Bridge'up

FFB

FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

Bridge in

Vous voulez apprendre à jouer au bridge rapidement ? Retrouvez ici toutes les règles de base.

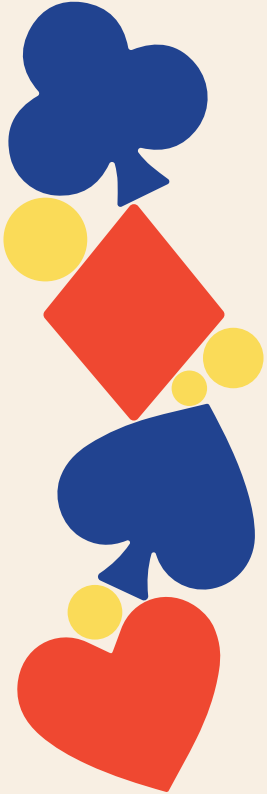
En 3 étapes, vous pourrez comprendre quelques notions et jouer directement.

Exercez-vous grâce aux pages où figurent des exercices d'application.

À vous de jouer !

ETAPE 1

Faire des levées



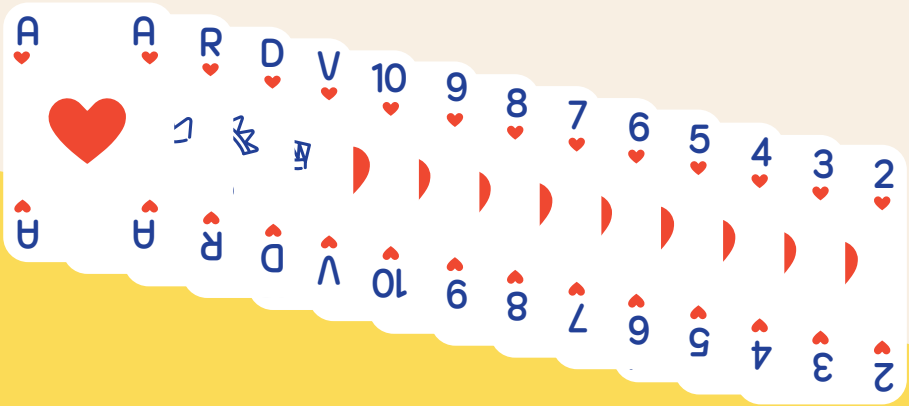
Un jeu de cartes
possède quatre symboles.

Trèfle, Carreau, Pique et Cœur.

Ces symboles sont appelés
les quatre couleurs.

Voici l'ordre des cartes par valeur,
de la plus **haute** à la plus **basse.**

L'As est un As, même s'il est écrit 1 sur la carte.





Attention !

Les jokers ne sont pas utilisés au bridge.

Chaque joueur reçoit 13 cartes.



Un jeu contient 52 cartes.
Toutes les cartes sont distribuées aux 4 joueurs.
Il n'y a pas de pioche.

Au bridge,
les joueurs à la table
sont appelés :
Nord, Est,
Sud et Ouest.

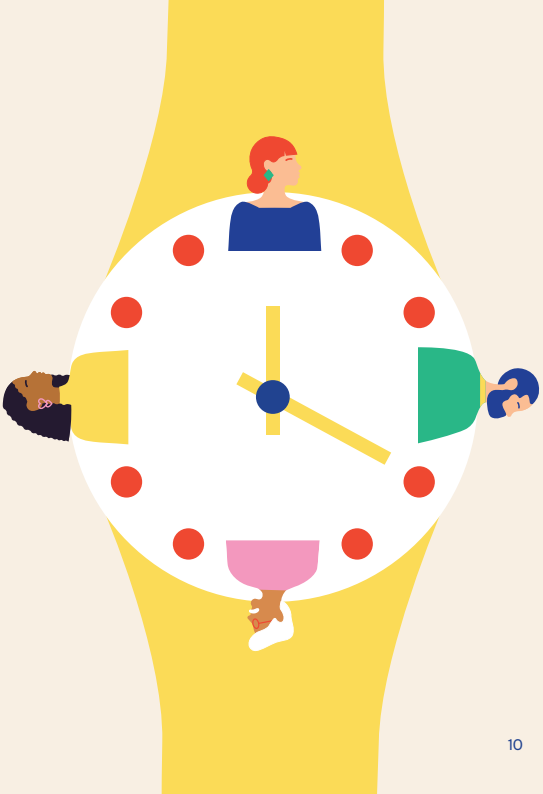




Pour la première partie, **Nord est le donneur.** Pour la seconde, ce sera Est puis Sud et Ouest.

Le donneur commence par mélanger et distribuer les cartes.

Le joueur à gauche du donneur reçoit la première carte.



Il faut distribuer toutes les cartes une par une **dans le sens des aiguilles d'une montre.**

Comptez toujours
vos cartes.

Tout le monde doit
avoir **13 cartes**
au début du jeu.





Maintenant, triez les cartes de la plus haute à la plus basse en alternant les couleurs.



Le joueur à gauche du donneur peut jouer la première carte, cela s'appelle **l'entame.**

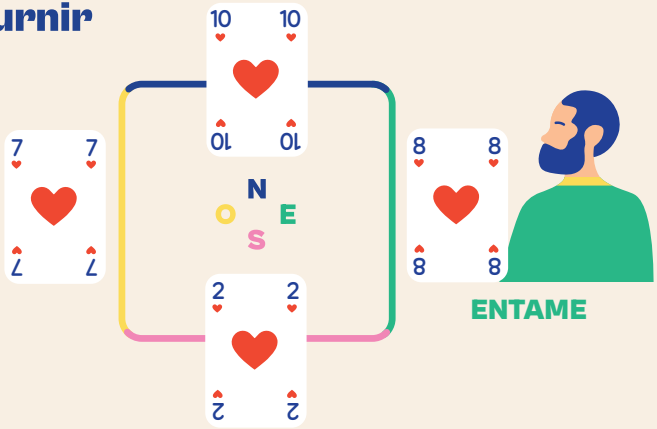
Question :
Ouest est le donneur. Qui commence à jouer ?





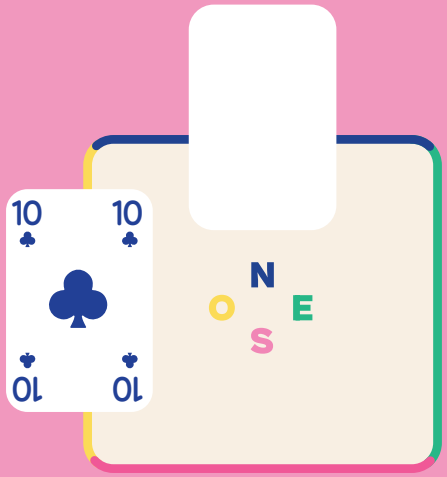
Réponse :
C'est **Nord** qui commence à jouer !

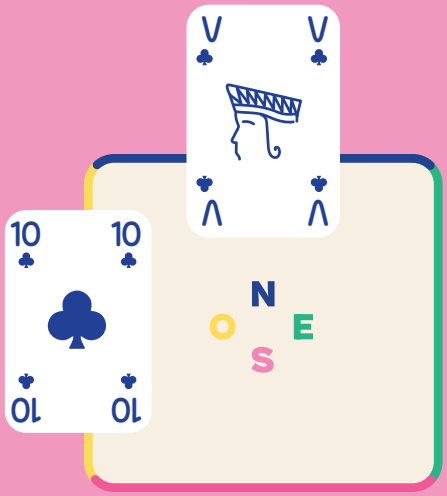
Vous devez jouer
la même couleur
que celui qui entame.
**Cela s'appelle fournir
à la couleur.**



Question :

Quelle couleur doit jouer Nord ?





Réponse :
Nord doit jouer du Trèfle.

Quand les 4 joueurs
ont posé leur carte,
on regarde qui l'emporte.

L'ensemble de ces
4 cartes constitue un pli
ou **une levée**.



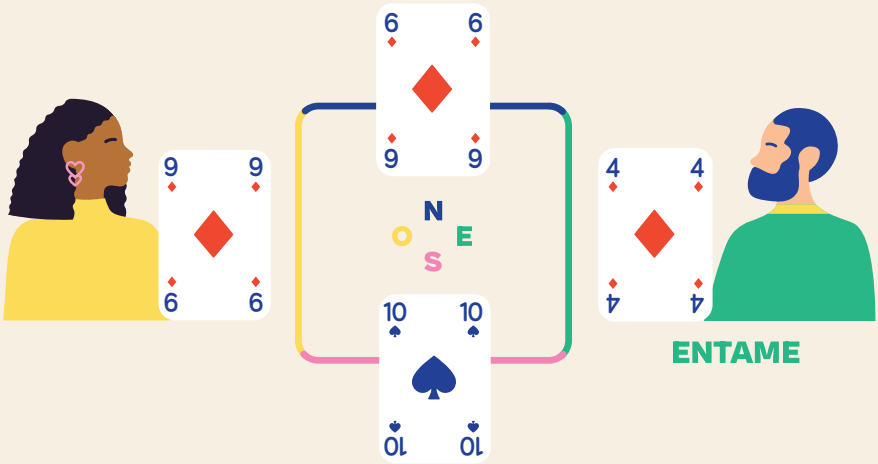
La carte la plus haute de la couleur demandée gagne la levée.

Le joueur qui gagne la levée peut **commencer la levée** suivante.

Il **détermine la couleur** de la levée suivante.



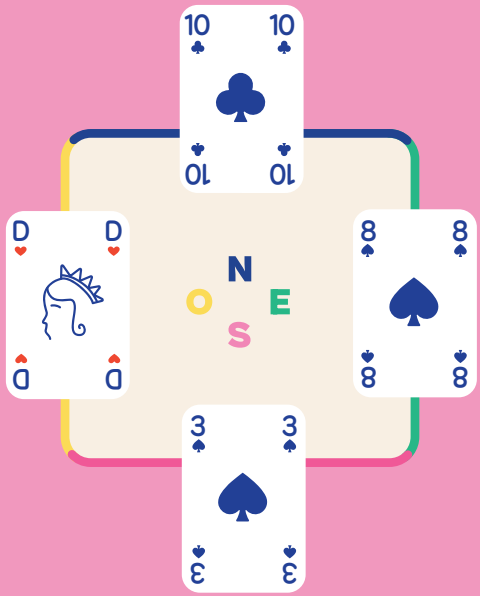
Ouest posera donc la prochaine carte.

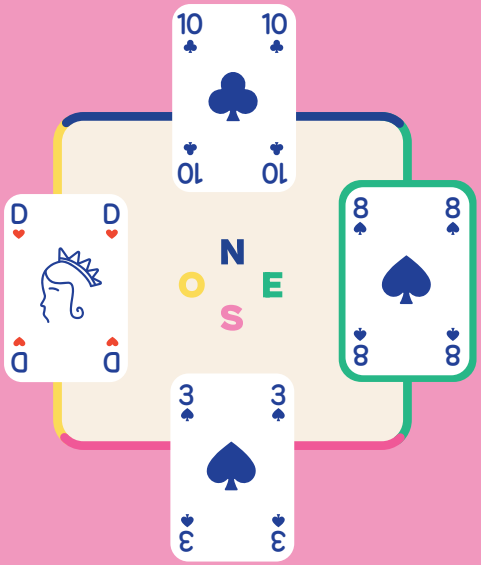


Question :

Qui gagne la levée ?

Sud pose la première carte.





Réponse :

C’est **Est** qui remporte la levée !

L'objectif du bridge est de faire le plus de levées possible ! Le maximum est de **13 levées.**



Il est temps
de s'entrainer.
À vous de jouer !



ETAPE 2

Partenaires

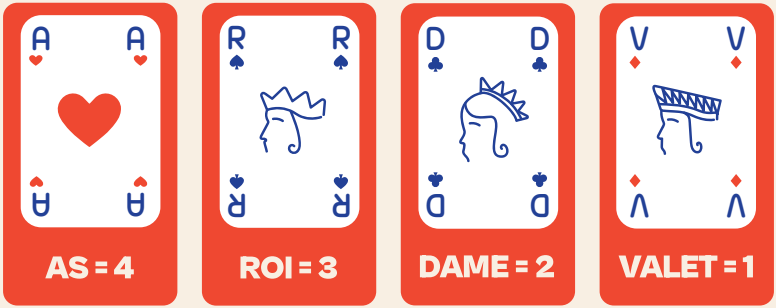


Le bridge se joue en équipe.

L'équipe **Nord-Sud** forme **une paire**, il en est de même pour l'équipe **Est-Ouest.**

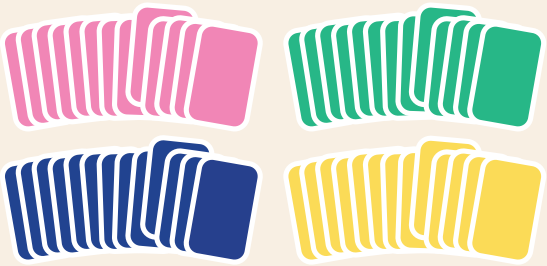


Les cartes les plus fortes sont A / R / D / V.
Elles remportent facilement des levées.



Pour faciliter «l'évaluation» des mains, on attribue la valeur suivante à chacune de ces cartes.

Vérifiez ensemble que **le nombre total de points** des joueurs est de **40.**



= 40 pts

Si ce n’est pas le cas, recomptez.

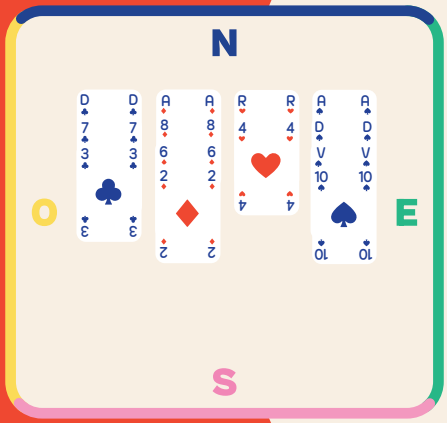
Le donneur est le premier à parler
et chacun à votre tour, annoncez votre **nombre de points** à voix haute.



La « paire qui joue » est celle qui totalise le plus de points. Le joueur de cette paire qui compte le plus grand nombre de points est appelé **déclarant**, l'autre **le mort**.

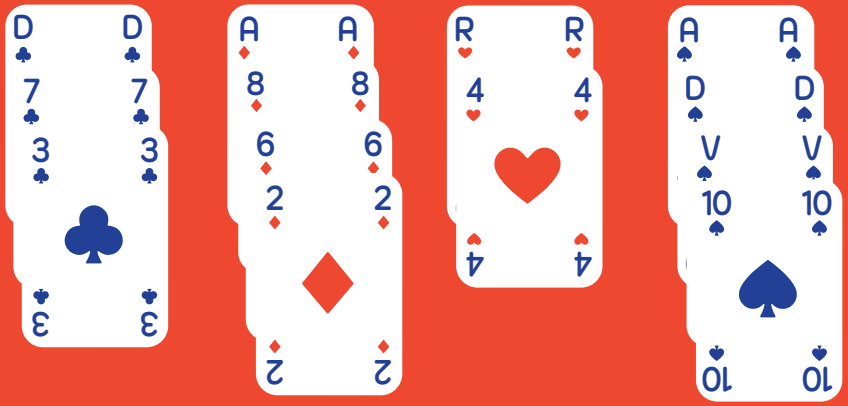


Si les deux joueurs ont le même nombre de points, le premier qui a parlé devient le déclarant.



Le mort pose ses cartes faces découvertes, triées par couleur de la plus haute à la plus basse.

Voici un exemple de **mort.**



La personne **à gauche** du **déclarant** peut entamer.



Question :
Est est le déclarant. Qui commence à jouer ?





Réponse : C’est Sud qui commence à jouer !

Le **déclarant** annonce quelle carte le mort doit jouer.

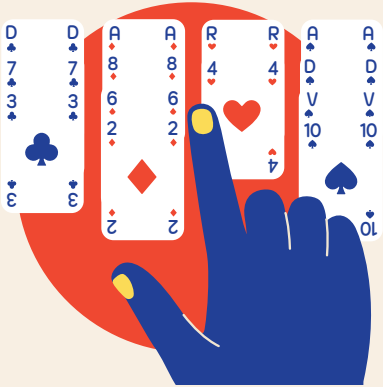
Le mort se contente d'avancer la carte demandée par son partenaire.



Quand le déclarant gagne la levée **grâce à son jeu,** c'est à lui de jouer une carte de sa main pour commencer la levée suivante.



Quand il gagne la levée avec **une carte du jeu du mort,** il doit jouer une carte du mort pour commencer la levée suivante.



Chaque joueur comptabilise ses levées en positionnant les cartes **verticalement quand la levée est gagnée** et **horizontalement lorsqu'elle est perdue.**



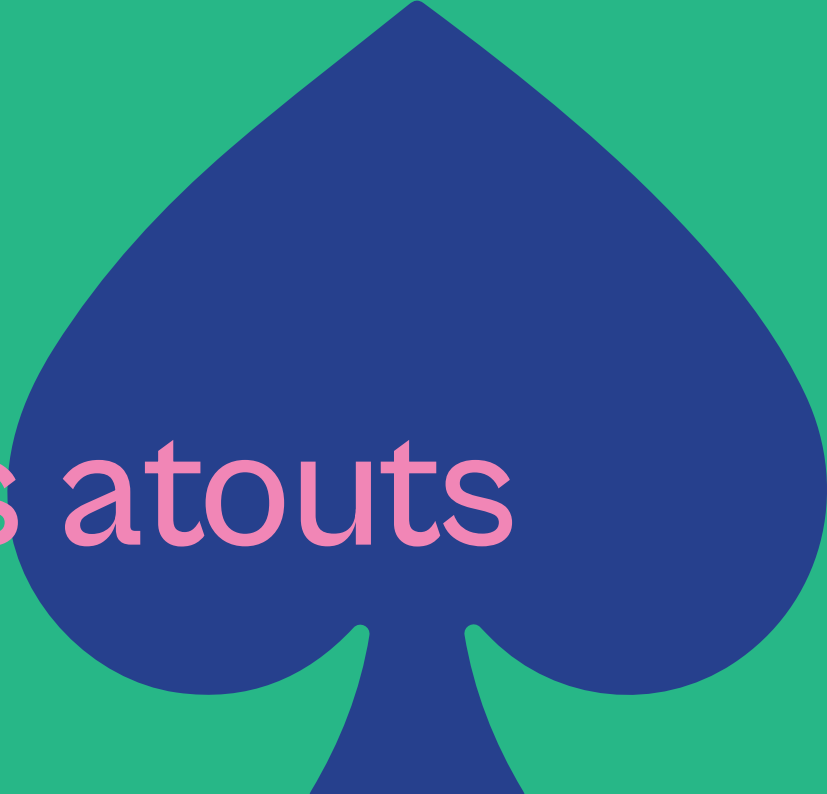
Vous les empilez ensuite comme des tuiles devant vous.

Il est temps
de s'entrainer.
À vous de jouer !



ETAPE 3

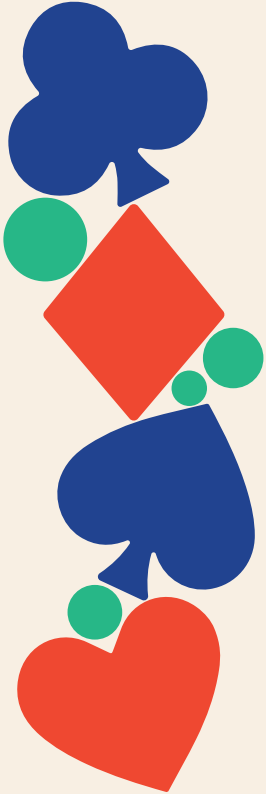
Les atouts



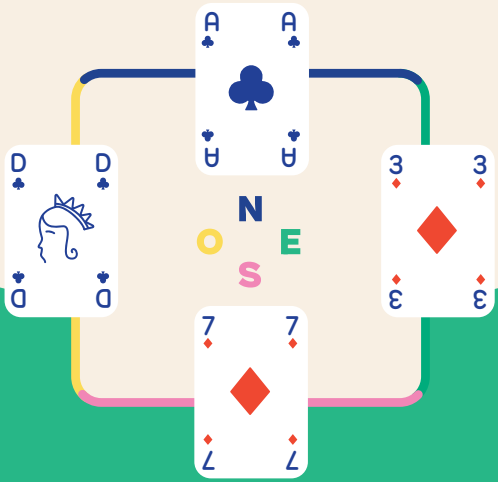
La **couleur de l'atout** est plus forte que toutes les autres couleurs.

Si vous n'avez plus de carte dans la couleur demandée, vous pouvez **jouer un atout**, cela s'appelle **couper**.

Jouer un atout n'est pas une obligation, sauf si c'est la couleur demandée.



Si d'autres atouts sont joués, la carte d'atout la plus haute gagne la levée. Dans ce cas-ci, Trèfle est l'atout.

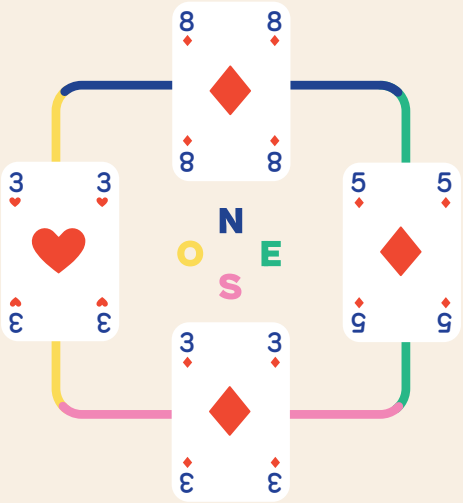


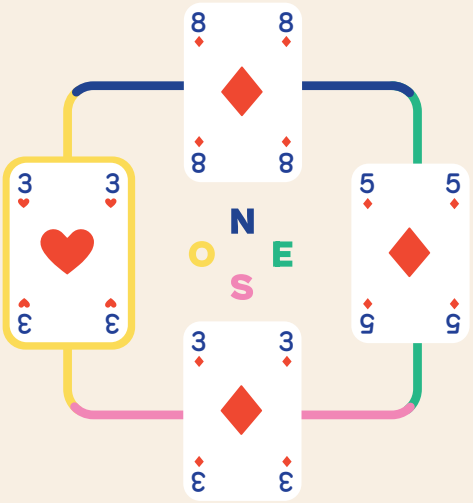
Le camp majoritaire en points annonce son nombre de cartes dans chaque couleur. Si ce camp compte au moins 8 cartes en tout dans une couleur, **celle-ci devient l'atout.**



Sinon, vous jouez **sans atout.**

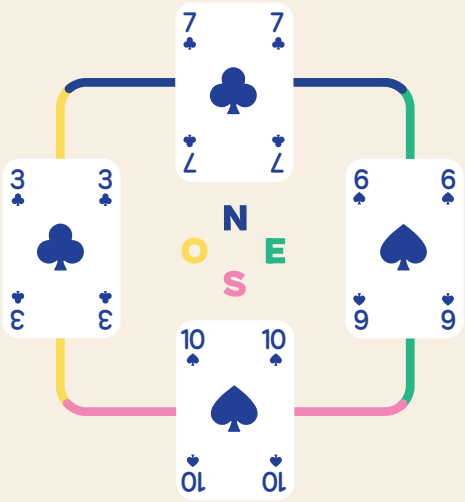
Question :
Coeur est l'atout.
Qui gagne la levée ?

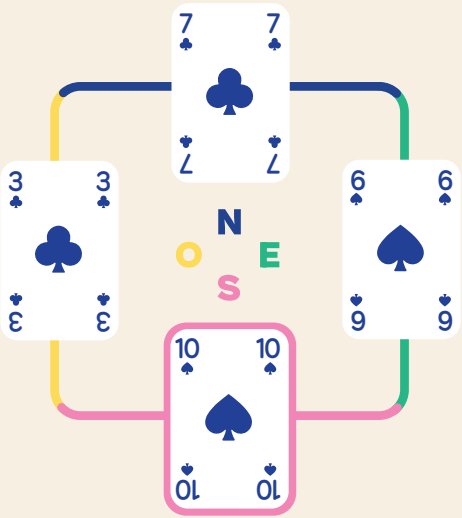




Réponse : C'est le 3 de Coeur qui gagne !

Question : Pique est l'atout. Qui gagne la levée ?





Réponse :
C'est le 10 de Pique qui gagne !

13 cartes par couleur



Il est conseillé d'épuiser les atouts adverses.
Les autres cartes seront ainsi jouées
sans risque de se faire couper.

Comptez vos points !
Chaque camp compte
1 point par pli.

La première équipe qui totalise 50 points, a gagné !



Prolongez votre expérience bridge !



C'est **FACILE**
et c'est **GRATUIT :**
cours en ligne ou en club,
tutos d'initiation...

Retrouvez toutes
nos offres pour
continuer la découverte.

FFB
FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

ffbridge.fr