

Bridge 1ère année :

Généralités :

- couleur majeur : pique ou cœur, codées par M
- sans atout : SA
- le donneur commence à parler, puis on passe ou on annonce son ouverture
- l'ouvreur : 1M ou 1SA

Points : H (honneurs) : As = 4 ; Roi = 3 ; Dame = 2 ; Valet = 1

Distribution (si fitté : 8 carte dans une majeur) : 1 point doubleton (2 cartes dans une couleur). 2 points pour chaque singleton (1 carte). 3 points pour chaque chicane (0 carte). 2 points pour le 9ème atout. 1 point pour chaque atout à partir du 10ème.

Développement des annonces-:

conditions	Ouverture	Jeux du partenaire	Réponse du partenaire	Points de l'ouvreur	Redemande de l'ouvreur
5 cartes dans une M et 12 points	1M	moins de 6 points (impossible ...)	passé		
		fitté et entre 6 et 10 points	2M	20 points	4M
		fitté et entre 11 et 12 points	3M	15 points	4M
		fitté et entre 13 et 20 points	4M	18 points	6M
		fitté et au moins 21 points	6M		
		fitté et 25 points	7M		
Pas 5 cartes dans une M et entre 15 et 17 points	1SA	Moins de 8 points	passé		
		8 ou 9 points	2 SA	16 points	3SA
		10 points	3 SA		
		18 points	6 SA		
		6 cartes dans une M et 12 points	4M		

Résumé : manche à : 25 points petit chelem à 33 points.

Entame :

A sans atout : avec au moins 3 cartes équivalentes, dont un honneur, il faut entamer de la carte la plus forte de ces équivalentes, la « tête de séquence ».

L'entame d'un honneur promet les cartes justes en dessous, mais dénie l'honneur juste au dessus.

A l'atout, on entame d'un singleton en priorité, ou un tête de séquence est composée de deux cartes dont un honneur, ou de sa 4ème cartes de sa couleur la plus longue.

On n'entame pas sous un As, on évite sous un roi, on peut entamer un atout.

Le jeu (pour faire des levées supplémentaires :) :

- On peut faire des coupes de la main qui a le moins d'atouts (main courte).
- On peut défausser une carte avec une carte maîtresse du mort.
- L'impasse : il faut jouer une petite carte vers la carte non maîtresse que l'on espère réaliser ; il faut que la carte maîtresse adverse soit placée juste avant notre carte non maîtresse pour que cela marche.

Les communications :

- il faut commencer par jouer les honneurs de la main courtes
- en troisième position, il faut aider son partenaire en jouant sa plus forte carte « utile ».