

BRIDGETERMEN

Partnership: de spelers die tegenover elkaar zitten vormen een partnership. Zij spelen samen en worden aangeduid door de vier windrichtingen Noord - Zuid of Oost - West.

Slag: iedere speler heeft een kaart gespeeld, de hoogste kaart wint (de slag).

Troef: de machtigste speelsoort van het spel.
Iedere speelsoort (♦ ♥ ♠ ♣) kan troef gemaakt worden. Hierbij wordt de ene speelsoort beter betaald dan de andere.

Fit: indien NZ of OW van een speelsoort acht of meer kaarten samen hebben is er sprake van een fit.

Sans Atout: (Zonder Troef) een partij kan besluiten zonder troef te spelen. Dit doen zij wanneer zij van geen enkele speelsoort (♦ ♥ ♠ ♣) voldoende kaarten samen hebben (tenminste acht).

Bieden: voorafgaand aan het spelen proberen de partijen de troefkleur waarin zij willen spelen bekend maken. Dit gebeurt per opbod; de hoogste bieder speelt het spel.

Leider: de speler van de partij die (nadat zij het bieden gewonnen heeft) de speelsoort het eerst genoemd heeft.

Dummy: nadat bekend is wie het spel gaat spelen (N.O.Z of W.) legt de speler tegenover de leider zijn kaarten met de beeldzijde naar boven op tafel.

Manche: premie die verkregen kan worden door tot een bepaalde hoogte te bieden.