

## SCHEMATISCH ZIET DIT ER ALS VOLGT UIT

TREKKEN	ZONDER TROEF	♠ en ♥	♦ en ♣
1	40	30	20
2	70	60	40
3	<u>100</u>	90	60
4	130	<u>120</u>	80
5	160	150	<u>100</u>
6	190	180	120
7	220	210	140

We bemerken dat het getal van 100 trekpunten bereikt wordt zodra men minstens 3 ZT biedt, of 4 ♠ en 4 ♥, of 5 ♦ en 5 ♣.

Deze contracten dragen een speciale naam: **MANCHE**.

Je biedt dus een manche van zodra je een contract bereikt dat minstens **100 trekpunten** oplevert. Alle contracten lager dan een manche zijn **DEELSCORES**.

Aan een manche is een extra beloning verbonden: de **MANCHEPREMIE**.

Ook zeer hoge contracten dragen een speciale naam, en krijgen een extra premie: **SLEMPREMIES**.

- 6 trekken bieden (en maken) = 12 slagen: een KLEIN-SLEM
- 7 trekken en bieden = alle 13 slagen: een GROOT-SLEM

Deelscores, manchepremies en slempremies: zijn **CONTRACTPREMIES**.

## DE CONTRACTPREMIES

	NIET KWETSBAAR	WEL KWETSBAAR
DEELSCORE	50	50
MANCHE	300	500
KLEIN SLEM	800 (500 + 300)	1250 (750 + 500)
GROOT SLEM	1300 (1000 + 300)	2000 (1500 + 500)

De **KWETSBAARHEID** kun je van het bord met je speelkaarten aflezen.

Iedereen is om beurt **WEL en NIET** kwetsbaar.

Zoals je ziet heeft de kwetsbaarheid een belangrijke invloed op de **SCORE**, althans op het onderdeel '**CONTRACTPREMIES**'