

# COURS 1

## 1. DISTRIBUTION DES CARTES

- Une **main** est constituée de **13 cartes**
- Les quatre mains constituent **1 donne**
- Les **Honneurs** : AS - ROI – DAME – VALET – 10
- Les **petites cartes** : 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2
- La **levée** correspond à 1 pli
- La première carte entamée impose la couleur de la 1<sup>ère</sup> levée. Chaque joueur doit fournir une carte de la même couleur. Le sens du jeu est le même que celui de la distribution, c'est-à-dire le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui a fourni la plus grosse carte remporte la levée, et il joue ensuite la première carte de la levée suivante.
- Lorsqu'un joueur ne peut pas fournir la couleur demandée, on dit qu'il **défausse**, il ne pourra pas remporter la levée quelle que soit la hauteur de la carte défaussée.
- Qui a gagné la donne ? C'est le **camp** qui a réalisé le + de levées. Au bridge, seul compte le nombre de levées, le contenu de chaque levée n'a aucune importance

## 2. EVALUATION DES JEUX ET NOTION DE CONTRAT

- **C'est le camp qui possède la majorité des grosses cartes qui fait le plus de levées et qui gagne en règle générale.**

- **Le Contrat**

Un camp s'engage à réaliser un certain nombre de levées. Plus le nombre de levées sera important, plus il marquera de points.

Plutôt que de déclarer le nombre total de levées on a pris l'habitude de nommer le **palier** : il y a 13 levées dans une donne, le minimum est la moitié des levées +1 = 7 levées.

- **Il y a 7 contrats possibles :**

- 7 levées palier de 1
- 8 levées palier de 2

.....

- 13 levées palier de 7

- Par la suite nous verrons qu'une couleur pourra être choisie comme **ATOUT**. Pour ces premiers cours, toutes les couleurs sont à égalité, on dit qu'on joue à **SANS ATOUT = SA.**

Donc un contrat s'exprime en palier de 1 à 7 correspondant au nombre de levées que l'on s'engage à faire.

## 3. EVALUATION DES MAINS

Dès que les cartes sont rangées, chaque joueur doit évaluer son jeu. A chacun des gros honneurs on attribue un nombre de points appelés :

**POINTS D'HONNEUR (H) : AS 4 ROI 3 DAME 2 VALET 1**

## 4. DISTRIBUTION DES MAINS

Lorsqu'on découvre ses 13 cartes, elles se répartissent entre les quatre couleurs. Le nombre de cartes, et uniquement le nombre de cartes dans chaque couleur va déterminer **le type de sa main**. L'emplacement des honneurs n'a aucune importance.

- **Les mains régulières (35%)** : ne comportent ni chicane, ni singleton et au maximum un doubleton (**mains : 4333 - 4432 - 5332**)
- **Les mains unicolores** : comportent une couleur au moins sixième et pas d'autre couleur au moins quatrième. **Ces mains sont nombreuses. (6-3-3-1, 6-3-2-2, 7-3-2-1, 7-2-2-2, ...)**
- **Les mains bicolores** : comportent une couleur au moins cinquième et une autre couleur au moins quatrième. (**5-4-2-2, 5-4-3-1, 5-5-2-1, 6-4-2-1, ...**)
- **Les mains tricolores** : Elles sont extrêmement rares (**5440 ou 4441**)

## 5. LA TABLE DE DECISION

A l'usage, on s'est aperçu qu'il existait une corrélation entre le nombre de points détenus par un camp et le nombre de levées qu'il était capable de réaliser.

Table de décision		
Nombre de points du camp	Contrat	Nombre de levées réalisables
37-38-39-40	7 SA	13
33-34-35-36	6 SA	12
30-31-32	5 SA	11
27-28-29	4 SA	10
25-26	3 SA	9
23-24	2 SA	8
20-21-22	1 SA	7

## 6. LA DETERMINATION DU CONTRAT

- Le 1er joueur qui a la parole est le **DONNEUR**
- S'il possède un minimum de 12H il devient **l'ouvreur**, il dit **J'OUVRE**
- S'il possède moins de 12 H il dit **JE PASSE**
- Le joueur suivant, si le 1er a passé, peut à son tour ouvrir (12 H) ou passer, et ainsi de suite
- Dès qu'un joueur dit j'ouvre, son partenaire lui indique à haute voix son nombre de points H

- L'ouvreur additionne ses pts H et ceux de son partenaire et il détermine ainsi la force totale de son camp. Il consulte la table de décision afin de déterminer le contrat à jouer. Il annonce le contrat et devient le **DECLARANT**.

## 7. LE DEROULEMENT DU JEU

Dans chaque donne il y a 2 étapes : **LES ENCHERES** et **LE JEU DE LA CARTE**

C'est le joueur placé à la gauche du déclarant qui joue la première carte, on dit qu'il **ENTAME**

Dès que la carte d'entame a été jouée, le partenaire du déclarant étale son jeu couleur par couleur, en colonnes en direction de son partenaire. Il devient **LE MORT**, son rôle se réduit à **obéir à son partenaire** qui lui indique la carte à jouer dans son jeu étalé.

