



Lexique du bridge

Retrouvez la définition des expressions et termes techniques employés à une table de bridge.

Dictionnaire du bridge

Adversaire :

Joueur du camp adverse ; Joueur de la paire à laquelle vous êtes opposé.

Affranchir, Affranchissement :

Jouer plusieurs tours d'une couleur pour faire tomber les cartes adverses afin de réaliser ensuite des levées de longueur dans cette même couleur. Ou alors jouer un honneur pour faire tomber l'honneur supérieur et ensuite réaliser un ou plusieurs plis dans la couleur.

Agressif :

Se dit d'un jeu de flanc actif, que l'on produit dans les situations d'urgence, comme par exemple jouer sous un roi adverse pour espérer la réalisation de plis à venir.

Annonces, Annonce, Enchères, Enchère, Séquence d'enchères :

Processus visant à déterminer le contrat final au moyen d'enchères. L'ensemble des enchères d'une donne est appelé séquence d'enchères.

Appel, Appels, Faire un appel :

Dans certaines situations, fournir une carte qui conventionnellement invite le partenaire à jouer une couleur. Généralement en fournissant une grosse carte dans cette dernière.

Arrêt, Garde :

On parle aussi de "Gardes". Terme utilisé principalement pour un contrat à Sans-Atout. Carte ou combinaison de cartes qui empêche les adversaires de réaliser tous les plis dans une couleur dès l'entame.

Atout :

Dans un contrat à la couleur, les atouts sont les treize cartes de cette couleur. Lorsqu'on ne dispose pas de cartes dans la couleur jouée, mettre de l'atout (c'est-à-dire couper) permet de remporter le pli.

Attaque :

Première carte jouée d'une levée.

Auto-forcing :

Se dit d'une enchère qui engage le joueur qui l'a faite à ne pas passer sur la prochaine enchère du partenaire, si la manche n'a pas été atteinte et si l'adversaire n'est pas intervenu.

Baron :

Convention d'enchères qui consiste à nommer ses couleurs longues dans l'ordre hiérarchique des couleurs (Trèfle,

Carreau, Cœur, Pique).

Barrage :

Enchère faite à saut indiquant une couleur longue et peu de levées de défense. A la fois très précise pour le partenaire, elle a aussi pour but d'empêcher les adversaires de retrouver leur meilleur contrat.

Bicolore, Bicolore à saut, Bicolore cher, Bicolore économique, Bicolores :

Bicolore : Distribution comprenant une couleur au moins cinquième et une autre couleur au moins quatrième.
Exemples : 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430...

Bicolore à saut : Enchère dans une deuxième couleur que l'on pourrait annoncer au palier inférieur.

Bicolore cher : Enchère dans une seconde couleur qui oblige le partenaire à annoncer notre première couleur au palier de 3.

Bicolore économique : Enchère dans une seconde couleur qui permet au partenaire de revenir dans la première couleur au même palier.

Bid :

Terme anglo-saxon signifiant enchère.

Blackwood :

Enchère conventionnelle de 4SA qui demande au partenaire combien il détient d'As. Les enchères classiques en réponse sont : 5 Trèfle = 0 ou 3 As, 5 Carreau = 1 ou 4 As, 5 Cœur = 2 As.

Blocage :

Se dit d'une couleur qui ne peut être exploitée complètement entre le jeu du mort et le jeu du déclarant à cause de la hauteur des cartes.

Exemple : le mort détient As et Dame et le déclarant Roi, 3 et 2. Vous ne pouvez réaliser trois levées dans cette couleur directement. On parle de blocage.

Camp :

Deux joueurs formant une paire opposée à deux autres joueurs. On parlera souvent du camp Est-Ouest et du camp Nord-Sud.

Carte maîtresse, Cartes maîtresses :

Carte avec laquelle on est assuré de remporter le pli. Il s'agit donc de la plus haute carte restante dans la couleur jouée.

Chelem, Chelems :

Petit chelem : contrat au palier de 6, donc de 12 levées.

Grand chelem : contrat au palier de 7, donc de 13 levées.

Chicane :

"Être chicane" ou "posséder une chicane", c'est ne pas avoir de cartes dans cette couleur.

Communication, Communications :

Cartes qui permettent de passer d'une main à l'autre (dans la même paire).

Contrat :

Engagement par le déclarant de gagner un certain nombre de levées spécifié dans l'annonce finale, à la fin des enchères. Le contrat définitif, sur une donne, est déterminé après trois passe. Ex. : Après 1 Sans-Atout - Passe - 3 Sans-Atout - Passe - Passe - Passe, le contrat est de 3 Sans-Atout et l'ouvreur d'1 Sans-Atout devient le déclarant.

Contre, Contre d'appel, Contres, Contre punitif, Punitif :

Enchère sur une enchère adverse augmentant la valeur de la marque du contrat gagné ou chuté. On lui confère un sens d'appel ou de pénalité suivant les cas. Faire un contre d'appel, c'est demander au partenaire d'annoncer une des couleurs non nommées. Faire un contre de pénalité ou punitif, c'est demander au partenaire de passer parce que l'on pense faire chuter le contrat adverse. L'enchère de contre est symbolisée par une croix blanche sur fond rouge.

Contrôle, Contrôles :

Maîtrise d'une couleur par les honneurs (quand on possède l'As ou le Roi) ou par la courte (quand on possède un singleton ou une chicane).

Convention, Conventions :

Enchère qui, après entente avec le partenaire, permet de donner une signification précise à cette enchère. On parle aussi de convention pour un jeu de la carte en défense qui a une signification convenue avec son partenaire.

Couleur sèche, Sec :

Ne disposer que d'une carte (singleton) dans une couleur. Se dit aussi pour les cartes : "avoir un roi sec" = n'avoir que le roi dans la couleur.

Couleur verte, Couleurs vertes :

Lors d'une séquence d'enchères, il s'agit des couleurs qui n'ont pas encore été annoncées.

Couleur, Couleurs :

Les couleurs d'un jeu de cartes sont Pique, Cœur, Carreau ou Trèfle. Il y a donc 13 cartes par couleur dans un jeu de 52 cartes.

Coup de Bath :

Technique utilisée par le déclarant consistant à laisser passer une entame du roi à Sans-Atout avec une teneur telle que As et Valet pour que l'entameur rejoue dans sa fourchette.

Coupe :

Ne plus avoir dans sa main de cartes dans une couleur.

Couper, Coupé, Coupe, Coupées, Coupée, Surcoupe, Surcouper, Surcoupée, Surcoupées :

Consiste à jouer un atout quand on ne dispose plus de cartes dans la couleur jouée. Cela permet de remporter le pli, sauf si l'on est surcoupé, c'est-à-dire qu'un autre joueur joue un atout supérieur au nôtre.

Couvrir :

Mettre un honneur supérieur sur l'honneur proposé par l'adversaire, la plupart du temps dans le but d'affranchir un de ses honneurs, ou l'un des honneurs espéré chez le partenaire.

Couvrante :

Une carte maîtresse située en face d'une perdante.

Cue-Bid :

Faire un cue-bid, c'est annoncer la couleur de l'adversaire. Il s'agira souvent de chercher un arrêt dans cette couleur pour jouer à Sans-Atout ou de montrer un jeu fort.

Déblocage :

Technique qui consiste à se défaire de cartes gênant les communications.

Déclarant :

C'est le joueur de la paire qui a annoncé en premier l'atout (ou les Sans-Atout) du contrat final, joué par cette même paire. Il joue donc ses cartes et celles du mort, placé en face de lui.

Défausser, Défausse, Défausses :

Action de fournir une carte d'une autre couleur que celle demandée lorsqu'on ne possède plus de cartes de cette couleur.

Défense :

La paire qui est contre le déclarant et le mort.

Déloger :

On dit aussi "faire tomber". Action d'insister dans une couleur afin que l'adversaire joue un honneur, vous permettant d'affranchir les vôtres.

Distribution du jeu :

Répartition des 52 cartes du jeu de cartes pour former les mains des quatre joueurs.

Donne :

Distribution des 52 cartes du jeu de cartes pour former les mains des quatre joueurs. On parle aussi de donne pour l'ensemble incluant la distribution, les annonces et le jeu de la carte afférents.

Donneur :

Joueur qui distribue les cartes.

Double Deux :

Convention utilisée par le répondant pour décrire sa main lors de sa seconde enchère alors que la séquence est encore au palier de 1.

Doubleton :

"Être doubleton" ou "posséder un doubleton", c'est n'avoir que deux cartes dans cette couleur.

Drury :

Convention utilisée par le répondant quand il a passé d'entrée pour s'assurer que l'ouverture de son partenaire n'est pas faible.

Duplicate ou match par 4 :

C'est une forme de tournoi où deux équipes de quatre joueurs s'affrontent. La paire Nord-Sud de la table A est associée à la paire en Est-Ouest de la table B, alors que les donnes sont identiques sur les deux tables. La manière de faire les comptes diffère du tournoi par paires.

Duquer :

On parle aussi de "laisser passer". Technique consistant à retenir un contrôle pour couper les communications entre les deux joueurs de la paire adverse.

Encaisser :

Jouer ses cartes maîtresses.

Enchère de contrôle, Contrôle :

Enchère dans une couleur qui signifie à son partenaire qu'on ne perdra pas deux levées immédiates dans cette couleur.

Enchère de préférence :

Enchère qui désigne la couleur que l'on préfère lorsque son partenaire a décrit deux couleurs (un bicolore) durant les enchères. Cela ne veut pas dire qu'on y possède un fit pour autant.

Enchère de rencontre, Rencontre :

Enchère dans une couleur qui implicitement confirme le fit dans une des couleurs du partenaire.

Enchère dé clic :

Enchère qui laisse entendre au partenaire qu'un chelem est possible.

Entame, Entames :

Carte attaquée à la première levée juste après la fin des enchères.

Entameur, Entamer :

Une fois que le contrat a été choisi, c'est la première personne à jouer une carte (toujours la personne située à la gauche du déclarant).

Fit, Fitté :

Le fait d'avoir au moins huit cartes d'une même couleur entre les deux jeux d'une paire. On dit que les deux joueurs sont fittés.

Flanc :

Le flanc est la paire de joueurs qui joue en défense.

Forcing :

Se dit d'une enchère sur laquelle le partenaire a l'obligation de reparler.

Fourchette :

Détenir deux cartes parmi trois qui se suivent dans une couleur sans détenir celle du milieu. Exemple : détenir As et Dame sans le Roi, ou Roi et Valet sans la Dame.

Fournir :

Jouer une carte de la couleur demandée.

Gambling :

On parle de 3SA Gambling, cette enchère montre une mineure 7ème maîtresse sans As ni Roi annexe.

Honneur, Honneurs :

Les honneurs sont au nombre de cinq par couleur : l'As, le Roi, la Dame, le Valet et le 10.

Impasse :

Technique qui consiste à jouer une couleur en espérant un certain placement des cartes adverses, permettant de réaliser une ou plusieurs levées supplémentaires. Cette technique n'est jamais sûre, mais peut permettre de remporter un pli que l'on n'aurait jamais fait si on ne l'avait pas tenté.

Intervention, Intervenu :

Enchère réalisée alors que l'ouverture a été réalisée par l'autre camp.

Irrégulier, Jeu irrégulier, Jeux irréguliers, Irrégulière :

On dit qu'un jeu est irrégulier ou qu'une main est irrégulière quand il/elle comporte un singleton, une chicane ou au moins deux doubletons.

Jeu de la carte :

Désigne la partie du jeu après les enchères, lorsque les joueurs jouent leurs 13 cartes.

Jeu régulier, Régulier, Jeux réguliers, Main régulière :

On dit qu'un jeu est régulier ou qu'une main est régulière quand il/elle comporte au plus un doubleton sans singleton ni chicane.

Kibbitz :

Spectateur d'une partie.

Laisser passer :

On parle aussi de "duquer". Technique consistant à retenir un contrôle pour couper les communications entre les deux joueurs de la paire adverse.

Levée de chute, Levées de chute :

Chaque levée qui manque au camp du déclarant pour gagner le contrat demandé.

Levée de mieux, Levées de mieux :

Chaque levée gagnée en plus du contrat demandé par le camp du déclarant.

Levée, Levées :

On parle aussi de "pli". Une levée est composée de 4 cartes jouées, une pour chaque joueur à la table. Les levées remportées par une paire permettent de déterminer le résultat du contrat en fin de donne.

Longue, Longues :

Désigne le fait d'avoir beaucoup de cartes d'une même couleur. "Avoir une longue à Cœur" signifie avoir dans sa main beaucoup de cartes à Cœur.

Longueur :

Nombre de cartes dans une couleur.

Main irrégulière, Mains irrégulières :

On dit d'une main qu'elle est irrégulière ou d'un jeu qu'il est irrégulier quand elle/il comporte un singleton, une chicane ou au moins deux doubletons.

Main régulière, Mains régulières :

On dit d'une main qu'elle est régulière ou d'un jeu qu'il est régulier quand elle/il comporte au plus un doubleton sans singleton ni chicane.

Main, Mains :

Les 13 cartes distribuées originellement à un joueur.

Majeure 5ème :

Posséder au moins 5 cartes à Cœur ou 5 cartes à Pique dans sa main.

Majeure :

Désigne les couleurs Cœur et Pique.

Manche, Manches :

Pour réaliser une manche au bridge, il faut réaliser un certain nombre de plis selon la couleur du contrat joué.

A sans-atout : à partir du palier de 3 (donc au moins 9 plis).

En majeure : à partir du palier de 4 (donc au moins 10 plis).

En mineure : à partir du palier de 5 (donc au moins 11 plis).

Meilleure mineure :

Enchère réalisée dans les conditions suivantes :

- 1ère enchère jouée à la table.

- Dans les couleurs mineures, Carreau ou Trèfle.

- Dans la couleur la plus longue (dont on dispose du plus grand nombre de cartes) parmi les deux mineures.

En cas d'égalité de longueur dans les mineures, on enchérit 1 Trèfle si on dispose de 3 cartes à Trèfle et de 3 cartes à Carreau, et 1 Carreau dans le cas contraire.

Mineure :

Désigne les couleurs Trèfle et Carreau.

Mini-maxi :

Une enchère mini-maxi est une enchère forcing où l'on peut avoir soit un jeu faible soit un jeu fort.

Misfit, Misfitté :

Le fait d'avoir moins de huit cartes d'une même couleur entre les deux jeux d'une paire. On dit que les deux joueurs sont misfittés.

Mort :

Le partenaire du déclarant. "Mort" désigne aussi les cartes du partenaire du déclarant, étalées sur la table une fois l'entame effectuée.

Namyats :

Convention consistant à changer les significations des ouvertures au palier de 4. L'ouverture de 4T montre une ouverture de 4C avec maximum une perdante à l'atout, 4K montre une belle ouverture de 4P, 4C et 4P montrent des ouvertures avec une moins belle couleur.

Naturel, Naturelle :

Faire une enchère naturelle, c'est annoncer une couleur où l'on possède une longueur d'au moins quatre cartes.

Neutre :

Se dit d'un jeu de flanc que l'on juge sans risque.

Non-forcing :

Se dit d'une enchère sur laquelle le partenaire a le droit de passer.

Ouvreur :

Le premier joueur à faire une enchère (autre que passe).

Pair/Impair, Pair-Impair :

Système de signalisation qui consiste à annoncer un nombre de cartes pair en jouant d'abord une carte plus grosse que la suivante (le 6 puis le 2 avec 6 et 2 ou avec Valet, 7, 6 et 2 par exemple), ou à annoncer un nombre de cartes impair en jouant d'abord la carte la plus petite (le 2 puis le 6 avec 8, 6 et 2 ou avec Valet, 8, 7, 6 et 2). Cette signalisation ne concerne que les cas où l'on n'a pas d'intérêt à monter sur le pli en cours.

Palier, Paliers :

Nombre de plis à réaliser sur un contrat au-delà de 6. Un contrat au palier de 1 sera réussi si la paire qui le joue réalise au moins 7 plis.

Parité :

La parité d'une couleur indique si le nombre de cartes dans une couleur est pair ou impair.

Partenaire :

Joueur avec qui on joue contre les deux autres joueurs.

Partielle, Partielles, Partiel, Partiels :

Tous les contrats en dessous de la manche ou du chelem. Il s'agit de tous les contrats de 1T à 4K excepté 3SA.

Passer, Passe :

Ne pas enchérir, ni contrer ou surcontrer à son tour durant les enchères et donc "Passer" avec l'enchère "Passe".

Pataquès :

Accident entre les deux joueurs d'une même paire qui conduit à un mauvais contrat ou à un mauvais jeu de la carte.

Plafond :

Force maximale que possèdent les deux joueurs d'une paire, le plafond est obtenu en additionnant ses points avec

le maximum de points possible du partenaire.

Plancher :

Force minimale que possèdent les deux joueurs d'une paire, le plancher est obtenu en additionnant ses points avec le minimum de points possible du partenaire.

Pli, Plis :

On parle aussi de "levée". Un pli est composé de 4 cartes jouées, un par chaque joueur à la table. Les plis remportés par une paire permettent de déterminer le résultat du contrat en fin de donne.

Points de bonification, Bonification :

Lorsqu'un contrat est réussi, en plus des points pour les levées gagnées, il existe d'autres points : ceux de bonification. 50 points pour une partielle, 300 ou 500 points pour une manche, 800 ou 1 250 points pour un petit chelem, 1 300 ou 2 000 points pour un grand chelem.

Points de distribution :

Ce sont des points que l'on rajoute aux points d'honneurs quand un fit autre que Sans-Atout est connu entre deux joueurs d'une paire. On considère alors qu'une chicane vaut 3 points, un singleton 2 points, un doubleton 1 point, le 9ème atout 2 points et 1 point pour les atouts à partir du 10ème. Bien entendu, si vous êtes fitté avec votre partenaire mais que vous ne disposez que d'1 atout par exemple, il vous sera difficile de couper, et en conséquence, il n'est pas pertinent de prendre en compte les points de distribution pour les couleurs courtes dont vous disposez.

Points de levée :

Tous les points gagnés par le camp du déclarant pour la réalisation du contrat. Ils dépendent de l'atout du contrat. Atouts Trèfle ou Carreau : 20 points par pli réussi à partir du 7ème. Atouts Cœur ou Pique : 30 points par pli réussi à partir du 7ème. A Sans-Atout : 40 points pour le premier pli, puis 30 points pour les suivants. A ces points il faut ajouter les points de bonification.

Points de longueur :

Ce sont des points que l'on rajoute aux points d'honneurs pour affiner l'évaluation d'une main dans les contrats à Sans-Atout. On compte 1 point supplémentaire pour une belle couleur de 5 cartes, 2 pour une belle couleur de 6 cartes.

Points d'honneur :

Ce mode d'évaluation des mains date d'avant-guerre et a été inventé par l'anglais Milton Work. Il permet de déterminer un nombre de points à chaque main. On compte 4 points pour l'As, 3 points pour le Roi, 2 points pour la Dame et 1 point pour le Valet. Il y a 10 points d'honneurs par couleur et donc 40 dans le jeu.

Préférentielle, Préférentiel :

Carte indiquant au partenaire quelle couleur rejouer. On l'utilise principalement lorsqu'on donne une coupe ou lorsqu'il y a un singleton au mort.

Quantitative, Enchère quantitative :

Enchère proposant de jouer un chelem si le partenaire est maximum.

Quatrième meilleure, 4ème meilleure :

Convention d'entame utilisée surtout à Sans-Atout consistant à entamer la 4ème carte (en partant de la plus haute) dans une couleur sans séquence.

Rectifier :

Annoncer la couleur promise par le partenaire. La rectification n'est pas toujours obligatoire.

Répétition à saut :

Répéter une couleur à saut, c'est annoncer une couleur que l'on pourrait nommer au palier inférieur.

Répétition économique :

Répéter une couleur économiquement, c'est annoncer deux fois la même couleur au palier le plus bas.

Répondant :

Dans une séquence d'enchères, il s'agit du partenaire de l'ouvreur.

Reprise de Main :

Lorsqu'on joue en défense, il s'agit d'une carte qui nous permettra de reprendre la main ultérieurement. Un roi bien placé ou un As sont des reprises typiques.

Réveil :

Une enchère effectuée après deux "passe".

Roudi :

Convention utilisée par le répondant à sa seconde enchère après la redemande à 1SA de l'ouvreur pour décrire sa main.

Saut :

Enchère produite à un palier plus élevé que nécessaire.

SEF :

Sigle signifiant « Système d'Enseignement Français ».

Séquence, Tête de séquence :

Une séquence est une série de cartes dans la même couleur. Elle diffère selon que le contrat se joue à Sans-Atout ou dans une couleur.

- A la couleur, une séquence est constituée de deux honneurs consécutifs (10 et 9 sont aussi une séquence).

- A Sans-Atout, il faut trois honneurs consécutifs pour entamer en tête de séquence, mais on admet aussi des fausses séquences. Une séquence de 4 cartes dont l'une est absente est appelée séquence brisée.

Singleton :

"Etre singleton" ou "posséder un singleton", c'est n'avoir qu'une carte dans cette couleur.

Splinter :

Annonce à saut montrant une courte dans la couleur du saut et un fit dans la dernière couleur annoncée par le partenaire. Normalement, on ne fait pas de splinter pour un as ou un roi sec dans la couleur.

Stayman :

Convention utilisée après l'ouverture de 1SA pour demander à l'ouvreur s'il possède une majeure quatrième.

Surcontre :

Déclaration sur le contre d'un adversaire augmentant la valeur de la marque des contrats réussis ou chutés.

L'enchère de surcontre est symbolisée par deux croix blanches sur fond bleu.

Surprendre :

Monter sur une carte (en général un honneur) du partenaire pour ne pas le laisser en main.

Switcher :

Lorsqu'on joue en défense, il s'agit quand on prend la main de ne pas rejouer dans la couleur attaquée par le partenaire.

Texas :

Convention utilisée après l'ouverture de 1 Sans-Atout ou de 2 Sans-Atout. Cette convention consiste à annoncer 2 Carreau ou 2 Cœur (3 Carreau ou 3 Cœur sur 2 Sans-Atout) pour montrer 5 cartes à Cœur ou à Pique. L'ouvreur rectifiant en théorie le Texas, cette convention permet d'exprimer à la fois les mains faibles, moyennes ou fortes.

Top of nothing :

Désigne une entame dans une mauvaise couleur (sans honneur) lorsque le contrat est à sans atout. Avec 2 ou 3 cartes, on entame la plus grosse. Avec 4 cartes et plus, on entame la seconde.

Tournoi par paires, TPP :

On dit aussi "TPP". C'est une forme de tournoi où les résultats d'une paire sont comparés à tous les résultats des paires qui jouent dans la même orientation (Nord-Sud ou Est-Ouest) à la table. Le classement se fait alors par paires.

Transformer :

Action de passer sur un contre d'appel afin d'encaisser une pénalité lorsqu'on a une forte opposition dans la couleur.

Tricolore :

Main avec au moins trois couleurs quatrième (4441 ou 5440).

Tripleton :

"Etre tripleton" ou "posséder un tripleton", c'est n'avoir que trois cartes dans cette couleur.

Unicolore :

Main avec une couleur au moins sixième et sans autre couleur quatrième (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

Vulnérabilité :

Conditions d'attribution de points de bonification ou de pénalités de levées de chute. Lorsqu'on est vulnérable, les chutes sont plus lourdes mais les bonus des manches et des chelems sont aussi plus importants. Historiquement, en partie libre, une partie se jouait en deux manches. On disait alors d'un camp qui a déjà fait une manche qu'il est vulnérable alors qu'un camp qui n'a fait aucune manche est dit non vulnérable. La vulnérabilité affecte les primes de manche et de chelem ainsi que la valeur des levées de chute qu'elles soient non contrées, contrées ou surcontrées. Dans les tournois, chaque coup est indépendant. Pour recréer les conditions de la partie, on affecte sur chaque donne une vulnérabilité fictive aux deux camps.

Ouverture :

Première enchère autre que passe.

Troisième forcing, 3ème forcing :

Après une répétition par l'ouvreur de sa couleur d'ouverture, la couleur « collante », donc immédiatement au-dessus, lorsque c'est une nouvelle couleur, est artificielle (avec ou sans la couleur). Elle demande à l'ouvreur de se décrire davantage. Pour la faire, il faut un minimum de 10 points.

Quatrième forcing, 4ème forcing :

Lorsque 3 couleurs différentes ont été annoncées aux trois premières enchères du même camp, annoncer la 4ème couleur est artificiel (avec ou sans la couleur). Cette enchère demande à l'ouvreur de se décrire davantage. Pour la faire, il faut un minimum de 11 points.

Jouez des donnes d'entraînement à votre rythme.

Funbridge est une application disponible sur smartphones, tablettes et ordinateurs vous permettant de jouer au bridge en duplicate, 24h/24, 7j/7.

Comparez-vous à des milliers d'autres joueurs, classez-vous et progressez rapidement.

[Jouer au bridge en ligne avec Funbridge](#)