

# LA REGLE DU JEU DE BRIDGE (partie libre)

MATERIEL : Un jeu de 52 cartes.

JOUEURS : 4 joueurs, 2 contre 2 (Nord-Sud contre Est-Ouest)

DISTRIBUTION : Les 52 cartes, distribuées par un DONNEUR, 1 par 1, en sens horaire, commençant à sa gauche.

DONNEUR : Change à chaque tour (sens horaire).

## BUT DU JEU

Chaque camp doit gagner le plus de LEVEES de 4 cartes possibles, annoncées d'avance par un CONTRAT.

FORCE DES CARTES : As, R, D, V, 10, 9, etc. jusqu'à 2. L'atout choisi (enchères) prime sur les autres couleurs.

SEULE OBLIGATION : Fournir de la couleur « demandée », ♠, ♥, ♦, ou ♣.

## DEROULEMENT DU JEU

Deux phases distinctes : les ENCHERES qui aboutissent à un CONTRAT, puis le JEU DE LA CARTE

### LES ENCHERES

Les ENCHERES sont un pari-engagement de la réussite d'un CONTRAT exprimé en levées, avec choix d'un atout.

LANGAGE : Un chiffre de 1 à 7 (levées prévues au-delà de 6), une couleur (♣, ♦, ♥, ♠, ou SA) : Ex : 2♦.

ORDRE hiérarchique DES COULEURS : ♣ ♦ (mineures) ♥ ♠ (majeures) SA.

DEROULEMENT : Dans le sens horaire des joueurs, en commençant par le donneur, 1<sup>er</sup> enchérisseur.

SEULE OBLIGATION : Monter ou passer.

ENCHERES à partir de 1♣ (la plus petite) jusqu'à 7SA (la plus forte).

Autres enchères : Contre (X) Pour punir l'adversaire (double les points à la marque).

Surcontre (XX) Après un X, pour gagner quand même (quadruple les points).

CONTRAT FINAL : Après 3 « passe ».

Le DECLARANT, qui joue le coup, est le 1<sup>er</sup> joueur qui a nommé la couleur finale choisie : 3SA p. ex.

### LE JEU DE LA CARTE

ENTAME : le joueur à gauche du DECLARANT joue une carte de son choix.

LE MORT (partenaire du déclarant) s'étale ENSUITE : jeu visible de tous jusqu'à la fin de la donne. Le jeu du mort est manipulé par le déclarant.

LEVEE : ramassée par le plus fort, qui REJOUE (y compris le mort), jusqu'à épuisement des cartes.

GAIN DE LA LEVEE : le plus fort dans la couleur d'attaque, ou coupe (atout) si couleur épuisée, ou surcoupe.

COUPE : En l'absence de la couleur demandée : atout quelconque. NON OBLIGATOIRE.

SURCOUPE : Absence de la couleur demandée : prendre l'atout adverse par un atout plus fort. NON OBLIGATOIRE.

DEFAUSSE : Absence de la couleur demandée, même si atout possédé : fournir autre couleur.

## LA PARTIE

En trois MANCHES maximum, la partie est gagnée par le camp qui a fait deux manches.

MANCHE : 100 points cumulés ou plus. Seuls points comptés : les contrats annoncés et faits.

VULNERABILITE : Un camp qui a gagné une manche est vulnérable (levées de chute plus chères dans la 2<sup>ème</sup>).

MANCHE A ou EGALITE : les deux camps sont vulnérables (abrégé V, non vulnérable : NV).

## LA MARQUE

Points de manche : partie inférieure de la feuille de marque ; autres points (levées de chute, de mieux, etc.) : en haut.

POINTS de MANCHE, par levée déclarée et réussie :	Mineures (♣, ♦)	20 pts		
	Majeures (♥, ♠)	30 pts		
	SA	40 (1 <sup>ère</sup> levée) puis 30 pts		
PRIME :	Par levée de mieux : idem ci-dessus	X :	NV 100 pts	V 200 pts
(marqué dans la colonne des gagnants, en haut)		XX :	NV 200 pts	V 400 pts
PENALITE :	Levées de chute : Non contrées	(NC) :	NV 50 pts	V 100 pts
(marqué dans la colonne des adversaires, en haut)		X :	NV 100 pts, puis 200 pts (levées suiv.)	V 200 pts, puis 300 pts (levées suiv.)
		XX :	Idem ci-dessus, doublé.	

REMARQUE : X ou XX double ou quadruple le nombre de levées déclarées et réussies (donc les points de manche).

AUTRES PRIMES : Petit chelem annoncé réussi NV 500 pts V 750

Grand chelem annoncé et réussi NV 1000 pts V 1500

Gain de la partie : En 3 manches 500 pts En 2 manches 700

COMPTE de FIN de PARTIE : Après les 3 manches, on totalise tous les points de chaque camp (pts de manches, de primes et de pénalités) : le gagnant est celui qui a le plus de pts.