

LE MINIBRIDGE A SANS-ATOUT

Le bridge se joue à quatre. Les quatre joueurs sont associés deux à deux. Ils prennent place autour d'une table, de préférence carrée. Les joueurs associés s'installent face à face.

Le jeu utilisé comporte cinquante-deux cartes, réparties en quatre couleurs, Trèfle, Carreau, Coeur et Pique. Chaque couleur se compose donc de treize cartes, qui sont l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le 10, le 9, le 8, le 7, le 6, le 5, le 4, le 3 et le 2.

Une partie de bridge se compose d'une succession de donnes. Examinons le déroulement de chacune d'elles.

I - LE DEROULEMENT D'UNE DONNE

1. La distribution des cartes

Un des joueurs, appelé donneur, fait battre les cartes par son adversaire de gauche. Il fait couper son adversaire de droite. Il distribue ensuite toutes les cartes, une par une, en commençant par son adversaire de gauche, puis en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit ainsi treize cartes.

2. La première levée

Un joueur joue une première carte (nous verrons un peu plus loin comment ce joueur est déterminé). Il peut choisir une carte quelconque de son jeu. Il la pose, face découverte, sur la table.

Le joueur suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, joue à son tour une carte. Mais il est obligé de fournir, c'est-à-dire de jouer une carte de la même couleur que le premier joueur.

Le troisième joueur, qui est le partenaire du premier, fournit ensuite. Enfin, c'est le tour du quatrième joueur.

Le joueur ayant joué la plus forte carte, selon l'ordre indiqué un peu plus haut, remporte la levée pour son camp.

Il est évidemment possible qu'un joueur ne puisse pas fournir, faute de posséder une carte de la couleur choisie par le premier joueur de la levée. Dans ce cas il défausse, c'est-à-dire qu'il joue une carte quelconque d'une autre couleur. Mais il ne peut pas remporter la levée.

3. Les levées suivantes

C'est le joueur qui a remporté la première levée qui est le premier à jouer pour la seconde. Cette seconde levée se déroule exactement comme la première. C'est celui qui la remporte qui joue le premier pour la levée suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient épuisées. La donne comporte donc au total treize levées, autant que de cartes détenues initialement par chaque joueur.

4. Le résultat de la donne

A la fin de la donne, chaque camp compte le nombre de levées qu'il a remportées : huit pour l'un et cinq pour l'autre, ou dix et trois, ou même treize et zéro. Le total fait évidemment toujours treize.

Le nombre des levées, et lui seul, est pris en compte. Peu importe les cartes que chaque levée contient. Une levée composée d'un As, d'un Roi, d'une Dame et d'un Valet n'a pas plus de valeur qu'une levée composée d'un 5, d'un 4, d'un 3 et d'un 2.

II - LE COMPTE DES POINTS ET LE CONTRAT

1. Le compte des points

Les deux camps ne combattent pas à armes égales. Celui dont les joueurs détiennent le plus de cartes de rang élevé pourra plus facilement remporter des levées. La notion de contrat va permettre de rétablir l'équilibre.

Pour mesurer la valeur des hautes cartes, on attribue à chacune d'elles un certain nombre de points d'honneurs :

As	: 4 points
Roi	: 3 points
Dame	: 2 points
Valet	: 1 point

Ces valeurs sont issues de l'expérience. Elles sont à peu près proportionnelles au nombre de levées que chacune de ces cartes rapporte en moyenne.

Chaque couleur compte 10 points (4 + 3 + 2 + 1), et le jeu 40 (4 x 10).

2. Le contrat

Supposons que les joueurs de l'un des camps détiennent à eux deux 21 points. Les joueurs de l'autre camp en détiennent donc 19. Pour contrebalancer son avantage, le camp majoritaire devra s'engager à réaliser un peu plus de la moitié des levées, soit sept, contre six au camp adverse. On dit qu'il devra réaliser le contrat de 1 Sans-Atout. Si l'écart entre le nombre des points détenus par chaque camp est plus important, par exemple 23 contre 17, le camp majoritaire devra réaliser huit levées, ou encore réaliser le contrat de 2 Sans-Atout ; le nombre de levées à réaliser est égal au palier demandé plus six.

D'une manière générale, le palier du contrat et le nombre de levées que le camp majoritaire en points d'honneurs devra réaliser sont donnés par le tableau ci-dessous :

Nombre de points d'honneurs	Contrat à réaliser	Nombre de levées à réaliser
20-21-22	1 Sans-Atout	7
23-24	2 Sans-Atout	8
25-26	3 Sans-Atout	9
27-28-29	4 Sans-Atout	10
30-31-32	5 Sans-Atout	11
33-34-35-36	6 Sans-Atout	12
37-38-39-40	7 Sans-Atout	13

Ce tableau a été établi de telle sorte que le camp majoritaire réalise son contrat à peu près une fois sur deux ... si du moins les joueurs des deux camps sont de même niveau.

III - LA DETERMINATION DU CONTRAT

Le contrat est déterminé à la suite d'annonces qui se déroulent comme suit.

Elles se font à partir du donneur. S'il a au moins 19 points, il dit "J'ouvre" ; sinon il dit "Je passe". Dans le deuxième cas, la parole est au joueur suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci ouvre ou passe selon qu'il détient ou non 19 points.

Si les quatre joueurs passent, on distribue une nouvelle donne. Si l'un des joueurs ouvre - c'est l'ouvreur - son partenaire indique à haute voix son nombre de points. L'ouvreur peut alors calculer le total des points de son

camp. Dans le cas le plus fréquent, ce total est au moins égal à 20. L'ouvreur annonce alors un contrat, en respectant le tableau précédent. Il annoncera ainsi "3 Sans-Atout" si le total des points de son camp est de 25. Mais si ce total est inférieur à 20, il ne peut annoncer de contrat, et il dit "Je passe".

La détermination du contrat revient donc à l'autre camp. Le joueur assis à la droite du donneur indique alors son nombre de points. Son partenaire fait alors le total des points de son camp, qui est forcément supérieur à 20 ; il peut ainsi annoncer un contrat, toujours selon le tableau ci-dessus.

IV - LE DECLARANT, L'ENTAME, LE MORT

Le joueur qui a annoncé le contrat s'appelle le déclarant. *son partenaire*
devient le répondant.

Une fois le contrat déterminé, le jeu de la carte peut commencer. C'est le joueur situé à la gauche du déclarant qui joue la première carte de la première levée. On dit qu'il entame.

Puis le partenaire du déclarant étale son jeu, de sorte que les trois autres joueurs puissent le voir. En outre, ce n'est pas lui mais le déclarant qui choisira la carte qu'il devra jouer à chaque levée. Il ne participe donc plus au jeu jusqu'à la fin de la donne. C'est pour cela qu'il est appelé le mort.

La donne se poursuit ensuite selon les règles énoncées plus haut.

V - LA MARQUE

Le contrat est réalisé si le déclarant a remporté un nombre de levées au moins égal à celui que prévoyait son contrat. Sinon, le contrat est **chuté**.

1. Le contrat est réalisé

Le camp du déclarant marque tout d'abord des points de manche, qui dépendent de la hauteur du contrat : 40 points pour le premier palier, 30 points pour chaque palier suivant. Ainsi le contrat de 1 Sans-Atout rapporte 40 points de manche, le contrat de 2 Sans-Atout 70 points de manche, etc.

Les contrats qui rapportent au moins 100 points de manche sont des **contrats de manche**. Les autres contrats, ceux qui rapportent moins de 100 points de manche, sont des **contrats partiels**.

Le camp du déclarant marque ensuite une prime égale à 50 points, pour un contrat partiel, 300 points pour un contrat de manche.

Enfin, si le contrat est réalisé avec des levées de mieux, c'est-à-dire des levées en plus de celles exigées par le contrat, chacune d'elles rapporte 30 points.

2. Le contrat a chuté

Le camp qui a fait chuter le contrat marque 50 points par levée de chute.

VI - LE MINI-BRIDGE A TROIS *(ce n'est pas indispensable)*

Si vous n'êtes que trois, vous pouvez parfaitement jouer au mini-bridge.

Les trois joueurs se placent autour d'une table carrée, en laissant une place vide. Le donneur est celui qui a la place inoccupée à sa droite.

Le joueur situé en face de lui indique son nombre de points d'honneurs. Le donneur l'additionne au sien.

Si le total fait au moins 20, le donneur annonce un contrat, qu'il jouera. Son partenaire va alors occuper la place jusque là vacante.

Si le total fait moins de 20, le donneur le retranche de 40 pour calculer le total des points du camp adverse. Il indique au joueur situé à sa gauche le contrat qu'il doit jouer.

Dans les deux cas, le jeu se déroule alors selon les règles habituelles.

A la fin de la donne, le joueur qui avait la place vacante à sa gauche se déplace vers cette place. Ce mouvement est destiné à équilibrer les chances qu'ont les trois joueurs d'être déclarant sur un ensemble de donnes.