Le Bridge universel

Whiz-Bridge©

Pour avoir tous les détails…

Distribution des cartes

. 3 joueurs sont assis autour de la table de jeu.

. On distribue les 52 cartes une à une dans le sens des aiguilles d'une montre en faisant 4 paquets, un pour chacun des 3 joueurs et un 4ème pour le « **Domy** » ou encore le « **mort** ».

. A la fin de la distribution on retourne les 13 cartes du mort.

Les enchères

Les enchères sont individuelles

. Le joueur qui a distribué les cartes commence les enchères et annonce le nombre de plis qu'il pense faire en imaginant faire équipe avec le mort, ou dit « **je passe** ».

. Puis tour à tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des 2 autres joueurs fait de la même façon une surenchère en annonçant le nombre de plis qu'il pense faire en imaginant lui aussi faire équipe avec le mort, ou dit « je passe ».

. Une enchère est composée d'un chiffre, le nombre de plis que l'on pense gagner, et d'une couleur qui désignera un atout éventuel :
Trèfle, Carreau, Cœur, Pique ou Sans-Atout.

« **8 à Carreau** » est une enchère.

. Elle signifie que, si personne ne surenchérit, ce sera le contrat final et le joueur s'engage à faire au moins 8 plis, Carreau étant désigné comme **atout** (voir plus loin ce qu'est un atout).

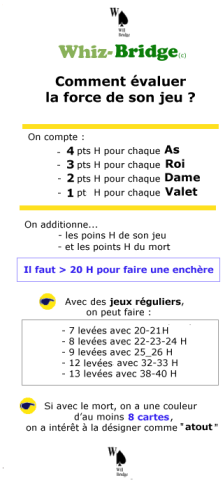
. Les couleurs son hiérarchisées dans l'ordre croissant :
Trèfle, Carreau, Coeur, Pique et Sans-Atout (noté SA).

« 10 à Pique » est une enchère supérieure à « 10 à Carreau ».
« 9 à SA » est supérieur à « 9 à Pique ».

. « 7 à Trèfle » est l'enchère la plus faible, « 13 à SA » l'enchère la plus forte.

. Chacun fait son enchère en imaginant que, s'il gagne les enchères, il fera équipe avec le mort pour le « jeu de la carte ».

. Connaissant les cartes de son futur partenaire éventuel, le mort, chaque joueur peut calculer son enchère en faisant un « **plan de jeu** » ou en se référant plus simplement à une table de décision statistique :



https://www.will-bridge.com/images/flyer_WHY.png

. Les enchères se terminent quand 2 joueurs consécutifs auront dit : « je passe »

. Le joueur qui a fait la dernière enchère (donc la plus forte) devient le « **déclarant** » et cette dernière enchère est le « **contrat** » du déclarant.
Par commodité on a l'habitude de l'appeler le joueur « Sud ».

. Si tout le monde « Passe », on redistribue les cartes.

. Le déclarant fait donc équipe avec le mort qui devient donc son partenaire pour la donne :
on déplace éventuellement les cartes du mort pour qu'elles soient placées en face du déclarant, en Nord.

. Les 2 autres joueurs font équipe ensemble :

« Nord-Sud » jouent donc contre « Est-Ouest ».

*