

Résumé

Le Whiz-Bridge©

Cartes en mains

Distribution des cartes

- . 3 joueurs sont assis autour de la table.
- . On distribue les 52 cartes une à une en faisant 4 paquets, un pour chacun des 3 joueurs et un 4^{ème} pour le « **Domy** ».
- . A la fin de la distribution on retourne les 13 cartes du Domy.

Les enchères

- . Le joueur qui a distribué les cartes fait une enchère (ou dit : « **je passe** ») puis tour à tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des 2 autres joueurs fait une surenchère ou dit : « je passe ».
- . Une enchère est par exemple : « **8 à Cœur** ». Elle signifie que, si personne ne surenchérit, ce sera le contrat final et le joueur s'engage à faire au moins 8 plis, Cœur étant désigné comme **atout** (voir plus loin ce qu'est un atout)
- . Chacun fait son enchère en imaginant que, s'il gagne les enchères, il sera associé au Domy pour le « jeu de la carte ».
- . Les enchères se terminent quand 2 joueurs humains consécutifs auront dit : « je passe »
- . Le **déclarant** sera alors le joueur qui aura fait la dernière enchère.
- . Si tout le monde « Passe », on redistribue les cartes.

Le jeu de la carte

Le but du jeu : faire des plis

- . Le joueur situé à gauche du déclarant pose une carte sur la table, par exemple le 3 de Carreau.
- . On dit qu'il « **entame** » le pli et les 3 autres joueurs, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, doivent « **fournir à la couleur** », c'est-à-dire ici jouer une carte de Carreau : *c'est la seule obligation du jeu*.
- . Dans chaque couleur **la carte la plus forte est l'As**, puis le Roi, la Dame, etc. **le 2 étant la carte la plus faible**.
- . Le joueur qui a joué le Carreau le plus fort gagne le pli et entame le pli suivant, etc.
- . Si un joueur ne peut pas fournir à la couleur (ici s'il n'a pas de Carreau), il joue absolument ce qu'il veut et ...
 - Si sa carte est un « **atout** » (ici une carte de Cœur), il gagne le pli (le 2 de Cœur serait plus fort que l'As de Carreau)
 - Si aucun atout n'a été désigné par les enchères, on dit qu'il « **défausse** » et sa carte n'a aucune valeur.
- . Un contrat où aucun atout n'est désigné est dit à « **Sans-Atout** » et une enchère correspondante serait par exemple « 9 à SA ».

Le Whiz-Bridge[©]

Cartes en mains

Comment savoir si on peut faire une enchère ?

A-t-on un jeu suffisamment fort ?

- . Si on fait par exemple l'enchère « 10 à SA » et si personne ne surenchérit, cela devient le **contrat** et on s'engage à faire au moins 10 plis à Sans-Atout.
- . Si on réussit, on gagnera des points et plus le contrat demandé sera élevé (ici 10), plus on marquera de points.
- . Mais si on ne réussit pas, ce sont nos 2 adversaires qui marqueront des points.
- . Il faut donc savoir bien évaluer la force de son jeu pour faire « **un bon pari** », c'est-à-dire demander **le contrat le plus élevé possible** pour marquer le plus de points possibles.

Il y a pour cela une recette :

On se compte...

- 4 points pour chaque As de son jeu,
 - 3 points pour chaque Roi,
 - 2 points pour chaque Dame,
 - 1 point pour chaque Valet.
- . On appelle ces points des « points d'Honneur », ou « **Points H** ».
- . La somme de ces « Pts H » donne une assez bonne idée de la force de son jeu lorsqu'on a affaire à des **jeux réguliers** (4333-4432-5332).

Ainsi :

- . Chacune des 4 couleurs représente donc **10 pts H**.
- . La somme des pts H des 52 cartes est **40 pts H**.
- . Pour faire une enchère il faut avoir avec son partenaire (le Domy) plus de la moitié, donc plus de **20 H**.
- . En additionnant les points H de son jeu avec ceux du Domy (étalé sur la table), on peut statistiquement faire à SA :
 - 9 plis avec 25-26 pts H
 - 12 plis avec 32-33 pps H

Atout ou Sans-Atout ?

. Si entre nos cartes et celles du Domy, on possède **8 cartes** ou plus dans une couleur, à Pique par exemple, on dit qu'on a un « **fit** » Pique et on a intérêt à ce que Pique soit désigné comme atout (l'indication de la force des jeux par les pts H est alors moins pertinente et pour faire son enchère il faut alors imaginer un **plan de jeu** avec le Domy tirant partie du privilège de l'atout).

. Sinon, avec des jeux réguliers donc, on a intérêt à jouer à « Sans-Atout ».

Le Whiz-Bridge[©]

Cartes en mains



La marque

Principe

La seule considération à prendre en compte est **la réussite ou non du contrat**.

- . On ne tient pas compte des plis supplémentaires réussis
- . On ne tient pas compte du nombre de plis de chute

Soit on a réussi son contrat, soit on a chuté

- . Si le contrat est réussi,
le déclarant marque **2 fois** le nombre de plis demandé.
- . Si le contrat est chuté,
chacun des 2 autres joueurs marque **1 fois** le nombre de plis demandé.

Par exemple le contrat étant « 9 à Pique » :

- Si le déclarant fait 10 plis, il marque 18 points (9 plis demandés)
- Si le déclarant ne fait que 8 plis, chacun des 2 autres joueurs marque 9 points

Le contrat est réussi

A cela il faut ajouter pour le déclarant qui a gagné son contrat...

- des **primes de « manche »**
- et des **primes de « chelem »**.

- . On appelle « **manche** » les contrats :
 - 9 à SA, 10 à SA, 11 à SA
 - 10 à Cœur, 10 à Pique, 11 à Cœur, 11 à Pique
 - 11 à Trèfle, 11 à Carreau
- . On appelle « **petit chelem** » les contrats de **12 plis** demandés
- . On appelle « **grand chelem** » les contrats de **13 plis** demandés

Primes

Le déclarant qui demande et réussit un contrat de ...

- **Manche** reçoit une prime de **50 points**
- **Petit chelem** reçoit une prime de **100 points**
- **Grand chelem** reçoit une prime de **400 points**