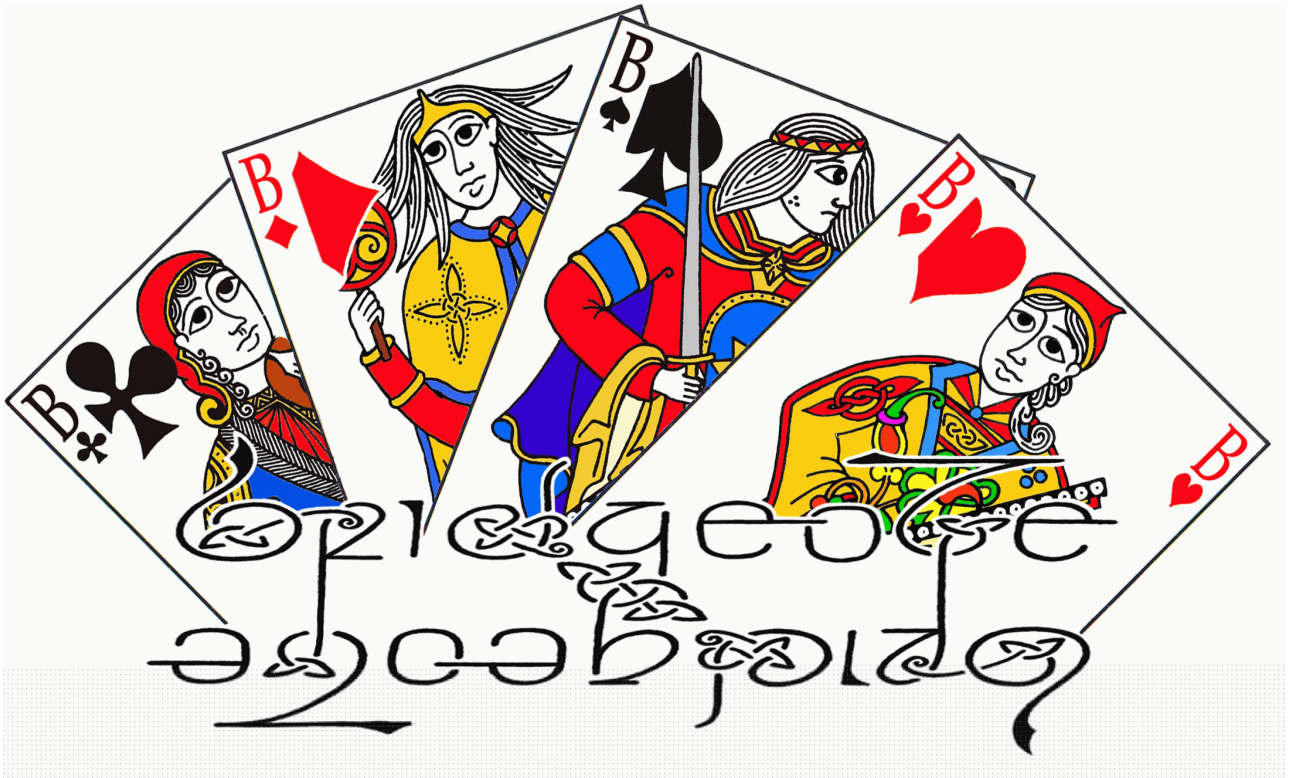
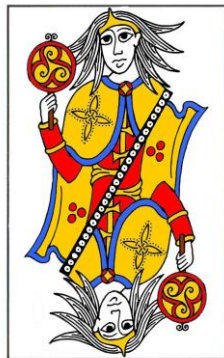


Règles de la BRIDGEOTE



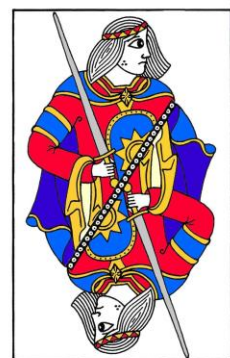
Claude(♣),



Dominique(♦)



Camille(♥)



Lilith(♠)

Dessins et calligraphie : Fabien Robert

Comment jouer à la Bridgeote à 36 cartes.

Cette « Bridgeote » est un panachage de Bridge et de Belote (bridgée, coinchée, Tout Atout/Sans Atout...). Elle est basée sur un système d'enchères naturelles permettant une communication entre les joueurs d'une même équipe ; l'objectif étant de faire le meilleur contrat en annonçant son jeu de manière la plus précise possible à son partenaire.

L'intégration de quatre nouvelles cartes (les bridgeotes) ouvrent un nouvel horizon créatif, évolutif et symbolique.

Leurs prénoms sont épicènes : Claude(♣), Dominique(♦) et Camille(♥) et la féministe Lilith(♠).

En comparaison avec la Belote, ces « bridgeotes » permettent de faciliter le compte des points sachant que le « dix de der » n'existe plus.

C'est un jeu d'équilibre grâce à l'intégration du Tout Atout (TA) et du Sans Atout (SA). La « prime au jeu » n'existe pas. Autre avantage : **il suffit d'une soirée pour s'initier** à comparer au Bridge où il faut toute une vie...Ce jeu est évolutif. Chacun peut proposer son système d'enchères et, comme pour le tarot, au-delà du jeu à quatre, il est possible d'y jouer à 3, 5 et même 6 joueurs ou 7 joueurs en suivant les mêmes règles.

Matériel

- Un jeu de **36 cartes** (32 cartes + 4 Bridgeotes dans chaque couleur) – si vous n'avez pas (encore) le jeu, vous pouvez utiliser les cartes du Tarot. Les cavaliers seront (temporairement) les bridgeotes.
- **4 jeux d'enchères muettes** fournies sur demande (peu de stock disponible, réédition possible). **40€**
- 4 mementos d'un système d'enchères proposé par les créateurs de ce jeu (à l'époque 32cartes sans bridgeote). C'est ce système qui doit évoluer et s'adapter.
- Un livre d'apprentissage pour les débutants fourni (pdf)

Valeur des cartes (jeu de 36 cartes) :

La valeur des cartes est importante car ce sont les points réalisés par une équipe qui seront comptabilisés à la fin de chaque contrat

A la couleur (♣ ♦ ♥ ♠) : idem que la belote, la Bridgeote vaut 2

Couleur d'atout : V(20), 9(14), As(11), 10(10), R(4), D(3), B(2) soit 64 pts

Autres couleurs : As(11), 10(10), R(4), D(3), B(2) V(2) soit 32 pts

Total du jeu : 64 + 3 x(32)= **160 pts (capot 250)** - auxquels peuvent s'ajouter 30 (Bridgeote : RDB) ou 20 (Belote / Rebelote : RD).

Tout Atout (TA) : idem que la belote, la Bridgeote vaut 3

Toutes les couleurs : V(20), 9(14), As(11), 10(10), R(4), D(3), B(3) = 65

Total du jeu : 4 x 65 = **260 pts (capot 350)** - auxquels peuvent s'ajouter les 30 (Bridgeote) et 20 (Belote / Rebelote).

Sans Atout (SA) : Les pts de la belote sont doublés, la Bridgeote vaut 5

Toutes les couleurs : As(22), 10(20), R(8), D(6), B(5), V(4) = 65

Total du jeu : **260 pts (capot 350)**.

Déroulement d'une partie

- **Donne** - Le premier donneur est désigné au sort. Le suivant sera à sa gauche. Après avoir battu (ou non) les cartes, il fait couper à sa droite puis distribue les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre 3 – 3 – 3. Si un joueur obtient un carré de 7, il peut (ou pas) annuler la partie jusqu'au premier pli.
Si tous les joueurs passent (rare) il est possible de faire « goulash » c'est-à-dire de redistribuer les cartes sans les battre par 5 - 4 ce qui donnera des jeux « particuliers ».
- **Enchères** – Le joueur situé à la gauche du donneur peut commencer les enchères **selon les conventions que l'équipe aura choisies**. Il aura aussi l'entame (la première carte jouée).
Pourquoi commencer les enchères à 80 ?
Parce que c'est la moitié des points possibles pour un jeu à la couleur (160)
Comment les annonces à TA et SA sont intégrées à ces enchères alors que le nombre de points à réaliser est plus important ?
C'est simple, mais il fallait y penser, les annonces à TA et SA seront additionnées en final de 50 pts. Par exemple, si l'on annonce 80 TA ou 80 SA le nombre de points à réaliser sera additionné de 50 pts soit 130 pts, ce qui correspond à la moitié de 260.

Pourquoi cet ordre de couleurs (♣ ♦ ♥ ♠) ?

C'est celui du Bridge, pourquoi en changer ?

Pourquoi le TA avant le SA ?

A l'usage, il est beaucoup plus difficile de réaliser un contrat à SA qu'à TA car le TA bénéficie des Bridgeotes (R/D/B) valant 30 pts, et Belote/Rebelote (R/D) de 20 pts, ce qui n'est pas le cas du SA. De plus, l'obligation de « monter » à l'atout facilite le jeu de la carte.

Les enchères muettes permettent d'afficher son annonce sur la table, visible par tous.

Principe général : chaque joueur partenaire ou adversaire doit :

- Soit « passer » et déposer l'enchère « PASSE »
- Soit sur-enchérir au même niveau par une couleur plus haute ♣,♦,♥,♠,TA,SA (+1)
- Soit augmenter en points sans saut (+1) ou avec saut (+2, +3) dans ce cas il faudra le matérialiser sur les enchères muettes
- Soit contrer ou surcontrer à matérialiser sur les enchères muettes sachant qu'il est possible d'enchérir après un contre ou un surcontre

• Jeu de la carte

- Le joueur placé à gauche du donneur bénéficie de l'entame.
- Il est obligatoire de fournir la couleur demandée
- A l'atout ou à tout-atout (TA) obligation de « monter »
- Obligation de couper un adversaire si celui-ci est maître
- Obligation de « pisser » (fournir un atout inférieur) sur une coupe de l'adversaire sans possibilité de sur-couper.
- Pas d'obligation de couper si le partenaire est maître.
- Si un joueur possède R/D/B à l'atout ou TA, pour obtenir 30 pts il doit annoncer « Bridgeote » quelque soit la première carte posée puis belote et rebelote pour les autres.
- Si un joueur possède R/D à l'Atout ou TA, pour obtenir 20 pts il doit annoncer d'abord « Belote » quelque soit la première carte posée puis « re-Belote »

Les enchères sont accessibles jusqu'à la fin du coup. Pour éviter les litiges, Il est conseillé d'utiliser les enchères "muettes" pour visualiser l'ensemble des annonces pendant et après leur déroulement jusqu'à la fin de la partie.

• Compte des points

Seuls les points annoncés sont comptabilisés pour l'équipe qui joue le coup. Les Bridg/Bel/Re permettent de réaliser le contrat. Celui-ci est réussi si les points réalisés sont supérieurs ou égaux à ceux annoncés.

L'équipe adverse marque ses points sauf en cas de "contre" ou de "surcontre". Dans ce cas c'est le nombre total des points du jeu (160, 260, 360) y compris les Bridg/Bel/Re annoncées qui sera doublé ou quadruplé au profit du gagnant.

Le but du jeu est d'atteindre ou de dépasser 1 500 points.

Le jeu à 4 joueurs est certes le plus intéressant.
Néanmoins, avec les mêmes règles de base on peut y jouer à 3, 5, 6 ou 7.

Jeu à trois joueurs

2 « attaquants » contre 1 « défenseur »

L'objectif est de rechercher un partenaire pour former (temporairement) l'équipe « attaquante ». Le décompte des points est individuel.

Donne : après avoir battu (ou non) les cartes, le donneur fait couper le jeu par le joueur situé à sa droite.

Il distribue **10 cartes par joueur** dans le sens des aiguilles d'une montre (3 - 2 - 2 - 3), **6 cartes cachées à l'écart** jamais les premières ni les dernières du jeu).

A la fin des enchères le dernier à avoir annoncé choisira le partenaire de son choix. A eux deux, ils doivent obtenir le nombre des points annoncés lors de la dernière enchère.

Si le contrat est réussi, chacun des « attaquants » marquera les points gagnés par l'équipe et les adversaires comptabiliseront chacun le nombre total de points réalisés.

L'écart sera comptabilisé en fin de partie avec les points du défenseur.

Si le contrat n'est pas réalisé, les défenseurs prendront chacun le total des points (160 à la couleur, 260 à TA et SA ou 250 et 350 en cas de capot demandé) auxquels viendront s'ajouter les annonces (Brig, Bel, Reb).

En cas de contre ou surcontre, ces points seront doublés ou quadruplés.

Jeu à cinq joueurs

2 « attaquants » 3 « défenseurs »

L'objectif est de rechercher un partenaire pour former (temporairement) l'équipe « attaquante ». Le décompte des points est individuel.

Donne : après avoir battu (ou non) les cartes, le donneur fait couper le jeu par le joueur situé à sa droite.

Il distribue **7 cartes par joueur** dans le sens des aiguilles d'une montre (3 - 2 - 2), **1 carte à l'écart** jamais la première ou la dernière du jeu).

A la fin des enchères le dernier à avoir annoncé choisira le partenaire de son choix. A eux deux, ils doivent obtenir le nombre des points annoncés lors de la dernière enchère. L'écart sera comptabilisé en fin de partie avec les points des défenseurs.

Si le contrat est réussi, chacun des « attaquants » marquera les points gagnés par l'équipe et les adversaires comptabiliseront chacun le nombre total de points réalisés.

L'écart sera comptabilisé en fin de partie avec les points du défenseur.

Si le contrat n'est pas réalisé, les défenseurs prendront chacun le total des points (160 à la couleur, 260 à TA et SA ou 250 et 350 en cas de capot demandé) auxquels viendront s'ajouter les annonces (Brig, Bel, Reb).

En cas de contre ou surcontre, ces points seront doublés ou quadruplés.

Jeu à six joueurs

Deux équipes de 3 alternées

Donne : après avoir battu (ou non) les cartes, le donneur fait couper le jeu par le joueur situé à sa droite.

Il distribue **6 cartes par joueur** dans le sens des aiguilles d'une montre (3 - 3). Similaire à celui à quatre joueurs.

Jeu à sept joueurs

2 « attaquants » 5 « défenseurs »

L'objectif est de rechercher un partenaire pour former (temporairement) l'équipe « attaquante ». Le décompte des points est individuel.

Donne : après avoir battu (ou non) les cartes, le donneur fait couper le jeu par le joueur situé à sa droite.

Il distribue **5 cartes par joueur** dans le sens des aiguilles d'une montre (3 - 2) **1 carte à l'écart** jamais la première ou la dernière du jeu).

A la fin des enchères le dernier à avoir annoncé choisira le partenaire de son choix. A eux deux, ils doivent obtenir le nombre des points annoncés lors de la dernière enchère. L'écart sera comptabilisé en fin de partie avec les points des défenseurs.

A la fin des enchères le dernier à avoir annoncé choisira le partenaire de son choix. A eux deux, ils doivent obtenir le nombre des points annoncés lors de la dernière enchère.

Si le contrat est réussi, chacun des « attaquants » marquera les points gagnés par l'équipe et les adversaires comptabiliseront chacun le nombre total de points réalisés.

Si le contrat n'est pas réalisé, les défenseurs prendront chacun le total des points (160 à la couleur, 260 à TA et SA ou 250 et 350 en cas de capot demandé) auxquels viendront s'ajouter les annonces (Brig, Bel, Reb).

En cas de contre ou surcontre, ces points seront doublés ou quadruplés.