

BRIDGE de COMPTOIR

Déroulement d'une partie

Une partie se joue en 7 donnes où chaque joueur est, à son tour le donneur dans le sens des aiguilles d'une montre. Si les 4 joueurs passent, le donneur redistribue les cartes.

◇ **Pour les six premières donnes**, on commence par séparer les **16 honneurs** (les as, les rois, les dames et les valets) des 36 autres cartes. Après avoir ajouté 2 petites cartes (inconnues), on obtient un paquet de 18 cartes.

- **Donnes n°1 et 2** : le donneur sépare ce premier paquet de 18 cartes en **2 paquets de 9 cartes** puis ajoute les petites cartes pour obtenir 2 paquets de 26 cartes. Après brassage, le donneur distribue les cartes du premier paquet à son camp puis les cartes du second paquet au camp adverse.
- **Donne n° 3** : le donneur sépare ce premier paquet de 18 cartes en **1 paquet de 11 cartes et 1 paquet de 7 cartes** puis ajoute les petites cartes pour obtenir 2 paquets de 26 cartes. Après brassage, le donneur distribue les cartes du premier paquet à son camp puis les cartes du second paquet au camp adverse.
- **Donne n° 4** : le donneur sépare ce premier paquet de 18 cartes en **1 paquet de 11 cartes et 1 paquet de 7 cartes** puis ajoute les petites cartes pour obtenir 2 paquets de 26 cartes. Après brassage, le donneur distribue les cartes du premier paquet à son camp puis les cartes du second paquet au camp adverse.
- **Donne n° 5** : le donneur sépare ce premier paquet de 18 cartes en **1 paquet de 14 cartes et 1 paquet de 4 cartes** puis ajoute les petites cartes pour obtenir 2 paquets de 26 cartes. Après brassage, le donneur distribue les cartes du premier paquet à son camp puis les cartes du second paquet au camp adverse.
- **Donne n° 6** : le donneur sépare ce premier paquet de 18 cartes en **1 paquet de 14 cartes et 1 paquet de 4 cartes** puis ajoute les petites cartes pour obtenir 2 paquets de 26 cartes. Après brassage, le donneur distribue les cartes du premier paquet à son camp puis les cartes du second paquet au camp adverse.

◇ **Pour la donne n° 7** : le donneur mélange ensemble les 52 cartes et les distribue une par une à chacun des joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

La marque : Nous pouvons utiliser la marque traditionnelle du bridge en considérant que les deux camps sont « vulnérables ». Par simplicité, il est possible également d'utiliser la marque suivante (sans compter de points pour les levées supplémentaires) :

Contrat réussi	non contré	contré	Contrat chuté	non contré	contré
Contrat partiel demandé et réussi	100	600	-1	-100	-200
Manche demandée et réussie (9 levées à sans atout, 10 levées à atout coeur ou pique, 11 levées à atout trèfle ou carreau)	600	800	-2	-200	-500
Petit chelem demandé et réussi (12 levées)	1400	1600	-3	-300	-800
Grand chelem demandé et réussi (13 levées)	2200	2400	-4	-400	Partie perdue

Fin de la partie

- Un camp perd immédiatement dès qu'il chute de 4 levées un contrat que les adversaires ont contré.
- Le camp qui a totalisé le plus de points au cours des 7 donnes gagne la partie. En cas d'égalité, sera déclaré vainqueur le camp qui aura marqué lors de la dernière donne.