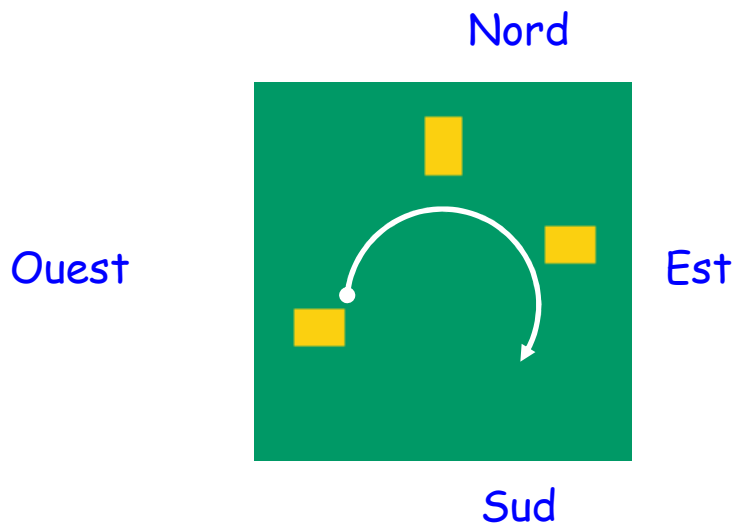


Pour jouer au bridge,
Quatre joueurs
Un jeu de 52 cartes
et c'est tout !!



Est est le partenaire d'Ouest
Nord est la partenaire de Sud
Chaque camp constitue une paire.
La position des joueurs correspond aux 4 points cardinaux.

Sud distribue les cartes une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre c'est le **donneur**

Chaque joueur reçoit 13 cartes, qui composent sa **main**.



Il y a quatre **couleurs** au bridge :

   
Pique Cœur Carreau Trèfle

La plus grosse carte est l'As, la plus petite le 2

A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2

Le bridge est un **jeu de levées (PLIS)** qui seront déterminées grâce au nombre de **points du camp**.

Pour ce faire, les **4 Honneurs** ont reçu une valeur :



<u>Valeur des Honneurs</u>	
As	= 4 points
Roi	= 3 points
Dame	= 2 points
Valet	= 1 point

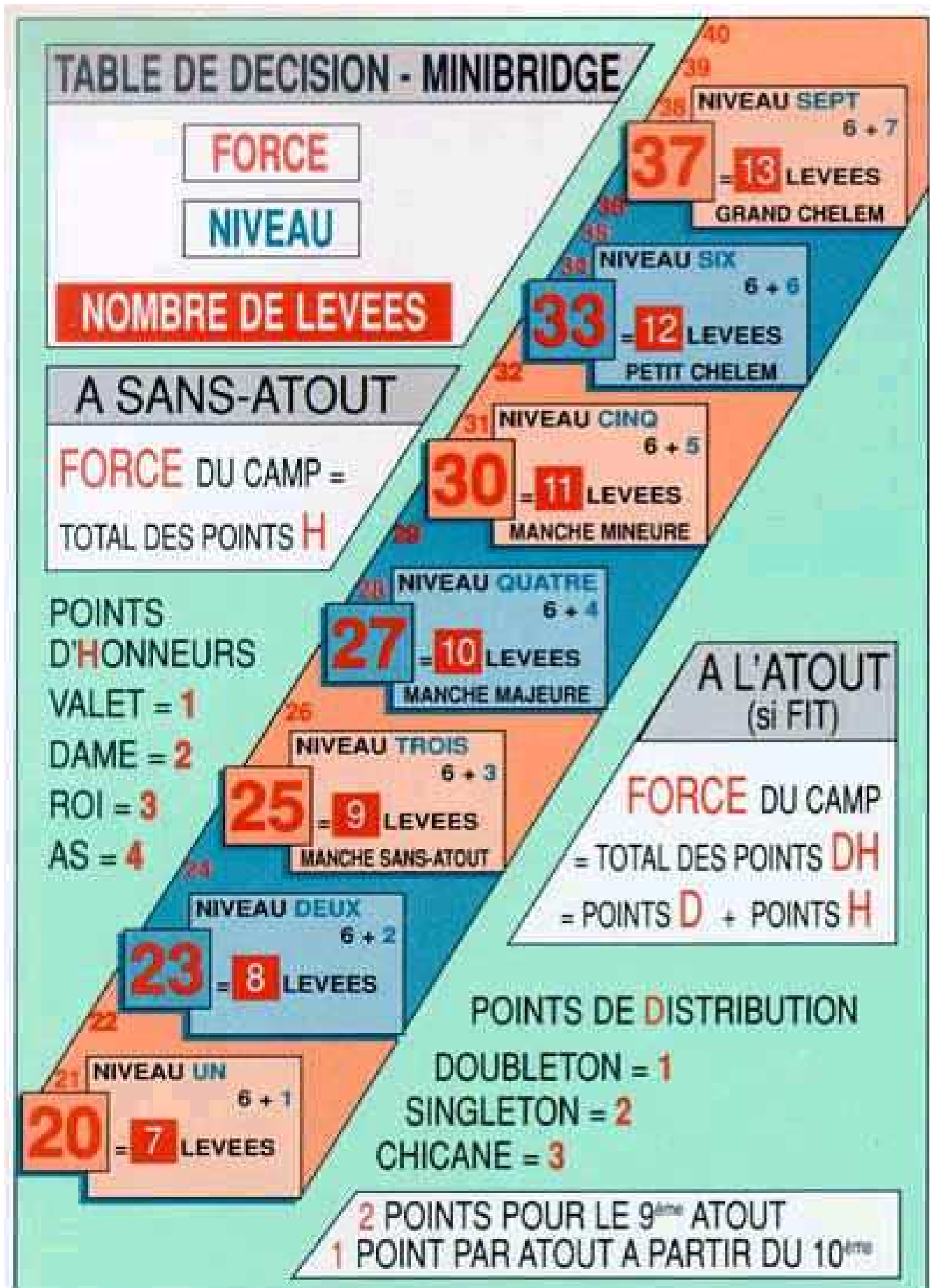
Le joueur qui a donné : le **DONNEUR**, est le **premier à « parler »** («**je passe** » ou « **j'ouvre** »).

Le premier joueur qui compte 12 H dans son jeu ouvre les enchères. C'est l'OUVREUR.

Dans un premier temps son **partenaire**, le **REONDANT**, indiquera à voix haute ses points, l'**ouvreur** fera le total du camp et proposera un contrat (**7 à 13 levées**) en se référant à la **table de décision**.

Les **points** d'un camp permettront de déterminer le nombre de **levées** grâce à cette **table de DECISION**.

la table de décision



LE JEU

Chaque joueur est tenu de fournir de la **couleur demandée**, sinon il y a une **renonce** et des **pénalités**, mais il peut fournir la carte qu'il désire, **en aucun cas il n'est obligé de prendre ou de couvrir**.

Quand un joueur ne possède plus de cartes dans la couleur attaquée, il **défausse** (joue/fournit) **ce qu'il veut** parmi ses cartes restantes.

Le **but** du jeu est de **faire des levées** et non d'accumuler des points. Ceux-ci ne servent que pour **l'estimation du potentiel** d'un camp (**ligne**).

La 1^{ère} demande est 7 levées, c'est à dire qu'il faut réaliser plus de la moitié des levées possibles (13 cartes = 13 plis/levées. Donc $13 : 2 = 6,5$ donc 7 levées.

C'est le premier PARI (CONTRAT) que peut demander une paire.

Le **nombre de levées** que peut demander un camp est déterminé par la **TABLE de DECISION**.

Le camp qui s'estime le plus fort en points propose un **pari sur un nombre de levées** et les **adversaires** auront pour mission de **l'empêcher de le réaliser**.

TEMPORAIREMENT nous allons procéder de la manière suivante :

Le joueur qui a donné : le **DONNEUR**, est le **premier à « parler » (« je passe » ou « j'ouvre »)**.

Le premier joueur qui compte 12 H dans son jeu ouvre les enchères. C'est l'**OUVREUR**.

Dans un premier temps son **partenaire**, le **REPONDANT**, indiquera à voix haute ses points, l'**ouvreur** fera le total du camp et proposera un contrat (**7 à 13 levées**) en se référant à la **table de décision**.

Quand le palier est déclaré, le joueur placé à la **gauche** de l'ouvreur choisit une carte dans son jeu et devient l'**ENTAMEUR**.

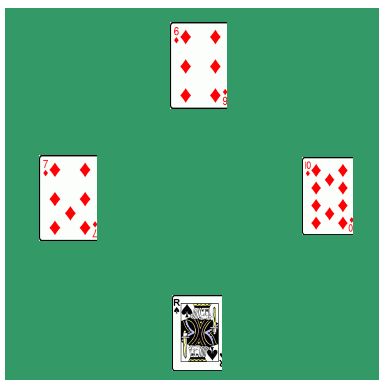
Le partenaire de l'ouvreur **étale** alors son jeu, **rangé** par **couleurs**, et par **ordre de force**, la plus **forte carte dessous**. Il devient le **MORT**.

L'**ouvreur** devient le **DECLARANT** et joue avec les 2 jeux. Il **doit nommer** la carte qu'il souhaite **voir jouer** par le **mort**, celui-ci devenant un **simple exécutant**, sinon la paire est pénalisée.

Le joueur qui **remporte** (fournit la plus forte carte) une levée choisit la **couleur** de son **retour**.

S'il s'agit du **mort**, le déclarant doit **jouer** en **premier** une **carte du jeu étalé**.

Ouest



Ouest a rejoué le 7 de Carreau. C'est Est qui remporte la levée avec le 10 de Carreau car le Roi de Pique ne permet pas de faire la levée !



Combien y a-t'il de levées en tout ?

Est et Ouest ont fait 8 levées. Combien en ont fait le camp Nord Sud ?

Qui a gagné ?

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

CONTRAT	Nombre de levées demandé.
DECLARANT	Joueur qui joue avec le mort. Il doit annoncer les cartes que le mort doit jouer à son tour.
DONNEUR	Le joueur qui a distribué.
ENTAMEUR	Entame = début C'est celui qui joue la première carte du contrat Il s'agit toujours du joueur placé à la gauche du déclarant. Il « entame » en déposant sa carte face cachée sur le tapis. Il retourne sa carte quand son partenaire lui donne le feu vert en disant oui (raisons seront vues plus tard).
HONNEURS	Les 5 « plus grosses » cartes du jeu. As Roi Dame Valet 10.
LEVEE	L'ensemble des 4 cartes jouées par les 4 joueurs de la table. Chaque joueur a 13 cartes, il y a donc 13 levées possibles. La levée est remportée par le camp qui a fourni la plus grosse carte de la hiérarchie des cartes.
MAIN	Ensemble des 13 cartes que chaque joueur a quand toutes les cartes sont distribuées.
MORT	Partenaire du déclarant. Il étale son jeu quand l'entame est acceptée. Il met ses cartes sur le tapis rangées par couleur, de la plus grosse à la plus petite, tournées vers le déclarant. Il ne peut toucher une carte que lorsque le déclarant l'annonce pour jouer au tour du mort. Cette carte est détachée et posée derrière le jeu étalé (et non avancée au centre de la table). Quand les 4 joueurs ont fourni une carte, chacun va retourner la carte devant lui dans le sens du gain de la levée par son camp. DROITE = + = LEVEE GAGNEE COUCHEE = - = LEVEE PERDUE
OUVREUR	Le premier joueur qui annonce l'ouverture (12H).
PAIRE	2 Joueurs associés. Nord avec Sud, Est avec Ouest. Il y a une paire Nord/Sud et une paire Est/Ouest.
REPODANT	Le joueur qui répond à l'ouvreur.