



Avec les Nuls, tout devient facile!

Nouvelle édition

Le Bridge

POUR LES NULS

- ✓ Tout savoir sur le bridge : les cartes, les mains et les enchères
- ✓ Les stratégies gagnantes à élaborer avec votre partenaire
- ✓ Les tournois de bridge en clubs et sur Internet
- ✓ Édition approuvée par :

le Bridgeur

**Eddie Kantar
Patrice Marmion
Dominique Portal**



Le Bridge

POUR
LES NULS

Eddie Kantar

Patrice Marmion et Dominique Portal

pour l'adaptation française

Édition mise à jour par

Jacques Delorme

FIRST
 Editions

Le Bridge pour les Nuls, nouvelle édition

Titre de l'édition américaine : Bridge for Dummies

Publié par
Wiley Publishing, Inc.
111 River Street
Hoboken, NJ 07030 – 5774
USA

Copyright © 1997 Wiley Publishing, Inc.

Pour les Nuls est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.
For Dummies est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

© Éditions First-Gründ, 2011 pour l'édition française. Publiée en accord avec Wiley Publishing, Inc.

ISBN : 9782754028141
ISBN Numérique : 9782754030823
Dépôt légal : juin 2011

Éditions First-Gründ
60, rue Mazarine
75006 Paris – France
e-mail : firstinfo@efirst.com
Site internet : www.efirst.com

Traduction et adaptation : Patrice Marmion et Dominique Portal
Production : Emmanuelle Clément
Mise en page : Stéphane Angot
Maquette couverture : KN Conception

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et strictement réservée à l'usage privé du client. Toute reproduction ou diffusion au profit de tiers, à titre gratuit ou onéreux, de tout ou partie de cette œuvre est strictement interdite et constitue une contrefaçon prévue par les articles L 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. L'éditeur se réserve le droit de poursuivre toute atteinte à ses droits de propriété intellectuelle devant les juridictions civiles ou pénales.

À propos de l'auteur

Eddie Kantar, Californien d'adoption, est l'un des écrivains de bridge les plus connus au monde. Il a publié plus de vingt livres de bridge et contribue régulièrement au *Bulletin*, à *Bridge World*, à *Bridge Today* et à beaucoup d'autres revues de bridge.

Eddie, double champion du monde, est extrêmement considéré en tant que joueur, et il joue encore régulièrement dans les principaux championnats. Il est reconnu comme l'un des grands ambassadeurs du bridge.

Eddie a appris à jouer au bridge à l'âge de 11 ans. Lorsqu'il eut 17 ans, il enseigna le bridge à ses amis. Eddie était si enthousiaste à propos du bridge, qu'il emportait ses livres de bridge à l'école, les cachant derrière ses livres de classe afin que ses professeurs ne puissent le voir lire du bridge pendant les cours. À l'université du Minnesota, où Eddie étudia les langues étrangères, il enseigna le bridge pour payer ses cours.

Eddie gagna son statut d'expert en remportant deux titres de champion du monde et treize championnats nord-américains. Ces titres nord-américains comprennent des victoires dans la coupe Springgold, la coupe Reisinger, la Vanderbilt et le Grand National.

Eddie est Grand Maître de la Fédération mondiale de bridge et Grand Maître à vie de l'ACBL (Fédération de bridge des États-Unis).

Aujourd'hui, Eddie est surtout connu en tant qu'écrivain et ses livres sont devenus des classiques. Quand il ne joue pas au bridge ou n'écrit pas à ce sujet, on peut le trouver jouant au Paddle tennis (une variante du tennis) à Venice Beach (venez le voir !).

En fait, Eddie est la seule personne à avoir jamais joué un championnat du monde de bridge et un championnat du monde de tennis de table (il réussit d'ailleurs mieux au bridge !).

Eddie fut inscrit la même année, en 1996, au « Grand Mémorial de bridge » et au « Mémorial de tennis de table du Minnesota ».

À propos des adaptateurs

Dominique Portal, avocate, joueuse de 1^{ère} série, arbitre de club et moniteur agréée par la F.F.B, a été pendant quatre ans 1^{ère} vice-présidente de la Fédération Française de Bridge. Elle est présidente de l'un des plus grands clubs de bridge de Paris : France Bridge Trocadéro.

Ancien pilote de ligne, Patrice Marmion est joueur de 1^{ère} série, arbitre fédéral, maître-assistant de bridge agréé par la F.F.B et écrivain de bridge. Amateur d'histoire de la marine, il donne des conférences sur l'aviation et la marine à bord de bateaux de croisière.

Entré dans le bridge dès l'enfance, Jacques Delorme se spécialise très tôt dans l'enseignement. Il a écrit une vingtaine de livres pédagogiques et des centaines d'articles, animé d'innombrables stages et voyages bridge. Plusieurs fois international, il a été champion de France par paires en 2009 (« Seniors, hélas ! » déplore-t-il). Aujourd'hui, dans le bridge, on est senior à 60 ans, ce qui veut dire que beaucoup des meilleurs joueurs du monde s'y illustrent encore.

D'ailleurs, Jacques Delorme estime qu'il progresse plus vite qu'avant. Comme Kantar, plus âgé, comme tous les bridgeurs d'ailleurs, il ne connaît pas le sens du mot « retraite ».

Remerciements

Je voudrais tout d'abord remercier Carolyn Krupp d'avoir suggéré aux décisionnaires que j'écrive ce livre.

Sans oublier mon ami Gary Miller qui s'est battu vaillamment pour essayer de m'apprendre à utiliser mon ordinateur : une entreprise sans espoir.

Je voudrais aussi remercier mon directeur de collection, Mary Goodwin, qui m'a réchauffé le cœur en me disant qu'elle voulait commencer à jouer au bridge après avoir travaillé sur ce livre. On revient de loin, Mary. Je vous pardonne d'avoir raccourci ce livre. Je sais que vous deviez le faire !

Des remerciements particuliers vont aussi à Diane Giangrossi et Joe Jansen pour leur excellent travail d'édition.

Je voudrais aussi remercier Ron Garber pour m'avoir aidé dans les premières étapes du livre en me faisant des suggestions utiles comme il sait seul les faire. Norman Cressy a aussi relu plusieurs chapitres du livre et fait des suggestions et des corrections pertinentes.

Et un remerciement particulier à Richard Aronson, mon expert informatique, qui m'a guidé sur les derniers développements du bridge sur ordinateur.

Mais ce ne fut que lorsque Barry Rigal, un Anglais expatrié (et expert), entra en scène que tout fut vraiment sur les rails. Merci Barry, je pataugerais encore si tu n'avais pas été là.

Et pour terminer, je garde mes plus grands remerciements pour Yvonne Snyder. Ses encouragements sont allés plus loin et au-delà de ce que prévoyaient ses fonctions ; ce livre n'aurait jamais existé sans Yvonne.

Sommaire



Introduction.....	1
Avez-vous réellement besoin d'un livre de bridge ?.....	1
Comment utiliser ce livre ?	2
Comment ce livre est-il construit ?.....	2
Première partie : Le Bridge Minimal et le jeu de la carte à sans-atout	2
Deuxième partie : Le jeu de la carte à l'atout	3
Troisième partie : Bien enchérir pour gagner	3
Quatrième partie : Le jeu de la défense.....	3
Cinquième partie : Devenir accro au bridge	3
Sixième partie : La partie des Dix.....	3
Icônes utilisées dans ce livre	4
Avant de démarrer	4

<i>Première partie : Le Bridge Minimal et le jeu de la carte à sans-atout</i>	<i>7</i>
--	-----------------

Chapitre 1 : Le Bridge Minimal	9
Top chrono.....	9
Le matériel.....	9
Les joueurs	10
Le but du jeu	10
Donner les cartes	10
Règle de la levée en cours	10
Évaluer les mains	11
Deux parties	11
Routine n° 1	12
Fin du coup et résultat	13
Encore 20 minutes ou peut-être un peu plus !.....	13
La table de décision	13
Routine n° 2.....	14
La révolution : l'atout	14
Jouer à l'atout ou sans-atout ?	16
Routine n° 3.....	16
Le bridge minimal.....	16
Les nouveaux points sont arrivés : les points D	17
Routine n° 4.....	18
Le bridge compétitif.....	18



La contestation	18
La spirale des contrats	19
Routine n° 5	20
Une donne complète	21
Épilogue	23
Chapitre 2 : Camp de base pour le bridge	25
Commencer à jouer : ce dont vous avez besoin	25
L'ordre des cartes	26
Connaître votre orientation à la table	26
Jouer !	27
Phase 1 : La distribution des cartes	28
Phase 2 : Les enchères pour un contrat en levées	28
Phase 3 : Le jeu de la carte	29
Gagner et accumuler des levées	31
Phase 4 : La marque	31
Différencier le jeu à l'atout du jeu à sans-atout	32
Faux bruits	32
Diplôme du camp de base	33
Chapitre 3 : Compter et encaisser vos levées directes	35
Compter vos levées directes quand le mort s'étale	36
Comptabiliser d'un coup d'œil vos levées directes dans chaque couleur	37
Promenade à travers les Piques	38
Compter vos Cœurs symétriques	38
Encaisser quelques Carreaux asymétriques	40
Compter les levées dans une couleur sans As	41
Encaisser vos levées directes	41
Commencer par la couleur la plus forte	42
Faire des levées directes avec une couleur asymétrique	42
Chapitre 4 : Jouer à sans-atout	43
Établir des levées avec des petits honneurs	43
Sortir l'As de sa tanière	44
Augmenter votre (dé)plaisir	45
Souvenez-vous : les honneurs du côté court	46
Affranchir une couleur sans gros honneurs	47
S'entraîner à l'affranchissement	48
Encaisser vos levées directes avant d'affranchir : vous allez le regretter, rapidement !	50
Faire des levées avec des petites cartes	52
Changer des 2 en As	52
Transformer des petites cartes en levées en faisant tomber les gros honneurs	55
Abandonner une levée tout de suite : le coup à blanc	56
Atteindre le paradis avec sept cartes dans une couleur	58

Bloquer la couleur	59
Glisser vos petits honneurs au travers des grands : l'impasse	60
Faire votre Roi malgré l'As adverse	62
Faire votre Dame malgré le Roi adverse.....	63
Profiter d'une longueur et de l'impasse	64
Les impasses répétées	66
Jouer les honneurs partagés	68
Un adversaire défausse : la grande occasion	69
L'impasse forçante	70
Couper les communications avec un laisser-passer	72
Analysez la carte d'entame.....	74
Désarmez l'adversaire dangereux	77
Surprendre un honneur.....	79

Deuxième partie : Le jeu de la carte à l'atout..... 81

Chapitre 5 : Pourquoi et comment jouer à l'atout ? 83

Qu'est-ce que l'atout ?	83
Le pouvoir de l'atout	84
Couper des levées. Attention ! Vos adversaires ont des atouts, eux aussi....	86
Enlever les atouts adverses	86
La distribution de la couleur d'atout	87
Les atouts 4-4	88
Les autres distributions des atouts	89
Éliminer des perdantes sur des extra-gagnantes	89
Définir les perdantes et les extra-gagnantes	90
Reconnaître les perdantes immédiates et les perdantes éventuelles	90
Identifier les extra-gagnantes	92
Faire tomber les atouts avant d'exploiter les extra-gagnantes.....	94
Tirer les extra-gagnantes avant de faire tomber les atouts	97

Chapitre 6 : Créer des extra-gagnantes pour défausser des perdantes..... 99

Créer des extra-gagnantes au mort	99
Déterminer quand il est impossible de créer des extra-gagnantes	100
Faire tomber les honneurs adverses.....	101
Soyez sûr de pouvoir rejoindre vos extra-gagnantes au mort.....	102
Impasser pour créer des extra-gagnantes	103
Savoir ce que vous avez à faire et le faire !	106
Laisser établir vos extra-gagnantes par vos adversaires.....	108
Obtenir quelque chose pour rien : une impasse gratuite.....	109

Chapitre 7 : Affranchir la longue du mort 111

Savoir quand vous pouvez transformer vos petites cartes en gagnantes	111
Transformer vos petites cartes en gagnantes	112

Jouer la longue jusqu'à plus soif !	113
Se débarrasser des atouts adverses	114
Terminer au bon endroit : le mort	115
Faire vos levées affranchies	115
Affranchissement par l'impasse	116
Affranchissement par la coupe	118
Ne pas perdre de vue l'objectif	121

Chapitre 8 : Utiliser les atouts pour vous débarrasser de vos perdantes... 125

Comprendre le principe	125
Savoir quand utiliser la main courte	126
Faire face à une contre-attaque de vos adversaires	129
Couper de la main longue	131

Troisième partie : Bien enchérir pour gagner 133

Chapitre 9 : Enchères de base 135

Saisir l'importance des enchères	135
Comprendre la marche des enchères	137
Ouvrir les enchères	137
Être le second à parler	137
Répondre à l'ouverture	138
Remporter le contrat	138
Passe général	138
Comprendre la structure et le rang des enchères	139
Composants d'une enchère	139
Dernière enchère et contrat final	141
Rassembler toutes les enchères pour votre première séquence d'enchères	142
Qui joue le contrat ?	143
Évaluer la force de la main	143
Compter les points d'honneurs	144
Rechercher un bon atout : le fit huitième	144

Chapitre 10 : Les ouvertures..... 145

Ouvrir les enchères	145
Savoir quand ouvrir	145
Jouer avec les règles	146
Savoir passer	147
Décoder l'ouverture	147
Se rappeler l'objectif : trouver un fit huitième	147
Ouvrir les mains de 12H à 19H	148
Découvrir votre distribution	149
Ouvrir une main unicolore	150

Ouvrir une main tricolore	152
Ouverture avec une main régulière 15-17H : 1SA.....	153
Ouverture avec une main 5-3-3-2 hors de la zone 15-17H.....	154
Ouverture avec un 4-3-3-3 hors de la zone 15-17H.....	156
Ouvrir les mains de 20H et plus.....	159
Ouvrir de 2♣ Fort indéterminé avec une main irrégulière.....	159
Ouvrir de 2♣ avec une main régulière.....	161
Ouvrir de 2♦ Forcing de manche	162
Ouvrir avec une main de 6 à 10H !.....	167
Bien comprendre votre objectif	167
Évaluer votre main en levées	168
Quand ouvrir d'un deux majeur faible ?.....	170
Rester dans le cadre	171
Ouvrir en barrage au palier de trois	172
Ouvrir en barrage au palier de quatre.....	173
Répondre au 2 majeur faible	175
Chapitre 11 : Réponses à l'ouverture	179
Votre première réponse.....	179
Réponses à l'ouverture de 1♣.....	180
Que savez-vous de la main de votre partenaire ?.....	180
Avec au moins 6H et une couleur de quatre cartes	180
Avec des couleurs d'égales longueurs.....	181
Avec de 6 à 15H et une main régulière	182
Avec de 6 à 12H et un bon soutien dans la couleur du partenaire (les points de soutien).....	184
Réponses à l'ouverture de 1♦.....	187
Quand votre longue est à Trèfle	187
Quand vous voulez demander la manche.....	188
Réponses à l'ouverture de 1♥.....	189
Avec moins de trois cartes à Cœur	189
Avec exactement trois cartes à Cœur.....	191
Avec quatre cartes à Cœur ou plus	193
Réponses à l'ouverture de 1♠.....	195
Réponses à l'ouverture de 1SA	198
Avec une main balancée.....	199
Avec une majeure cinquième ou sixième	200
Avec une couleur longue : le Texas	202
Avec une ou deux majeures quatrièmes : le Stayman	204
Avec une mineure longue.....	207
Réponses à saut sur une ouverture de 1 à la couleur.....	208
Chapitre 12 : Redemandes de l'ouvreur.....	211
Quand passer et quand enchérir de nouveau.....	211
Redemande après une réponse un-sur-un.....	212
Avec une main unicolore.....	213

Avec une main bicolore	214
Avec une main tricolore	217
Soutenir la majeure répondue.....	218
Redemande avec une main régulière.....	220
Les mains de titans sur une réponse un-sur-un	222
Redemande après une réponse deux-sur-un	223
Redemande à 2SA après un 2/1	224
Saut direct à 3SA	225
Soutien de la couleur du partenaire.....	226
Répétition d'une couleur sixième.....	227
Annoncer un bicolore cher ou inversé.....	227
Annoncer une seconde couleur au palier de trois sans saut.....	228
Redemande après une réponse limitée	230
Quand votre partenaire vous soutient	230
Quand votre partenaire répond 1SA	232
Chapitre 13 : Deuxième enchère du Répondant	237
Prise de capitaneat.....	237
Limiter votre main.....	238
Quand le partenaire a limité sa main.....	239
Deuxième enchère du répondant après réponse limitée de 1SA	242
Deuxième enchère du répondant après redemande de l'ouvreur à 1SA	245
Deuxième enchère du répondant à SA après l'annonce d'un bicolore par l'ouvreur.....	247
Deuxième enchère du répondant après répétition de la couleur de l'ouvreur	248
Deuxième enchère du répondant par répétition de sa couleur longue	250
Enchère d'attente : l'annonce d'un bicolore par le répondant	251
Deuxième enchère du répondant après réponse en deux-sur-un	253
Chapitre 14 : Mettre la pression : contre et surcontre.....	255
Sachez ouvrir votre escarcelle	255
Bien savoir quand contrer	256
« Surcontre », le boomerang revient !	258
Chapitre 15 : Enchères du camp de la défense	261
Soyez vilains avec les méchants, intervenez !	261
Annoncer votre couleur longue au palier de un après ouverture adverse	262
Annoncer votre couleur longue au palier de deux après ouverture adverse	264
Faire une intervention faible à saut.....	266
Faire une intervention faible à saut au palier de trois.....	268
Faire une intervention faible à saut au palier de quatre.....	269
Respecter les réponses 2/1	270
Intervenir par 1SA	271

Réponses aux interventions du partenaire.....	272
Répondre à une intervention majeure au palier de un	272
Prendre sa chance avec un contre d'appel	280
Savoir quand faire un contre d'appel.....	281
Faire un contre d'appel derrière l'ouvreur	281
Faire un contre d'appel derrière le répondant	282
Faire un contre d'appel après avoir passé	282
Répondre à un contre d'appel quand l'adversaire de droite a passé	283
Répondre à un contre d'appel quand vous avez des forces dans l'ouverture adverse	284
Répondre à un contre d'appel quand l'adversaire de droite a parlé	286
Chapitre 16 : Enchères de chelems.....	287
Faire connaissance avec les chelems	287
Enchérir les chelems à sans-atout	288
Enchérir les chelems à l'atout	291
Réévaluer les mains	292
Résoudre le problème des As (la convention Blackwood)	293
Blackwood	294
Demander les Rois	295
Chapitre 17 : Gérer la marque.....	297
Atteindre le but	297
Faire votre contrat	298
Tableau des scores.....	299
Tirer un trait pour marquer les points de la partie.....	300
Débuter la partie.....	301
Évaluer la situation	301
Perdre sa partielle chérie.....	302
Tirer un nouveau trait	303
Marquer des points de bonus avec les honneurs.....	303
Vulnérable ou non vulnérable.....	304
Se rapprocher du gain du robe.....	304
Regrouper les points quand la manche est réussie	305
Terminer la partie.....	306
Chuter votre contrat : points de pénalité.....	308
Marquer les chelems.....	312
Marquer les contrats contrés ou surcontrés.....	314
Marquer les contrats contrés.....	315
Marquer les contrats surcontrés.....	315
Marquer les levées de mieux surcontrées : apportez une calculette.....	316
Contrer et les propulser à la manche	316
L'enchère « CONTRE ».....	316

Quatrième partie : Le jeu en défense..... 319**Chapitre 18 : Défendre contre un contrat à sans-atout321**

L'entame contre un contrat à sans-atout	321
Apprécier l'importance de l'entame	322
Écouter les enchères	322
Votre plan d'attaque.....	323
Entamer dans une couleur longue	324
Entamer une petite carte dans une longue	324
Entamer le plus gros honneur dans une séquence de trois honneurs	325
Entamer dans la couleur du partenaire.....	325
Entamer dans une couleur courte	326
Entamer plutôt dans une majeure non nommée que dans une mineure non nommée.....	327
Jouer derrière le mort après l'entame du partenaire	328
Quand votre partenaire entame une petite carte et que le mort a de petites cartes.....	328
Quand vous avez deux ou trois honneurs équivalents	329
Quand vous avez un honneur supérieur à celui du mort	331
Quand votre partenaire entame un honneur	332
Quand votre partenaire entame un 10 ou un Valet.....	334
Quand votre partenaire entame un honneur, le mort en ayant aussi un et vous un supérieur	335
Quand votre partenaire entame un honneur dans votre propre couleur....	336

Chapitre 19 : Défendre contre un contrat à l'atout339

Entames dans les contrats à l'atout	339
Quand vous avez une séquence de trois honneurs	340
Quand vous avez deux honneurs collés	340
Quand vous avez une couleur courte	341
Quand votre partenaire a annoncé une couleur	342
Quand une couleur n'a pas été annoncée	344
Quand deux couleurs n'ont pas été annoncées.....	345
Quand vous avez quatre cartes à l'atout	345
Quand vous avez l'As d'une couleur.....	346
Quand vous voulez ôter les atouts du mort (entame atout)	347
Quand vous avez une couleur sans honneur	348
Choisir la bonne carte d'entame	348
Jouer derrière le mort après l'entame du partenaire (contrat à l'atout)	349
Quand votre partenaire entame un honneur	350
Quand votre partenaire entame dans une courte	353
Éviter les grosses erreurs	353
La Signalisation.....	355

Chapitre 20 : Jouer en second dans la levée.....357

Jouer avec clairvoyance	357
Quand le mort est à droite (vous jouez avant la main cachée)	357
Quand le mort est à gauche (vous jouez après la main cachée)	358
Défendre avec le mort à droite	359
Fournir une petite carte après l'entame d'une petite carte.....	359
Honneur sur honneur	360
Couvrir le dernier des honneurs équivalents du mort	361
Défendre avec le mort à gauche	363
Suivre votre instinct	363
Laisser le déclarant faire une mauvaise impasse	363
Utiliser vos As avec circonspection	364
Ne pas intercaler devant un honneur solitaire au mort	365
Savoir reconnaître votre infériorité	365
Couvrir en fonction des honneurs du mort.....	366
Couvrir un honneur adverse avec un de vos honneurs	367

Cinquième partie : Devenir accro au bridge..... 369**Chapitre 21 : Jouer dans un club et entrer dans le monde des tournois371**

Rejoindre le club le plus proche.....	371
Jouer un tournoi d'élèves	372
Se préparer à jouer avec les autres.....	372
Accumuler les points d'experts (P.E.).....	372
Les grandes formules de tournois.....	374
Progresser dans le monde des tournois.....	376
Les tournois de club	376
Les tournois de comité.....	376
Les finales nationales.....	377
Les championnats internationaux	377
Plongée en haute compétition	378
Participer	379
Rechercher un partenaire	379
Manger, danser, s'amuser.....	379
Où trouver les bonnes adresses ?	380
L'agenda du bridgeur !.....	380

Chapitre 22 : Jouer au bridge avec votre ordinateur ou sur Internet.....383

Jouer au bridge avec un logiciel	383
Le bridge sur Internet	384

Sixième partie : La partie des dix..... 387**Chapitre 23 : Dix manières d'être sympa avec votre partenaire..... 389**

Traiter votre partenaire comme votre meilleur ami	389
Accepter les erreurs de votre partenaire	390
Lui prodiguer des encouragements	390
Rester impassible	390
Traiter votre partenaire de la même manière, que vous gagniez ou perdiez	390
Gérer la crise	391
Jouer les conventions que vous voulez jouer tous les deux	391
Faciliter le jeu à un partenaire plus faible	391
Savoir s'amuser	391

Chapitre 24 : Les dix meilleurs joueurs du monde (passé et présent) 393

Giorgo Belladonna (1923 -1996).....	399
Pietro Forquet (1925 -).....	399
Benito Garozzo (1927 -)	400
Robert D. Hamman (1938 -)	400
Jeffrey J. Meckstroth (1956 -).....	400
Eric V. Rodwell	401
Howard Shenken (1905 - 1979)	401
Helen Sobel Smith (1910 -1969).....	401
Paul Soloway (1941 -).....	402
Robert S. Wolf (1932 -)	402
Les dix (bon, disons les quinze) meilleures paires de tous les temps	403

Chapitre 25 : Les dix personnalités marquantes de l'histoire du bridge..... 407

Giorgio Belladonna (1923 - 1995)	407
Ely Culberston (1891-1955)	407
José Damiani (1939 -)	407
Fred Gitelman (1965 -)	408
Charles Goren (1901-1991)	408
Robert Hammam (1938 -)	408
Zia Mahmood (1946 -)	408
Alan Truscott (1925-2005)	408
Harold Vanderbilt (1884-1970).....	409
Katherine Wei.....	409

**Chapitre 26 : Les dix meilleures références pour le bridge
(...en dehors de ce livre !)..... 411**

La Fédération française de bridge	411
La Fédération suisse de bridge	412
La Fédération belge de bridge.....	412
Le club de bridge local	412

Les festivals de bridge	412
Les championnats internationaux	413
Les articles de bridge dans la presse	413
Les magazines de bridge	413
Les librairies et boutiques de bridge	414
Les croisières bridge.....	416
Les voyages bridge	416
Glossaire	417
Index.....	423

Introduction



Le bridge est tout simplement le meilleur des jeux de cartes. Aucun autre jeu ne lui arrive à la cheville. Bien sûr, je suis peut-être un peu partial sur ce point. Je joue depuis l'âge de 11 ans, quand le meilleur ami de mon père demanda à notre groupe d'amis : « Pourquoi ne trouvez-vous pas un bon jeu pour vous amuser ? » Ce que j'ai trouvé, c'est un grand jeu et je n'ai jamais plus joué à un autre jeu depuis.

Qu'y a-t-il exactement dans le bridge qui fascine des millions de personnes, a fasciné des millions de personnes, et continuera à en fasciner des millions ? Laissez-moi trouver quelques pistes :

- ✓ **Le bridge est un jeu convivial** : vous jouez avec un partenaire et deux adversaires. Quoi qu'il arrive, vous avez quatre personnes ensemble. Inévitablement, vous rencontrerez une kyrielle de nouveaux amis ayant un fort centre d'intérêt commun, le bridge. Le bridge n'est pas un jeu solitaire mais un jeu de rencontre.
- ✓ **Jouer au bridge est un challenge** : chaque main est une aventure ; chaque main vous impose un ou plusieurs problèmes que vous devez résoudre. Vous devrez réfléchir (un peu).
- ✓ **Le bridge est un jeu psychologique** : si vous recherchez une passionnante observation du comportement humain, n'allez pas plus loin. Vous avez atteint votre but. Les joueurs sont censés n'exprimer aucune émotion pendant le jeu, mais il y a toujours des fuites.
- ✓ **Le bridge est amusant** : en jouant, le temps raccourcit. Jouer au bridge peut signifier des heures infinies de plaisir, de nouveaux amis, et de nombreux rires.

Avez-vous réellement besoin d'un livre de bridge ?

Oui ! Si vous êtes un pur débutant, vous avez besoin d'une visite guidée du bridge que ce livre peut vous apporter. Je prends le temps de vous expliquer les fondamentaux en des termes que vous pouvez comprendre. Je vous accompagne à travers les différents aspects du jeu, vous montrant des exemples vécus, afin que vous soyez à l'aise, avec de bonnes bases, avant de commencer à jouer.

Si vous avez déjà joué au bridge avant (ou essayé de jouer), ce livre a encore davantage à vous apporter. Je vous propose un condensé de tuyaux et conseils acquis au cours de mes nombreuses années d'expérience, ce qui pourra améliorer votre pratique.

Si vous êtes un novice, vous devrez jouer plusieurs donnes pour vous sentir un vrai joueur de bridge. Ce livre vous offre un chemin facile jusqu'à votre première donne (ou mieux si vous avez déjà un peu joué).

Comment utiliser ce livre ?

Je décris de nombreuses donnes et de multiples exemples de mains tout au long de ce livre. Pour obtenir une bonne compréhension du jeu, vous devrez lire ce livre avec un jeu de cartes à proximité. En fait, vous pouvez gagner des semaines ou des mois si vous étalez les cartes des exemples sur une table, et si vous les jouez comme je vous le propose dans le texte.

Encore mieux, essayez de trouver trois autres joueurs qui veulent apprendre ce jeu passionnant. Vous pouvez lire ce livre ensemble et jouer vraiment les donnes en même temps que vous lisez.

L'expérience est le meilleur professeur, et si vous n'êtes pas prêt à jouer des donnes réelles, vous pouvez utiliser la matière de ce livre comme galop d'essai.

Si, au cours de votre lecture, vous sentez que vous avez besoin d'être dans l'action, n'hésitez pas à vous jeter sur n'importe quel paquet de cartes que vous pourrez trouver. Jouez aussi souvent que vous pouvez.

Comment ce livre est-il construit ?

Vous trouverez ce livre divisé en six parties, chacune consacrée à un aspect différent du jeu.

Première partie : Le Bridge Minimal et le jeu de la carte à sans-atout

Dans le chapitre 1, le "Bridge Minimal" vous propose un raccourci complet du jeu de bridge, qui vous permettra de jouer en 20 minutes.

Bien sûr, vous allez ici apprendre à jouer un bridge “hyper-minimum”, mais ceci vous permettra de manier les cartes tout de suite et de connaître toutes les routines de base du jeu.

Si vous désirez un apprentissage plus progressif, rendez vous directement au Chapitre 2 qui vous décrit les mécanismes de base du jeu. Le reste de cette partie parle des techniques pour réaliser des levées à sans-atout.

Deuxième partie : Le jeu de la carte à l’atout

Dans cette partie, vous découvrirez le savoir-faire particulier dont vous avez besoin pour faire des levées quand vous atterrissez dans un contrat à l’atout.

Troisième partie : Bien enchérir pour gagner

Cette partie vous apprend les bases des enchères : quand entrer dans les enchères et à quelle hauteur s’arrêter. Vous y trouverez aussi tout ce qui a rapport à la marque au bridge.

Quatrième partie : Le jeu de la défense

Vous ne pouvez pas laisser vos adversaires prendre le pouvoir et vous marcher dessus ! Dans cette partie, je vous dis comment leur faire un croche-pied pour les faire trébucher.

Cinquième partie : Devenir accro au bridge

Vous arriverez à aimer vraiment ce jeu. Dans cette partie, vous apprendrez comment jouer dans les clubs, les tournois, ou sur Internet.

Sixième partie : La partie des Dix

Vous apprendrez ici tout sur l’élément essentiel de chaque donne : votre partenaire.

Vous pourrez aussi appréhender le milieu du bridge en parcourant la biographie rapide de dix champions parmi les meilleurs de tous les temps. Enfin, cette partie vous offre une liste des dix meilleurs moyens d’information à utiliser lorsque vous aurez rangé ce livre sur une étagère.

Icônes utilisées dans ce livre



Les icônes utilisées dans ce livre dégagent les points importants et vous aident à repérer ce que vous devez savoir.

Le bridge a son langage propre, et je vous signale quelques termes clés de ce nouveau langage.



Si vous ne pouvez pas retenir tout ce que vous lirez, essayez, s'il vous plaît, de garder à l'esprit ces quelques points importants.



J'ai parsemé ce livre de conseils qui feront de vous un meilleur joueur plus rapidement.



Faites attention ! Vous pourriez perdre de nombreuses levées, ou pire, si vous ne retenez pas les points soulignés par cette icône.

Avant de démarrer

Dans ce livre, j'utilise quelques symboles quand je me réfère aux cartes et aux enchères. Dans un jeu de cartes, vous avez quatre couleurs : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦) et Trèfle (♣). Quand je me réfère à une carte en particulier, j'utilise des abréviations. Par exemple, le six de Pique devient le 6 de ♠ et le Valet de Cœur se transforme parfois en V de ♥.

Je parle beaucoup de cartes dans ce livre. Quelquefois, je veux vous montrer toutes les cartes de votre main, et parfois je vous montre toutes les cartes des quatre joueurs (c'est-à-dire cinquante-deux cartes !). Au lieu d'énumérer ces cartes dans le texte, je les ai mises sur le côté en figures pour que vous puissiez voir plus facilement à qui elles appartiennent. Les cartes d'une main sont réparties par couleur, permettant de voir plus facilement ce que possède chaque joueur. Dans ces figures, vous pouvez remarquer que j'ai attribué une « orientation » à chacun des quatre joueurs : vous verrez ainsi Nord, Sud, Est et Ouest. À nouveau, j'utiliserai ces orientations au fur et à mesure pour vous permettre de mieux suivre le déroulement du coup.

La plupart du temps dans ce livre, vous serez en Sud. Si je veux que vous voyiez les choses sous une perspective différente, je vous dirai où vous asseoir !

Quand je parlerai des enchères, particulièrement dans la troisième partie, j'utiliserai un tableau comme celui-ci pour vous montrer la progression d'une séquence d'enchères :

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1♠ Passe	1SA	Passe	Passe

Ne vous inquiétez pas de la signification des enchères ci-dessus. Pour l'instant, je veux juste que vous compreniez que vous devez lire ces tableaux en commençant en haut à gauche, en continuant vers la droite jusqu'au quatrième joueur, puis vous passerez à la seconde ligne pour recommencer. Par exemple, pour la séquence précédente, les enchères commencent avec le premier joueur, Sud, qui enchérit 1♠, et continuent vers la droite jusqu'au quatrième joueur, Est, qui passe. Ensuite, la séquence revient vers Sud, le premier joueur, qui passe.

À ce stade, vous pouvez avoir l'impression que je vous noie dans des règles complexes. Je vous donne juste des lignes directrices, quelques petits éléments pour vous permettre de démarrer. Quand vous commencerez à jouer, vous verrez de nombreuses exceptions aux lignes directrices que vous aurez lues. Souvenez-vous que le bridge est avant tout basé sur le bon sens. Après avoir lu ce livre, vous aurez une bonne idée de ce qu'il faut faire quand vous rencontrerez de nouvelles situations.

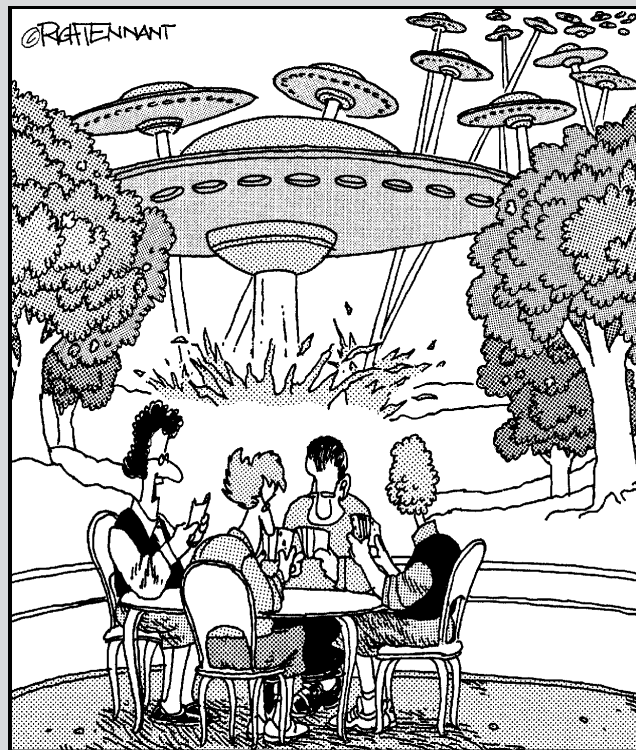
Les bases, vous le constaterez plus tard, surtout le jeu de la carte, sont les mêmes depuis les origines. Les enchères se compliquent à un stade plus avancé parce que les bridgeurs recherchent toujours une impossible perfection.

Ce qui a évolué, c'est le niveau général des joueurs. Il s'est beaucoup élevé, surtout en défense, parce que vous jouez 2 fois en défense pour 1 fois avec le mort.

Pénétrez-vous des conseils intemporels contenus dans ce livre. Vous avez tous les atouts en main pour briller un jour !

Première partie

Le Bridge Minimal et le jeu de la carte à sans-atout



« Betty, tu n'oseras pas utiliser ça comme une excuse
pour ne pas te concentrer. »

Dans cette partie...

Le chapitre 1 est un raccourci qui vous permettra de jouer un bridge simplifié, mais en 20 minutes ! Ceci vous fera connaître rapidement toutes les routines du jeu.

Si vous désirez progresser plus doucement, commencez votre lecture au chapitre 2 pour apprendre les bases du jeu, et dans les chapitres suivants à réaliser vos premières levées.

Le Bridge Minimal

- Jouer au bridge en 20 minutes, pas une de plus !
- Encore 20 minutes...
- Le bridge minimal

N'eriez pas, ne souriez pas, dans 20 minutes vous serez initié au bridge. Évidemment, il s'agit d'une version édulcorée, mais qui a l'avantage d'être rapide et de présenter réellement le but du jeu et les règles de base. Ensuite, vous vous perfectionnerez, encore en 20 minutes (peut-être de coiffeur) pour atteindre une version proche du jeu réel : le bridge minimal.

Si vous désirez une approche du bridge plus calme, ne lisez pas ce chapitre et rendez-vous directement au chapitre 2.

Top chrono...

Le matériel

Pour jouer au bridge, il vous faut :

- ✔ Une table carrée d'environ 80 cm de côté avec un tapis de carte.
- ✔ Quatre chaises droites, pas de fauteuils, on s'endort !
- ✔ Un jeu de 52 cartes

Les joueurs

Quatre joueurs. On joue par paires, deux contre deux. Chaque joueur est assis en face de son partenaire.

Le but du jeu

Les cinquante-deux cartes réparties entre les quatre joueurs procureront durant le jeu des cartes treize levées ou plus de quatre cartes chacun. Le but du jeu est de réaliser un certain nombre de levées (au moins sept sur treize) annoncé à l'avance. Par exemple, si un camp parie qu'il va faire huit levées sur treize, il gagnera son contrat s'il en gagne au moins huit.

Les adversaires vont bien sûr s'évertuer à empêcher la réalisation du contrat.

Donner les cartes

Un donneur est tiré au sort et il distribue toutes les cartes une par une dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit donc treize cartes qu'il range face cachée par ordre et par couleur (♣, ♦, ♥, ♠).

Au bridge, le rang des cartes est toujours le même (et dans l'ordre décroissant) :

As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.



Une levée est formée de quatre cartes jouées successivement face visible sur la table par chacun des quatre joueurs. Chaque joueur joue à son tour dans le sens horaire.

Règle de la levée en cours

Au bridge, la carte jouée en premier détermine la couleur de la levée en cours. La seule obligation des joueurs suivants est de fournir à la couleur demandée. On n'est pas obligé de monter (de couvrir avec une carte supérieure). La carte jouée la plus forte remporte la levée : un As remporte toujours la levée, un Deux, jamais et une Dame gagne la levée si ni l'As ni le Roi ne sont là !

Si on ne peut fournir à la couleur, on jette une carte d'une autre couleur qui perd alors son rang et toute valeur.

Évaluer les mains

Puisqu'il faut faire un pari sur de futures levées, il va bien falloir juger la force de votre main. Pour ce faire, on considère que les petites cartes sont équivalentes et on leur attribue une valeur « nulle » (normal !). Les grosses cartes sont créditées de :

- ✓ 4 points pour chaque As.
- ✓ 3 points pour chaque Roi.
- ✓ 2 points pour chaque Dame.
- ✓ 1 point pour chaque Valet.



On obtient 10 points par couleur et 40 points pour tout le jeu. Facile !

Vous vous êtes assis, vous avez distribué les cartes, chaque joueur a classé ses cartes et compté ses points. C'est bon ? Alors on continue.

Deux parties

Chaque donne de bridge se joue en deux temps :

1^{er} temps : appelé « **les enchères** » : chaque joueur donne oralement son nombre de points à son partenaire. Le camp qui a le plus de points doit réaliser huit levées ou plus.

Exemple : si un camp a $14 + 9 = 23$ points, ses opposants ont le reste $40 - 23 = 17$.

Si les points sont répartis 20/20, on redonne. Le joueur qui a le plus de points obtient le contrat avec son partenaire.

2^e temps : appelé « **le jeu de la carte** » : une fois le contrat attribué à une des paires, on va jouer les treize levées et voir qui gagne la donne.



Un peu de vocabulaire :

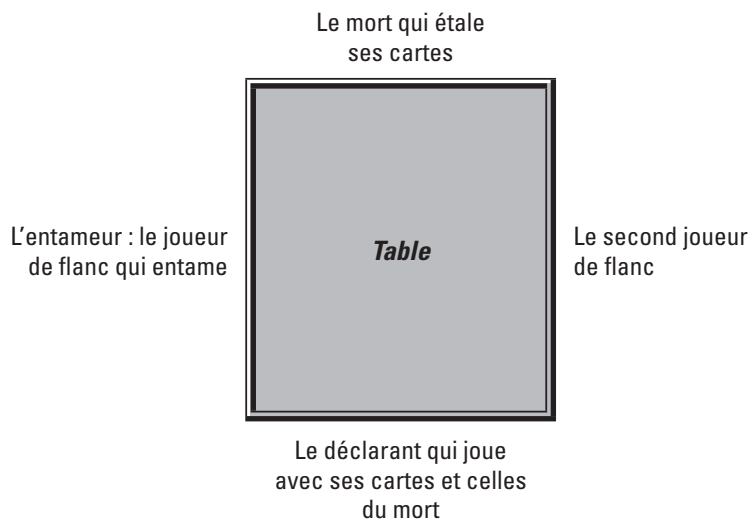
Le déclarant : c'est le joueur qui a le plus de points de la paire contractante.

Les joueurs de flanc : les deux autres joueurs qui défendent contre le contrat du déclarant.

Le mort : une des spécificités du bridge : le mort est le partenaire du déclarant. Après le début du coup, il va étaler ses cartes, face visible sur la table, et le déclarant jouera ses cartes ainsi que les siennes (soit vingt-six cartes). Le mort peut alors préparer le café !

L'entame : la première carte attaquée pour la première levée par le joueur de flanc assis à la gauche du déclarant.

Un petit dessin peut-être...



Fournir à la couleur : seule obligation du joueur de bridge, fournir à la couleur demandée par la première carte de la levée.

Défausse : si on ne peut fournir à la couleur, on se débarrasse de n'importe quelle autre carte qui ne joue plus aucun rôle dans la levée, on défausse.

Prise de la levée : le joueur qui remporte la levée attaque pour la levée suivante.

Routine n° 1

Après l'entame, le mort étale ses treize cartes face visible, le déclarant joue une carte du mort suivie d'une carte du second joueur de flanc et enfin d'une carte du déclarant. Le déclarant joue avec deux jeux (il voit les cartes du mort et les siennes), chaque joueur de flanc voit ses cartes et celles du mort, et joue ses propres cartes. Le joueur qui a gagné la levée rejoue en premier, la carte qu'il veut, pour la levée suivante. On joue toujours dans le sens horaire. Le jeu se poursuit, levée après levée, le déclarant jouant toujours les cartes du mort et les siennes.

Fin du coup et résultat

Les 20 minutes s'achèvent à la treizième levée. C'est l'heure des comptes. Si le déclarant a réalisé au moins huit levées, son camp a gagné la donne. Sinon, les joueurs de flanc l'ont fait chuter, ils sont gagnants. Déroutant ? Recommencez quelques donnes pour vous habituer aux routines du jeu, puis allez boire un coup pour fêter ça : vous êtes bridgeur !

Encore 20 minutes ou peut-être un peu plus !

La table de décision

Il vous a sans doute paru injuste que le camp le plus fort tente toujours le même contrat de huit levées.

S'il a 21 points, le contrat est quasiment perdu d'avance, et avec 30 points il sera toujours gagné. Pour donner plus d'intérêt au jeu, il y a en fait plusieurs contrats à réaliser en fonction du nombre de points du camp le plus fort. Ainsi les chances sont plus équitables entre les deux camps. Un tableau appelé « Table de décision » détermine ces contrats en fonction des points du camp le plus fort :

TABLE DE DÉCISION			
Contrats	Nombre de levées à faire	Points du camp du déclarant	Points des défenseurs
<i>1^{er} contrat</i>	7	21-22	18-19
<i>2^e contrat</i>	8	23-24	16-17
<i>3^e contrat</i>	9	25-26	14-15
<i>4^e contrat</i>	10	27-29	11-13
<i>5^e contrat</i>	11	30-32	8-10
<i>6^e contrat</i>	12	33-36	4-7
<i>7^e contrat</i>	13	37-40	0-3

Routine n° 2

Reprenez vos cartes, suivez le même processus, mais au moment de déterminer le contrat, consultez la table de décision. Par exemple, si le camp du donneur totalise $15 + 13 = 28$ points, le contrat à réaliser sera de... dix levées (4^e contrat). Jouez !

La révolution : l'atout

Vous jouez maintenant un bridge minimal.

Nous allons introduire une richesse supplémentaire dans le jeu :

L'atout

Qu'est-ce donc que cet atout ?

L'atout est un privilège que le camp le plus fort donne à son camp en choisissant sa couleur la plus forte ♠, ♥, ♦, ou ♣ suivant le cas.

La couleur ainsi choisie dominera les autres de la manière suivante :

Si les adversaires tentent de défiler une couleur maîtresse, au lieu de défausser, le joueur pourra jouer une carte d'atout et remportera la levée en cours.

L'action de cette carte d'atout sera de *couper* la levée adverse.

Ainsi on réalisera une levée avec une toute petite carte, au détriment des grosses cartes adverses.



On ne pourra couper que si l'on ne peut pas fournir à la couleur.



Fournir : action de jouer une carte de la couleur demandée par l'attaque de la levée.

Couper : action de jouer un atout dans une levée d'une autre couleur.

Défausser : jeter n'importe quelle carte si on ne peut fournir. La carte défaussée perd toute valeur.

Surcouper : action de couper avec un atout supérieur à la coupe d'un autre joueur.

Sous-couper : action de couper avec un atout inférieur à la coupe d'un autre joueur.

Exemple :

Cartes jouées par :	Nord	Est	Sud	Ouest
	♥D	♥R	♥As	♠2

- Si le jeu est sans atout : Ouest remporte la levée avec la plus forte carte de la couleur demandée : ♥.
- Si le jeu est à l'atout ♠ : Est coupe du 2 de ♥ et remporte la levée.

Voyons maintenant les règles d'utilisation de l'atout :

1. **L'atout doit être clairement nommé par un joueur.**
2. **La règle de base du bridge est maintenue, à savoir : l'obligation de *fournir* à la couleur.**
3. **Si un joueur n'a plus de cartes de la couleur demandée dans la levée, il peut alors choisir de *couper* ou de *défausser*.**
4. **Si la couleur de l'atout est jouée, les joueurs doivent *fournir* leurs atouts ou *défausser*.**
5. **Dans une levée, on pourra *couper* et même *surcouper* un adversaire pour lui rafler la levée.**

La *sous-coupe* est permise mais de peu d'intérêt !

Exemple 1

Cartes jouées par :	Nord	Est	Sud	Ouest
	♥D	♥A	♥3	♠8

Nord attaque de la Dame de ♥, Est prend de l'As, Sud (sans ♥) coupe du 3 de ♠, Ouest (aussi sans ♥) surcoupe du 8 de ♠ et gagne la levée.

Exemple 2

Cartes jouées par :	Nord	Est	Sud	Ouest
	♥D	♥A	♥9	♣7



Ouest n'a aucune obligation de couper : comme son partenaire est maître avec l'As de ♥, il choisit de défausser une petite carte à ♣.

Jouer à l'atout procure un avantage certain : celui d'arrêter le défilement d'une longueur des adversaires. En *coupant*, vous arrêtez l'hémorragie.

Jouer à l'atout ou sans-atout ?

À partir de cette page, le bridge vous offre un choix plus vaste de possibilités de contrat. Vous pourrez bien sûr continuer à jouer comme précédemment sans-atout (sans-atout, SA en abrégé), ou bien vous choisirez un atout pour jouer un contrat à l'atout ♠, ♥, ♦, ♣.

Dans notre bridge minimal, nous allons intégrer l'atout :

Le camp le plus fort en points jouera à l'atout s'il possède *entre les deux* joueurs :

✓ 8 cartes à ♥ ou à ♠.

✓ 9 cartes à ♣ ou à ♦.

Dans le cas contraire, il jouera à sans-atout comme au début du chapitre.

Routine n° 3

Reprenez vos cartes, donnez :

- ✓ Chaque joueur range ses cartes, compte ses points et annonce à son partenaire ses points.
- ✓ Ensuite le camp le plus fort cherche un atout : chaque joueur annonce son nombre de cartes dans chaque couleur.
- ✓ On commence par les ♠, puis dans l'ordre les ♥, les ♦ et les ♣.
- ✓ Si un atout est trouvé, on jouera à l'atout, sinon à SA (sans-atout).
- ✓ Après l'entame, le mort étale son jeu et pose ses atouts à sa droite.

Les 20 minutes sont écoulées ? Jouez quelques donnes pour vous familiariser avec le jeu à l'atout.

Le bridge minimal

Vous êtes maintenant des micro-bridgeurs aguerris. Nous allons passer à la dernière étape du bridge minimal. N'oubliez pas que vous pouvez à tout moment arrêter la lecture de ce chapitre pour aller au chapitre 2 pour une approche moins rapide et plus tranquille. Dans cette dernière section, je vous présente les points de distribution, le bridge compétitif, et la routine complète d'une donne.

Les nouveaux points sont arrivés : les points D

Après avoir joué quelques donnes à l'atout, vous allez vous rendre compte que vous faites assez souvent des levées en plus de celles prévues par la table de décision. Ceci est dû au pouvoir de coupe de l'atout : l'atout vous protège des longues adverses et vous permet de faire des levées avec de toutes petites cartes d'atout.

Il devient donc logique de réévaluer les mains lorsqu'un atout est trouvé. Je vous rappelle qu'un atout est choisi à partir de huit cartes à ♥ ou à ♠, et de neuf cartes à ♣ ou à ♦. La raison est simple : c'est une question de marque (voir le chapitre 17 si vous voulez savoir tout de suite pourquoi !).



Dans un contrat à l'atout, on appelle *valeur de coupe* les couleurs courtes des mains, c'est-à-dire les couleurs où l'on a seulement deux, une, ou aucune carte. Voici leurs noms :

- ✓ **Doubleton** : deux cartes dans une couleur.
- ✓ **Singleton** : une carte dans une couleur.
- ✓ **Chicane** : aucune carte dans une couleur (autre que l'atout bien sûr).

Si vous avez une chicane, vous pourrez couper à la première levée l'As de votre adversaire avec un deux d'atout ! C'est un énorme avantage.

Évidemment, plus vous avez d'atouts, mieux c'est. Le minimum est huit cartes, mais si vous en avez 9 ou 10, c'est mieux.

La réévaluation se fait de la manière suivante :

- ✓ +1 point pour chaque doubleton de chaque main.
- ✓ +2 points pour chaque singleton de chaque main.
- ✓ +3 points pour chaque chicane de chaque main.
- ✓ +2 points si vous avez un 9^e atout dans votre camp.
- ✓ +1 point pour le 10^e atout de votre camp.



Ces nouveaux points sont appelés *points de distribution*, points D. Les points des As, Rois, Dames et Valets sont appelés *points d'honneurs*.

Résumons le compte des points au bridge :

POINTS D'HONNEURS points H		POINTS DE DISTRIBUTION points D	
As	4 H	Doubleton	1 D
Roi	3 H	Singleton	2 D
Dame	2 H	Chicane	3 D
Valet	1 H	9 ^e atout	2 D
10 points H par couleur 40 points H dans tout le jeu		10 ^e atout	1 D

Routine n° 4

Dorénavant, avant de consulter la table de décision pour trouver le contrat, vous ajouterez les points D à vos points H si vous jouez à l'atout. Si vous jouez à sans-atout, ne prenez en compte que les points H.

Encore quelques donnes d'entraînement pour vous familiariser avec la table, l'atout, les points H et les points D. On avance...

Le bridge compétitif

Heureux mini-bridgeurs, voici la dernière étape du bridge minimal. Ce n'est pas la plus facile, mais après, vous serez lâchés dans le grand bain. Ouf...

La contestation

Si les mains n'ont pas de couleurs très longues ni de couleurs très courtes (elles sont dites *régulières*), la donne se joue très souvent à sans-atout, car aucun atout correct n'est trouvé. Dans ce cas, force reste aux points d'honneurs. Le camp le plus fort en points d'honneurs joue le contrat. Il n'y a dans le jeu que 40 points !

En revanche, si certaines mains sont irrégulières, avec par exemple un singleton dans chaque main et un atout neuvième dans chaque ligne (disons les Piques pour vous et les Cœurs pour les adversaires), alors il y a plus de 40 points dans le jeu !

Aux 40 points d'honneurs s'ajoutent $2 \times 4 = 8$ points D pour les quatre singletons et $2 \times 2 = 4$ points D pour les atouts neuvièmes. Soit un total de 52 points HD.

Mais la situation peut être encore plus compliquée : supposons qu'un camp ait 22 points d'honneurs sans point D avec deux mains régulières, et l'autre camp 18 points d'honneurs mais avec deux mains irrégulières et 6 points D supplémentaires (par exemple 2 singletons et un atout neuvième à ♠). Dans ce cas, nous avons un conflit de pouvoir :

le camp n° 1 a 22 points H

le camp n° 2 a 24 points HD

Qui doit jouer le contrat ?

Le bridge répond à cette question. Il est en effet possible de contester le contrat aux adversaires si le total de vos points HD est supérieur au total des points H ou HD des opposants.

La spirale des contrats

Les contrats possibles du bridge sont : 7, 8, 9, 10, 11, 12, ou 13 levées à ♣, ♦, ♥, ♠, et SA. Soit 35 contrats différents. Bien compté !

Le bridge classe les contrats dans un ordre hiérarchique suivant le nombre de levées à réaliser et les différentes couleurs qui sont ordonnées de la plus basse ♣, puis ♦, puis ♥, puis ♠, et enfin sans-atout, la plus forte.

Le plus bas contrat est donc de sept levées à l'atout ♣, noté 1♣. Ensuite on s'élève sur une spirale de contrats à la couleur et à sans-atout de plus en plus haut :

1♣ → 1♦ → 1♥ → 1♠ → 1SA → 2♣ → 2♦ → 2♥ → 2♠ → 2SA... 7♥ → 7♠ → 7SA.

Le contrat le plus fort est 7SA. Chaque contrat est noté par son rang et sa couleur : 4♠ veut dire quatrième contrat (soit dix levées) à l'atout ♠.

Si un camp se positionne pour un contrat dans la table de décision, on ne pourra contester que pour un contrat **supérieur**. Si le nombre de points est insuffisant, on abandonne et les adversaires ont remporté le contrat final.

20

Première partie : Le Bridge Minimal et le jeu de la carte à sans-atout _____

Voici le tableau complet des contrats et les points HD correspondants
(les contrats montent de gauche à droite et de bas en haut) :

TABLEAU DES CONTRATS						
7♣ 37-40	7♦ 37-40	7♥ 37-40	7♠ 37-40	7SA 37-40	Contrats dits au « palier de 7 »	↑ ↑
6♣ 33-36	6♦ 33-36	6♥ 33-36	6♠ 33-36	6SA 33-36	Contrats dits au « palier de 6 »	↑ ↑
5♣ 30-32	5♦ 30-32	5♥ 30-32	5♠ 30-32	5SA 30-32	Contrats dits au « palier de 5 »	↑ ↑
4♣ 27-29	4♦ 27-29	4♥ 27-29	4♠ 27-29	4SA 27-29	Contrats dits au « palier de 4 »	↑ ↑
3♣ 25-26	3♦ 25-26	3♥ 25-26	3♠ 25-26	3SA 25-26	Contrats dits au « palier de 3 »	↑ ↑
2♣ 23-24	2♦ 23-24	2♥ 23-24	2♠ 23-24	2SA 23-24	Contrats dits au « palier de 2 »	↑ ↑
1♣ 21-22	1♦ 21-22	1♥ 21-22	1♠ 21-22	1SA 21-22	Contrats dits au « palier de 1 »	↑ ↑
→	→	→	→	→		

Dans notre exemple, le camp n° 1 consulte le tableau pour jouer à sans-atout : avec 22 points, il peut demander le contrat de 1SA. Le camp n° 2 conteste et veut jouer à l’atout ♠ : avec 24 points, il peut demander 2♠. 2♠ est un contrat supérieur à 1SA. Ce sera donc le contrat final.

Routine n° 5

Reprenez vos cartes une fois de plus, donnez-les une par une dans le sens des aiguilles d’une montre, classez vos cartes par ordre et par couleur, comptez vos points d’honneurs, recherchez un atout avec votre partenaire (la parole est d’or, au moins huit cartes à ♥ ou à ♠, neuf cartes à ♣ ou à ♦). Si vous trouvez un atout correct, comptez vos points HD, sinon comptez vos points H. Consultez le tableau des contrats pour trouver le contrat possible pour votre camp. Le plus haut contrat gagne les enchères. Vous êtes maintenant des « bridgeurs minimum ». Jouez !

Une donne complète

Dominique, le donneur, a distribué les mains suivantes à nos quatre amis débutants :

Sophie



Patrice



Élodie



Dominique



1. Les quatre joueurs classent leurs cartes et comptent leurs points d'honneurs

✓ Dominique a 12H et Sophie 5H → total 17H

✓ Patrice a 12H et Élodie 11H → total 23H

Il y a bien 40 points H dans le jeu !

2. Chaque joueur annonce ses points à son partenaire. La répartition des points d'honneurs entre les deux camps est 23/17.

3. Chaque camp essaye de trouver un atout pour ajouter à son total d'éventuels points D :

- ✓ Patrice et Élodie n'ont ni ♠ ni ♥, et leurs couleurs ♣ et ♦ n'ont que huit cartes entre les deux joueurs. Ils ne peuvent donc prétendre jouer à l'atout. Ils ont 23 points H.
- ✓ Dominique et Sophie ont à eux deux neuf cartes à ♠. C'est un excellent atout, ils peuvent donc ajouter leurs points D :
- ✓ Pour Dominique : 3 points D pour la chicane ♣.
- ✓ Pour Sophie : 2 points D pour le singleton ♥, 1 point pour le doubleton ♦, et encore 2 points D pour le 9^e atout.

Le total de leur camp à l'atout ♠ est de : $17H + 8D = 25HD$

4. Chaque camp consulte le tableau des contrats :

- ✓ Patrice et Élodie peuvent demander le contrat de... 2SA (huit levées à SA).
- ✓ Dominique et Sophie avec 25 points peuvent demander... 3♠.
- ✓ 3♠ est un contrat supérieur à 2SA, ce sera donc le contrat final joué par Dominique (qui a le plus de points H de la paire Dominique/Sophie).
- ✓ Patrice entame et Sophie, le mort, étale son jeu en mettant ses atouts Piques à sa droite.

Remarquez que dans notre exemple le contrat final est joué par la paire minoritaire en points H. En fait, c'est l'atout (Pique) qui a fait la différence.

Quelques derniers conseils pour la route !

Quand vous relevez vos cartes :

- ✓ Cachez-les ! Même dans une partie amicale, il est difficile d'ignorer une carte que l'on a vue chez un partenaire ou un adversaire.
- ✓ Autre détail : si vous laissez votre main visible, vous en garderez l'habitude et les mauvaises habitudes sont difficiles à perdre. Obligez-vous à prendre la bonne habitude, et attitude, de ne pas révéler votre jeu.
- ✓ En revanche, en tenant votre jeu droit, vous devez voir toutes vos cartes distinctement : alternez les couleurs rouges et les couleurs noires.

Les adversaires vous prendront pour un expert et vous respecteront !

Toutes les cartes sont distribuées : les cartes que vous ne voyez pas au mort ou dans votre main sont nécessairement dans l'un des deux jeux cachés.

Le jeu de la carte consiste à deviner lequel ! Pensez dès à présent aux cartes que vous ne voyez pas !

Dès à présent, raisonnez en bridgeur !

Épilogue

Vous êtes parvenu, non sans mal, au bridge minimal. Si vous vous êtes arrêté en cours de chapitre, aucune importance : repartez tranquillement au chapitre 2 et éventuellement revenez à notre bridge minimal plus tard. Un raccourci est un raccourci, mais on n'est jamais forcé de le prendre !

Avec le bridge minimal, vous pouvez vous entraîner et vous familiariser avec les grandes lignes du bridge. Mais le bridge minimal n'est pas du bridge. Pour apprendre le bridge, il va falloir attaquer les quelques centaines de pages suivantes avec application. J'espère que vous y trouverez du plaisir et votre bonheur.

En tout cas, bonne lecture au coin du feu.

