

## LES REGLES DU JEU DE BRIDGE (3)

### Le contrat (suite)

En d'autres termes, au bridge, il ne suffit pas de gagner plus de levées que l'adversaire, il faut l'avoir prévu.

- Les points que vous marquerez après la donne dépendront du nombre de levées gagnées (au-delà de 6 levées), à condition que vous ayez annoncé à l'avance :
  - ▶ Le nombre de levées que vous allez faire.
  - ▶ L'atout choisi (ou SA).
- Exemple : si vous devez jouer 3♥ (rappel : = 9 levées à l'atout ♥), vous gagnerez si vous faites 9 levées.
  - ▶ Si vous en gagnez davantage, vous aurez des levées « de mieux », dites aussi +1, +2, etc., qui rapportent une prime.
  - ▶ Mais si vous en faites moins, vous aurez des levées « de chute », dites aussi -1, -2, etc. Dans ce dernier cas, ce sont les adversaires qui marqueront des points.
- Le contrat final, celui qui est joué, est décidé à la suite d'un cycle d'ENCHERES (cf. page suivante).

Au bridge, on gagne (ou on perd) un CONTRAT  
que l'on a déclaré au cours des ENCHERES.

### Le déclarant, l'attaque, la défense, l'entame

- On appelle DECLARANT le premier joueur qui a choisi l'atout (ou SA) du contrat final.
  - ▶ Le camp du déclarant (Nord-Sud, par exemple) est dit le camp EN ATTAQUE. C'est celui-là qui doit réaliser son contrat : 1♣, 3♥, 2SA ou tout autre contrat entre 1♣ et 7SA.
  - ▶ Le camp adverse (ici Est-Ouest) est dit EN DEFENSE, ou en flanc. Les deux joueurs de ce camp s'efforcent de mettre le contrat en échec, de faire « chuter » le déclarant.
- Lorsqu'un contrat est accepté par tous, les enchères s'arrêtent, et l'on commence à jouer.
- ATTENTION : le premier à jouer, l'ENTAMEUR, est toujours situé à GAUCHE du déclarant (entamer est un avantage accordé à la défense).
  - ▶ Donc, l'entameur n'a rien à voir avec le donneur (cf. plus haut).
  - ▶ L'entameur pose la carte de son choix et la partie qui commence s'arrête un instant !

L'entameur est le joueur en défense  
qui est à gauche du déclarant (en attaque).

### Le déroulement du jeu, le mort<sup>1</sup>

Par rapport aux autres jeux de cartes, un des plus beaux attraits du bridge est l'existence du « mort » !

- Le MORT est le partenaire du déclarant. Ce joueur étale son jeu en face du déclarant, juste après l'entame.
  - ▶ Le mort ne participe pas au plan de jeu. Il se contente de jouer, à son tour, la carte désignée par le déclarant. C'est en effet celui-ci qui exécute le plan de jeu, qu'il élabore seul.
  - ▶ Attention, le mort ne s'étale qu'APRES l'entame. Celle-ci se fait donc en aveugle.
  - ▶ Maintenant, chaque joueur a la moitié des cartes du jeu sous les yeux : Le déclarant voit son jeu et le mort étalé par son partenaire. Les défenseurs voient chacun leur jeu et celui du mort. Avec la moitié des cartes sous les yeux, le plan de jeu gagnant, pour les attaquants comme pour les défenseurs, devient beaucoup moins aléatoire, et dépend beaucoup plus du savoir-faire des protagonistes.
  - ▶ Le mort est mort, c'est-à-dire qu'il ne joue pas. Il attend le tour suivant.
- Une fois le mort étalé, le déclarant et les joueurs de flanc font leur plan de jeu, chacun apercevant son jeu, le mort et la carte d'entame. Cette phase dure au minimum dix à quinze secondes (c'est la règle !).
- Le déclarant choisit la carte du mort qu'il va jouer, la prend ou la fait prendre par son partenaire mort, et le jeu continue jusqu'à la dernière carte jouée.

Le MORT est toujours le partenaire du DECLARANT.  
Il ne s'étale qu'après l'entame.

---

<sup>1</sup> Le mot « mort » n'est pas bien gai, mais c'est le mot adopté en France. Les Anglais ont un mot plus poétique pour le « mort » : the « dummy », littéralement « le mannequin ». Ils disent souvent plus prosaïquement « the table », traduit par « [jeu qui se trouve sur] la table ».