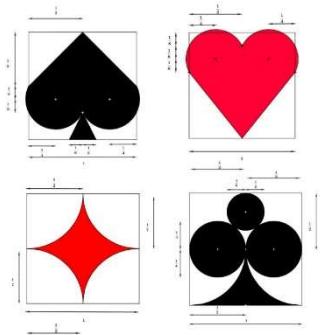




Le jeu de mini-Bridge

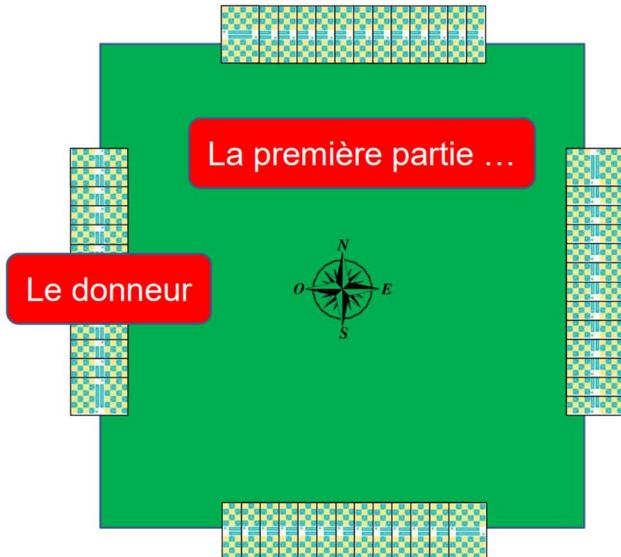
De la part de la classe de 2D3 en Mathématiques (session 2022-2023). Co-enseignement de M. LOUCKX (Classe de 2D3) et de M. MECHTOUB (classe de 4^{ème} B)



Source : https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CST/28/2/bridge-dgesco_775282.pdf

Règles du jeu : Le bridge se joue avec un jeu de 52 cartes.

Comment se bridge se joue-t-il ?

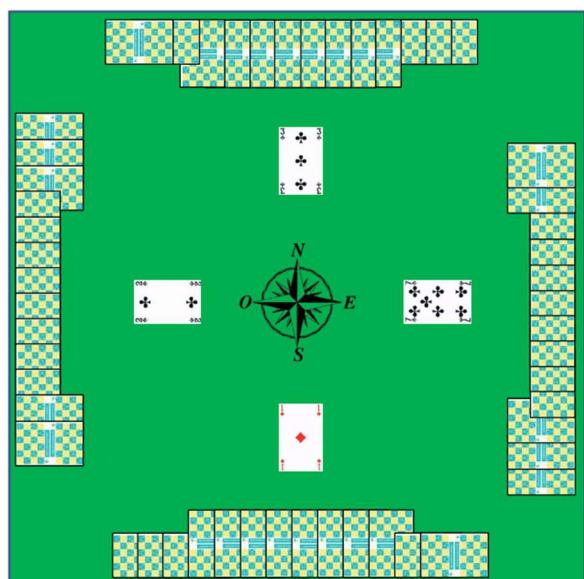


- 4 joueurs autour d'une table, un par point cardinal, deux contre deux. Lors d'une donne (ou partie) : Nord tient avec Sud. Ouest avec Est.
- Le donneur distribue dans le sens horaire toutes les cartes.
- Le donneur pose la première carte, sens horaire aussi pour le jeu.
- On joue comme la bataille (mais quand par exemple un pique est demandé, tous les joueurs mettent un pique, en étant obligé de « monter », sinon il met la couleur de son choix s'il n'a pas ou plus de pique).

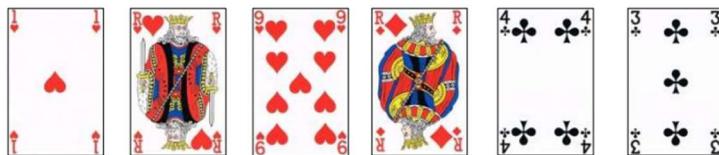
- Chaque pli gagnée (qu'on appelle « levée ») est mise en verticale, les perdues à l'horizontale (il y en aura 13)
- (Le donneur de la partie suivante est le joueur suivant dans le sens horaire).

La force d'un jeu

- Valeurs des cartes :
Les As, Rois, Dames et Valets sont appelés les Honneurs Un As vaut 4 points



d'Honneur (ou points H), le Roi vaut 3 points H la Dame 2, et le Valet 1. Les autres cartes n'ont pas de valeur.



Par exemple, le jeu ci-contre possède une valeur de 10 points H.

- Déroulement de la recherche du contrat (cas du mini-Bridge)

- 1) Le donneur prend la parole en 1^{er}
- 2) Chacun, à son tour (sens horaire) parle, si un joueur a moins de 12 points H, il dit : « je passe ». Dans le cas contraire il dit : « j'ouvre. »
- 3) Dès qu'un joueur a ouvert (le camp adverse n'a plus la parole), son partenaire lui annonce son nombre de points H. Le total sera, s'il gagne le nombre de points gagnés.
- 4) Le joueur ayant ouvert conclut en indiquant à partir de la table ci-dessous de décision, le contrat qu'il va devoir jouer, c'est-à-dire le score s'il gagne la partie.

- Table de décision (table déterminée à partir d'une étude statistique)

Score 7/6	1 SA (se lit « sans atout »)	21-22 points H
Score 8/5	2 SA	23-24 points H
Score 9/4	3 SA	25-26 points H
Score 10/3	4 SA	27-28-29 points H
Score 11/2	5 SA	30-31-32 points H
Score 12/1	6 SA	33-34-35-36 points H
Score 13/0	7 SA	37-38-39-40 points H

Si l'équipe qui a ouvert le jeu perd, alors l'équipe adverse gagne les points.

Stratégie : Le joueur ayant ouvert n'est pas obligé de décider de faire le pari de faire le score correspondant à nombre de points H suivant ce tableau, mais peut être plus modeste.

Exemple : l'équipe ayant ouvert a 23 points H, mais préfère par prudence (pour être plus certaine de gagner) annoncer un score de 7/6 plutôt que 8/5. Si elle fait 8/5 elle ne gagnera que le minimum associé à un score de 7/6, c'est-à-dire : 21 points (elle pouvait gagner 23...)

- Un tournoi entre deux équipes consiste à atteindre en premier après plusieurs parties par exemple 200 points, 500 points...

Le vrai Bridge : Le mini-bridge se passe « sans atout », il y a des règles

supplémentaires définissant l'atout d'une partie, et d'autres règles au sujet des contrats.