

Ecole de

BRIDGE

Initiation - 1^e année Principes de base

4 Joueurs soit 2 équipes (2 *paires*) : Nord-Sud contre Est-Ouest.
Matériel : 52 cartes en 4 *couleurs* (Pique, Cœur, Karreau, Trèfle)
(en anglais : Spades, Hearts, Diamonds, Clubs)
13 cartes par couleur, dans l'ordre : A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2.
Chaque joueur reçoit donc 13 cartes.

But du jeu : Réaliser son *contrat* (ou mieux).

Un jeu (une *donne*) se déroule en deux temps (après distribution) :

1- Les annonces :

Chaque joueur évalue son jeu pour trouver un *contrat* :

C'est un nombre de levées que la paire de joueurs s'engage à réaliser.

On le fait sous forme d'enchère ; la paire ayant annoncé la plus forte
enchère emporte les annonces ; c'est son contrat qui sera joué.

On choisit aussi un *atout* ou *sans-atout* (en anglais : No Trump).

2- Le jeu de la carte :

Un joueur pose une carte sur la table.

Chacun fait de même à son tour (on tourne dans le sens indirect).

On doit fournir une carte de même couleur que la première posée.

La plus forte carte emporte la levée (les 4 cartes).

Le joueur qui a pris la levée pose une nouvelle carte sur la table.

Si on n'a pas de carte dans la couleur demandée :

- on fournit n'importe quelle carte, (mais on ne prendra pas la levée)

- si un atout est choisi, on peut *couper* et remporter alors la levée

Comme on joue par paire, les levées de Nord et de Sud sont réunies ;
de même les levées d'Est et d'Ouest. Il y a 13 levées en tout.

Les ANNONCES

Un contrat doit comporter plus de 50 % des 13 levées soit 7 levées au moins
A la marque finale, les 6 premières levées ne compteront donc pas.
L'enchère minimum est 1 : on s'engage à réaliser 7 levées.
L'enchère maximum est 7 : on s'engage à réaliser 13 levées.

Ex : 2♥ : nous nous engageons à réaliser 8 levées avec l'atout ♥.
6SA : nous réaliserons 12 levées, sans atout.

Les POINTS d'HONNEUR

Pour déclarer un contrat il faut évaluer la force de son jeu.
Pour cela on compte ses points d'honneur.
Les *honneurs* sont : As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1.
Dans le jeu il y a 40 points en tout,
soit en moyenne 10 points par joueur ou 20 points par paire.
Il faut donc plus de 20 points par paire pour déclarer le contrat.

On peut utiliser la table de décision pour trouver le contrat.
Attention, dans cette table, il faut additionner ses propres points
avec les points supposés chez son partenaire.

Points	21-22	23-24	25-26	27-29	30-32	33-36	37-40
Levées	7	8	9	10	11	12	13
Enchère	1	2	3	4	5	6	7

La MARQUE

1 – Points de levées

Il faut aussi tenir compte de la marque, c'est à dire des points à gagner.

Si on a réalisé son contrat (ou mieux) :

A sans-atout, la première levée (c'est la 7^{ème} !) vaut 40, les autres 30.
A l'atout ♠ ou ♥ (*Majeures*) chaque levée vaut 30.
A l'atout ♦ ou ♣ (*mineures*) chaque levée vaut 20

2 – Partielle, Manche, Chelem

Pour gagner une *Manche* il faut 100 points. On reçoit alors une prime de 300.
Une manche à sans atout se gagne donc avec 9 levées : 3SA (40+30+30 = 100).
Une manche en Majeure se gagne avec 10 levées : 4♠ ou 4♥. (4 * 30 = 120)
Une manche en mineure se gagne avec 11 levées : 5♦ ou 5♣. (5 * 20 = 100)
Petit Chelem (12 levées): 6(SA,♠,♥,♦,♣) : Prime de 500 (+300 de Manche)
Grand Chelem (13 levées): 7(SA,♠,♥,♦,♣) Prime de 1000 (+300 de Manche)
On tentera donc si possible de réaliser une Manche ou un Chelem.

3 – Stratégie

- 1 - On fait plus de levées à l'atout qu'à sans-atout car, par la *coupe* :
 - on peut gagner une levée
 - on peut se protéger contre une belle couleur longue de l'adversaire.
 - 2 - Quand on a le choix, on donne donc la préférence à :
 - 1° : à une manche à l'atout en Majeure ♠ ou ♥ (10 levées)
 - 2° : à une manche à Sans Atout (9 levées)
 - 3° : à une manche à l'atout en mineure ♦ ou ♣ (11 levées)
- Si un Chelem est possible, Majeure, SA, mineure, cela fait peu de différence.

4 – Compléments

- 1 - Si on réalise un contrat inférieur à la Manche (partielle) : Prime de 50.
 - 2 - Les levées supplémentaires par rapport au contrat valent leurs points de levées,
mais on n'en tient pas compte pour les primes de Manche ou de Chelem.
- Ex : on annonce 3♠, on réalise 4♠ ; on ne marque que $4*30 + 50 = 170$
on annonce 4♠ et les réalise ; on marque $4*30 + 300 = 420$
on annonce 4♦ on réalise 6♦ ; on ne marque que $6*20 + 50 = 170$
on annonce 6♦ et on les réalise ; on marque $6*20 + 300 + 500 = 920$

Si on chute son contrat, on ne marque rien :

les adversaires reçoivent 50 par levée de chute