**GLOSSAIRE 1**

**Donne** : l’ensemble des quatre mains de treize cartes.

 L’ensemble constitué par la distribution, les annonces et le jeu de la carte.

**Donneur**: Joueur qui donne les cartes, il est le premier à enchérir.

**Couleurs** : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.

**Majeures** : Pique ou Cœur

**Mineures** : Carreau ou Trèfle

**Main (ou jeu)** : les treize cartes distribuées à un joueur.

**Honneurs** : As, Roi, Dame, Valet et le 10

**Points d’honneur** : valeur accordée aux honneurs lors de l’évaluation d’une main

 (points H)

**Carte maîtresse** : carte la plus forte d’une couleur ou carte équivalente à celle-ci.

**Ouvreur**: joueur qui fait la première enchère.

**Table de décision** : table liant les paliers d’enchère au nombre de points

 nécessaires pour gagner un contrat.

**Contrat**: nombre de levées que doit faire le déclarant .

**Déclarant** : joueur qui doit réaliser le contrat de son camp.

**Attaquer** : jouer la première carte d’une levée.

**Entameur**: joueur situé à gauche du déclarant et chargé de fournir la première

carte du coup.

**Entame** : première carte produit par l’entameur.

**Mort**: partenaire du déclarant. Quand l’entame est visible, il étale son jeu sur la

 table, puis se contente de jouer les cartes appelées par le déclarant.

**Levée (pli)** : ensemble des quatre cartes fournies par chacun des quatre joueurs à

son tour.

**Défausser** : Jouer une carte d’une couleur différente de celle qui est demandée.

Ceci n’est possible que si l’on ne possède plus de carte de la couleur

demande. Au bridge on est obligé de fournir une carte de la couleur

demandée tant que l’on en possède

**Main courte** : Parmi les 2 jeux d’un même camp celui qui possède le moins de

 cartes dans une couleur donnée.

**Main longue** : Parmi les 2 jeux d’un même camp celui qui possède le plus de

 cartes dans une couleur donnée.

**Couleur asymétrique** : couleur pour laquelle le nombre de cartes détenues dans

 chaque main d’un même camp est différent.

**Couleur symétrique** : couleur pour laquelle chacune des deux mains d’un même

 camp détient le même nombre de cartes.

**Chuter**: ne pas réaliser le nombre de levées prévues par le contrat.

.