

INTRODUCTION AU BRIDGE

Le bridge est un jeu de cartes qui se joue à quatre joueurs en utilisant un jeu de cinquante-deux cartes. Les deux joueurs qui se font face sont associés et sont adversaires des deux autres. Il y a donc deux camps, que l'on a l'habitude de repérer par N-S et E-O.

Ce jeu est composé de quatre couleurs de treize cartes:

♣ (Trèfle) ♦ (Carreau) ♥ (Cœur) ♠ (Pique).

Dans chacune de ces couleurs, l'ordre des cartes, de la plus forte à la plus faible est:

As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Les cinq premières (A, R, D, V, X) sont appelées les *honneurs*, les huit autres (9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2) sont les basses cartes.

Au début de la partie, un joueur, le *donneur*, distribue toutes les cartes, une à une, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a donc treize cartes et ces treize cartes sont appelées sa *main*.

1. LES LEVÉES

Un joueur pose une carte, face visible, sur la table et détermine ainsi la couleur qui doit être jouée à cette levée.

Le joueur, à sa gauche, doit à son tour poser une carte de la même couleur. Et ainsi pour les quatre joueurs.

La seule obligation est de fournir une carte de la couleur demandée si l'on en possède. Dans le cas contraire, on pose une carte d'une autre couleur: on *défausse*.

Le joueur qui a fourni la carte la plus forte de la couleur demandée remporte la levée pour son camp. Il rejouera le premier pour la levée suivante et pourra ainsi choisir la couleur qui l'intéresse. Un joueur qui a défaussé ne peut jamais remporter la levée.

Le but du jeu est de faire le maximum de levées, les cartes contenues dans ces levées n'ont aucune importance.

2. LE JEU

2.1. ÉVALUATION DE LA FORCE DE SON JEU

Le but du jeu est de faire le maximum de levées. Plus son camp fera de levées, plus on marquera de points, mais on ne marquera des points que pour le nombre de levées demandées. Afin d'appeler le contrat qui procurera le plus de points, il faudra évaluer la force de son jeu de façon précise.

Pour cela, on attribuera une valeur aux honneurs suivants:

- As 4 points.
- Roi 3 points.
- Dame 2 points.
- Valet 1 point.

Il y a donc un total de 10 points d'honneur (ou points H) par couleur, et 40 points H dans le jeu.

2.2. DÉTERMINATION DU CONTRAT

Chaque joueur ayant 13 cartes, il va donc y avoir 13 levées. Dès qu'un camp est majoritaire en points, il va pouvoir demander un certain nombre de levées, déterminé par la force totale des deux jeux de son camp: le *contrat*.

Points H	Contrat	Levées
20 à 22	1 SA *	6 + 1 = 7 levées
23 ou 24	2 SA *	6 + 2 = 8 levées
25 ou 26	3 SA *	6 + 3 = 9 levées
27 à 29	4 SA *	6 + 4 = 10 levées
30 à 32	5 SA *	6 + 5 = 11 levées
33 à 36	6 SA *	6 + 6 = 12 levées
37 à 40	7 SA *	6 + 7 = 13 levées

* Sans-Atout.

2.3. DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a donné compte ses points et a le choix entre deux enchères:

- **Je passe** 0 à 12 points H.
- **J'ouvre** 13 points H et plus.

Si le donneur a passé, la parole passe à son adversaire de gauche, qui choisit son enchère, et ainsi de suite. Si les quatre joueurs passent, les cartes sont battues et redonnées.

Quand un joueur ouvre, son partenaire compte ses points et les annonce.

Si le total des points du camp atteint ou dépasse 20 H, le joueur qui a ouvert dit, par exemple avec 25 H: « je joue 3 Sans-Atout ». Il devient le *déclarant* et s'engage donc à gagner 9 levées (6+3) sur les 13 possibles.

Si le total n'atteint pas 20 points H, il redit « je passe » et son adversaire de gauche devient le déclarant. Il calcule ses points de la même manière et détermine son contrat.

Le joueur à la gauche du déclarant *entame*: il pose une carte de son choix sur la table.

Le partenaire du déclarant pose alors toutes ses cartes faces visibles sur la table, il devient le *mort*. Il ne prendra plus aucune initiative pendant le jeu. C'est le déclarant qui lui dira quelle carte jouer.

2.4. NOTIONS DE MARQUE

A la fin du jeu, quand il ne reste plus de carte à jouer, chaque camp compte son nombre de levées.

Si le déclarant a réussi son contrat (s'il a fait au moins le nombre de levées demandées), son camp va marquer des points.

- Pour le premier Sans-Atout: 40 points.
- Pour chacun des suivants: 30 points.

En outre, si le total des points marqués pour les levées demandées atteint 100, il a réalisé une *manche* et marquera une prime supplémentaire de 300 points. Si les points marqués sont inférieurs à 100, il n'a réalisé qu'un contrat *partiel* et ne marquera qu'une prime de 50 points.

Dans l'hypothèse où le déclarant ne réussirait pas son contrat, les adversaires marqueraient 50 points par levée manquante. On dit que le déclarant a *chuté* son contrat.