

José Orsatelli

Belote Contrée et Bridge



EDILIVRE

EXTRAIT

Pour débiter

Préambule

Ce livre se compose de deux parties traitant des deux jeux de cartes que sont la Belote Contrée et le Bridge.

Le jeu de Bridge peut paraître difficile pour la plupart des joueurs de Belote Contrée. Je vais m'attacher à montrer que cette réputation est exagérée.

Pour démystifier ce jeu de cartes et montrer la simplicité de ses règles il semblait nécessaire de le comparer au jeu de la Belote Contrée afin de le rendre abordable par un public le plus large possible, notamment chez les joueurs de Belote Contrée.

Il est possible que parmi les éventuels lecteurs nous comptons ceux qui connaissent ni le jeu de la Belote Contrée, ni le jeu de Bridge. Ce sera pour eux l'occasion de découvrir en parallèle les différents aspects de ces jeux.

La partie gauche du livre est consacrée à la Belote Contrée, la partie droite est consacrée au Bridge.

Chacun des chapitres indique les similitudes et les différences.

Cette présentation simplifiée a pour seul objectif, de susciter le désir d'apprendre.

La table des matières guidera le lecteur vers les différents thèmes développés. Rien de bien compliqué en débutant par des connaissances de bases simples et pour ensuite s'intéresser à des notions simples d'enchères et de jeu.

Bonne lecture

Belote Contrée

1. Pour commencer.

Il faut :

- Un paquet de **32 cartes**,
- 4 joueurs assis autour d'une table carrée de préférence,
- Les joueurs se faisant face jouent ensemble et constituent **une équipe**,
- **L'équipe** Nord/Sud joue contre **l'équipe** Est/Ouest.

2. La composition du paquet de cartes.

Le paquet se compose de 4 couleurs :

- Trèfle ♣, carreau ♦, cœur ♥ et pique ♠,
- Chaque couleur se compose de **8 cartes**,
- Dans chaque couleur se trouve un As, un Roi, une Dame, un Valet, un 10, un 9, un 8 et un 7.

3. La valeur des cartes.

As = 11 pts Roi = 4 pts Dame = 3 pts Valet = 2 pts

10 = 10 pts

Les autres cartes (9, 8 et 7) n'apportent aucun point.

C'est vrai pour toutes les couleurs sauf à la couleur de l'atout :

Le Valet et le 9 changent de valeur : Valet = 20 pts 9 = 14 pts.

Total des points dans la **couleur de l'atout** = 62 pts.

Total des points d'une autre **couleur** = 30 pts.

Total des points du jeu (+ 10 de der) = 162 pts.

Les points pourquoi faire ?

Les points sont comptabilisés à la fin de chaque donne.

Pour chaque donne jouée, l'objectif est d'engranger un certain **nombre de points** grâce aux cartes prises dans les plis.

Bridge

1. Pour commencer.

Il faut :

- Un paquet de **52 cartes**,
- 4 joueurs assis autour d'une table carrée de préférence,
- Les joueurs se faisant face jouent ensemble et constituent **une paire**,
- **La paire** Nord/Sud joue contre **la paire** Est/Ouest.

2. La composition du paquet de cartes.

Le paquet se compose de 4 couleurs :

- Trèfle ♣, carreau ♦, cœur ♥ et pique ♠,
- Chaque couleur se compose de **13 cartes**,
- Dans chaque couleur on trouve un As, un Roi, une Dame, un Valet, un 10, un 9, un 8, un 7, **un 6 et ainsi de suite jusqu'au 2**.

3. La valeur des cartes.

As = 4 pts Roi = 3 pts Dame = 2 pts Valet = 1 pt

Les autres cartes (10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 et 2) n'apportent aucun point.

C'est vrai pour les 4 couleurs quelles soient d'atout ou pas.

Total des points dans **la couleur = 10 pts**.

Total des points du jeu = **40 pts**.

Les points pourquoi faire ?

Les points servent à déterminer une part des enchères.

Pour chaque donne jouée, l'objectif est de réaliser un certain **nombre de plis** (ces plis sont appelés "**levées**").

Belote Contrée

4. La force des cartes.

L'As prend le 10 qui prend le Roi qui prend la Dame qui prend le Valet qui prend le 9, etc

Sauf à la couleur de l'atout :

Où le Valet prend le 9 qui prend l'As qui prend le 10 qui prend le Roi qui prend la Dame qui prend le 8 qui prend le 7.

Tous les contrats se jouent à l'atout.

Les joueurs sont obligés de fournir à la couleur demandée.

Lorsqu'un joueur ne peut pas fournir dans une couleur :

- si le partenaire est maître, il n'est pas obligé de couper.
- si l'adversaire est maître, il est obligé de couper (s'il possède un atout).
- si l'adversaire est maître en ayant coupé, il doit surcouper (s'il possède une carte plus forte à l'atout), sinon il défause.

Les petites cartes à la couleur de l'atout prennent les grosses cartes des autres couleurs lorsqu'on n'a pas la couleur demandée. C'est la coupe.

5. La force des couleurs.

Toutes les couleurs ont la même force.