

FEDERATION FRANÇAISE DE BRIDGE

Fiche Initiation Bridge



Cette méthode élaborée par l'Université du Bridge permet une première approche du jeu pour des néophytes, dans le cadre de découverte du bridge (salons, journée portes ouvertes, forums des associations, etc...). Cette fiche est réservée à l'usage interne des enseignants ou des animateurs.

Présentation :

A DIRE	A FAIRE
<p>1- Jeu composé de 52 cartes</p> <p>3- Combien y a-t-il de couleurs ? 4 couleurs (pique, cœur, carreau, trèfle) =>Définition du mot couleur</p> <p>4- Chaque couleur est composée d'honneurs (as, roi, dame, valet) et les autres sont les petites cartes</p> <p>5- Combien y a-t-il de cartes par couleurs ? 13 cartes par couleurs $52/4=13$</p>	<p>2- Etaler le jeu par couleur sur la table</p>

1^{ère} donne :

A DIRE	A FAIRE
<p>2- On distribue dans le sens des aiguilles d'une montre et une par une</p> <p>3- On range les cartes dans sa main (rouge/noir/rouge/noir)</p> <p>5- On a distribué une donne constituée de 4 mains de 13 cartes</p> <p>6- Qui veut être volontaire pour commencer ?</p> <p>8- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre et on fournit à la couleur demandée = principale (seule) règle du jeu</p> <p>9- Stopper à la fin de la levée. 4 cartes jouées = 1 levée (pli) Expliquer qui gagne avec la hiérarchie des cartes (ordre de la bataille) Vainqueur levée joue la 1^{ère} carte levée suivante</p> <p>12- Si plus de couleur demandée, jouer une autre carte mais le joueur ne peut prétendre remporter la levée => Défausser</p> <p>14- Chaque pli a la même valeur</p>	<p>1- Faire battre et distribuer les cartes par un élève</p> <p>4- Aider à ranger les cartes</p> <p>7- 1^{er} joueur pose une carte au hasard</p> <p>10- Attention au rangement des levées</p> <p>11- Laisser continuer le jeu</p> <p>13- Mettre en évidence les 13 levées</p>

2^{ème} donne :

- Ajouter la notion de partenariat => association avec le joueur d'en face
- Réagir en fonction de son partenaire
- Remporter les plis ensemble
- Laisser jouer

3^{ème} donne :

A DIRE	A FAIRE
<p>1- But du jeu : fixer un objectif en nombre de levées à remporter (contrat) et le remplir</p> <p>2- Avec quoi vous remportez des levées ? Un pli avec les honneurs + d'honneurs = + de levées</p> <p>3- Point d'honneurs (As=4 ; Roi=3 ; Dame= 2 ; Valet=1) Combien de points par couleur ? 10 points par couleur donc 40 dans le jeu</p> <p>5- But : savoir combien de levée je peux faire avec mon partenaire sans voir son jeu</p> <p>7- Cependant, on ne voit pas les cartes de son partenaire : comment savoir le nombre de points qu'il possède ? Estimation des points des autres joueurs pour essayer de prévoir Exemple: si j'ai 12 points dans ma main il reste 28 points répartis entre les autres joueurs $28/3=9$ (environ) ce qui fait en moyenne 9 points par joueur donc $12+9= 21$ points donc correspond à 7 levées minimum (probabilité)</p>	<p>4- Distribuer une donne Faire compter les points d'honneurs de chacun après distribution à cartes ouvertes</p> <p>6- Présenter la table de décision (13 levées => grand chelem ; 12 levées => petit chelem) Rapport entre les points d'honneurs et les levées L'expérience montre qu'avec XX de points on peut remporter XX levées</p>

<p>8- Minimum 12 points pour ouvrir (j'ouvre) sinon passe</p> <p>10- Joueur qui ouvre qui décide le contrat=> le déclarant</p> <p>12- Notion du mort Partenaire du déclarant dépose son jeu par couleur sur le tapis Mort joue les cartes demandées par son partenaire (plus de décision de sa part)</p>	<p>9- Prendre connaissance des points de son partenaire (échange à voix haute)</p> <p>11- Adversaire de gauche du déclarant qui joue la 1^{ère} carte (l'entame)</p> <p>13- Laisser Jouer</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4^{ème} donne :

- Identique que la précédente pour assimiler les informations.

JOUER A L'ATOUT

Pour déterminer une couleur d'atout, il faut posséder au moins 8 cartes de la même couleur, être fitté. En anglais « to fit » signifie « s'accorder ».

En cas de fit, on évalue sa main en points « HD », points d'Honneurs et de Distribution

Points de distribution : points liés au nombre de cartes possédées à la distribution,

Doubleton : deux cartes seulement de la même couleur : 1 point

Singleton : une carte seulement de la même couleur : 2

Chicane : aucune carte d'une couleur : 3

Neuvième atout : 2 points

Autre atout supplémentaire : 1 point

Enchères : pour déterminer le meilleur atout possible, ainsi que la hauteur du contrat en calculant la force combinée (points d'honneurs et points de distribution).

Le mort pose ses atouts à sa droite.