijn kleur herhaalt	212
Je lange kleur herbieden	214
Herbieden na een twee-over-een antwoord	215
Een afwachtbod doen	217
Deel IV: Geavanceerde biedtechnieken	219
Hoofdstuk 14: Storend te werk gaan: verdedigend bieden	221
Lastig zijn voor je tegenstanders: tussenbieden	221
Een volgbod op eenniveau doen	222
Een volgbod op tweenniveau doen	224
Een zwak sprongvolgbod doen	226
Een ISA-volgbod doen	229
Eerbied hebben voor een twee-over-een antwoord van je tegenstanders	230
Goed luisteren: antwoorden op je partners volgbod	231
Antwoorden op een volgbod op eenniveau in een hoge kleur	231
Antwoorden op een volgbod op tweenniveau	235
Antwoorden op een zwak sprongvolgbod	237
Antwoorden op een volgbod van ISA	237
Hoofdstuk 15: Dubbele vreugd en dubbele smart: doubleren en redoubleren	239
Weten wanneer je moet toeslaan: het strafdoublet	239
De grondbeginselen van strafdoubletten	240
Weten wanneer te doubleren	241
Je niet laten kisten: redoubleren	243
De kans aangrijpen om een informatiedoublet te geven	245
Weten wanneer je een informatie-doublet moet geven	245
Een informatiedoublet geven na een opening	246
Een informatiedoublet geven nadat beide tegenstanders geboden hebben	246
Een informatiedoublet geven nadat je gepast hebt	247
Passen na een informatiedoublet van je partner	247
Antwoorden op een informatiedoublet nadat je rechter tegenstander heeft gepast	248
Antwoorden op een informatiedoublet met kracht in de kleur van de tegenstanders	250
Antwoorden op een informatiedoublet nadat je rechter tegenstander heeft geboden	251
Lengte meedelen: het negatief doublet	252
Een negatief doublet doen wanneer je harten hebt en de tegenstanders schoppen bieden	252

Met een vijf- of een zeskaart in de kleur van de tegenpartij	
geen negatief doublet geven	254
Een negatief doublet na een zwak sprongvolg bod	255
Een venijnig wapen: de strafpas	256
Hoofdstuk 16: Slem bieden	257
Vertrouwd raken met slems	257
Een slem in sans atout bieden	258
Snel te werk gaan als je alle benodigde informatie hebt	258
6SA bieden na een limietbod van de antwoordende hand	259
Een sleminvitatie doen met 4SA	260
Een slem in een kleur bieden	262
Herwaardering	263
De oplossing van het azenvraagstuk: de Blackwood-conventie	264
Heren vragen	266
Deel V: Tegenspelen en puntentelling	269
Hoofdstuk 17: Verdedigen tegen sans-atoutcontracten	271
Uitkomen tegen een sans-atoutcontract	271
Het belang van de uitkomst	272
Naar het bieden luisteren	273
Uitkomen in een lange kleur	274
Uitkomen in je partners kleur	275
Uitkomen in een hoge of een lage ongeboden kleur	277
In de derde hand bijspelen tegen een sans-atoutcontract	278
Wanneer je partner met een kleintje uitkomt en de dummy in die	
kleur alleen lage kaarten heeft	279
Je hebt twee of drie aansluitende honneurs	279
Je hebt zowel een hogere als een lagere honneur dan de dummy	281
Je partner komt uit met een honneur	282
Wanneer je partner een honneur speelt en je een hogere honneur	
hebt dan de dummy	285
Je partner komt uit met een honneur in jouw kleur	286
Hoofdstuk 18: Verdedigen tegen troefcontracten	289
Uitkomen tegen een troefcontract	289
Je hebt een serie van drie honneurs	290
Je hebt twee aansluitende honneurs	290
Je hebt een korte kleur	291
Je partner biedt een kleur	292
Eén kleur is nog niet geboden	294
Twee kleuren zijn nog niet geboden	294
Je hebt vier troeven	295
Je wilt de troeven in de dummy verwijderen door een troefstart	296
Je hebt het aas in een kleur	297
Je hebt een kleur zonder honneurs	298
De juiste kaart kiezen	298
Bijspelen in de derde hand tegen troefcontracten	299
Je partner komt uit met een honneur	299
Je partner komt uit in een korte kleur	302
Vermijd de veel gemaakte fouten	303

Hoofdstuk 19: Bijspelen in de tweede hand	305
Een plan maken voor het tegenspel	305
De dummy is rechts van je (je tast in het duister)	306
De dummy is links van je (je kunt zien!)	306
Tegenspelen met de dummy rechts van je	306
Vanuit de dummy wordt een lage kaart gespeeld	307
Een honneur dekken met een hogere honneur	308
De laagste van de aansluitende honneurs van de dummy dekken	309
Tegenspelen met de dummy links van je	310
Je grijze cellen gebruiken	310
De leider een verliezende snit laten nemen	311
De honneurs van de dummy met rust laten	311
Je azen goed benutten	312
Hoge honneurs in de dummy	312
Toeslaan met honneurs	313
Ken je grenzen	314
Hoofdstuk 20: De puntentelling	315
De puntentelling bij robberbridge	315
Je contract maken	316
Je punten bijhouden	316
Lijnen trekken: punten voor een robber uitrekenen	317
Je scoreformulier opstellen	318
Beginnen met de robber	318
Conclusies verbinden aan de scorestand	319
Je dierbare deelscore verspelen	319
Een nieuwe streep zetten	320
Bonuspunten voor honneurs	321
Kwetsbaar en niet kwetsbaar zijn	321
Dichter bij het winnen van de robber komen	322
Punten optellen na een manchecontract	323
De robber uitmaken	324
Score meenemen of niet: in vaste of wisselende samenstelling spelen	325
Je contract niet maken: de tegenstanders krijgen punten	325
De puntentelling bij slems	328
De puntentelling voor gedoubleerde en geredoubleerde contracten	330
Gedoubleerde contracten	330
De puntentelling bij geredoubleerde contracten	331
Tegenstanders naar de manche doubleren	332
De puntentelling bij wedstrijdbridge	332
Deel VI: Verslaafd raken aan bridge	335
Hoofdstuk 21: Wedstrijdbridge	337
Bridgen op een club	337
Toch eerst op cursus?	337
De clubavond	338
De clubcompetitie	339
De Nederlandse Bridgebond	339
Toernooien en andere evenementen	340
Competitie op hoger niveau	340

Meesterpunten	341
Internationale kampioenschappen en Nederlandse successen	342
Nederlandse successen	342
Bridge: voor jong en oud	343
Van piepjong... ..	343
... tot stokoud	344
Hoofdstuk 22: Bridge spelen op je computer en op internet	345
Bridge spelen met een softwarepakket	345
Software om met en tegen de computer te spelen	346
Bridge en internet	347
Websites	348
Bridge spelen op internet	348
Deel VII: Het deel van de tientallen	351
Hoofdstuk 23: Tien manieren om aardig te zijn voor je partner	353
Behandel je partner als je beste vriend	353
Accepteer de fouten van je partner	353
Bewaar een pokerface	354
Ga op de juiste manier om met rampen	354
Speel alleen conventies die jullie allebei graag spelen	354
De klap opvangen voor de zwakkere speler	354
Kom eerlijk uit voor je eigen fouten	354
Spreek eens een bemoedigend woord	355
Behandel je partner bij verlies en bij winst op dezelfde manier	355
Zorg ervoor dat jij en je partner plezier beleven	355
Hoofdstuk 24: Tien geweldige hulpmiddelen (naast dit boek)	357
De Nederlandse Bridgebond	357
De bridgeclub in je omgeving	357
Teletekst	358
Bridgerubrieken	358
Bridgescheurkalenders	358
Leveranciers van diverse bridgebenodigdheden	358
Bridgetijdschriften	358
Cursusmateriaal	359
Bridgeboeken	359
Last but not least... ..	359
Adressen	360
Nederlandse Bridgebond	360
Tijdschriften	360
Bridgewinkels	360
Bridgesoftware	361
Uitgeverijen	362
Index	363

Inleiding

Bridge is zonder meer het meest fantastische kaartspel ter wereld. Geen enkel ander spel haalt het daarbij. Vanzelfsprekend ben ik enigszins bevooroordeeld. Ik ben er op mijn elfde mee begonnen toen een goede vriend van mijn vader ons gokclubje vroeg: 'Waarom leren jullie geen fatsoenlijk spel?' Zo kwam ik erachter dat bridge een fascinerend spel was, en ik heb sindsdien geen enkel ander kaartspel meer gespeeld.

Maar wat is nu eigenlijk zo bijzonder aan bridge dat het spel miljoenen mensen fascineert, in het verleden miljoenen mensen fascineerde en ook in de toekomst nog miljoenen mensen zal blijven fascineren? Nou, bijvoorbeeld het volgende:

- ✔ **Bridge is een sociaal spel.** Je speelt met een partner en twee tegenstanders. Je bent dus sowieso al met zijn vieren. Onvermijdelijk maak je nieuwe vrienden doordat je een sterke gemeenschappelijke band hebt, het bridgespel. Bridge is geen *ik-spel*, maar een *wij-spel*.
- ✔ **Bridge is een uitdagend spel.** Elk spel is een avontuur, want elk spel is weer een nieuwe en unieke uitdaging waarop je moet reageren en waarvoor je een oplossing moet zoeken. Je moet nadenken. Uit onderzoek is gebleken dat bridgen de hersencellen actief houdt, wat gunstig is als je een dagje ouder wordt.
- ✔ **Bridge is een psychologisch spel.** Als je jezelf ziet als iemand met veel mensenkennis, zoek dan niet verder. Je hebt de perfecte hobby gevonden. Spelers worden niet geacht tijdens het spel emoties te tonen, maar zoiets is nooit helemaal uit te bannen.
- ✔ **Bridge is leuk.** Uren worden minuten! Bridge kan de bron zijn van uren vermaak, een grote groep nieuwe vrienden en veel gelach.

Wat vind je in dit boek?

Als je een absolute beginneling bent, is dit het boek voor jou. Ik neem je bij de hand en leg je de grondbeginselen uit in begrijpelijke termen. Ik bespreek de verschillende aspecten van het spel en licht ze toe aan de hand van praktijkvoorbeelden, zodat je de basis goed onder de knie hebt als je begint te spelen.

Ook als je al eens bridge hebt gespeeld (of hebt geprobeerd het te spelen), heeft dit boek je het een en ander te bieden. Mijn jarenlange ervaring vind je terug in de vorm van tips en hints die van jou een betere speler kunnen maken. En als je daar geen zin in hebt, hoef je dit boek echt niet van begin tot eind te lezen: sla het maar gewoon open en zoek het hoofdstuk of het deel over het onderwerp waarin je geïnteresseerd bent.

Als je een beginner bent, moet je eerst een paar spellen spelen voordat je een echte bridgespeler voelt. Dit boek biedt je een gemakkelijke route, waardoor je je op je gemak voelt op het moment dat je zelf daadwerkelijk je eerste spellen moet gaan spelen!

Conventies in dit boek

Nee, ik heb het niet over de Blackwood-conventie of iets dergelijks! Ik heb het over richtlijnen die je helpen om gemakkelijk in dit boek iets op te zoeken.

Zo gebruik ik bepaalde symbolen om kaarten en biedingen aan te duiden. Een spel kaarten heeft vier kleuren: schoppen (♠), harten (♥), ruiten (♦) en klaveren (♣). Wanneer ik een bepaalde kaart wil aanduiden, gebruik ik een afkorting. Een voorbeeld: schoppenzes wordt ♠6, en hartenboer wordt aangeduid met ♥B. Echter, wanneer het om het eindcontract gaat, heb ik het over 6♠.

In dit boek heb ik het voortdurend over kaarten. Soms wil ik je alle kaarten in je hand laten zien, en soms wil ik je de kaarten in de hand van iedere speler laten zien (dat zijn dus 52 kaarten!). In plaats van deze kaarten binnen de tekst op te noemen, heb ik ze in aparte diagrammen gezet, zodat je gemakkelijker kunt zien wie welke kaarten heeft. De kaarten in een hand zijn gesorteerd op kleur, waardoor het nog duidelijker is wat iedere speler in handen heeft.

Je zult zien dat ik in deze diagrammen aan elk van de vier spelers een 'richting' heb toegekend. Je ziet een noord, een oost, een zuid en een west. Ook deze richtingen gebruik ik om het voor je gemakkelijker te maken de loop van het spel te volgen. In het grootste gedeelte van het boek ben je zuid. Als ik wil dat je iets vanuit een ander gezichtspunt bekijkt, geef ik aan wat je plaats is.

Wanneer ik wat vertel over bieden (in het bijzonder in deel III en IV), gebruik ik een tabel zoals de nu volgende om je te laten zien hoe een biedserie in zijn werk gaat.

<i>Zuid</i>	<i>West</i>	<i>Noord</i>	<i>Oost</i>
1♣	1SA	pas	pas
pas			

Maak je geen zorgen als je nog niet weet wat deze biedserie betekent. Voorlopig is het voldoende als je weet dat je in deze tabel linksboven moet beginnen, dan van links naar rechts doorleest tot en met de vierde speler, en vervolgens op de tweede regel weer bij de eerste speler begint. In dit biedverloop bijvoorbeeld begint het biedverloop met de eerste speler, zuid (die 1♣ biedt), en loopt door naar rechts tot aan de vierde speler, oost (die past). Daarna is de eerste speler, zuid, weer aan de beurt, en past.

Ter afsluiting gebruik ik nog enkele andere algemene conventies:

- ✓ *Cursief* geeft een definitie aan.
- ✓ **Vetgedrukte** tekst benadrukt trefwoorden in opsommingen.

Soms kan het lijken of ik je overstelp met regeltjes, maar je moet deze regels vooral zien als richtlijnen: iets om je op gang te helpen. Als je met spelen begint, zul je veel uitzonderingen op deze richtlijnen tegenkomen. In bridge bestaat er geen 'altijd' en geen 'nooit'. Onthoud dat het bij bridge vooral gaat om gezond verstand. Na het lezen van dit boek zul je een goed idee hebben over wat je in nieuwe situaties moet doen.

Wat je niet hoeft te lezen

Toen ik dit boek aan het schrijven was, was dat zeker niet met de bedoeling om je te vertellen wat je niet hoeft te lezen! Maar iets waar je makkelijk buiten kunt, zijn de kaderteksten (de grijs gearceerde vakken die je verspreid over het hele boek tegenkomt). Natuurlijk zijn sommige ervan best grappig, maar als je ze niet zou lezen zou je niets missen van datgene wat je echt moet leren.

Domme veronderstellingen

Ik veronderstel dat je alles wat je leest niet meteen de eerste keer begrijpt. Niemand doet dat. Zie bridge als een vreemde taal. Geduld, geduld en nog eens geduld.

Ik veronderstel ook dat je eropuit gaat om drie andere lotgenoten te vinden die ook willen bridgen, zodat je kunt oefenen. Dit is 'het echte begin' voor een beginner.

En ik veronderstel dat sommigen van jullie de grondbeginselen van bridge willen leren, terwijl anderen gevorderde spelers zijn die wat nieuwe technieken onder de knie willen krijgen. Ik ga ook uit van de domme veronderstelling dat ik beide groepen iets kan bieden.

De indeling van dit boek

Dit boek is onderverdeeld in zeven delen, die elk een ander aspect van het spel behandelen.

Deel I: Een sans-atoutcontract spelen

Hoofdstuk 1 begint helemaal bij het begin en beschrijft de uitgangspunten van het spel, waardoor je een scherpe kijk op bridge krijgt. In de rest van dit deel lees je over diverse technieken om slagen te maken in een sans-atoutcontract: een spel zonder troef.

Deel II: Een troefcontract spelen

In dit deel ontdek je de speciale kennis die je nodig hebt om slagen te maken in een troefcontract.

Deel III: Bieden om te winnen

Dit deel beschrijft de uitgangspunten van het bieden, zoals wanneer je moet bieden en hoe hoog je moet bieden en hoe je je partner de mond moet snoeren.

Deel IV: Geavanceerde biedtechnieken

Dit deel behandelt tegenbiedingen, doubleren en redoubleren. Ook geef ik een inleiding op slem bieden.

Deel V: Tegenspelen en puntentelling

Je kunt je tegenstanders niet zo maar over je heen laten lopen! In dit deel lees je hoe je je voet uitsteekt en je tegenstanders met subliem tegenspel kunt vloeren.

Deel VI: Verslaafd raken aan bridge

Je zult merken dat je in de ban van dit spel raakt. In dit deel lees je waar je de beste software vindt, hoe het er op een club en bij toernooien aan toegaat, en hoe je via internet kunt bridgen.

Deel VII: Het deel van de tientallen

In dit deel lees je over het belangrijkste onderdeel van elk spel: je partner. Dit deel geeft ook een lijst van enkele fantastische bridgeboeken die

je kunt lezen nadat je dit boek weer in de kast hebt gezet. (Maar vanzelfsprekend kun je dit boek altijd weer uit de kast halen en het steeds weer opnieuw openslaan!)

De pictogrammen in dit boek

De pictogrammen in dit boek worden gebruikt voor het benadrukken van belangrijke onderwerpen en helpen je bij het vinden van wat je wilt weten.



Bridge heeft een heel eigen taal en met dit pictogram wijs ik je op de belangrijkste termen van deze nieuwe taal.



Als je niet alles kunt onthouden wat er in dit boek staat, maak je dan geen zorgen, je bent niet de enige. Probeer in elk geval de informatie bij dit pictogram te onthouden.



Ik heb dit boek volgestopt met tips om van jou een betere en snellere speler te maken.



Pas op! Je kunt veel slagen verliezen of andere rampen veroorzaken als je de informatie naast dit type pictogram negeert.

Voor je begint

Ik beschrijf in dit boek veel spellen en voorbeeldhanden. Om een echt gevoel voor het spel te krijgen moet je dit boek lezen met een spel kaarten bij de hand. Je kunt jezelf weken of maanden werk besparen als je de kaarten uit de voorbeeldhanden uitlegt en speelt zoals ik in de tekst beschrijf.

Nog beter is het om drie of vier spelers te zoeken die dit spannende spel ook willen spelen. Je kunt dit boek samen lezen en de handen tijdens het lezen echt spelen. Oefening baart kunst en als je nog niet klaar bent voor een echte hand, dan kun je aan de hand van dit boek in elk geval 'droogzwemmen'.

Als bridge compleet nieuw voor je is, ga dan meteen door naar hoofdstuk 1, zodat je gevoel voor het spel krijgt. Ben je al een doorgewinterde speler, dan kun je overal beginnen en de hoofdstukken in een willekeurige volgorde lezen.

Als je tijdens het lezen van dit boek de behoefte voelt echt in actie te komen, moet je vooral meedoen aan elk spel waaraan je maar kunt meedoen. Speel zo vaak als je kunt. Het is de beste manier om het te leren. Informatie over bridgeclubs en -toernooien vind je in hoofdstuk 21.

6

Bridge voor Dummies, tweede editie

Kijk ten slotte ook eens rond op internet om meer informatie over bridge te vinden of om het online te spelen. In hoofdstuk 22 vind je meer over dit onderwerp.