

4 Joueurs soit 2 équipes (2 *paires*) : Nord-Sud contre Est-Ouest.
Matériel : 52 cartes en 4 *couleurs* (Pique, Cœur, Karreau, Trèfle)
(en anglais : Spades, Hearts, Diamonds, Clubs)
13 cartes par couleur, dans l'ordre : A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2.
Chaque joueur reçoit donc 13 cartes.

But du jeu : Réaliser son *contrat* (ou mieux).
Un jeu (une *donne*) se déroule en deux temps (après distribution) :

1- Les annonces :

Chaque joueur évalue son jeu pour trouver un *contrat* :
C'est un nombre de levées que la paire de joueurs s'engage à réaliser.
On le fait sous forme d'enchère ; la paire ayant annoncé la plus forte
enchère emporte les annonces ; c'est son contrat qui sera joué.
On choisit aussi un *atout* ou *sans-atout*. (en anglais : No Trump).

2- Le jeu de la carte :

Un joueur pose une carte sur la table.
Chacun fait de même à son tour (on tourne dans le sens indirect).
On doit fournir une carte de même couleur que la première posée.
La plus forte carte emporte la levée (les 4 cartes).
Le joueur qui a pris la levée pose une nouvelle carte sur la table.

Si on n'a pas de carte dans la couleur demandée :
- on fournit n'importe quelle carte, (mais on ne prendra pas la levée)
- si un atout est choisi, on peut *couper* et remporter alors la levée,
(l'adversaire peut alors *surcouper*).

Comme on joue par paire, les levées de Nord et de Sud sont réunies ;
de même les levées d'Est et d'Ouest. Il y a 13 levées en tout.

Ecole de BRIDGE

Initiation - 1^e année

2 - Les ANNONCES

Un contrat doit comporter plus de 50 % des 13 levées soit 7 levées au moins

A la marque finale, les 6 premières levées ne compteront donc pas.

L'enchère minimum est 1 : on s'engage à réaliser 7 levées.

L'enchère maximum est 7 : on s'engage à réaliser 13 levées.

Ex : 2♥ : nous nous engageons à réaliser 8 levées avec l'atout ♥.

6SA : nous réaliserons 12 levées, sans atout.

Les POINTS D'HONNEUR

Pour déclarer un contrat il faut évaluer la force de son jeu.

Pour cela on compte ses points d'honneur.

Les *honheurs* sont : As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1.

Dans le jeu il y a 40 points d'honneur en tout,

soit en moyenne 10 points par joueur ou 20 points par paire.

Il faut donc plus de 20 points pour déclarer un contrat.

On peut utiliser la table de décision pour trouver le contrat.

Attention, dans cette table, il faut additionner ses propres points avec les points supposés chez son partenaire.

Points	20-22	23-24	25-26	27-29	30-32	33-36	37-40
Levées	7	8	9	10	11	12	13
Enchère	1	2	3	4	5	6	7

3 - La MARQUE

1 – Points de levées

Pour choisir le contrat on tient compte de la marque, (les points à gagner).

Si on a **réalisé son contrat** (ou mieux) :

A sans-atout, la première levée (c'est la 7^{ème} !) vaut 40, les autres 30.

A l'atout ♠ ou ♥ (*Majeures*) chaque levée vaut 30.

A l'atout ♦ ou ♣ (*mineures*) chaque levée vaut 20.

Un contrat, chuté rapporte zéro : les adversaires marquent 50 par levée de chute.

2 – Partielle, Manche, Chelem

Pour gagner une *Manche* il faut 100 points de levées annoncées : prime de 300.

Une manche à sans atout se gagne donc avec 9 levées : 3SA (40+30+30 = 100).

Une manche en Majeure se gagne avec 10 levées : 4♠ ou 4♥ (4 * 30 = 120).

Une manche en mineure se gagne avec 11 levées : 5♦ ou 5♣ (5 * 20 = 100).

Petit Chelem (12 levées) soit 6(SA,♠,♥,♦,♣) : Prime de 500 (+300 de Manche)

Grand Chelem (13 levées) soit 7(SA,♠,♥,♦,♣) : Prime de 1000 (+300 Manche)

On tentera donc si possible de réaliser une Manche ou un Chelem.

3 – Compléments

1 - Si on réalise un contrat inférieur à la Manche (partielle) : Prime de 50.

2 - Les levées supplémentaires réalisées valent leurs points de levées, mais on n'en tient pas compte pour les primes de Manche ou de Chelem.

Ex : on annonce 3♠, on réalise 4♠ ; on ne marque que $4*30 + 50 = 170$

on annonce 4♠ et les réalise ; on marque $4*30 + 300 = 420$

on annonce 4♦ on réalise 6♦ ; on ne marque que $6*20 + 50 = 170$

on annonce 6♦ et on les réalise ; on marque $6*20 + 300 + 500 = 920$

4 - PREMIERES ENCHERES

1- Déroulement des enchères (annonces)

Pour annoncer chacun parle à son tour en commençant par le donneur.
Chacun peut choisir de passer. Il parlera éventuellement au tour suivant.
La première enchère (sauf "passe") s'appelle l'*ouverture*.
Mais les enchères s'arrêtent quand 3 joueurs ont successivement passé.

Chaque enchère doit être supérieure à la précédente selon l'ordre :
1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠ - 1SA - 2♣ - 2♦ - 2♥.....6♠ - 7♣ - 7♦ - 7♥ - 7♠ - 7SA

La dernière enchère avant les 3 derniers "Passe" est celle du *contrat final*.
Elle indique l'atout (ou sans atout) et le nombre de levées à réaliser.
La paire qui a gagné les enchères va essayer de réaliser ce contrat.

Celui des deux joueurs qui a le premier nommé sans atout (à sans-atout)
ou la couleur d'atout (pour un contrat à l'atout) est le *déclarant* ;
son partenaire est le *mort* !

2 – Entame et début du jeu.

Le joueur à gauche du déclarant dépose une carte sur le tapis : c'est l'*entame*.
Quand l'entame est posée, le mort étale son jeu qui sera visible par tous.
Il n'a plus le droit d'intervenir au cours de cette donne.
C'est le déclarant qui choisit les cartes du mort : il joue donc avec les deux jeux.

3 – Stratégie

- 1 - On fait plus de levée à l'atout qu'à sans-atout car, par la *coupe* :
 - on peut gagner une levée
 - on peut se protéger contre une belle couleur longue de l'adversaire.
- 2 - Quand on a le choix, on donne donc la préférence à :
 - 1° : à une manche à l'atout en Majeure ♠ ou ♥ (10 levées)
 - 2° : à une manche à sans-atout (9 levées)
 - 3° : à une manche à l'atout en mineure ♦ ou ♣ (11 levées)
 Bien sûr, si un Chelem est possible, Maj, SA, min, cela fait peu de différence.

5 - OUVERTURE EN MAJEURE

L'ouverture **MAJEURE** est *prioritaire* sur tout le reste :
on ouvre (première annonce) de 1♠ ou 1♥ dès que l'on a **5 cartes** dans la couleur et à partir de **12 points** d'honneur (pas de limite max).
Pour jouer avec un atout il faut un "*fit*" : c'est un total d'au moins **huit** cartes dans la couleur, entre les deux partenaires.

- 1 - Si le *répondant est fitté* (3 atouts au moins soit 8 atouts à eux deux) :
il compte ses points en ajoutant des points de distribution selon le nombre de cartes dans ses couleurs :

Couleurs courtes		Couleurs longues	
Doubleton (2 cartes)	1 point	Le 9ième Atout	2 points
Singleton (1 carte)	2 points	Dès le 10ième atout	1 point/atout
Chicane (0 carte)	3 points	Dès la 5ième carte	1 point/carte

- s'il a moins que 6 points, il passe : le contrat restera 1♠ ou 1♥ (7 levées).
- s'il a de 6 à 10 points, il soutient à 2♠ ou 2♥.
Il laisse alors la décision finale à l'ouvreur qui fera le total des 2 mains qui demande la manche, un chelem, ou passe suivant la table de décision :

Points (2 mains)	0 à 26	27 à 32	33 à 36	37 à 40
♠ ou ♥	Passe	4♠-4♥	6♠-6♥	7♠-7♥

- s'il a 11 ou 12 points, il n'est pas certain de la manche. Il soutient avec saut à 3♠ ou 3♥. L'ouvreur fera le total des mains pour décider du contrat final.
- s'il a plus que 12 points, il est certain de la manche ou plus.
En effet il compte 14 points au moins chez l'ouvreur (12 Honneur + 1 couleur de 5 cartes + au moins 1 doubleton)
Le répondant annonce alors la manche 4♠ ou 4♥. (ou le chelem)
Et si l'ouvreur a beaucoup plus que 14 points DHL, c'est lui qui pourra alors annoncer un Chelem (voir table).

6 - OUVERTURE A SANS ATOUT

2 - Si le répondant n'est pas fitté (moins de 3 atouts) : il ne soutient pas et ne compte ni les points de distribution pour couleur courte ni ceux d'atout.

- s'il a moins que 6 points, il passe encore.
- à partir de 6 points, il propose 1♠ (sur 1♥) s'il a 4 cartes à ♠
- à partir de 11 points il propose 2♥ s'il a 5 cartes (!) dans cette couleur.
- à partir de 11 points il propose 2♦ ou 2♣ s'il a 4 cartes dans cette couleur.

Attention : après un *changement de couleur*, le partenaire doit reparler.
C'est une enchère "**Forcing**".

- Sinon il propose 1 Sans Atout (avec 6 à 10 points), 2SA (11-12), 3SA (13-15).

Attention : la réponse 1SA (6-10 points) est une enchère "**poubelle**" qui ne promet pas un jeu régulier et sert souvent quand on ne peut rien dire d'autre !

C'est alors l'ouvreur qui évalue la force totale des jeux et choisit le contrat final

- si la réponse est 1♠ et qu'il a lui-même 4 cartes à ♠, il choisit un contrat à ♠.
Sans 4 cartes à ♠, mais avec 6 cartes à ♥, il peut insister à 2♥.
Sinon, avec un jeu régulier, il peut proposer 2SA ou 3SA selon sa force.
- si la réponse est 2♦ ou 2♣ il peut choisir un contrat en mineure (♦ ou ♣) ;
mais n'oubliez pas qu'il faudra 5♦ ou 5♣ pour une manche : 11 levées.
Il peut donc plutôt proposer 2SA ou 3SA selon sa force.
- si la réponse est 1SA il peut proposer 2SA ou 3SA.
si la réponse est 2SA il peut proposer 3SA.

Ce contrat est avantageux car la manche est gagnée avec seulement 9 levées

Pour ouvrir à sans-atout il faut **16 à 18 points d'honneur**
et une **distribution régulière** de type : 4333, 4432, 5332.
(à condition que la couleur de 5 cartes ne soit pas Majeure).

Si son partenaire possède 6♠ ou 6♥, il annoncera un contrat dans cette couleur.
(Il est assuré de trouver 2 cartes au moins dans chaque couleur de l'annonceur de 1SA). Sinon il annoncera un contrat à sans-atout.
Le niveau de ce contrat est donné par les tables de décision suivantes :

Points	0 à 9	10 à 16	17 à 20	21 à 24
♠ ou ♥	2♠	4♠-4♥	6♠-6♥	7♠-7♥

Toutes ces réponses sont définitives : ce sera le contrat final.

Avec 5 cartes à ♠ ou ♥ et 10 à 16 points, répondre 3♠ ou 3♥ :
l'ouvreur choisira entre 3SA (non fitté) ou 4♠ / 4♥ (fitté)

Attention : si le répondant propose un contrat à l'atout en réponse à 1SA,
il compte ses points de distribution mais n'en compte pas à l'ouvreur.

Points	0 à 7	8	9 à 15	16	17 à 19	20	21 à 24
SA	Passe	2 SA	3 SA	4 SA	6 SA	5 SA	7 SA

3 réponses sont définitives : 3SA, 6SA, 7SA (Manche ou Chelem) :
ce sera le contrat final.

3 réponses sont interrogatives : 2SA, 4SA, 5SA.
Il ne s'agit pas d'imposer ces (mauvais) contrats.
Mais on a un doute sur la force du partenaire (entre 16 et 18 points)
S'il a 18 points ou 17 points et une mineure de 5 cartes il annoncera
3SA (sur 2SA), 6SA (sur 4SA) ou 7SA (sur 5SA)
Sinon il passera.

7 - OUVERTURE MINEURE

On ouvre de 1♦, 1♣ quand on a 12 points d'honneur (pas de limite max) et :
Si on ne peut pas ouvrir de 1♠, ni 1♥ (moins de 5 carte dans la couleur).
Si on ne peut pas ouvrir de 1SA (= 16 à 18 points + jeu régulier).
Si on ne peut pas ouvrir de 2SA (= 20 à 22 points + jeu régulier).

Il faut 3 cartes au moins dans la mineure.
On choisit la mineure la plus longue et si égalité on choisit 1♦
Exception : avec 3 cartes dans chaque mineure on choisit 1♣.

Réponse : Avec moins de 5 points Honneur le répondant Passe.

Avec 5 points ou plus (rappel : tout changement de couleur est Forcing) :

1 – Priorité à la recherche du *fit Majeur* :

Avec 4 cartes dans une Majeure on l'annonce : 1♠ ou 1♥.
Avec les deux Majeures on propose la plus longue.
Si elles ont même longueur : 5 cartes = 1♠ ; 4 cartes = 1♥.

Ne pas tenir compte de la qualité, seulement de la longueur de la Majeure.

Si l'ouvreur est fitté avec le répondant (il a 4 cartes dans la majeure),
il soutient le répondant (qui choisira le contrat final).
2♠ ou 2♥ avec 12-16 points DH – 3♠ ou 3♥ avec 17-19 points DH.

Si l'ouvreur n'est pas fitté avec le répondant il propose
1♠ (sur 1♥) avec 4 cartes à ♠ et sinon Sans Atout :
1SA avec 12-15 points - 2SA avec 19-20 points.
Le répondant choisit le contrat final (♠ si fitté à ♠, sinon SA)

2 – Sans Majeure au moins quatrième :
De 6 à 10 points : 1SA "poubelle"
De 11 à 12 points : 2SA (avec un jeu régulier).
De 13 à 15 points : 3SA (avec un jeu régulier).

L'ouvreur évalue la force totale des jeux et choisit le contrat final à SA.

8 - CONCLUSION sur les ANNONCES

Les trois sortes d'enchères :

Les enchères d'arrêt :

Après une telle annonce le partenaire doit toujours passer :
cette annonce sera le contrat final.

C'est le cas quand un des joueurs a fait une annonce précise :
son partenaire connaît assez bien la force totale.

Ex : 1SA – 3SA, (1SA est très précis en force, le partenaire choisit le contrat).
Plus généralement un saut à la manche, au Chelem est un arrêt.

Les enchères propositionnelles :

Un des joueurs n'a pas tous les renseignements pour décider le contrat.
Il propose à son partenaire d'annoncer la manche (ou le chelem) s'il est
maximum dans ses enchères précédentes et sinon de passer.

Ex : 1♠ - 3♠ (je suis fitté, j'ai 11-12 points) il y a peut-être une manche si tu as
plutôt 14-15 points que 12-13 points ; à toi de décider.

Ainsi les enchères "inutiles" (2SA, 3♠, 3♥, 3♦, 4♦, 3♣, 4♣) :
les soutiens avec saut à un niveau inférieur à la manche,
les enchères de soutien à 2SA.

Les enchères forcing :

Le partenaire est obligé de reparler.
Tous les changements de couleurs sont forcing.

Forcing 1 tour : mon partenaire doit reparler mais je pourrai alors passer.

Forcing Manche : aucun des joueurs ne passera avant l'annonce d'une manche.

Ex : 1SA – 3♠ est une question qui demande obligatoirement une des réponses :
3SA ou 4♠. Le partenaire ne peut pas passer.

Ex : 1♦ – 1♥ – 2♠ : l'ouvreur a annoncé deux couleurs ♦ puis ♠, (un *bicolore*),
avec un *saut* (il aurait pu dire 1♠) ; il a un très fort jeu (> 20 points).
Cette enchère est forcing Manche.

9 - JEU de la CARTE

1 - CONSEILS au déclarant (le joueur qui est en face du mort)

Dans tous les cas (atout ou sans-atout), on fera des levées :

- soit avec des grosses cartes (*levées de tête*).

Attention au *blocage de main* : commencer par la main courte.

Ex : avec R 6 en face de A D V 2, jouer d'abord (R et 2),

puis (6 et As : c'est le retour côté main longue) puis D, puis V.

- soit avec des petites cartes ; si les grosses cartes d'une couleur sont tombées :
les petites seront "*affranchies*" (levées de longueur).

Dans ce cas on a besoin de couleurs longues (4 cartes ou plus).

S'il manque des grosses cartes (A, R, D) d'une couleur longue que l'on veut affranchir, il est souvent bien joué de commencer par obliger l'adversaire à les encaisser et libérer ainsi ses levées de longueur.

Le faire *avant* d'encaisser ses grosses cartes qui *gardent* les autres couleurs.

Ex : R 6 en face de D V 10 9 2 : jouer (R et 2), (6 et D), V, etc

jusqu'à faire tomber l'As : les cartes restantes seront libérées.

(A sans-atout l'adversaire agit de même, dès l'entame, avec sa couleur longue).

A l'atout on gagne aussi des levées en *coupant de la main courte* (celle qui a le moins d'atouts) ; couper de la main longue ne rapporte rien.

Ne pas oublier de *faire tomber les atouts* de l'adversaire avant d'encaisser des levées de longueur (que l'adversaire pourrait couper).

Et surtout bien *compter les atouts* des adversaires.

2 - CONSEILS à la défense

A sans atout essayer d'affranchir votre couleur longue donc :

- entamer d'une petite carte dans une couleur longue.

- le partenaire "*monte*" pour faire tomber un honneur du déclarant.

- *rejouer* cette couleur dès que possible.

Autre bonne entame : **la plus forte** carte d'une *séquence* (ex : RDV9 : R).