

Le Whiz-Bridge©



Résumé

en quelques mots

3 joueurs sont assis à la table de jeu. On distribue normalement les cartes en faisant 4 paquets, le 4^{ème} étant celui du « mort ».

A la fin de la distribution on retourne les 13 cartes du mort.

Les joueurs enchérissent en imaginant faire équipe avec le mort.

Une enchère comprend le nombre de plis demandés et un atout.

« 8 à Pique » et « 9 à SA » sont des enchères.

A la fin des enchères les cartes du mort sont éventuellement déplacées pour être placées en face du joueur qui aura gagné les enchères.

Le joueur à sa gauche entame : il pose une carte sur la table... etc.

*

Pour avoir tous les détails...

Distribution des cartes

. 3 joueurs sont assis autour de la table de jeu.

. On distribue les 52 cartes une à une dans le sens des aiguilles d'une montre en faisant 4 paquets, un pour chacun des 3 joueurs et un 4^{ème} pour le « **Domy** » ou encore le « **mort** ».

. A la fin de la distribution on retourne les 13 cartes du mort.

Les enchères

Les enchères sont individuelles

. Le joueur qui a distribué les cartes fait une enchère en annonçant le nombre de plis qu'il pense faire en imaginant faire équipe avec le mort, ou dit « **je passe** ».

. Puis tour à tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des 2 autres joueurs fait de la même façon une surenchère en annonçant le nombre de plis qu'il pense faire en imaginant lui aussi faire équipe avec le mort, ou dit « je passe ».

. Une enchère est composée d'un chiffre, le nombre de plis que l'on pense gagner, et d'une couleur qui désignera un atout éventuel : Trèfle, Carreau, Cœur, Pique ou Sans-Atout.

« **8 à Carreau** » est une enchère.

. Elle signifie que, si personne ne surenchérit, ce sera le contrat final et le joueur s'engage à faire au moins 8 plis, Carreau étant désigné comme **atout** (voir plus loin ce qu'est un atout).

. Les couleurs son hiérarchisées dans l'ordre croissant :
Trèfle, Carreau, Coeur, Pique et Sans-Atout (noté SA).

« **10 à Pique** » est une enchère supérieure à « **10 à Carreau** ».

« **9 à SA** » est supérieur à « **9 à Pique** ».

. Chacun fait son enchère en imaginant que, s'il gagne les enchères, il fera équipe avec le mort pour le « jeu de la carte ».

. Connaissant les cartes de son futur partenaire éventuel, le mort, chaque joueur peut calculer son enchère en faisant un « **plan de jeu** ».

. Les enchères se terminent quand 2 joueurs consécutifs auront dit : « je passe »

. Le joueur qui a fait la dernière enchère (donc la plus forte) devient le « **déclarant** » et cette dernière enchère est le « **contrat** » du déclarant.

Par commodité on a l'habitude de l'appeler le joueur « Sud ».

. Si tout le monde « Passe », on redistribue les cartes.

. Le déclarant fait donc équipe avec le mort qui devient donc son partenaire pour la donne : on déplace éventuellement les cartes du mort pour qu'elles soient placées en face du déclarant, en Nord.

. Les 2 autres joueurs font équipe ensemble :

« **Nord-Sud** » jouent donc contre « **Est-Ouest** ».