

Votre hôte



vous offre ce

**Jeu de stratégie sur tablette**

**Whiz-Bridge©**

« *Le Bridge sans apprentissage* »



Jouez avec

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

## . Comment jouer

avec un ordinateur ou une tablette ?

- 1- Connectez-vous au **wifi** de la résidence – Code wifi =
- 2- Allez sur le site [www.will-bridge.com](http://www.will-bridge.com) - En voici la page d'accueil :



3- A la fin de la page d'accueil, cliquez sur le logo **Stella** :



4- Plus bas dans la page affichée, cliquez sur la vignette « **Whiz-bridge** » :



5- La 1<sup>ère</sup> fois, pour vous enregistrer au Club Will-Bridge (gratuit), cliquez sur:



et allez dans votre messagerie pour valider votre inscription.

6- Les fois suivantes, il vous suffira de vous identifier :



**Bienvenue au  
Club Will-Bridge**

*Membres du Club, merci d'indiquer votre e-mail*

et votre mot de passe

**Envoyer**

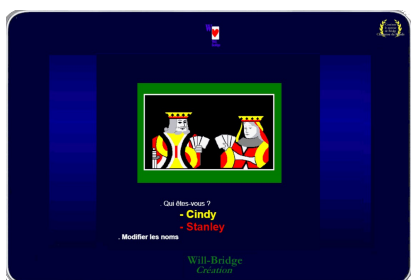
7- Cliquez sur « **Jouer** » :



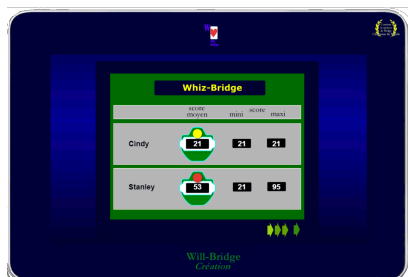
8- Vous êtes maintenant inscrit au Club et identifié. Le jeu démarre...



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



10- Le logiciel peut gérer les scores de 2 joueurs...



11- Cliquez sur la flèche en bas à droite et une nouvelle « donne » commence. Votre « contrat » vous est indiqué. Ici par exemple : pas d'atout, vous devez faire 9 plis...



**12-** 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...



**13-**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.



## . La règle du jeu est très simple

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 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...**

La seule différence entre le Whiz-Bridge et le Bridge, c'est qu'au Bridge le contrat est fixé non pas par le logiciel, mais par des « **enchères** » disputées entre les 4 joueurs. Ces enchères sont très longues à apprendre (de 3 à 4 ans, dit la FFB) : avec le Whiz-bridge vous pouvez donc jouer immédiatement au Bridge sans avoir à apprendre les enchères....

Le Whiz-bridge peut aussi se jouer aussi simplement « **à la table** », avec un jeu de **52 cartes** et **3 joueurs**.

Demandez à l'animatrice, elle se fera un plaisir de vous organiser une partie...

### **Attention !**

*Rappelez-vous que ce jeu passionnant est un **jeu de stratégie** : chacune des donnes qui vous est proposée est une **énigme stratégique** plus ou moins difficile.*

- *Si vous trouvez la solution, vous gagnerez.*
- *Sinon le robot vous fera irrémédiablement chuter.*