

HET CONTRACT

Via een wel bepaalde methode die we later zullen bestuderen, zal het paar met de sterkste kaarten vooraf bepalen hoeveel slagen zij moeten maken. Dit aantal slagen noemt men een CONTRACT.

Het andere paar moet dan proberen te verhinderen dat hun tegenstrevers dit vastgestelde aantal slagen maken. Zij zijn de verdedigers.

DE HONNEURPUNTEN (HP)

In elke van de vier kleuren zitten 4 hoge kaarten: Aas, Heer, Vrouw en Boer.

Met deze hoge kaarten maken we uiteraard het gemakkelijkst slagen.

We noemen ze de HONNEURS.

Een hand waarin zich veel honneurs bevinden is een sterke hand, een hand die dus veel slagen kan maken.

Om nu vooraf te bepalen hoeveel slagen een speler kan maken, gaan we de waarde of sterkte van een hand berekenen bij middel van **honneurpunten (HP)**

| | | |
|-------|--------|--|
| AAS | = 4 HP | In elke kleur zitten dus 10 HP. |
| HEER | = 3 HP | In een heel spel kaarten zitten dus 40 HP. |
| VROUW | = 2 HP | Elke speler telt direct na het inzien van zijn kaarten het aantal HP dat hij heeft gekregen. Aan de hand van dit aantal HP zullen we leren bepalen hoeveel slagen we moeten maken. |
| BOER | = 1 HP | Dit aantal slagen noemen we: HET CONTRACT . |

HOOGTE VAN HET CONTRACT

| Aantal HP | Aantal slagen |
|-------------------|---------------|
| 20 – 21 – 22 | 7 slagen |
| 23 – 24 | 8 slagen |
| 25 – 26 | 9 slagen |
| 27 – 28 – 29 | 10 slagen |
| 30 – 31 – 32 | 11 slagen |
| 33 – 34 – 35 – 36 | 12 slagen |
| 37 – 38 – 39 - 40 | 13 slagen |

Het kamp dat het contract moet spelen kan uit deze tabel eenvoudig aflezen hoeveel slagen zij zullen moeten maken, afhankelijk dus van het totaal aantal HP dat zij samen hebben.