

PRINCIPES DE BASE

Le bridge se joue à 4 joueurs, 2 contre 2. Les coéquipiers sont assis face à face. On joue avec 52 cartes : avant de distribuer, il faut retirer les jokers et carte de présentation.

L'ordre des cartes est le suivant (de la plus forte à la moins forte) : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 et 2.

Une partie de bridge se décompose en plusieurs coups, chaque coup correspondant à une donne. Les joueurs ont entre les mains 13 cartes rangées qui constituent ce qu'on appelle un «jeu», ou encore une «main».

Le déroulement d'une donne comporte deux temps :

- 1/ Les joueurs vont parler à tour de rôle, selon des règles bien définies, jusqu'à ce que se détermine ce qu'on appelle un contrat: c'est la phase des enchères.
- 2/ Une fois les enchères terminées, ils vont jouer leurs cartes à tour de rôle, toujours selon des règles bien définies: c'est la phase du jeu de la carte.

LES ENCHÈRES

Le donneur «parle» le premier. S'il estime que son jeu est trop faible, il dit: «Je passe.» Sinon, il fait une annonce qu'on appelle «l'ouverture». Il est alors rouvereur. S'il a passé, c'est le joueur placé à sa gauche qui parle et qui peut, lui aussi, passer ou ouvrir et ainsi de suite. Si les quatre joueurs passent, le coup est terminé et l'on passe à la donne suivante. Lorsque les quatre joueurs ont parlé les uns après les autres, on dit qu'il y a eu un tour d'enchères. Il peut avoir, évidemment, plusieurs tours d'enchères.

L'ouverture est la première annonce du jeu autre que «Je passe.» Par cette annonce, l'ouvreur propose :

- de jouer le coup à un atout de son choix ou à Sans-Atout ;
- de faire un certain nombre minimal de levées. S'il dit, par exemple, «1 Cœur», cela signifie qu'il se propose de faire 7 levées (6 + 1), l'atout étant Cœur. S'il dit «3 Trèfles», cela signifie qu'il se propose de faire 9 levées (6 + 3), l'atout étant Trèfle. Rappelons que l'atout est une couleur préférentielle qui remporte sur toutes les autres quelle que soit la valeur des cartes.

Lorsqu'un joueur a ouvert, les autres joueurs parlent à tour de rôle. Ils peuvent passer ou bien faire ce que l'on nomme une enchère, c'est-à-dire une autre annonce que celle de l'ouvreur.

Les règles de jeu

QU'EST-CE QU'UNE ENCHÈRE ?

C'est une annonce qui remporte sur la précédente, plus «élevée», c'est-à-dire :

- soit quand elle comporte un plus grand nombre de levées, quelle que soit la couleur dans laquelle est faite l'enchère ;
- soit quand elle comporte le même nombre de levées que l'annonce sur laquelle elle est faite, à condition d'être faite dans une couleur plus forte.

Nous rappelons que la hiérarchie des couleurs est, par ordre croissant : Trèfle, Carreau, Coeur et Pique. Ajoutons que Sans-Atout est une sorte de cinquième «couleur sans couleur» qui remporte sur toutes les autres.

La dernière enchère retenue est appelée contrat, elle est ainsi désignée après que les trois autres joueurs ont passé.

LE JEU DE LA CARTE

Comme nous venons de le voir, les enchères sont terminées lorsqu'il y a eu trois «Je passe» consécutifs. Lorsque les enchères sont terminées, l'enchère finale devient le contrat et le jeu commence.

On appelle déclarant ou demandeur le joueur qui, le premier, a fait une annonce dans la couleur du contrat. Le partenaire du déclarant est appelé le mort. L'équipe adverse constitue les flancs. Dans les diagrammes décrivant les parties de bridge, on a l'habitude de

placer le déclarant en Sud, le mort en Nord. Les flancs sont les joueurs Est et Ouest.

Le joueur placé à gauche du déclarant, c'est-à dire le joueur situé en Ouest sur les diagrammes classiques, va jouer une carte. Cette carte s'appelle l'entame. Après l'entame, le partenaire du déclarant, (le mort), étale son jeu sur la table, face des cartes visible. C'est là le dernier acte qu'il accomplit dans le coup. En effet, le déclarant va jouer avec son jeu et celui du mort. C'est lui qui va prendre les cartes dans le jeu qui a été étalé et qui va les mettre au milieu de la table, c'est lui qui va ramasser les levées quand il les remportera, etc.

Le mort n'a absolument pas le droit de parler, ni de faire de remarques tant à son partenaire qu'à ses adversaires. Les seuls droits qui lui sont reconnus sont ceux d'attirer l'attention sur une irrégularité.

Après l'entame, chaque joueur joue une carte à son tour, en suivant le sens des aiguilles d'une montre : Ouest (entame) puis Nord puis Est puis Sud, les cartes du mort étant manipulées par le déclarant. Les quatre cartes forment un Pli (ou levée).

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

COMMENT DOIT-ON JOUER SUR L'ENTAME ?

Chaque joueur a le choix entre trois possibilités :

- il peut jouer une carte dans la couleur de l'entame ;
- il peut couper avec une carte d'atout (sauf à Sans-Atout) ;
- il peut défausser en fournissant une carte qui n'est ni une carte de la couleur d'atout, ni une carte de la couleur de l'entame.

La première possibilité est, en fait, une obligation si le joueur possède une ou plusieurs cartes dans la couleur de l'entame. Il n'a le droit de couper ou de défausser que s'il ne possède aucune carte dans cette couleur. Sinon, il fait ce qu'on appelle une renonce. La coupe, par contre, est facultative.

À QUI APPARTIENT LA LEVÉE ?

Si aucun joueur n'a coupé, la levée revient au joueur qui a mis la plus haute carte dans la couleur de l'entame (les cartes défaussées n'ayant aucune valeur, quelle que soit leur hauteur). Si un joueur a coupé, c'est lui qui emporte la levée, quelles que soient les autres cartes qui ont été jouées. Si plusieurs joueurs ont coupé, la levée appartient au joueur qui a coupé avec la carte la plus haute.

Le joueur qui a emporté la levée ramasse les quatre cartes et les place, en un petit tas, devant lui. C'est à lui que revient alors le droit de jouer une deuxième carte, sur laquelle les trois autres joueurs pourront, à leur tour, fournir, couper ou se défausser et, ainsi de

suite, jusqu'à ce que les treize cartes aient été jouées et que les 13 levées aient été ramassées. Il est d'usage de placer les levées les unes à côté des autres, afin de pouvoir les compter plus facilement à la fin du coup.

Comme pour les enchères, un certain nombre de règles codifient l'étiquette du jeu de la carte :

- Une carte étalée sur la table est une carte jouée. La reprendre constitue une faute qui, en tournoi, peut être pénalisée (en partie libre, bien entendu, les règlements sont plus élastiques).
- Lorsque le déclarant manipule les cartes du mort, la règle «carte touchée, carte jouée» est impérative. Il est, en outre, incorrect d'hésiter trop longtemps, de prendre une carte, de la repousser ou de manifester son embarras.

Une fois toutes les cartes jouées, il suffit de compter le nombre de plis réalisés et de rapprocher ce nombre du contrat demandé. Si le nombre est égal ou supérieur, c'est gagné !



Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

CONTRATS DE BRIDGE MARQUE INTERNATIONALE

POINTS DES LEVÉES POUR LES DEMANDEURS

Levées annoncées et gagnées	Contré
 20	40
 30	60
Premier Sans-Atout 40	80
Chacune des suivants 30	60

LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES

Non vulnérable

Non contré	Valeur de la levée
Contré	100
Surcontré	200

Vulnérable

Non contré	Valeur de la levée
Contré	200
Surcontré	400

LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES

Non vulnérable

	Non contré	Contré	Surcontré
1 de chute	50	100	200
2 de chute	100	300	600
3 de chute	150	500	1000
4 de chute	200	800	1600
5 de chute	250	1100	2200
6 de chute	300	1400	2800

etc.

Vulnérable

	Non contré	Contré	Surcontré
1 de chute	100	200	400
2 de chute	200	500	1000
3 de chute	300	800	1600
4 de chute	400	1100	2200
5 de chute	500	1400	2800
6 de chute	600	1700	3400

etc.

Non vulnérable

Petit Chelem demandé	500
Grand Chelem demandé	1000
Honneurs dans la même main	
Quatre	100
Cinq	150

Partie

En deux manches	700
En trois manches	500

Vulnérable

Petit Chelem demandé	750
Grand Chelem demandé	1500
Honneurs dans la même main	
Quatre As à Sans-Atout	150
Partie	
Manche de partie non achevée	300

Les règles de jeu