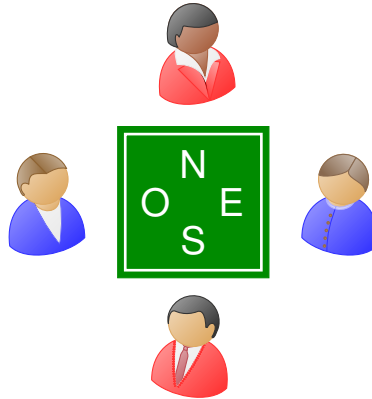


Minibridge à Sans-Atout

Mise en place

♠ Quatre joueurs s'assoient autour d'une table, on les désigne par les points cardinaux :



Les joueurs situés l'un en face de l'autre sont associés et forment une **paire**, il y a la paire « **Nord - Sud** » qui joue contre la paire « **Est - Ouest** ».

♠ Ils disposent d'un jeu de 52 cartes, constitué de quatre **couleurs** :

Trèfle ♣ , Carreau ♦ , Cœur ♥ , Pique ♠

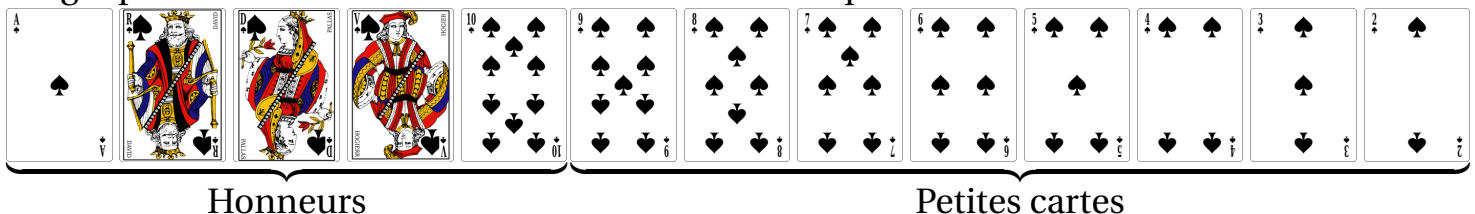
La première donne : la bataille à deux contre deux

I) Distribution des cartes

Un joueur prend le jeu et le mélange, puis il distribue; on dit qu'il est le **donneur**.

Les cartes sont données une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui se situe à sa gauche.

À la fin de la distribution, chaque joueur est titulaire d'une **main** de 13 cartes, qu'il devra ranger par couleur dans l'ordre décroissant de force qui est celui de la bataille :



Les quatre mains forment une **donne**.

II) But du jeu

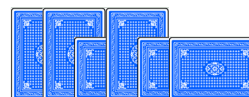
Le bridge est un jeu de **levées**, une levée ou **pli** est constitué de la réunion de 4 cartes jouées. Le camp doit donc remporter un maximum de plis parmi les 13 possibles, peu importe leur contenu.

III) Le jeu

Un volontaire joue une carte de son choix, on dit qu'il **entame**.

La seule règle au bridge : chaque joueur a pour unique obligation de fournir une carte de même couleur que le premier. L'ordre dans lequel les joueurs fournissent leur carte est le même que le sens de distribution des cartes. Le joueur qui a joué la carte la plus forte remporte la levée (c'est donc son camp qui la remporte) et il joue la première carte de la levée suivante et ainsi de suite.

Contrairement aux autres jeux de cartes, on ne jette pas ses cartes au centre de la table, on les place devant soi et à la fin du tour les joueurs du camp qui remporte la levée retournent leur carte « verticalement » devant eux, et ceux du camp perdant « horizontalement » devant eux.



Exemple : Si un joueur a les cartes tournées ainsi devant lui cela signifie que son camp a gagné les deux premières levées ainsi que la quatrième et a perdu les trois autres, à ce stade du jeu les deux camps sont à égalité.

Un point particulier : la défausse : lorsqu'un joueur n'a plus de carte dans la couleur imposée par le premier, il joue une carte d'une autre couleur. Dans ce cas, il ne peut prétendre remporter la levée, même si la carte fournie dans cette couleur est la plus forte. On dit qu'il **défausse**.

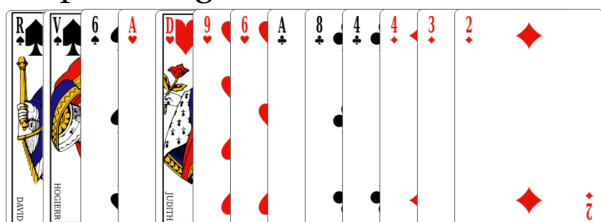
À la fin de la donne, treize levées ont été remportées par les deux camps, le gagnant est celui qui en a gagné le plus.

Les forces en présence

- ♠ Souvent, les plis gagnés l'ont été grâce aux honneurs As - Roi - Dame - Valet. Il existe une relation statistique entre le potentiel en honneurs d'un camp et les levées qu'il peut en tirer. C'est la **table de décision**.
- ♠ Pour évaluer la force de son jeu, il a été décidé d'attribuer à chaque carte une valeur :
 - ♦ Un As vaut 4 points d'honneur;
 - ♦ un Roi vaut 3 points d'honneur;
 - ♦ une Dame vaut 2 points d'honneur;
 - ♦ un Valet vaut 1 point d'honneur;
 - ♦ les autres cartes valent 0 point d'honneur.

Exemple :

On peut ranger les couleurs dans notre main en mettant de gauche à droite ♠♥♣♦.



Cette main compte : 3 + 1 + 4 + 2 + 4 soit un total de 14 points d'honneur

- ♠ Chaque couleur comporte 10 points d'honneur, il y a 40 points d'honneur dans le jeu.

♠ Table de décision

Points d'honneur du camp	Levées
37 - 38 - 39 - 40	13
33 - 34 - 35 - 36	12
30 - 31 - 32	11
27 - 28 - 29	10
25 - 26	9
23 - 24	8
20 - 21 - 22	7

Ainsi lorsque la **somme** des points d'honneur des deux partenaires est égale à 26, leur camp peut espérer réaliser neuf levées.

♠ Le contrat

Demander un **contrat** consiste à s'engager à réaliser un nombre de levées déterminé à l'avance. Ne pas parvenir à cet objectif s'appelle **chuter**.

I) Procédure pour demander le contrat

- ♠ Si le donneur a au moins 12 points, il dit « J'ouvre », et son partenaire indique à voix haute son nombre de points.
- ♠ Si le donneur a moins de 12 points, il dit « Je passe » et la parole va à son voisin de gauche et ainsi de suite (si les quatre joueurs passent on redistribue les cartes).
- ♠ Le premier joueur qui a au moins 12 points est l'**ouvreur**, il fait le total (dans sa tête) des points de son camp, si le total atteint ou dépasse 20 points, l'ouvreur demande le nombre de levées correspondant sur la table de décision.
- ♠ Si le total est inférieur à 20 points, l'ouvreur revient sur sa décision et dit « Je passe ». A ce moment, le joueur situé à droite de l'ouvreur indique à son partenaire son nombre de points. Ce dernier fait l'addition des points de son camp et demande un nombre de levées correspondant sur la table de décision.

Exemples ♠ D 6 Nord donneur

♥ A 5 4 3
♦ 10 8 2
♣ A 7 5 4

♠ 9 7
♥ R V 9 7 6
♦ D 6 4
♣ R 10 2



♠ 8 5 4 3 2
♥ 10 8
♦ R 5 3
♣ D V 9

♠ A R V 10
♥ D 2
♦ A V 9 7
♣ 8 6 3

Nord : 10 points « **Je passe** ».

Est : 6 points « **Je passe** ».

Sud : 15 points « **J'ouvre** ».

Nord : « **J'ai 10 points** ».

Sud : 15 + 10 = 25 « **Contrat de 9 levées** ».

♠ 7 6 3 Sud donneur

♥ V 4 2
♦ V 10 4
♣ R 7 5 2

♠ R V 9 5
♥ 8 6
♦ R D 5 3
♣ D 9 4



♠ D 4 2
♥ A 10 9 7
♦ 9 8
♣ A V 8 3

♠ A 10 8
♥ R D 5 3
♦ A 7 6 2
♣ 10 2

Sud : 13 points « **J'ouvre** ».

Nord : 5 points « **J'ai 5 points** ».

Sud : 13 + 5 = 18 « **Je passe** ».

Est : 11 points « **J'ai 11 points** ».

Ouest : 11 + 11 = 22 « **Contrat de 7 levées** ».

II) Procédure pour le jeu de la carte

Le joueur qui s'est engagé à réaliser un certain nombre de levées (le contrat final) s'appelle le **déclarant**.

C'est à son adversaire de gauche de jouer la première carte de la première levée : **l'entame**. À partir de ce moment, le partenaire du déclarant étale son jeu sur la table, cartes rangées par couleur, faces visibles. Il devient le **mort** et n'a plus le droit de choisir les cartes qui seront jouées de sa main. Il laisse son partenaire, le déclarant, jouer à sa place jusqu'à la fin de la donne.

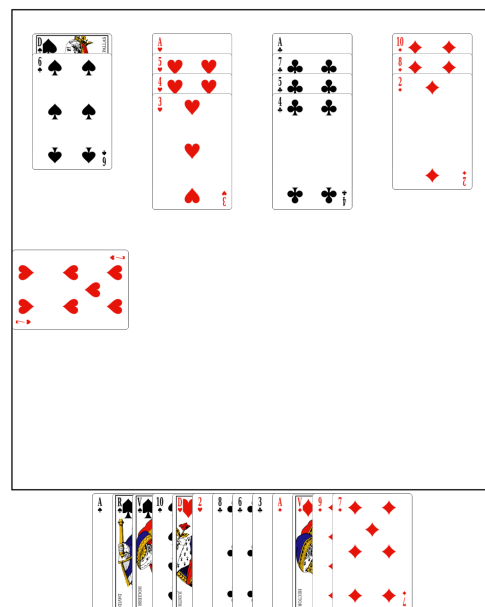
Le jeu continue de se dérouler comme indiqué à la première donne.

Exemple de la page précédente

Sud est le déclarant donc :

- ① Son adversaire de gauche, Ouest entame (du 7♥).
- ② Ensuite le mort étale son jeu sur la table, faces visibles.

Remarque : On voit bien l'intérêt pour le déclarant de voir les couleurs des cartes du mort dans le même ordre que les siennes pour qu'il puisse faire son plan de jeu plus facilement.



La marque

Le déclarant a pris l'engagement de réaliser un certain nombre de levées. Ce nombre est au moins égal à 7.

Il y a donc 7 paliers de contrats et les bridgeurs ne disent pas « je demande 7 levées » mais « je joue 1SA », 8 levées correspond donc à 2SA et ainsi de suite jusqu'à 7SA.

♠ Si le contrat est réussi, le camp du déclarant obtient :

Contrat demandé	Nombre de levées	Score selon le nombre de levées réalisées						
		=	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1SA	7 levées	90	120	150	180	210	240	270
2SA	8 levées	120	150	180	210	240	270	
3SA	9 levées	400	430	460	490	520		
4SA	10 levées	430	460	490	520			
5SA	11 levées	460	490	520				
6SA	12 levées	990	1020					
7SA	13 levées	1520						

♠ Si le contrat est chuté, le camp de la défense marquera 50 points par levée de chute.

Pour tout renseignement complémentaire, n'hésitez pas à me contacter :

patrick.schilli@ac-reunion.fr