

## Uitleg robber bridge

Deze manier van bridgen wijkt niet essentieel af van de wijze waarop het hedendaagse wedstrijdbridge in Nederland 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.

### Het noteren van de scores

Dit gaat anders dan bij wedstrijdbridge.

Er zijn twee kolommen: de wij-kolom en de zij-kolom. Er staat ook een dikke horizontale streep op. Er zijn 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. Zodra een paar twee **games** heeft gescoord, is de **robber** afgelopen. Eindigt de **robber** na twee **games**, 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. Zodra een paar een **game** heeft gescoord is dat paar **kwetsbaar**.

### Onder de streep

Onder de streep worden de contractpunten geschreven: 3♦+1 levert  $3 \times 20 = 60$  punten onder de streep op en 20 punten boven de streep. Gedoubleerde contracten leveren het dubbele aantal contractpunten op onder de streep (overslagen boven de streep).

Gedoubleerde contracten leveren onder de streep het dubbele aantal contractpunten op van een gedoubleerd contract.

### Boven de streep

Hier komen behalve de resultaten van de overslagen ook de premies te staan. Dat zijn de scores van de downslagen van de tegenpartij, de slem-premie (geboden en gemaakt klein slem niet-kwetsbaar +500, kwetsbaar +750; geboden en gemaakt groot slem 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 honneurs van eenzelfde kleur in één hand krijgt een paar in een troefcontract 100 punten premie. Met vijf **honneurs** 150 punten. Heeft een van de spelers bij een Sans Atout contract 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 er gestopt worden met spelen voordat een **robber** afgerond is, dan krijgt een paar voor een **game** 300 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 is het betreffende paar kwetsbaar. Dit is het einde van de eerste **game**. Een **game** is niet hetzelfde als een "manche" bij wedstrijd-bridge. Een "manche" wordt gescoord als één 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 700 punten. Als een paar de robber wint in drie games (de tegenpartij heeft dan ook een **game** gewonnen), krijgt het 500 punten premie (zie hierboven).

Wordt om een of andere reden de robber niet afgemaakt en er is wel één van de paren kwetsbaar dan krijgt dat paar 300 punten boven de streep.

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 het verschil in punten bepalend. Een cent per 10 punten is al een aardig tarief. In een Londense bridgeclub moet al gauw een pond per punt worden betaald.