

# ORIGINE DU BRIDGE

## 1 CHANCE !!!!!

Avec ses deux millions et demi de joueurs, le bridge est un jeu de cartes populaire souffrant d'une image un peu vieillotte. Pourtant, c'est un redoutable sport de stratégie.

## 2 ORIGINE

Le bridge a fait son apparition à la fin du 19<sup>e</sup> siècle. A l'époque, le jeu de carte à la mode était le "**whist**". Ce dernier était aussi un jeu de **levée**.

Dans ce type de jeu de cartes, les joueurs posent chacun leur tour une carte sur la table. Celui qui a joué la plus forte, selon les règles du jeu, ramasse le pli.

Le whist a connu de nombreuses variantes. Aux Etats-Unis et en Angleterre, la possibilité pour le donneur de choisir un **atout** devint populaire. Le bridge est alors né et a supplanté le whist.

Le bridge est apparu à la fin du 20<sup>ème</sup> siècle © [Fédération française de bridge](#)

Plus tard, le système d'enchères pour désigner le déclarant a été introduit. Tout au long du 20<sup>ème</sup> siècle, des joueurs ont enrichi les règles jusqu'à obtenir le jeu tel qu'on le connaît aujourd'hui.

Il faut bien l'avouer, pour les néophytes, le bridge reste un jeu de cartes relativement complexe. Le système d'enchères et le comptage des points peuvent paraître difficile à appréhender. Mais c'est aussi un jeu de cartes où **la chance ou le hasard a très peu de place, et où la stratégie reste la clé du succès**. Il mobilise la mémoire et le sens mathématique, ce qui en fait un jeu passionnant après quelques sessions de pratique.

En résumé, le bridge se joue à quatre avec un jeu de 52 cartes et par équipe de deux. Le but est de remporter le plus de plis possible à l'aide de son partenaire de jeu.

## 3 BASES DU BRIDGE

Le bridge se joue avec un jeu de 52 cartes. Toutes sont distribuées, chacun des quatre joueurs dispose donc de 13 cartes en main.

♠ Pique, ♥ Cœur, ♦ Carreau et ♣ Trèfle sont les 4 couleurs du jeu. ♠ Pique et ♥ Cœur sont les couleurs majeures. ♦ Carreau et ♣ Trèfle sont donc considérés comme les couleurs mineures.

L'ordre de couleur est donc ♠ ♥ ♦ ♣, alors qu'au whist c'est ♥ ♦ ♣ ♠.

Dans le jeu de cartes, on distingue les **honneurs** : As, Roi, Dame, Valet et 10.

Le reste, du 2 au 9, sont les petites cartes.

Lors d'un tour, c'est la carte la plus forte qui remporte le pli. As étant la plus forte et 2 la plus faible, comme au jeu de la bataille.

Afin de ramasser le plus de plis possibles, il vaut mieux avoir en main un grand nombre de **cartes maîtresses**.

On dit qu'une carte est maîtresse quand le camp opposé ne possède pas de carte qui lui soit supérieure.

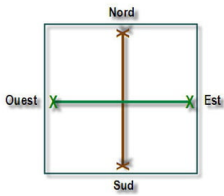
Le déclarant et le mort appartiennent au même camp. Il faut donc compter les cartes maîtresses des deux joueurs (voir la partie consacrée aux joueurs).

Par exemple, dès que l'on détient un As, la carte la plus forte, on peut compter une première carte maîtresse, qui remportera le pli. Si elle est suivie du Roi, cela en fera deux, s'il est suivi de la Dame, cela en fera trois, et ainsi de suite jusqu'au 10, et ce dans chaque couleur.

L'ordre dans lequel on joue ses cartes maîtresses est décisif pour la réussite du contrat. Il faudra passer **un honneur à la fois** pour remporter le plus de plis (As, Roi, Dame, Valet et 10).

## 4 ORGANISATION

Le bridge se joue à quatre et par équipe de deux. La table autour de laquelle s'installent les joueurs est composée des **quatre points cardinaux**. Nord et sud forment une paire, est et ouest une autre, comme il est décrit sur le schéma ci-dessous.



Le bridge se joue en équipe, les partenaires jouent donc ensemble pour remporter la partie. Chaque joueur distribuera à son tour les cartes. La **donne** est distribuée dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début du jeu, une paire s'engage à réaliser un nombre minimum de levées avant que ne commence le jeu de la carte. Cet engagement est appelé contrat.

La paire qui s'engage à remplir un contrat est appelée le camp du **déclarant**.

Le camp adverse doit empêcher la réalisation de ce contrat. On l'appelle le camp de la **défense** (ou flanc).

Prenons cet exemple : Sud est le déclarant, il engage son camp à remporter le contrat.

Ouest, assis à gauche de Sud, devra entamer le jeu, c'est l'entameur et sa première carte est l'**entame**.

Le partenaire de Sud, Nord, s'appelle le **mort**. Il devra étaler ses cartes sur la table une fois l'entame posée sur la table.

Le mort doit poser ses cartes classées dans l'ordre, par couleur et en alternant le rouge et le noir.

Tous les participants peuvent voir son jeu et connaissent donc la valeur de 26 cartes (les 13 de leur propre main et les 13 composant le jeu du mort). Ceci va leur permettre de faire des déductions sur les coups de chacun.

Pendant le tour, le déclarant joue avec ses cartes et indique au mort lesquelles il doit poser au centre pour remporter la levée.

## 5 ARTICULATION D'UNE PARTIE

Le but du jeu consiste à remporter le **contrat** énoncé en début de partie.

C'est-à-dire qu'une paire s'engage à réaliser un nombre minimum de levées, ou plis, avant que ne commence le jeu de la carte. Traditionnellement, le bridge se joue en **deux manches gagnantes**.

### Les enchères



Les enchères ou annonces se présentent sous forme de cartons

Après la distribution des 52 cartes, il y a les tours d'**enchères**, appelées aussi annonces.

C'est au donneur de prendre la parole. Chaque joueur a l'obligation de s'exprimer à son tour de parole. Il peut annoncer une enchère ou **passer**. Le déclarant sera celui dont l'enchère aura été suivie de trois "passe".

La dernière enchère constitue le contrat que devra relever le camp du déclarant.

Les enchères sont un langage codifié, utilisé par les 4 joueurs.

Elles donnent des informations sur leurs mains et permettent de déterminer le contrat final. Une enchère indique le nombre de levées (de 1 à 7) au-delà des six premières, qui sont obligatoires, et une dénomination (une couleur qui deviendra l'atout pendant le tour ou "sans-atout"). Il y a donc 35 enchères possibles au total, du 1 trèfle au 7 sans-atout, avec un ordre de valeur. En effet, Pique et Cœur sont des couleurs majeures, Trèfle et Carreau des couleurs mineures. Chaque participant détient 35 fiches représentant les 35 enchères possibles.

Les joueurs présentent à tour de rôle le carton où figure l'annonce qu'ils ont choisie (alors que les enchères étaient autrefois dites, les cartons évitent le bruit lors des tournois).

Une fois les camps déterminés et le contrat fixé, le **jeu de la carte** peut commencer.

### Le jeu de la carte

Lors d'un tour de jeu, il y a 13 levées de 4 cartes. A chaque levée, chaque joueur doit poser une carte de la **couleur demandée par l'entameur**. Le camp ayant déposé la carte la plus élevée remporte la levée. Si l'un des joueurs ne dispose plus de la couleur demandée, on dit qu'il se **défausse** et doit poser une carte d'une autre couleur. Si le jeu est à **atout**, il pourra remporter le pli s'il pose une carte de la couleur d'atout fixé dans le contrat pendant les enchères.

Le joueur ayant posé la carte gagnante entame la levée suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.

Le camp du déclarant remporte la partie s'il a rempli son contrat, et le flanc gagne s'il a réussi à tenir en échec le camp adverse qui a "**chuté**".

## 6. LES LEVEES

Pour remplir le contrat, le camp du déclarant doit ramasser le plus de **levées possibles**. Il doit alors faire l'inventaire de ses cartes maîtresses car c'est grâce à elles qu'il fera la majorité de ses levées, en tenant compte bien sûr de la main du mort.

Le contrat minimum est de 7 levées. Le contrat maximum est de 13 levées, appelé aussi **grand chelem**.

Si vous remportez 12 levées, vous réussissez un **petit chelem**.

Cependant, il est rare que le camp du déclarant ait les levées suffisantes dès le début du jeu pour remplir le contrat. Il va donc fabriquer les plis manquants.

Les honneurs, quand ils sont placés au bon moment, sont les cartes qui remportent les plis. C'est pourquoi il vaut mieux les passer un par un.

Parfois, il est préférable d'en sacrifier pour que le camp adverse se débarrasse de sa carte maîtresse, pour ensuite récupérer la main avec les honneurs restant dans notre jeu. On parle d'**affranchissement d'honneur**.

Autres façon de créer les levées manquantes :

- La **levée de longueur** : réalisée avec les petites cartes (de 2 à 9). Le flanc peut faire chuter un contrat en affranchissant des levées de longueur.

- La **levée en impasse** : remporter une levée avec une carte non maîtresse. Une impasse a une chance sur deux de réussir,

- **Couper avec l'atout** : quand un joueur n'a plus de carte dans la couleur demandée, il peut remporter la levée en utilisant n'importe quelle carte de la couleur désignée comme atout lors des enchères.

Comme on peut le constater, le bridge est un jeu de stratégie où il est important d'être à l'écoute des enchères des uns et des autres afin de prendre la mesure du jeu adverse.

Compter les cartes maîtresses manquantes est aussi primordial afin de savoir placer ses honneurs et de remporter un maximum de plis.

## 7. La marque des points

La feuille de marque consigne tous les coups de la partie.

La comptabilité des points est relativement complexe, mais pour faire simple, sachez que les **points de manche** sont ceux qui permettent de gagner la manche ; les **primes** et les **pénalités** récompensent la réussite ou punissent l'échec du contrat demandé, mais ne comptent pas pour remporter la manche.

Exemple : un contrat de 4 cœur exige dix levées (6 de base + 4) avec le cœur comme atout.

- Si le déclarant emporte dix levées, il a réalisé son contrat

- S'il réalise onze levées, il a une levée supplémentaire

- S'il n'a que huit levées, on lui compte deux levées de chute.

Les points de levées sont accordés au déclarant qui réussit son contrat. Ces points s'appliquent pour chacune des levées, à partir de la septième (les six premières étant la base). Ils varient selon la dénomination du contrat :

- 20 points par niveau pour les contrats en Trèfle et en Carreau

- 30 points par niveau pour les contrats en Cœur et en Pique

- 30 points par niveau pour le Sans atout, plus un bonus de 10 points lié au Sans atout.

*Exemple : un contrat de 3 Carreau réalisé (9 levées) rapporte 60 points de levées (3 x 20 = 60).*

## 8 JOUEURS

De nombreux adeptes se réunissent à toute heure de la journée et du soir pour taper le carton. Les sessions de jeu se déroulent généralement sous forme de tournoi. Plusieurs variantes existent.

## 9 DES CHIFFRES

### En France :

- La Fédération française de bridge (FFB) a été créée en **1933**
- La France comptait en 1994 **deux millions et demi** de joueurs
- La FFB compte plus de **105 000** licenciés
- Il y a 1 200 clubs en France

### En Belgique

- La Fédération Royale Belge de bridge (FRBB) a été créée en 1935
- La Belgique compte en 2019, près de 11699 joueurs, et près de 20 clubs de bridge
- Tous les jours, 20 000 personnes en moyenne participent à un tournoi de bridge
- 125 pays adhèrent à la Fédération mondiale de bridge
- On estime à 70 millions le nombre de bridgeurs dans le monde
- Au niveau des effectifs, la France se classe au deuxième rang mondial derrière les États-Unis et devant les Pays-Bas
- La numéro 2 mondiale est Française
- La FRBB cite parmi les bridgeurs célèbres : [Bill Gates](#), Omar Sharif, Patrick Bruel...

La FRBB organise régulièrement des sessions de découvertes pour s'initier.

Pour faciliter son accès, La FFB a créé le mini bridge, une méthode simplifiée pour mettre un pied dans le jeu.

Si vous souhaitez vous y frotter, rendez-vous sur le site de la fédération. Vous y trouverez les clubs et les écoles de bridge près de chez vous. [Ffbridge.asso.fr](http://ffbridge.asso.fr)

Pour ceux qui veulent approfondir les règles exposées dans ce dossier, n'hésitez pas à visiter ce site interactif

[Découvertedubridge.com](http://Decouvertedubridge.com)