CARTES

Bridge : règles pour débuter (enchères, levées, atout)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles du bridge pour débuter : 4 joueurs en équipes, enchères, mort, contrat et levées. Les bases du bridge duplicate expliquées pas à pas.

Le bridge est un jeu de cartes à 4 joueurs en deux équipes de 2 (partenaires face à face). C'est un jeu d'enchères et de levées : on détermine d'abord un contrat (nombre de levées et couleur atout), puis on joue 13 levées avec des règles de suivi de couleur strictes. Ce guide présente les règles du bridge duplicate telles qu'on les apprend en club en France : suffisant pour jouer entre amis après quelques parties d'entraînement.

Objectif et matériel

Objectif : marquer plus de points que l'adversaire sur une ou plusieurs donnes, en réussissant le contrat annoncé ou en le faisant chuter.

Matériel : jeu de 52 cartes (sans jokers), table de bridge avec compartiments « Nord-Est-Sud-Ouest », papier de score ou application.

Joueurs : 4 fixes en équipes NS (Nord-Sud) vs EO (Est-Ouest). À partir de 12–14 ans pour les bases. Durée d'une donne : 5 à 10 minutes.

Les positions

Chaque joueur a un nom de point cardinal : Nord, Est, Sud, Ouest. Votre partenaire est en face (Nord avec Sud, Est avec Ouest). Le donneur distribue ; le joueur à sa gauche ouvre les enchères.

Valeur des cartes

À l'atout comme sans atout, l'ordre décroissant est : As > Roi > Dame > Valet > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2.

Il y a 4 couleurs (pique `, cœur e, carreau f, trèfle c) plus le Sans-atout (SA) où aucune couleur ne domine : seule la carte la plus haute de la levée gagne.

Hiérarchie des enchères

Les enchères montent : 1c . Cœur et pique sont les majeures ; carreau et trèfle les mineures.

Chaque enchère annonce un nombre de levées au-delà de 6 : « 3` » = s'engager à faire 9 levées (6+3) avec pique atout.

Phase d'enchères

Les joueurs annoncent à tour de rôle, sens horaire. On peut :

- Enchérir : nommer un contrat supérieur au dernier
- Passer (Passe)
- Contre (X) : multiplier le score adverse si le contrat est joué (sur la dernière enchère adverse non passée)
- Surcontre (XX) : après un contre adverse

Les enchères s'arrêtent quand 3 Passes consécutives suivent une enchère (ou un contre). Le dernier contrat annoncé devient le contrat. L'équipe qui l'a annoncé doit le réaliser ; l'autre défend.

Si tout le monde passe sans enchère : la donne est passée : on redistribue (ou on note zéro selon le format).

Le mort et le déclarant

L'enchère gagnante est faite par une équipe ; le joueur de cette équipe qui a en premier nommé la couleur d'atout du contrat final devient le déclarant.

Le partenaire du déclarant devient le mort : après la première carte jouée, il pose ses cartes face visible sur la table. Le déclarant joue sa main et celle du mort.

Déroulement des levées

1. Le defenseur à gauche du déclarant entame (joue la première carte)
2. Chaque joueur joue une carte à tour de rôle, sens horaire
3. On doit follow (jouer la couleur demandée) si on en possède
4. Si on n'a pas la couleur demandée, on peut jouer n'importe quelle carte (couper à l'atout, ou défausser)
5. La levée est remportée par la carte la plus forte de la couleur demandée, ou par la plus haute atout si quelqu'un a coupé
6. Le gagnant de la levée entame la suivante

On joue 13 levées. Le déclarant doit en remporter au moins le nombre du contrat (ex. 9 pour 3`).

Contrat réussi ou chuté

- Réussi : le déclarant fait au moins le nombre de levées annoncé : points bonus pour l'équipe du déclarant
- Chuté : levées insuffisantes : points pour les défenseurs
- Chelem (12 levées) ou grand chelem (13) : bonus énormes si annoncés

Scoring simplifié (partie amicale)

Le scoring duplicate complet (IMP, matchpoints) est complexe. Pour débuter entre amis :

- Utilisez une appli de bridge ou une feuille de score qui calcule les points selon contrat, vulnerability et chelem
- Les points de base dépendent du niveau (1, 2, 3…) et de la couleur (mineure 20, majeure 30, SA 40/30 par palier)
- Les honor (As et rois) peuvent compter en variantes loisir : pas en duplicate officiel

En club, on joue souvent en matchpoints (comparer sa performance aux autres tables) ou en IMP (écart de points converti).

Enchères de base pour commencer

Sans entrer dans le Stayman et les conventions avancées, retenez :

- 1SA d'ouverture = environ 15–17 points de jeu équilibré sans majeure 5e
- 1e / 1` = 5cartes dans la couleur, 12+ points
- 1c / 1f = ouverture mineure, souvent 4+ cartes
- Réponse du partenaire : montrer une majeure, soutenir l'atout, ou inviter au slam

Pour apprendre sérieusement : le livre « Bridge pour les nuls » ou les cours FFB (Fédération Française de Bridge).

Erreurs fréquentes

- Parler ou signaler ses cartes : strictement interdit
- Ne pas suivre la couleur alors qu'on le peut : carte révoquée (faute)
- Oublier que le mort ne joue pas : c'est le déclarant qui décide
- Confondre enchère et contrat final après les passes
- Compter les levées à partir de 1 au lieu de 6+contrat

Bridge vs Belote

Le bridge est un jeu d'enchères sans carte retournée au centre ; la belote se joue avec un atout fixé par la dernière carte distribuée. Voir notre fiche règles belote pour le jeu français à 4 en équipes avec annonces.

FAQ : Bridge

Combien de cartes par joueur ? 13 : tout le paquet est distribué.

Peut-on jouer à 2 ou 3 ? Le bridge classique exige 4 joueurs ; des variantes existent mais ce n'est pas le vrai jeu.

Qu'est-ce que la vulnerability ? En scoring de club, une équipe « vulnérable » encaisse plus de points en cas de chute ou de réussite adverse : notion à maîtriser après les bases.

Faut-il apprendre des conventions ? Pour le club oui (Stayman, transfers…) ; pour une première soirée, jouez en « bridge naturel » sans conventions.

Combien de temps pour apprendre ? Les levées et le follow : une soirée. Les enchères : plusieurs semaines de pratique.