

# LA RÈGLE DU JEU DE BRIDGE

1

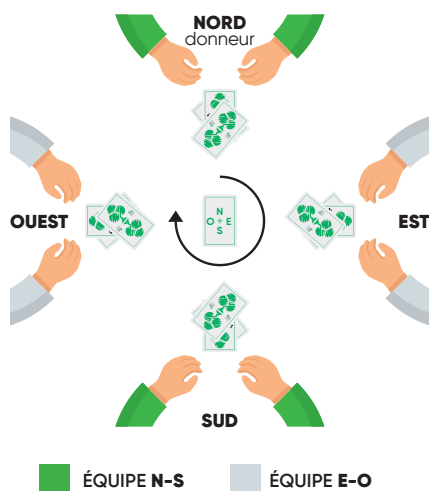
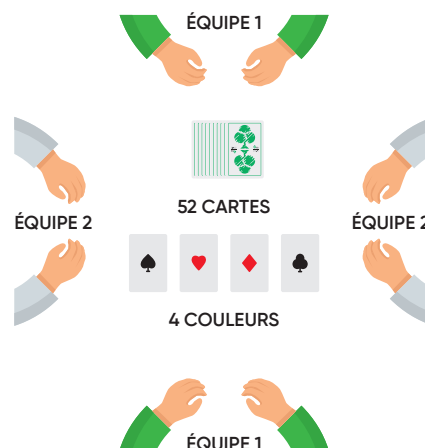
## LE PRINCIPE DU JEU DE BRIDGE



Quatre joueurs sont répartis en deux équipes de deux joueurs se faisant face.  
Le bridge se joue avec un jeu de 52 cartes composé de quatre couleurs (Pique, Cœur, Carreau et Trèfle).

Après la distribution des cartes, deux phases de jeu se succèdent :

- **les enchères**, pendant lesquelles les joueurs doivent trouver un contrat à remplir, c'est-à-dire un nombre minimal de plis à réaliser par l'une des deux équipes.
- **le jeu de la carte**, qui consiste pour l'équipe ayant remporté les enchères à essayer de réaliser le contrat et à l'autre équipe de tenter de l'en empêcher.



## LA DISTRIBUTION DES CARTES



La carte d'orientation Nord/Sud/Est/Ouest, que vous trouverez à la fin de la règle du jeu, est disposée au centre de la table.

Chaque joueur correspond à une orientation : Nord (N), Est (E), Sud (S), Ouest (O).  
Nord est toujours associé à Sud,  
Est fait toujours équipe avec Ouest  
et chaque joueur est donneur à tour de rôle.

Le donneur distribue une à une toutes les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par son adversaire de gauche.  
Chaque joueur range ses treize cartes par couleur et par ordre décroissant, de l'As jusqu'au 2.

## LES ENCHÈRES 1/3

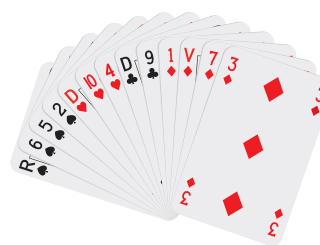


Les enchères permettent de déterminer un contrat, qui est un nombre minimal de plis à réaliser, entre 7 et 13.

### Comment déterminer un contrat ?

Dans chaque couleur, la carte la plus forte est l'As, puis le Roi, la Dame, et ainsi de suite jusqu'au 2.  
On donne les valeurs suivantes aux plus fortes cartes de chaque couleur :

As → 4 points  
Roi → 3 points  
Dame → 2 points  
Valet → 1 point



Cette main comporte  
 $3 + 2 + 2 + 5 = 12$  points

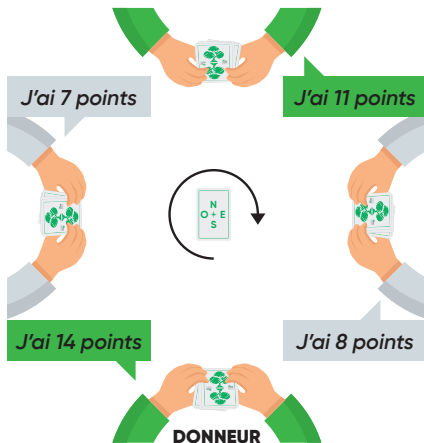


Combien y a-t-il de points au total dans un jeu de 52 cartes ?

Réponse : 47

# LA RÈGLE DU JEU DE BRIDGE

2



## LES ENCHÈRES 2/3



Chaque joueur compte le nombre total de points de son jeu. À tour de rôle, chacun l'annonce dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le donneur.

L'équipe qui cumule au moins 20 points est dite "en attaque" : elle va devoir essayer de réaliser un contrat et l'équipe opposée, dite "en défense", va essayer de l'en empêcher.

## LES ENCHÈRES 3/3



Le contrat conseillé à l'équipe en attaque est déterminé par le tableau suivant.

Exemple :

14 points en Sud  
+ 11 points en Nord  
= 25 points

Il est conseillé au camp en attaque, Nord-Sud, de s'engager à faire 9 plis.

Remarque :

si chaque équipe a 20 points, c'est l'équipe du donneur qui joue le contrat.

Nombre  
de points  
de l'équipe

Entre 20 et 24

Entre 25 et 32

Entre 33 et 36

Entre 37 et 40

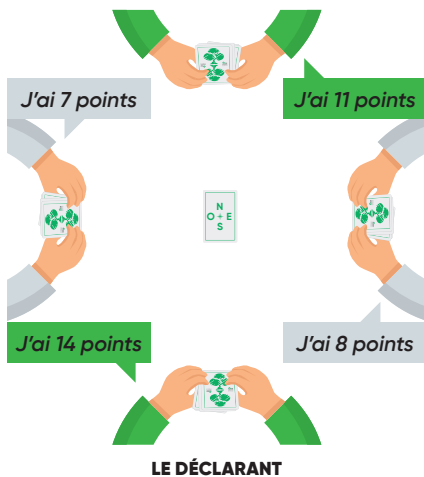
Contrat  
conseillé

7 plis

9 plis

12 plis

13 plis



## LE JEU DE LA CARTE 1/3



L'équipe en attaque et son contrat sont maintenant fixés.

Le joueur de l'équipe en attaque qui possède le plus de points est appelé le "déclarant".

Dans l'exemple, Sud est le déclarant.

En cas d'égalité de points entre les deux partenaires qui vont jouer le contrat, c'est celui qui a annoncé ses points en premier qui devient le déclarant.

# LA RÈGLE DU JEU DE BRIDGE

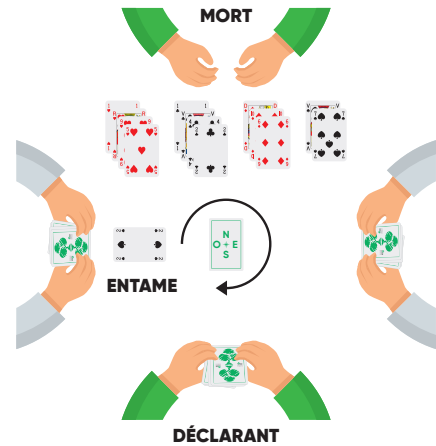
3

## LE JEU DE LA CARTE 2/3



Voici comment se déroule le jeu de la carte...

- **L'adversaire situé à la gauche** du déclarant joue la première carte : il "entame".
  - **Le joueur suivant**, partenaire du déclarant, devient le "mort". Il pose toutes ses cartes face visible devant lui sur la table. Il les range par couleur en quatre colonnes. Chaque colonne est classée de la carte la plus forte à la plus faible. Son rôle se limite pendant toute la partie à jouer les cartes que désignera le déclarant !
- Chaque joueur garde donc son jeu caché, à l'exception du mort dont les cartes sont visibles de tous.



Si la couleur demandée est Pique, c'est Nord qui remporte la levée.

Si un joueur ne possède plus de carte dans la couleur demandée, il joue n'importe quelle carte mais ne peut prétendre remporter le pli, quel que soit le rang de cette carte.

## LE JEU DE LA CARTE 3/3



**Une seule règle : fournir à la couleur**

Après l'entame, c'est donc au déclarant de dire au mort quelle carte il doit jouer.

La seule règle à respecter est de fournir une carte de la couleur demandée, de même pour le joueur suivant puis pour le déclarant.

Personne n'est obligé de monter, c'est-à-dire de jouer une carte supérieure aux précédentes.

La plus forte carte des quatre l'emporte.

Le gagnant du pli joue la première carte du pli suivant, imposant ainsi aux trois autres la couleur qu'ils doivent jouer.

## CALCUL DU SCORE À SANS-ATOUT



On compte le nombre de plis réalisés par chaque équipe. Reportez-vous à la carte des scores, jouez quelques parties, et l'équipe qui totalise le plus d'étoiles a gagné !

Si l'équipe en attaque chute son contrat, l'équipe en défense marque 2★ par levée de chute.

Exemple :  
9 levées demandées et 11 faites rapportent :  
11★ pour les levées réalisées  
+ 10★ de bonus,  
soit 21★ à l'équipe en attaque.

### CARTE DES SCORES POUR LES CONTRATS À SANS-ATOUT

| Nombre de points de l'équipe en attaque | Contrat conseillé* à l'équipe en attaque | Score de l'équipe en attaque si elle gagne le contrat |
|---|--|---|
| Entre 20 et 24                          | 7 plis                                   | 1★ par pli réalisé + 0★ de bonus                      |
| Entre 25 et 32                          | 9 plis                                   | 1★ par pli réalisé + 10★ de bonus                     |
| Entre 33 et 36                          | 12 plis                                  | 1★ par pli réalisé + 30★ de bonus                     |
| Entre 37 et 40                          | 13 plis                                  | 1★ par pli réalisé + 70★ de bonus                     |

\* Si l'équipe en attaque souhaite jouer un autre contrat que le contrat conseillé, par exemple pour tenter de gagner un bonus supérieur, elle peut le faire mais à ses risques et périls !



FEDERATION  
FRANÇAISE  
DE BRIDGE

www.ffbridge.fr

# LA RÈGLE DU JEU DE BRIDGE



## VARIANTE À L'ATOUT 1/2



Les joueurs du camp en attaque peuvent déterminer une couleur privilégiée, qui devient la couleur d'atout.

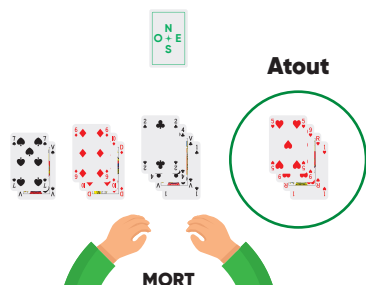
### Qu'est-ce qu'un atout ?

Il est possible de jouer une carte de la couleur d'atout si l'on n'a pas (ou plus) de la couleur demandée : on dit que le joueur qui fait cette action "coupe". Il remporte le pli, car n'importe quel atout est toujours plus fort que n'importe quelle carte des trois autres couleurs.

Pour choisir si le contrat final est joué à l'atout ou sans atout, les joueurs en attaque échangent à haute voix leur nombre de cartes dans chaque couleur. Pour déterminer une couleur d'atout, il faut que l'équipe possède au moins huit cartes de cette couleur. On choisira naturellement la couleur d'atout pour laquelle l'équipe a le plus de cartes.

### Astuce :

le mort étale traditionnellement la couleur d'atout à sa droite pour mieux la repérer.



## VARIANTE À L'ATOUT 2/2



La seule règle reste de fournir à la couleur, y compris à l'atout.

Un joueur n'est jamais obligé de couper.

En particulier, il est généralement bon de s'en abstenir lorsque le partenaire est en situation de remporter le pli, soit parce qu'il a joué une carte maîtresse dans la couleur demandée, soit parce qu'il a lui-même coupé.

Si plusieurs joueurs coupent, c'est l'atout le plus fort qui l'emporte (la hiérarchie des cartes reste la même dans la couleur d'atout, de l'As au 2).

On n'est jamais obligé de monter, donc de jouer une carte plus forte que celle(s) déjà posée(s).

## CALCUL DU SCORE À L'ATOUT



Reportez-vous à la carte des scores, jouez quelques parties, et l'équipe qui totalise le plus d'étoiles a gagné !

Si l'équipe en attaque chute son contrat, l'équipe en défense marque 2★ par levée manquante.

### Exemple :

12 levées demandées et 13 faites rapportent :  
30★ de bonus  
+ 13★ pour les levées réalisées,  
soit 43★.

### CARTE DES SCORES POUR LES CONTRATS À L'ATOUT

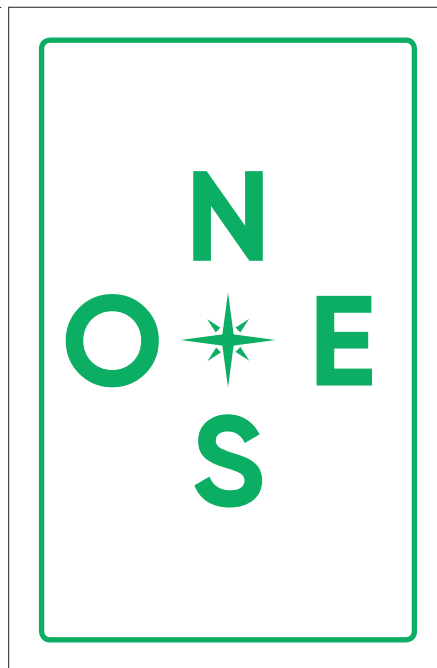
| Nombre de points de l'équipe en attaque | Contrat conseillé* à l'équipe en attaque | Score de l'équipe en attaque si elle gagne le contrat |
|---|--|---|
| Entre 20 et 26                          | 7 plis                                   | 1★ par pli réalisé<br>+0★ de bonus                    |
| Entre 27 et 32                          | 10 plis                                  | 1★ par pli réalisé<br>+10★ de bonus                   |
| Entre 33 et 36                          | 12 plis                                  | 1★ par pli réalisé<br>+30★ de bonus                   |
| Entre 37 et 40                          | 13 plis                                  | 1★ par pli réalisé<br>+70★ de bonus                   |

\* Si l'équipe en attaque souhaite jouer un autre contrat que le contrat conseillé, par exemple pour tenter de gagner un bonus supérieur, elle peut le faire mais à ses risques et périls !

# LA RÈGLE DU JEU DE BRIDGE



CARTE D'ORIENTATION À DÉCOUPER



FEDERATION  
FRANÇAISE  
DE BRIDGE

[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)