



HÔTEL BARRIÈRE  
**LE ROYAL**  
LA BAULE

vous offre ce

**Jeu de stratégie**

# **Whiz-Bridge**®

« *Le Bridge sans apprentissage* »



Jouez avec des

## **Champions du Monde**

et les meilleurs professeurs de la

***Fédération Française de Bridge***

**Lebel – Bessis – Cronier – Berthe – Mohtashami - Saporta**

## . Comment jouer en ligne ?

- 1- Allez sur [www.will-bridge.com](http://www.will-bridge.com)
- 2- En haut à gauche, cliquez sur « **mon compte** »
- 3- **Identifiez-vous** et revenez sur la page d'accueil  
*La 1ère fois inscrivez-vous au club will-bridge (c'est gratuit)*
- 4- En bas de la page d'accueil, cliquez sur :



- 5- Plus bas dans la page cliquez sur la vignette **Whiz-Bridge** :



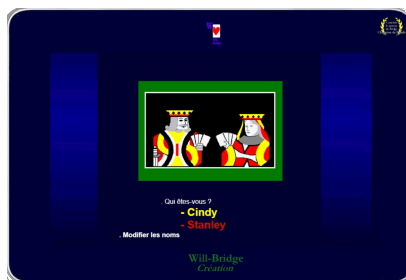
- 6- Et pour jouer, cliquez sur « **Jouer** » :



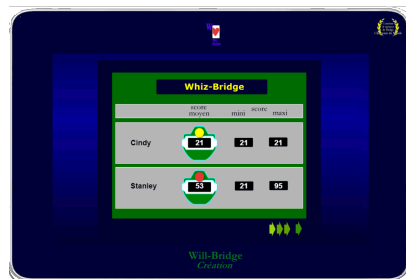
Le jeu démarre...



**7-** Cliquez sur la flèche en bas à droite...  
vous pouvez **indiquer votre nom** si vous le souhaitez :



**8-** Le logiciel peut gérer les scores de 2 joueurs :  
Vous pouvez ainsi **jouer avec un ami** et comparez vos scores...



**9-** Cliquez sur la flèche et une nouvelle « donne » commence,  
Ici la donne n°248. Votre « objectif » est indiqué : il n'y a pas  
d'atout, vous devez faire **9 plis**...



**10-** Les cartes en éventail sont les vôtres, le joueur « **Sud** », et celles du « **Domy** », votre partenaire en **Nord**, sont étalées sur la table : tout le monde les voit.

Ici Ouest à « entamé » du 3 de Pique.

**Pique est donc la couleur imposée** pour ce pli : on joue dans le sens des aiguilles d'une montre et tout le monde **doit fournir du Pique**.

La carte la plus forte est l'As, la plus faible le 2 : la plus forte gagnera le pli...



**11-**Le logiciel va vous aider dans votre réflexion....

Si on joue le 4 de Pique du Domy, le logiciel vous prévient d'un danger...etc.



Etc. etc.

## . La règle du jeu est très simple

### « Faire des plis »

**Le but du jeu** consiste à faire le nombre de plis (ou « levées ») fixé au départ par le logiciel, le « **contrat** ».

Vous êtes le joueur « **Sud** » et vous jouez à la fois vos cartes, affichées sur l'écran en éventail, et celles de votre partenaire en Nord, le « **domy** », étalées sur la table à la vue de tous les joueurs.

Joués par un robot intelligent **Champion du Monde**, **Est** et **Ouest** font équipe contre vous.

La couleur de la carte jouée par le joueur qui commence un pli est la « **couleur demandée** » :

**chaque joueur doit jouer une carte de cette même couleur.**

### C'est la seule règle du bridge !

- La carte la plus forte est l'**As**, la plus faible, le 2
- La carte la plus forte **gagne le pli** et **on compte les plis**.

### *Aussi simple que la Bataille !*

Et puis...

- le joueur qui gagne le pli, commence le pli suivant
- la couleur de la 1<sup>ère</sup> carte jouée, désigne la **couleur demandée**
- les autres joueurs doivent jouer une carte de cette même couleur, c'est-à-dire "**fournir à la couleur**"

- Quand on n'a pas de carte de la couleur demandée, on joue la carte que l'on veut et...

- s'il n'y a **pas d'atout** désigné, elle ne gagne pas le pli
- si c'est une carte d'**atout**, elle gagne le pli

**Voilà, maintenant vous savez tout !  
A vous de jouer...**

\*