

# Ecole de BRIDGE

## Initiation - 1<sup>e</sup> année Principes de base

4 Joueurs soit 2 équipes (2 *paires*) : Nord-Sud contre Est-Ouest.  
Matériel : 52 cartes en 4 *couleurs* (Pique, Cœur, Carreau, 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 le 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 un contrat avec 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 (le pli, 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.

## 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 au niveau 1 : on s'engage à réaliser 7 levées.

L'enchère maximum est au niveau 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 *honneurs* sont : As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1, Dix = 0.

Dans le jeu il y a donc 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 par paire pour déclarer le 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	21-22	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<sup>ème</sup> !) 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 à L'ATOUT 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*" (il a au moins 3 cartes dans la couleur) :  
 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 9 <sup>e</sup> Atout	2 points
Singleton (1 carte)	2 points	Dès le 10 <sup>e</sup> atout	1 point/atout
Chicane (0 carte)	3 points	Dès la 5 <sup>e</sup> 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)	18 à 26	27 à 32	33 à 36	37 à 40
Atout ♠ ou ♥	<b>Passe</b>	<b>4♠-4♥</b>	<b>6♠-6♥</b>	<b>7♠-7♥</b>

- 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).  
 Il annonce la manche ou un chelem selon la même table de décision.

2 - Si le répondant n'est pas *fitté* : proposer, un contrat à Sans Atout  
 1SA (6 à 10 points) ; 2SA (11-12 pts) ; 3SA (13-20 pts) ; 6SA (> 20 pts).  
 L'ouvreur, peut passer, demander la manche ou un chelem.

## 6 – OUVERTURE A SANS ATOUT

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 ♠, ♥).

Son partenaire (le répondant) annoncera un contrat à sans-atout selon la table :

Points	0 à 8	9 à 16	17 à 20	21 à 24
SA	<b>Passe</b>	<b>3 SA</b>	<b>6 SA</b>	<b>7 SA</b>

Ce sera le contrat final.

Si le répondant possède 6 ♠ ou 6 ♥, il annoncera un contrat dans cette couleur. (il y a un fit de 8 cartes car l'ouvreur a 2 cartes au moins dans chaque couleur)  
Le niveau de ce contrat est donné par la table de décision suivante :

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

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.

Si on a 12 à 15 points, sans majeure de 5 cartes, on ne peut pas ouvrir de 1SA ; on ouvre alors de sa meilleure mineure (la plus longue et si égalité de longueur : 1♣ avec 33 ; 1♦ sinon).  
De même avec 16 à 18 points et une distribution irrégulière sans Majeure 5<sup>ième</sup>.

Le but est de jouer : 1° : un contrat en majeure (si fit de 8 cartes !)  
2° : un contrat à Sans Atout.  
3° : un contrat en mineure sinon.

## 7 – 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).