

Qu'est ce que le bridge ?.

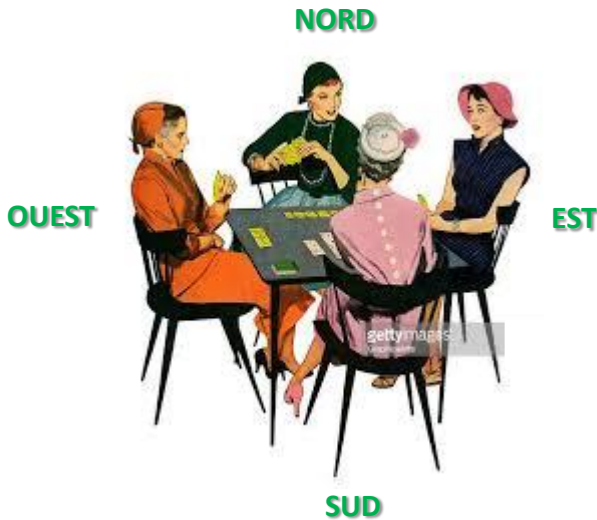
- Le bridge actuel a pour ancêtre le whist, apparu en Angleterre au début du 16^{ème} siècle
- Les règles précises qui le régissent, sont l'œuvre d'un seul homme : Le yachtsman milliardaire américain Harold Wanderbilt (1884-1970) 3 fois vainqueur de la Coupe América.

LA PREPARATION D'UNE PARTIE

Autour d'une table carrée, 4 joueurs, associés 2 à 2, forment 2 « paires ».

Chacune des paires est opposée à l'autre.

Les joueurs d'une même paire sont assis l'un en face de l'autre et sont désignés par un point cardinal attribué arbitrairement (rien à voir avec la géographie).



On dispose d'un jeu de 52 cartes comprenant 4 couleurs ♠ ♥ ♦ ♣
(classées par importance décroissante)

Dans chaque couleur, les 13 cartes sont affectées des valeurs suivantes :

as = 4 / roi = 3 / dame = 2 / valet = 1 / 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, ont une valeur = zéro

A remarquer que contrairement à d'autres jeux (belote), les cartes gardent toujours la même valeur.

Les cinquante-deux cartes sont distribuées une à une, face cachée, dans le sens des aiguilles d'une montre, par l'un des joueurs, appelé le « donneur ». Chaque joueur reçoit donc 13 cartes.

Qu'est ce que le bridge ?.

LE DEBUT D'UNE PARTIE

Les Annonces (ou enchères)

Les annonces sont la première phase du jeu.

Cette phase, en donnant la parole à chaque joueur, l'un après l'autre, et dans le sens des aiguilles d'une montre, a pour but de déterminer par un **dialogue codé** le contrat final.

En annonçant un contrat, le joueur prend l'engagement, pour son camp, de réaliser un nombre minimum de « levées ».

Les enchères servent à échanger des informations via un dialogue codifié et compréhensible par les 4 joueurs).

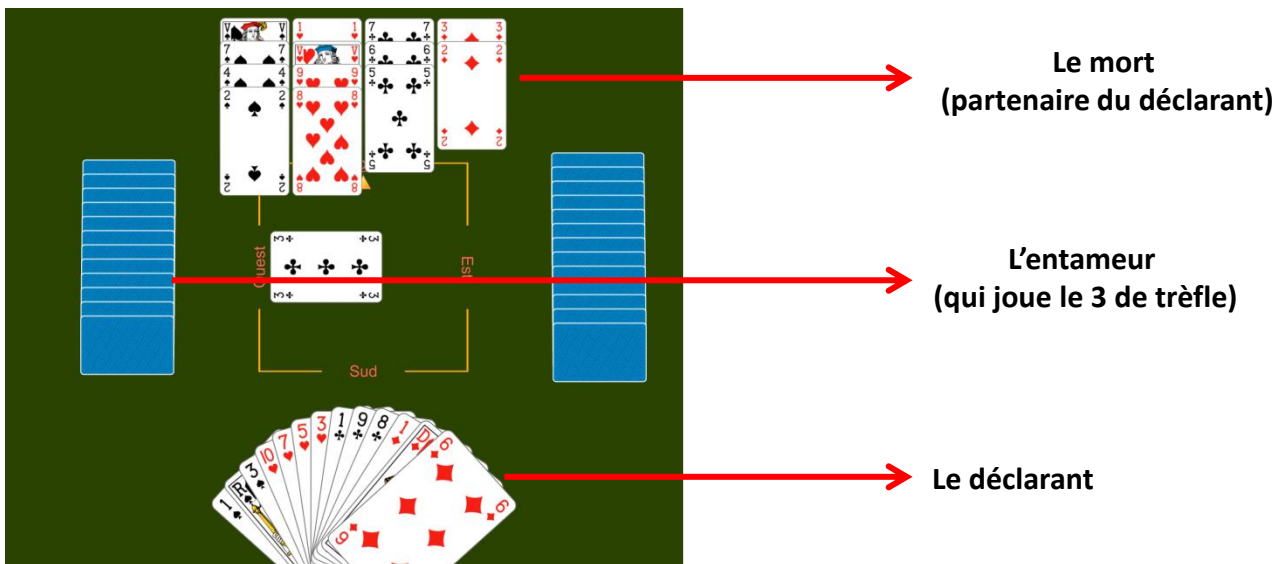
Pour choisir le contrat final au mieux des intérêts de son camp, un joueur a besoin de renseignements sur la force et la distribution de la main de son partenaire.

Le jeu de la carte (l'entame)

Une fois les enchères terminées, le contrat final est connu. Le joueur situé à la gauche de celui qui va jouer le contrat demandé (le déclarant) va entamer (**l'entameur**).

Une fois l'entame effectuée, le partenaire du déclarant va étaler son jeu sur la table : **c'est le mort** car son rôle est très limité : fournir les cartes que lui demande son partenaire (le déclarant)

Une levée regroupe les quatre cartes posées par chacun des joueurs au cours d'un tour de table dans le sens des aiguilles d'une montre :



Qu'est ce que le bridge ?.

LE DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu de la carte (suite après l'entame)

chacun joue à son tour. Les joueurs sont obligés de fournir dans la couleur demandée (s'ils en ont).

C'est la carte la plus forte qui remporte le pli, en cas de coupe, l'atout le plus fort.

Aucune obligation de monter ou de couper sur la couleur demandée. Si on n'a pas la couleur demandée, on peut défausser (fournir une autre couleur) ou couper (avec l'atout) si on le désire.

A sans atout, on ne peut pas couper. Chaque joueur fournit à son tour une carte. La levée est constituée par les 4 cartes sur la table, elle est remportée par le joueur qui fournit la plus forte carte. Ce sera à ce joueur de rejouer pour la levée suivante.

Le premier à jouer pour une nouvelle levée est toujours celui qui a remporté la levée précédente. A la fin de la treizième levée, chaque camp compte **les levées** qu'il a remportées et non un nombre de points comme à la belote.

Une seule obligation dans le jeu de la carte : fournir la couleur demandée ...et c'est tout !
le fait de ne pas être obligé de couper ou de monter donne beaucoup plus de libertés...

A la fin de la partie, le camp du déclarant peut :

- . Avoir juste réalisé son contrat
- . Avoir réalisé des levées en plus
- . Ne pas avoir réalisé son contrat (levées en moins) on dit alors qu'il a chuté

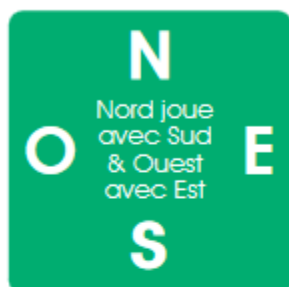
La règle du jeu au



Bridge

Facile !

On
joue au bridge
avec **UN ATOUT**
ou **SANS ATOUT**



C'est la « bataille », par équipes de deux.
On distribue les 52 cartes, une par une,
dans le sens des aiguilles d'une montre.
Chacun reçoit 13 cartes et les range par couleur
♣ ♦ ♥ ♠ dans l'ordre ARDV1098765432

**Le but du jeu : gagner le maximum
de plis pour son camp**

Je gagne

En jouant la plus forte
des quatre cartes de la couleur :
- Ouest joue le 5 de Trèfle
- Nord : 4 de Trèfle
- Est : Valet de Trèfle
- **je prends** du Roi de Trèfle



Chacun fournit
de la couleur demandée.
Je gagne le pli avec le Roi.

En coupant avec un atout, si je n'ai pas
de la couleur demandée. (la couleur
de l'atout a été fixée au début du jeu) :
- Ouest joue le 5 de Trèfle
- Nord : 4 de Trèfle
- Est : Roi de Trèfle
- **je coupe** du 2 de Carreau
(je n'ai plus de Trèfle)



Exemple : ATOUT CARREAU

Je gagne le pli grâce à la coupe.
Mais je pouvais aussi bien
l'abandonner en défaussant
un Cœur ou un Pique...

Je perds

En ne jouant pas la plus forte
des quatre cartes de la couleur :
- Ouest joue le 5 de Trèfle
- Nord : 4 de Trèfle
- Est : Valet de Trèfle
- **Je fournis** le 7 de Trèfle



Est gagne le pli avec le Valet

En défaussant une carte d'une
couleur autre que l'atout, quand je n'ai
plus de la couleur demandée
- Ouest joue le 5 de Trèfle
- Nord : 4 de Trèfle
- Est : Valet de Trèfle
- **Je défausse** la Dame de Cœur



C'est encore Est qui gagne le pli
avec le Valet de Trèfle.
Je pouvais couper avec
un atout

En résumé : Je fournis de la couleur demandée, sinon je défausse ou je coupe

Le bridge se joue en deux temps : 1 LES ENCHERES : on annonce un contrat en faisant le pari de gagner un nombre déterminé de plis. **2 LE JEU DE LA CARTE :** on essaye de remplir son contrat, et le camp adverse, de le faire chuter.

Les enchères

Annoncer un contrat, c'est s'engager à gagner au moins 7 plis et en laisser au maximum 6. Le contrat le plus bas est de 7 plis, le deuxième, de 8 plis, et ainsi de suite jusqu'à 13.

En réalité, on ne dit pas « je demande 7 plis », mais simplement « 1♦ », 7 plis avec atout Carreau, ou « 1SA » 7 plis sans couleur d'atout (Sans-Atout). Le palier de 1 correspond à 7 plis, celui de 2 à 8 plis, de 3 à 9...

Nombre de plis	Contrat
7 plis	1 ♣/♦/♥/♠/SA
8 plis	2 ♣/♦/♥/♠/SA
9 plis	3 ♣/♦/♥/♠/SA
10 plis	4 ♣/♦/♥/♠/SA
11 plis	5 ♣/♦/♥/♠/SA
12 plis	6 ♣/♦/♥/♠/SA
13 plis	7 ♣/♦/♥/♠/SA

J'ajoute 6 au palier du contrat pour connaître le nombre de plis demandés

Le donneur parle le premier. Il dit « je passe », ou bien annonce un premier contrat. Les enchères progressent alors en suivant l'ordre indiqué sur le tableau ci-dessus : ♣, ♦, ♥, ♠ et SA (le contrat le plus bas est 1♣, le plus élevé, 7SA). Sur 1♣, tout joueur peut surenchérir à 1♦, mais pour nommer les Trèfles sur 1♦, on doit annoncer au moins 2♣. Chacun peut surenchérir jusqu'à ce qu'il y ait trois « Passe ».

La dernière enchère détermine le contrat final qui se jouera à l'atout (♣, ♦, ♥ ou ♠) ou à Sans-Atout (SA).

Si un adversaire estime que le contrat demandé va chuter, il peut dire « je contre ». Et ce « Contre » peut être suivi d'un « Surcontre » de la part d'un joueur du camp déclarant, persuadé que le contrat sera rempli.

Le jeu de la carte

Celui qui a annoncé le premier la couleur du contrat est le **déclarant**. Son adversaire de gauche joue la première carte : il **entame**. Le partenaire du déclarant étale alors son jeu sur la table : il est le **mort**. C'est le déclarant qui lui indiquera les cartes à jouer du mort. Le joueur qui remporte le pli, rejoue pour le pli suivant.

Un exemple : Est a donné les cartes.

♠ 7532			
♥ R42			
♦ V103			
♣ ARD			
♠ 6		♠ V10984	
♥ 7653		♥ A8	
♦ 9842		♦ 765	
♣ V1095		♣ 432	
	N		
	O	E	
	S		
♠ ARD			
♥ DV109			
♦ ARD			
♣ 876			

S	O	N	E
			Passe
2SA	Passe	6SA	Passe
Passe	Passe		

- Le contrat est de faire 12 plis
- Le déclarant est Sud
- Ouest entame du ♣V
- Nord étale la main du mort

Si Sud encaisse ses plis sûrs (ARD, ARD et ARD) avant de jouer Cœur, Est prendra de l'♥A et jouera ♠V10 devenus maîtres : deux plis de chute !

Plan de jeu

Sud compte 9 plis faciles : 3 Piques, 3 Carreaux et 3 Trèfles. Il doit libérer les 3 plis manquants en faisant tomber rapidement l'♥A : il prend l'entame de l'♣A et joue donc le ♥R... Est prend de l'♥A et rejoue Pique, Carreau ou Trèfle : Sud reprend la main et gagne son contrat en alignant les 12 plis demandés !

A Sans-Atout, je libère vite les plis manquants

Sans-Atout ou Atout ?

Les contrats à l'atout sont plus sûrs. A condition de posséder à deux, au moins 8 cartes dans la même couleur. On dit que le camp a le **fit** (qu'il est fitté). En dessous de 8 cartes en commun, on dit qu'il y a **misfit**; le camp jouera plutôt à Sans-Atout.

♠ 4		
♥ 9876		
♦ 1043		
♣ 87642		
♠ ARDV6	N	♠ 10983
♥ 52	O	♥ 43
♦ 982	E	♦ 765
♣ R105	S	♣ DV93
♠ 752		
♥ ARDV10		
♦ ARDV		
♣ A		

Je joue à l'atout en cas de fit

S O N E

Sud joue à SA ou à l'atout ♥

- à SA, Ouest entame de l'♠A et défile 5 Piques. Sud réalise 8 plis.

- à l'atout ♥, Sud perd le premier Pique, coupe les deux autres et gagne 12 plis. Petit chelem !

Les deux avantages du jeu à l'atout :

- **arrêter** le défilé d'une **longue**.
- **gagner des plis** grâce aux coupes.

Jusqu'à où enchérir ? C'est la marque qui indique les objectifs à atteindre :

La valeur d'un pli à :

- ♣/♦ (les mineures) : 20
- ♥/♠ (les majeures) : 30
- SA : 40 + 30 les suivants

Des primes sont attribuées à ceux qui demandent et réalisent :

- la manche, c'est-à-dire 100
5♣/♦ : $5 \times 20 = 100$
4♥/♠ : $4 \times 30 = 120$
3SA : $40 + 2 \times 30 = 100$
- le petit chelem (6♣/♦/♥/♠/SA)
- le grand chelem (7♣/♦/♥/♠/SA)

	Contrat							Pli en +
	1	2	3	4	5	6	7	+
♣♦	70	90	110	130	400	920	1440	20
♥♠	80	110	140	420	450	980	1510	30
SA	90	120	400	430	460	990	1520	30

- 50 par pli de chute

Quelle manche annoncer ?

Les avantages du jeu à l'atout font préférer annoncer 4♥ ou 4♠, avant 3SA, et 5♣ ou 5♦

Comment évaluer mon jeu ?

En utilisant le barème des points d'honneur (points H). **As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1.**
 $4 + 3 + 2 + 1 = 10$ points H. Il y a quatre couleurs, soit 4×10 , 40 points H dans le jeu.

Si le camp possède

- 25** à 32 H, on déclare **3SA** (et en cas de fit, 4♥ ou 4♠)
- 33** à 36 H, on déclare **6SA**
- 37** à 40 H, on déclare **7SA**

Si pour annoncer une manche, il faut 25 H à deux, la première enchère, **l'ouverture se fera à partir de 12 H**

Le système d'enchères

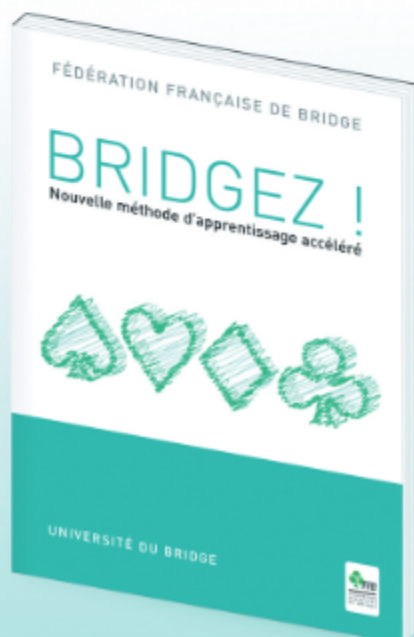
L'ouverture des enchères et leur développement obéissent à des règles définies dans le Système d'Enseignement Français (SEF). Les ouvertures les plus courantes sont par ordre de priorité :

1♥ et 1♠ : cinq cartes et +, 12 H et +
1SA : main régulière, 15 - 17 H
1♣ et 1♦ : meilleure mineure, 12 H et +

Table de décision

Il existe une correspondance stable entre le nombre de points détenus par un camp et le nombre de levées qu'il est capable de réaliser. Cette correspondance est notée dans une table, la Table de décision. Elle permet aux joueurs de connaître les fourchettes de points nécessaires à la réalisation de tel ou tel contrat.

Nombre de points du camp	Contrat	Nombre de levées
20-21-22	1♣ 1♦ 1♥ 1♠ 1SA	7
23-24	2♣ 2♦ 2♥ 2♠ 2SA	8
25-26	3♣ 3♦ 3♥ 3♠ 3SA	9
27-28-29	4♣ 4♦ 4♥ 4♠ 4SA	10
30-31-32	5♣ 5♦ 5♥ 5♠ 5SA	11
33-34-35-36	6♣ 6♦ 6♥ 6♠ 6SA	12
37-38-39-40	7♣ 7♦ 7♥ 7♠ 7SA	13



**Vous voulez aller plus avant
dans la découverte
de ce jeu passionnant ?**

**Procurez-vous l'ouvrage «Bridgez!»
en vente sur notre boutique**

www.ffbridge.fr

Fédération Française de Bridge
20, quai Carnot, 92210 Saint-Cloud
Tel. : 01 55 57 38 00

