

Règles du Bridge

Guide d'initiation — la règle pas à pas pour vos premières parties

| | | | |
|------------|---------------|-------------|-------------|
| dès 10 ans | 4 (2 équipes) | Jeu de plis | 30 min et + |
| Âge | Joueurs | Type | Durée |

Le bridge est le plus célèbre des jeux de plis : quatre joueurs, deux équipes, un jeu de 52 cartes, et un duel d'intelligence en deux temps — d'abord les enchères, où chaque camp évalue sa force et fixe un contrat, puis le jeu de la carte, où il faut le réaliser. Ce guide d'initiation présente la règle complète du bridge à quatre, dans sa forme classique dite « bridge de partie libre », pour apprendre à jouer immédiatement, sans prérequis.

Le jeu en bref

But du jeu : Réaliser le contrat fixé aux enchères : remporter au moins 6 levées plus le niveau annoncé.

Mécanique principale : Une phase d'enchères pour fixer le contrat, puis un jeu de plis avec ou sans atout, à 4 cartes par levée.

Condition de victoire : Marquer 100 points de levées pour gagner la manche ; deux manches gagnent le « robre ».

Le matériel et la table

Il faut un jeu de 52 cartes (sans jokers) et quatre joueurs. Les partenaires se font face : par convention on nomme les joueurs Nord, Sud, Est et Ouest — Nord-Sud contre Est-Ouest. L'ordre des cartes, de la plus forte à la plus faible : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Les couleurs ont une hiérarchie propre au bridge, utile pour les enchères (de la plus faible à la plus forte) : trèfle, carreau, cœur, pique, puis Sans-Atout (SA). Cœur et pique sont appelés les couleurs « majeures », trèfle et carreau les « mineures ».

La distribution

Le donneur, tiré au sort à la première donne puis tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, distribue tout le paquet une carte à la fois : chaque joueur reçoit 13 cartes. On classe sa main par couleurs, et l'évaluation peut commencer.

Compter ses points d'honneur

- As = 4 points, Roi = 3 points, Dame = 2 points, Valet = 1 point.
- Le jeu complet compte 40 points d'honneur ; une main moyenne en vaut 10.
- Repère d'initiation : avec 12 points ou plus, votre main est assez forte pour ouvrir les enchères.

Les enchères : fixer le contrat

En commençant par le donneur et dans le sens horaire, chacun parle à son tour : il passe ou propose une enchère. Une enchère se compose d'un niveau (1 à 7) et d'une dénomination (une couleur ou Sans-Atout). Annoncer « 2 cœurs » signifie : mon camp s'engage à réaliser $6 + 2 = 8$ levées avec le cœur comme atout.

Chaque nouvelle enchère doit être supérieure à la précédente : soit d'un niveau plus haut, soit, au même niveau, dans une dénomination plus forte (trèfle < carreau < cœur < pique < SA). Quand une enchère est suivie de trois « passe » consécutifs, elle devient le contrat final.

- Le déclarant : dans le camp qui a gagné les enchères, c'est le joueur qui a nommé la dénomination du contrat en premier.

- Le mort : le partenaire du déclarant. Après l'entame, il étale ses 13 cartes faces visibles et ne prend plus aucune décision : c'est le déclarant qui joue ses cartes à sa place.
- Contre et surcontre : un adversaire convaincu que le contrat va chuter peut dire « contre », ce qui double les enjeux ; le camp du déclarant peut répliquer « surcontre ». À garder pour plus tard quand on débute.

Si les quatre joueurs passent d'entrée, la donne est annulée et l'on redistribue.

Le jeu de la carte

Le joueur placé à gauche du déclarant entame : il pose la première carte. Le mort s'étale alors face visible, et le jeu se poursuit dans le sens horaire, chacun posant une carte pour former une levée (un pli) de quatre cartes.

- Obligation de fournir : si vous avez la couleur demandée, vous devez la jouer. C'est la seule obligation du bridge : on n'est jamais obligé de monter ni de couper.
- Si vous n'avez pas la couleur demandée : vous pouvez couper avec un atout (au contrat à l'atout) ou défausser n'importe quelle carte.
- La levée est remportée par le plus fort atout joué ou, à défaut, par la plus forte carte de la couleur demandée. Le gagnant d'une levée entame la suivante.

On joue ainsi les 13 levées. Le camp du déclarant compte ensuite ses levées : contrat réussi s'il en a remporté au moins 6 + le niveau annoncé, chuté sinon.

La marque simplifiée

Pour vos premières parties, reprenez la marque de partie libre. Seules les levées au-delà de la sixième (les « levées de marque ») rapportent des points au contrat réussi :

- 20 points par levée de marque à trèfle ou carreau.
- 30 points par levée de marque à cœur ou pique.
- À Sans-Atout : 40 points pour la première levée de marque, 30 pour les suivantes.
- Une manche est gagnée à 100 points de levées ; le premier camp à deux manches remporte le robre.
- Contrat chuté : le camp adverse marque 50 points par levée manquante (au-dessus de la ligne).

C'est pour atteindre ces 100 points qu'on parle de « manche » directe : 3SA (9 levées), 4 cœurs ou 4 piques (10 levées), 5 trèfles ou 5 carreaux (11 levées). Annoncer et réussir 6 (petit chelem) ou 7 (grand chelem) rapporte d'importantes primes.

Variante d'apprentissage : le minibridge

Pour découvrir le jeu de la carte sans la complexité des enchères : chacun annonce ses points d'honneur, le camp qui en totalise le plus désigne son déclarant (celui qui a le plus de points), le mort s'étale aussitôt et le déclarant choisit lui-même son contrat au vu des deux mains. Idéal pour les premières parties en famille avant de passer aux enchères complètes.

Notre évaluation

★★★★★ **Facilité d'apprentissage** : Le jeu de la carte s'apprend vite, mais les enchères demandent plusieurs parties d'apprentissage. Le minibridge adoucit nettement la marche.

★★★★★ **Stratégie** : Évaluation de la main, communication avec le partenaire, plans de jeu, comptage des cartes : la profondeur du bridge est inépuisable — on y progresse toute une vie.

★★★★★ **Interaction entre joueurs** : Tout repose sur le partenariat : comprendre son coéquipier sans voir son jeu est le cœur du plaisir.

★★★★★ **Complexité du jeu** : Règles de base raisonnables, mais conventions et marque complète ajoutent des couches à mesure qu'on progresse.

★★★★★ **Émotions** : Le contrat limite tendu qui passe d'une levée, le chelem annoncé et réussi : des frissons rares dans un jeu de cartes.

★★★★★ **Rejouabilité** : Aucune donne ne ressemble à une autre ; c'est le jeu de cartes le plus pratiqué au monde en clubs et tournois.

Foire aux questions (FAQ)

Peut-on jouer au bridge à 2 ou à 3 joueurs ?

Le bridge se joue à 4 exclusivement. À 2, tournez-vous vers ses cousins de plis ou des adaptations ; à 3, certaines variantes avec un mort permanent existent mais restent confidentielles.

Le mort a-t-il le droit de parler ?

Non. Une fois ses cartes étalées, le mort ne participe plus : il ne conseille pas, ne commente pas, et se contente de poser les cartes que le déclarant lui désigne.

Est-on obligé de monter sur une carte adverse ?

Non. La seule obligation est de fournir la couleur demandée si on la possède. Monter, couper ou défausser (quand on ne peut pas fournir) relèvent de la stratégie, pas de la règle.

Que se passe-t-il si personne n'ouvre les enchères ?

Si les quatre joueurs passent, la donne est annulée : on redistribue, et le donneur passe au joueur suivant.

Faut-il 12 points pour avoir le droit d'enchérir ?

Non, c'est un repère d'évaluation, pas une règle : toute enchère supérieure à la précédente est légale. Mais ouvrir avec moins de 12 points expose votre camp à un contrat intenable.

Quelle est la différence entre rubber bridge et bridge de tournoi ?

Le rubber (partie libre) se joue au robre avec la marque décrite ici. En tournoi, toutes les tables jouent les mêmes donnes et l'on compare les scores — la distribution n'y est plus une affaire de chance.