

## La règle du jeu

### 1°- Conventions de départ

Le bridge se joue à 4 joueurs regroupés en deux camps :  
le camp "Nord-Sud" et le camp "Est-Ouest".

On utilise un jeu de 52 cartes : chaque joueur en reçoit 13. Ces 13 cartes constituent sa "main". Les 4 mains constituent une "donne".

Les 4 couleurs sont hiérarchisées de la façon suivante :

Pique ♠, Cœur ♥, Carreau ♦, Trèfle ♣.  
Pique et Cœur sont les couleurs "majeures"  
Carreau et Trèfle sont les couleurs "mineures"

Dans chaque couleur les cartes sont hiérarchisées comme suit :

As, Roi, Dame, Valet, 10, 9 ... 2

L'As, le Roi, la Dame, le Valet et le 10 sont les "honneurs"

### 2°- Le jeu à Sans-Atout

Il s'agit de réaliser le maximum de plis appelés "levées". Le contenu de chaque levée n'a pas d'importance.

Chacun doit fournir une carte de la couleur jouée par le premier joueur et la plus forte des cartes remporte la levée. Le joueur qui n'a pas de carte de la couleur jouée se "défausse" de la carte qu'il juge la moins utile ; cette carte ne peut en aucun cas remporter la levée même si c'est un As.

Il est possible de faire une levée avec une petite carte, même un 2, à partir du moment où les autres joueurs n'ont plus de cartes dans cette couleur.

### 3°- La notion de contrat

La particularité du bridge c'est qu'un des deux camps va s'engager à réaliser un certain nombre de levées : c'est ce que l'on appelle le "contrat". Il s'agit de trouver le contrat qui correspond le mieux à la force du camp.

Plus le nombre de levées demandées est grand, plus le nombre de points gagnés sera important.

Le plus petit contrat qui puisse être demandé est le contrat de 7 levées (6 levées + une)

Le plus gros contrat est le contrat de 13 levées (6 levées + 7).

Les contrats à Sans-Atout :

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

#### 4°- L'évaluation des mains

La force d'une main dépend évidemment du nombre et de la hauteur des honneurs qu'elle contient. Pour faciliter l'évaluation, on a attribué une valeur aux cartes les plus fortes :

**La valeur 4 a été attribuée à l'As, la valeur 3 au Roi, la valeur 2 à la dame et la valeur 1 au valet. Ces valeurs sont les "points d'honneur".**

Chaque couleur comporte donc 10 points d'honneur et une donne en comporte 40.

Statistiquement il existe une correspondance entre les points d'honneur détenus par un camp et la hauteur du contrat qu'il peut envisager.(\*)

#### 5°- Déroulement des annonces

Le donneur peut ouvrir à SA s'il a 15 à 17H (1SA) ou 20-21H (2SA). Son jeu est régulier. Son partenaire lui répond en fonction du tableau ci-dessous.

Table de décision :

Nombre de points d'honneur (*)	Contrat	Nombre de levées à réaliser
37 - 38 - 39 - 40	7SA	13 (6+7)
33 - 34 - 35 - 36	6SA	12 (6+6)
30 - 31 - 32	5SA	11 (6+5)
27 - 28 - 29	4SA	10 (6+4)
25 - 26	3SA	9 (6+3)
23 - 24	2SA	8 (6+2)
20 - 21 - 22	1SA	7 (6+1)

#### 6°- Le déroulement du jeu

Le joueur qui joue le contrat est appelé le "**déclarant**".

Le joueur placé à la gauche du déclarant (**l'entameur**) pose la première carte sur la table : c'est "**l'entame**" ; à ce moment là, le partenaire du déclarant étale son jeu sur la table et devient le "**mort**". Le déclarant va jouer avec son jeu et celui du mort. Le mort n'a plus de rôle actif.

Dans le cours du jeu on n'est jamais obligé de prendre ; la seule obligation est de fournir une carte de la couleur demandée. Si on n'a pas de carte de la couleur demandée, on défausse la carte de son choix.

Si le déclarant réalise le nombre de levées correspondant au moins au contrat demandé, la marque attribuée à son camp sera positive. Dans le cas contraire le contrat est dit "chuté" et c'est le camp adverse qui marque.

#### 7°- Les points de levée - les points de chute

Si le contrat est réussi, le camp du déclarant marque 40 points de levée pour la 7ème levée et 30 points pour les suivantes.

Si le contrat est chuté, le camp adverse marque 50 points par levée de chute.

Les notions de manche, de petit ou grand chelem, de vulnérabilité, seront abordées dans les chapitres suivants.