

La règle du jeu :

Le minibridge à Sans-Atout

Leçon 1

[Le but du jeu](#)

[Le contrat](#)

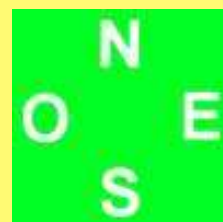
[L'évaluation des jeux et la Table de Décision](#)

[La détermination du contrat](#)

[Le déroulement du jeu](#)

[Les points de levée - Les pénalités de chute](#)

Le bridge est un jeu de cartes qui se joue à quatre joueurs assis deux contre deux. Il est commode de les désigner par les quatre points cardinaux: Nord joue avec Sud et Ouest joue avec Est.



De quoi a-t-on besoin pour commencer à jouer ?
De bien peu de choses ...

- . une table
- . quatre chaises, en principe ...
- . et un jeu de 52 cartes

La première opération consiste à distribuer ces cartes aux quatre joueurs une par une dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'en charge (en fait, chaque joueur, chacun son tour) est appelé le **donneur**.

À la fin de la distribution, chaque joueur a reçu treize cartes (52 divisé par 4 = 13) qui constituent son **jeu** (ou sa **main**). Il n'a pas le droit de les montrer à son partenaire, et doit éviter de les faire voir à ses adversaires.

Les quatre jeux distribués de cette façon constituent une **donne**.

Au bridge, on distingue quatre couleurs :

PIQUE ♠ , **COEUR** ♥ , **CARREAU** ♦ et , **TRÈFLE** ♣

Chacun doit commencer par ranger ses cartes, couleur par couleur. À l'intérieur de chaque couleur, il faut aussi les classer, par ordre décroissant. L'ordre des cartes au bridge est l'ordre «naturel», celui de la «Bataille», par exemple.

L'As est ainsi la carte la plus forte, puis le Roi, la Dame, le Valet, le 10 et ainsi de suite jusqu'au 2.

Les figures (As, Roi, Dame, Valet) et le 10 sont les **honneurs**.

Les autres cartes (du 9 au 2) sont les **petites cartes**.

Le but du jeu

Le but du jeu pour chacun des deux camps est de réaliser le maximum de **levées**.

Qu'est-ce qu'une levée ?

- Le premier joueur, par exemple Sud, pose une carte quelconque sur la table, par exemple le 9 de Trèfle. On dit qu'il la «joue».
- Les autres joueurs doivent, chacun leur tour, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, poser un Trèfle sur la table. C'est la seule obligation au bridge : fournir de la couleur demandée. Ainsi :

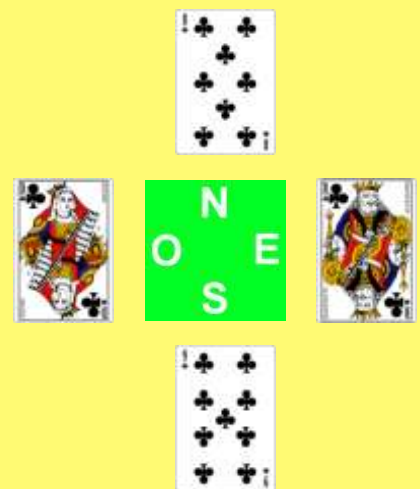
Ouest: Dame de Trèfle

Nord: 8 de Trèfle

Est : Roi de Trèfle

Sud : 9 de Trèfle

C'est celui qui a posé le Trèfle le plus fort des quatre qui remporte la levée (ici, c'est Est).



Si l'un des joueurs n'a plus de Trèfle, il choisit une carte qu'il joue en toute liberté. On dit qu'il **défausse**. Simplement, il ne peut pas remporter la levée, quelle que soit la hauteur de la carte qu'il a choisie.

Celui qui a remporté la levée rejoue pour la levée suivante, et la partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait épuisé toutes ses cartes.

A fin de la donne, treize levées auront donc été réalisées par l'ensemble des quatre joueurs

Les joueurs d'un même camp mettent leurs levées en commun. C'est ce total qui compte.

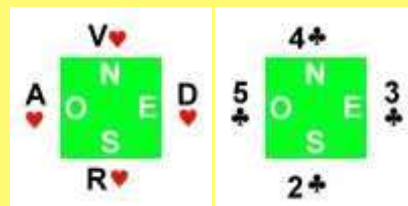
Une remarque très importante : Au bridge, seul compte le nombre de levées qu'on réalise. Le contenu de chaque levée n'a aucune importance.

Comparons ces deux levées :

La première comporte les quatre plus fortes cartes du jeu : l'As, le Roi, la Dame et le Valet.

La seconde, les quatre plus petites: le 5, le 4, le 3 et le 2.

Ouest remporte la première avec l'As, la seconde avec le 5. Elles ont toutes les deux la même valeur.



[Retour La règle du jeu](#)

Le contrat

Si on se contentait d'observer le nombre de levées réalisées par chaque camp, en désignant comme vainqueur celui qui en a fait le plus, le bridge ne serait qu'un jeu de hasard comme un autre. Avant de jouer leurs cartes, les protagonistes vont rendre leur tâche plus ardue en déclarant un **contrat**, c'est-à-dire en s'engageant à réaliser un certain nombre de levées. Plus le nombre de levées demandées sera grand, plus le nombre de points gagnés sera important. Nous étudierons un peu plus tard cet aspect très important du jeu, **la marque**.

Le contrat le plus bas qui puisse être proposé est un contrat de 7 levées : il serait en effet illogique de pouvoir déclarer un contrat inférieur à celui des adversaires. Treize levées étant disponibles pour l'ensemble des deux camps, il faut au moins parier réaliser la moitié des levées plus une, donc 7 levées. Le deuxième contrat est de 8 levées, le troisième de 9 levées, et ainsi de suite jusqu'à 13.

Plutôt que de déclarer un contrat de 7, 8 ou 10 levées, on a pris l'habitude de nommer le palier du contrat demandé. Comme, dans un premier temps, on ne distingue aucune couleur des autres, au contraire de ce que l'on fera quand on pourra disposer d'un atout, on dit qu'on joue à **Sans-Atout**. Un contrat s'exprime donc par un palier (de 1 à 7) correspondant au nombre de levées qu'on s'engage à réaliser, auquel on accole le mot «Sans-Atout», pour exprimer qu'il n'y a pas d'atout.

Correspondance nombre de levées-contrat

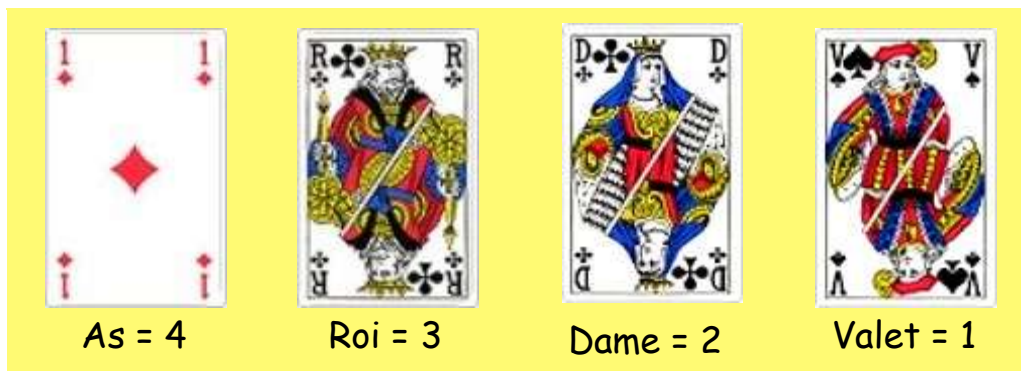
Nombre de levées à réaliser	Contrat demandé
13 levées	7 Sans-Atout (7SA)
12 levées	6 Sans-Atout (6SA)
11 levées	5 Sans-Atout (5SA)
10 levées	4 Sans-Atout (4SA)
9 levées	3 Sans-Atout (3SA)
8 levées	2 Sans-Atout (2SA)
7 levées	1 Sans-Atout (1SA)

[Retour La règle du jeu](#)

L'évaluation des jeux et la Table de Décision

Dès qu'il aura rangé ses cartes par couleur, chaque joueur doit évaluer sa force. Un camp aura, en effet, d'autant plus de chances de réaliser de levées que ses cartes seront de rang élevé. Rappelons que l'As est la carte la plus forte, suivi du Roi, de la Dame, du Valet, du 10, du 9, etc.

Il a été attribué aux cartes les plus fortes une valeur qui permet, uniquement, de juger du potentiel de son jeu : la valeur accordée à l'As est 4, au Roi 3, à la Dame 2 et au Valet 1.



Remarque : Chaque couleur comporte un As, un Roi, une Dame et un Valet, donc $(4 + 3 + 2 + 1 =) 10$ points. Il y a quatre couleurs dans le jeu, soit $(4 \times 10 =) 40$ points.

Plus un camp possède de grosses cartes (donc de points), plus il aura de chance de remporter des levées.

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

Remarque : cette Table de Décision n'a évidemment qu'une valeur statistique. Avec 25 points dans son camp, par exemple, il est normal de demander 3SA, car on réalisera en moyenne neuf levées, 'mais il arrivera souvent qu'on en réalise huit, ou dix !

[Retour La règle du jeu](#)

La détermination du contrat

Le processus de détermination du contrat s'appelle les **enchères**. Au bridge, les deux camps peuvent lutter pour l'attribution du contrat, selon une procédure que nous découvrirons dans la suite de cet ouvrage. Pour l'instant, nous utiliserons le *Minibridge*, une version simplifiée du bridge qui permet de déterminer rapidement le contrat.

Le premier joueur à pouvoir s'exprimer est le donneur. S'il possède dans son jeu un minimum de 12 points (appelés aussi, plus précisément «**points d'honneurs**») il dit «**j'ouvre**».

Son partenaire lui indique, alors, à haute voix son nombre de points. **L'ouvreur** (celui qui a dit: «j'ouvre») peut ainsi additionner le nombre de points des deux jeux, donc déterminer la force totale de son camp, puis fixer (grâce à la **Table de Décision**) et annoncer à haute voix, le contrat que son camp s'engage à réaliser.

Par exemple, le donneur, qui possède 14 points, dit «j'ouvre». Son partenaire annonce: «j'ai 9 points». L'ouvreur connaît alors 23 points dans son camp. La Table de Décision lui indique qu'il peut espérer réaliser huit levées, il dit donc: «je déclare 2SA».

Cette procédure fonctionne à l'unique condition qu'il ne soit pas minoritaire en points, c'est-à-dire que son camp en possède 20 ou plus.

Si ce n'est pas le cas l'ouvreur dit «je passe», et la parole revient au joueur situé à sa droite. Celui-ci indique, toujours à haute voix, son nombre de points. C'est son partenaire qui annonce, alors, le contrat à réaliser.

Si le donneur possède moins de 12 points, il dit «**je passe**». La parole va donc au joueur suivant qui réagit comme le joueur numéro 1 : avec 12 points et plus il dit «j'ouvre », avec moins «je passe ». Lorsqu'un joueur ouvre, son partenaire lui indique (toujours à haute voix) son nombre de points, ce qui lui permet de déterminer le contrat à jouer.

Si aucun des quatre joueurs n'a de quoi ouvrir, les cartes sont redistribuées par le joueur situé à la gauche du donneur.

[Retour La règle du jeu](#)

Le déroulement du jeu

La levée débute lorsqu'un joueur pose sur la table, face visible, une carte qu'il choisit dans son jeu. Pour la première levée, «l' **entameur**» (celui qui joue en premier) est le joueur qui se situe immédiatement à gauche du joueur qui joue le contrat et qui est appelé le «**déclarant**».

À partir de la deuxième levée, c'est le joueur qui a remporté la levée précédente qui choisit une carte pour la levée suivante.

Après l'entame, le partenaire du déclarant étale son jeu sur la table et n'a plus aucun rôle actif: il devient le «**mort**». C'est le déclarant qui indiquera, le moment venu, les cartes à jouer du mort. On voit donc que le déclarant a la responsabilité de deux jeux : le sien et celui du mort.

Les autres joueurs jouent l'un après l'autre, à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, avec comme seule obligation de jouer (= de fournir) s'ils le peuvent une carte de la même couleur.

Il n'existe aucune autre obligation, comme, par exemple, celle de prendre. Si un joueur ne dispose plus de carte de la couleur jouée, il fournit une carte de son choix, dans une autre couleur, toujours sans autre obligation que de jouer à son tour. On dit alors qu'il «**défausse**». Quelle que soit la hauteur de la carte défaussée, il n'a aucune chance de remporter la levée.

À l'issue de la treizième levée, on fait les comptes. Seul le **nombre de levées** (et non le contenu comme dans beaucoup d'autres jeux de cartes) réalisé par chaque camp intervient. Si le nombre de levées pour lequel s'est engagé le camp du déclarant est réalisé, le contrat est rempli. Cela se traduira par une marque positive pour celui-ci. Dans le cas contraire, lorsque le contrat n'est pas rempli (on dit qu'il est «**chuté**») la marque sera favorable au camp de la défense.

[Retour La règle du jeu](#)

Les points de levée - Les pénalités de chute

- Le contrat est réussi, le camp du déclarant obtient :
 - 40 points pour la première levée,
 - 30 points pour les suivantes. ~

Exemple : On déclare le contrat de 2SA et on réalise huit levées.

On marque $40 + 30 = 70$ **points de levée**.

Si le contrat est réalisé avec des levées supplémentaires, on obtient 30 points de plus par levée supplémentaire.

- Le contrat est chuté, le camp de la défense marque 50 points par levée de chute.

[Retour La règle du jeu](#)