

LEBEL BRIDGE

Tout le monde
peut jouer
au **bridge**

Nouvelle génération



éditions du
ROCHER

MICHEL LEBEL

**TOUT LE MONDE
PEUT JOUER
AU BRIDGE**

Nouvelle génération

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés
pour tous pays.

© Éditions du Rocher, 2012

ISBN 968 2 268 07410 8

ISBN pdf : 978 2 268 00091 6

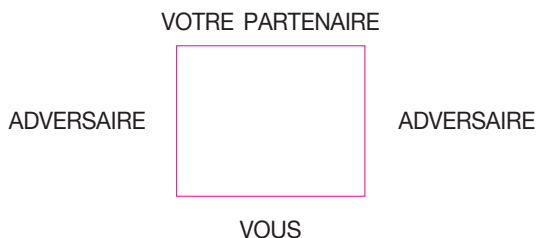
QUE FAUT-IL POUR JOUER AU BRIDGE ?

Une table carrée

Quatre chaises

Un jeu de 52 cartes

Il faut également que vous soyez quatre.



On ne joue pas chacun pour soi, mais avec un partenaire contre les deux autres. Chaque joueur s'assoit donc en face de son partenaire.

La partie est terminée lorsque l'un des deux camps a réussi à gagner **deux manches**.

Comme au ping-pong ou au tennis, la partie de bridge est divisée en **manches**. On en jouera deux, si un camp a remporté deux manches consécutives, sinon il faudra disputer « **la belle** ».

Dans un jeu de 52 cartes...

Il y a 13 cartes par couleur :

13 cartes à **Trèfle**

13 cartes à **Carreau**

13 cartes à **Cœur**

13 cartes à **Pique**

On dit qu'il y a quatre couleurs : Trèfle, Carreau, Cœur, Pique.

- **Les cartes n'ont pas la même valeur : c'est l'As la plus forte et le 2 la plus faible.**

Les voici dans l'ordre, le même qu'au jeu de la bataille :

As

Roi

Dame

Valet

Dix

Neuf

Huit

Sept

Six

Cinq

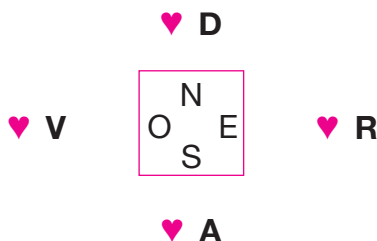
Quatre

Trois

Deux

Comme à la bataille, le plus simple des jeux de cartes, il faut faire des levées.

La levée



Ouest joue le Valet de ♥, Nord fournit la Dame et Est met le Roi. L'As de Sud – la plus forte carte – fait la levée. Sud ramasse les quatre cartes de la levée, les groupe, les retourne et les place devant lui.

Sud vient de faire la levée. **C'est à lui de jouer la première carte** de la levée suivante.

7

Fournir à la couleur

À la bataille la Dame de ♥ peut être prise – par exemple – par l'As de ♠.

Au bridge c'est différent. Si la première carte jouée est la Dame de ♥, les trois autres joueurs doivent mettre du ♥ s'ils en ont. Ils doivent « fournir à la couleur ».

- Une priorité pour les quatre joueurs : **fournir à la couleur.**

La partie va commencer

Chaque joueur tire une carte dans le paquet.

Les deux plus fortes joueront ensemble. La plus forte désignant le premier donneur.

Le donneur distribue les 52 cartes :

- une à une
- dans le sens des aiguilles d'une montre
- en commençant par l'adversaire de gauche

Chaque joueur reçoit **13 cartes**.

Chaque donne est divisée en deux parties

La première – les enchères – dont le but est de remporter le contrat final.

C'est une véritable vente aux enchères qui a lieu, à chaque donne, entre les quatre joueurs.

Le donneur parle en premier, puis les autres à tour de rôle – toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a fait l'enchère la plus élevée obtient **pour son camp**, le droit de jouer le contrat annoncé.

Les enchères sont terminées.

Le jeu de la carte commence, c'est la **deuxième partie**.

Le camp qui a remporté les enchères a fait un pari, il doit maintenant **réussir** son contrat c'est-à-dire le nombre de levées indiqué par le contrat.

ATOUT ET SANS-ATOUT

Il y a 5 sortes de contrats possibles :

- des contrats à l'**atout** Trèfle
- des contrats à l'**atout** Carreau
- des contrats à l'**atout** Cœur
- des contrats à l'**atout** Pique
- et des contrats à **Sans-Atout**

Les quatre premiers ont un point commun, ce sont des **contrats à l'atout**. Qu'est-ce que cela veut dire ?

Expliquons-nous par un exemple : vous demandez un contrat à l'atout Cœur. Cela signifie que vous avez choisi la couleur Cœur comme atout. Pendant le jeu de la carte, Cœur, l'atout, sera la couleur la plus forte, celle qui l'emportera sur les autres.

9

Par exemple

À un moment, l'adversaire joue l'As de Pique. Vous avez un Pique dans votre jeu, vous le fournissez. L'adversaire fait la levée, puis joue le Roi de Pique. Vous n'avez plus de Pique, vous mettez un Cœur. C'est vous qui faites la levée. Vous venez de « couper » avec un atout et, grâce à lui, vous avez fait la levée.

Si vous demandez un contrat à Sans-Atout, c'est qu'il n'y a pas de couleur d'atout, aucune couleur n'est plus forte qu'une autre dans le jeu de la carte. Il ne peut y avoir de **coupe**.