

Voor alle duidelijkheid: 'docent' staat voor 'gewone (maar enthousiaste) bridger'!

Het ogenschijnlijk oneerlijke – en tegelijk uitdagende – van als éénling (de baas) moeten spelen tegen twee tegenstanders (de luizen) kan vooral jongeren aantrekken, maar is niets anders dan de complete speelperiode van ons edele bridgespel.

Met andere woorden: het bieden laten we links liggen. Je laat de spelers alleen **letterlijk** spelen.

Ook perfect voor drie spelers

Omdat de dummy niet meespeelt, kun je 1v2 ook met z'n drieën spelen!

Volledige wedstrijd

In de spelregels wordt elk geschud spel even vaak gespeeld als dat er spelers zijn. Met drie spelers 3x en met vier spelers 4x. Zodat elke speler met dezelfde handen een keer 'de baas' (leider) is. Na de 13^e slag draai je alle handen een kwartslag met de klok mee.

Omdat het leiderschap na elk spel gemakkelijker (je weet dan hoe de ontbrekende kaarten verdeeld zitten), moet na het opnieuw schudden van de kaarten voor een nieuwe ronde een andere speler de eerste leider zijn.

Met drie spelers bestaat de volledige wedstrijd uit negen spelletjes (na het (3x) schudden dat spel drie keer spelen)

Met vier spelers uit zestien (na elke (4) keer schudden dat spel vier keer spelen).

De jongste speler is de eerste baas (leider) en schudt en verdeelt de kaarten voor de eerste ronde.

Wedstrijdschema voor drie spelers: A (de jongste) B en C

1^e Ronde: Speler A is de baas

1^e spel: A schudt de kaarten, deelt en speelt in zijn eentje tegen de twee luizen.

2^e spel: Na de laatste slag en het berekenen van het resultaat draaien de vier handen een kwartslag met de klok mee. De speler die links zit van A is nu de baas.

3^e spel: Nadat het tweede spel is uitgespeeld draaien alle handen weer een kwartslag met de klok mee in is de 3^e speler (C) de baas.

Nadat ook dit spel is gespeeld, waren alle spelers een keer de baas en is de 1^e ronde afgelopen.

2^e Ronde: Speler B is nu de eerste baas

1^e spel: B schudt de kaarten, etc.

Na ook het 2^e en 3^e spel, een keer met C en A als baas, start de 3^e Ronde met speler C als eerste baas.

Puntentelling

De puntentelling is sterk vereenvoudigd.

De **baas** krijgt: per gewonnen slag: 10 punten

Als de baas belooft minstens een bepaald aantal slagen te winnen, krijgt hij bovenop de punten per slag een premie.

Premie:

300 punten voor minstens: 9 beloofte slagen zonder troefkleur
10 beloofte slagen met ♥ of ♠ troef
11 beloofte slagen met ♣ of ♦ troef

500 punten voor minstens: 12 slagen

1000 punten voor: alle (13) slagen

-50 punten voor elke slag die hij te kort komt!

Wanneer uitbreiding van de 1v2-spelregels?

Het spreekt vanzelf dat je naar eigen inzicht en afhankelijk van de deelnemers de regels kunt uitbreiden. Maar... niet te snel, laat ze eerst verslaafd raken aan het spelen!

Nuttig om te weten dat goed uit- en tegenspelen veel moeilijker is, dus veel meer uitdagingen kent, dan het bieden in een heel ander kaartspel (bridge)...

Als je op enig moment het bieden wilt toevoegen, adviseer ik de volgende twee stappen.

1. Leg alleen de biedregels uit (kleurvolgorde, aantal te bieden slagen en puntentelling) **zónder een biedsysteem**. Laat ze dus louter bieden op gevoel.
2. Pas als ze het bieden op gevoel lang genoeg hebben gedaan om het bieden te begrijpen, kun je ze laten bieden met een biedsysteem. In plaats van een last zullen ze dat als een lust ervaren, omdat ze daarmee 'automatisch' in het juiste contract belanden.
3. Zodra de 'Een tegen twee-spelers' ook gaan bieden, kun je 'open kaart' spelen en ze toevertrouwen dat ze zich **bridgers** kunnen noemen.
4. Een bijzonder handig hulpmiddel voor de puntentelling is de **BridgeScore-app**. Die kost éénmalig € 5,-. Daarmee kun je een lastige score uitrekenen, bijvoorbeeld 1♥ geredoubleerd +1, maar ook een thuiswedstrijd spelen, waarbij je elk spel maar één keer speelt, zoals een echte bridgewedstrijd, waarbij je resultaat afhangt van je gezamenlijke punten en kaartverdeling.

Als bridgeclub kun je dit 'huiskamerspel' als volgt stimuleren:

1. Geef de clubleden een print van de spelregels. En/of mail ze die toe.
2. Plan minstens één clubzitting waaraan alle 'Eén tegen twee-spelers' kunnen meespelen! Vooral de jongere deelnemers zullen versteld staan van de (BridgeMate)techniek waar de 'oudjes' al decennia mee werken!