

Leçon 1

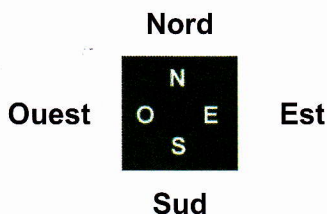
1. La présentation du jeu
2. La première donne
3. La deuxième donne
4. La troisième donne
5. Correspondance Nombre de levées/ Contrat
6. L'évaluation des jeux et la Table de Décision
7. La détermination du contrat
8. Le déroulement du jeu
9. La quatrième donne

1. LA PRESENTATION DU JEU

De quoi a-t-on besoin pour jouer ?

- ▶ une table
- ▶ quatre chaises
- ▶ et un jeu de 52 cartes

Une partie de bridge réunit donc quatre joueurs désignés par les points cardinaux comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



Nord et Sud, assis face à face sont « partenaires ». Il en est de même d'Est et Ouest. On parlera du camp Nord-Sud et du camp Est-Ouest qui seront opposés. Deux partenaires d'un même camp forment une paire. Ils devront mettre leurs ressources en commun et partager la même stratégie pour remporter un combat souvent acharné mais où le fair-play devrait toujours être présent.

La première opération consiste à distribuer les cartes aux quatre joueurs, une par une et dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'en charge (en fait, chaque joueur à tour de rôle) est appelé le **donneur**.

A la fin de la distribution, chaque joueur a reçu treize cartes qui constituent son **jeu** ou sa **main**. Il n'a pas le droit de le montrer à son partenaire et, dans son intérêt, doit éviter de le faire voir à ses adversaires.

Les quatre jeux ainsi distribués constituent une **donne** qui va permettre à chacun des camps en présence de montrer son talent.

2. LA PREMIÈRE DONNE

Au cours de cette première leçon, les jeux vont être distribués et vous allez suivre, sur ces quatre donnes, les notions développées dans chaque chapitre.

Rappelons le nom des quatre couleurs :

PIQUE ♠ , CŒUR ♥ , CARREAU ♦ , TREFLE ♣

Il est d'usage de parler de couleurs « **majeures** » pour les Piques et Cœurs et de couleurs « **mineures** » pour les Carreaux et Trèfles.

Chacun, les treize cartes en main, va commencer par les ranger, couleur par couleur. À l'intérieur de chaque couleur, il peut aussi les classer par ordre décroissant. L'ordre des cartes est l'ordre "naturel", celui de la "bataille".

L'As est ainsi la carte la plus forte, puis le Roi, la Dame, le Valet, le 10 et ainsi de suite jusqu'au 2.

- ▶ Les figures (As, Roi, Dame, Valet) et le 10 sont les **honneurs**.
- ▶ Les autres cartes (du 9 au 2) sont les **petites cartes**.

LE BUT DU JEU

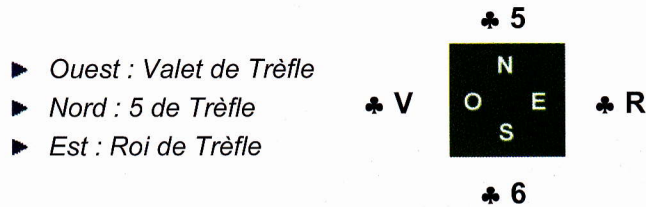
Le but du jeu pour chaque paire et pour chacun des deux camps est, comme nous le verrons, de réaliser le maximum de **levées** encore appelées **plis**.

Qu'est-ce qu'une levée ?

Un joueur, par exemple Sud, pose sur la table, une carte de son choix, supposons le 6 de Trèfle. On dit qu'il la "joue". La suite obéit à la règle fondamentale et pour ainsi dire unique du jeu de la carte au bridge :

Les autres joueurs doivent, chacun à leur tour, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, poser un Trèfle sur la table. C'est la seule obligation au bridge : fournir, si l'on peut, la couleur demandée.

Ainsi :



Celui qui a posé le Trèfle le plus fort remporte la levée (ici, c'est Est).

Si à son tour de jouer, l'un des joueurs n'a pas de Trèfle, il choisit la carte qu'il veut en toute liberté. On dit qu'il **défausse**. Il ne peut alors remporter la levée, quelle que soit la hauteur de la carte qu'il a choisie.

Celui qui a remporté la levée rejoue pour la levée suivante, imposant à nouveau une couleur aux autres, et la donne se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait épuisé toutes ses cartes. Treize levées auront alors été réalisées par l'ensemble des quatre joueurs.

Une remarque très importante : Au bridge, seul compte le nombre de levées réalisées et non le contenu de chaque levée.

Comparons ces deux levées :



La première comporte les quatre plus fortes cartes du jeu : l'As, le Roi, la Dame et le Valet.

La seconde, les quatre plus petites : le 5, le 4, le 3 et le 2.

Ouest remporte la première avec l'As, Sud la seconde avec le 5, mais elles auront l'une et l'autre la même valeur dans le décompte final.

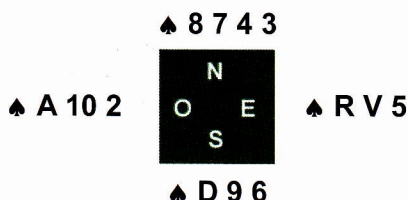
3. LA DEUXIÈME DONNE

Nous avons vu que les deux partenaires de l'un quelconque des camps devaient mettre en commun leurs ressources pour réaliser le maximum de levées à l'occasion de cette donne.

Examinons trois exemples :

Exemple I

La couleur Pique, la seule que nous considérons, est ainsi répartie entre les quatre joueurs.



Nord joue le premier et commence par le 3.

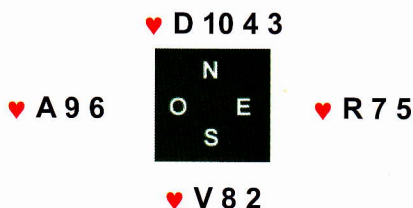
Premier cas : Est fournit le Valet et Sud met le 6. Ouest, en dernier, doit considérer que c'est son partenaire qui est « **maître** ». Il peut donc fournir le 2, car il est assuré que son camp va réaliser la levée. En revanche si, sur le Valet, Sud couvre de la Dame, Ouest doit prendre de l'As pour faire la levée.

Deuxième cas : Est fournit le 5 et Sud le 9. Cette fois, Ouest dispose de deux cartes pour prendre la levée : le 10 et l'As. Mieux vaut pour lui prendre du 10 ; il conserve ainsi l'As qui fera une levée quoiqu'il arrive dans la suite du coup. C'est le principe de **la prise à l'économie en dernière position**.

Dans cet exemple, si Est-Ouest jouent au mieux de leurs intérêts, ils pourront toujours réaliser trois plis dans la couleur.

Exemple II

Examinons maintenant la couleur Cœur ainsi distribuée :

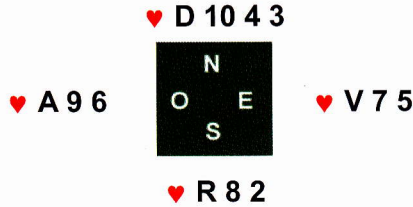


Nord, toujours « **en main** » (c'est-à-dire que c'est à son tour de jouer), commence par le 3 de Cœur et Est fournit le 5. Intéressons-nous à l'attitude de Sud :

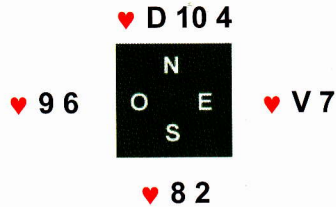
- ▶ S'il joue le 8 ou le 2, il permet à Ouest de prendre la levée avec le 9 ou le 6. Le camp Est-Ouest possède encore l'As et le Roi de Cœur et fera donc trois levées dans la couleur.
- ▶ Si Sud joue le Valet (**sa plus forte carte en troisième position**), il oblige Ouest à utiliser son As. Est ne fera plus que le Roi et le camp Nord-Sud a gagné une levée dans l'opération.

Exemple III

Invertissons maintenant le Roi et le Valet entre les jeux d'Est et de Sud :



Nord attaque encore du 3 de Cœur. Si Est fournit le 5, Sud est contraint soit de laisser Ouest réaliser tout de suite la levée du 9 s'il fournit une petite carte, soit de « sacrifier » son Roi. Dans ce cas, Ouest prend de l'As, la situation étant devenue :



Il est dorénavant impossible d'empêcher Est de réaliser une levée avec son Valet, qui est situé derrière la Dame de Nord.

Imaginons maintenant qu'au premier tour de la couleur, Est, sur le départ du 3, ait jugé bon de fournir immédiatement son Valet. Sud aurait couvert du Roi et Ouest aurait pris de l'As. Cette fois, Nord se serait retrouvé avec deux cartes maîtresses, la Dame et le 10. Le jeu du Valet aurait coûté une levée à Est. Ces trois exemples nous permettent de retenir **les trois attitudes fondamentales du jeu de la carte** :

Il est en général efficace de fournir :

- ▶ Une petite carte en deuxième position
- ▶ Une grosse carte en troisième
- ▶ La plus petite carte susceptible de prendre la levée ou, à défaut, sa plus petite carte en quatrième position.

4. LA TROISIÈME DONNE

LE CONTRAT

Avant de jouer leurs cartes, les protagonistes vont rendre leur tâche plus ardue en déclarant un **contrat**, c'est-à-dire en s'engageant à réaliser un certain nombre de levées. Plus le nombre de levées demandées sera grand, plus le nombre de points obtenus sera important. Nous étudierons plus tard cet aspect fondamental du jeu, **la marque**.

Le contrat le plus bas qui puisse être proposé est un contrat de 7 levées : il serait en effet illogique de s'engager à réaliser un nombre de levées inférieur à celui des adversaires.

Treize levées étant disponibles pour l'ensemble des deux camps, il faut au moins en réaliser 7. Le deuxième contrat est de 8 levées, le troisième de 9 levées, et ainsi de suite jusqu'à 13.

Plutôt que de déclarer un contrat en spécifiant le nombre de levées (7, 8 ou 10 levées...), on a pris l'habitude de nommer le palier du contrat demandé. Puisque, dans un premier temps, on ne distingue aucune couleur des autres, au contraire de ce que l'on fera quand on pourra disposer d'un atout, on dit que l'on joue **Sans-atout**. Un contrat s'exprime donc par un palier (de 1 à 7) correspondant au nombre de levées qu'on s'engage à réaliser (de 7 à 13), auquel on accole le mot "**Sans-atout**", pour exprimer qu'il n'y a pas d'atout.

5. CORRESPONDANCE NOMBRE DE LEVEES – CONTRAT

NOMBRE DE LEVEES A REALISER	CONTRAT DEMANDE
7 levées	1 Sans-atout (1SA)
8 levées	2 Sans-atout (2SA)
9 levées	3 Sans-atout (3SA)
10 levées	4 Sans-atout (4SA)
11 levées	5 Sans-atout (5SA)
12 levées	6 Sans-atout (6SA)
13 levées	7 Sans-atout (7SA)

6. L'EVALUATION DES JEUX ET LA TABLE DE DECISION

Dès qu'il aura rangé ses cartes par couleur, chaque joueur doit évaluer la force de son jeu. Un camp aura, en effet, d'autant plus de chances de réaliser des levées que ses cartes seront de rang élevé. Rappelons que l'As est la carte la plus forte, suivi du Roi, de la Dame, du Valet, du 10, du 9, etc...

Il a été attribué aux cartes les plus fortes une valeur, exprimée en points, qui permet uniquement de juger du potentiel de son jeu : la valeur accordée à l'As est 4, au Roi 3, à la Dame 2 et au Valet 1.

As = 4 ; Roi = 3 ; Dame = 2 ; Valet = 1

On parle là de points d'honneurs ou de « **points H** », ou encore de « **H** »

Remarque :

Chaque couleur comporte un As, un Roi, une Dame et un Valet, donc $4+3+2+1 = 10$ points. Il y a quatre couleurs dans le jeu, soit **40 points**.

Cette façon d'évaluer la force de son jeu, qui date de 1930 environ, est d'une grande simplicité. Plus un camp possède de grosses cartes (donc de points), plus il aura de chance de remporter des levées.

À l'usage, on s'est même aperçu qu'il existait une correspondance stable entre le nombre de points détenus par un camp et le nombre de levées qu'il était capable de réaliser. Cette correspondance a été notée dans une table, **la Table de décision** ; elle permet aux joueurs de connaître les fourchettes de points statistiquement nécessaires à la réalisation de tel ou tel contrat.

TABLE DE DECISION		
Nombre de points	Contrat	Nombre de levées
20 - 21 - 22	1SA	7
23 - 24	2SA	8
25 - 26	3SA	9
27 - 28 - 29	4SA	10
30 - 31 - 32	5SA	11
33 - 34 - 35 - 36	6SA	12
37 - 38 - 39 - 40	7SA	13

Cette table n'a qu'une valeur statistique. Ainsi avec 25 points dans son camp, il est normal de demander 3SA, car on réalisera en moyenne neuf levées, mais parfois huit, parfois dix !!!

7. LA DETERMINATION DU CONTRAT

Le processus conduisant à la détermination du contrat constitue « **les enchères** ». Les deux camps vont pouvoir lutter pour l'attribution de ce contrat selon une procédure dont la découverte est l'un des objets de cet ouvrage. Cette procédure n'est pas universelle mais le « **Standard Français** » est un des systèmes les plus pratiqués au monde. Voici, comme préliminaires, quelques règles de base.

- 1) Le premier joueur à pouvoir s'exprimer est le donneur. S'il estime que son jeu ne correspond pas aux normes du système qu'il pratique avec son partenaire, il dit : « PASSE ».
- 2) Qu'il dise « passe » ou qu'il s'exprime par une enchère, le joueur placé à sa gauche pourra à son tour s'exprimer....
- 3) Chaque joueur ne voit que son jeu pendant les enchères. A la fin des enchères, chacun aura eu la possibilité de s'exprimer.
- 4) Le total des points d'honneur détenus par l'ensemble des quatre joueurs étant de 40 l'expérience et les statistiques ont montré qu'un jeu comportant **12** points (et plus) était significativement supérieur à la moyenne et méritait que son détenteur s'exprime par une enchère autre que « PASSE ». On parle alors « **d'ouverture** » et son auteur devient « **ouvreur** ».

Avant même de connaître les rudiments des enchères regardons, à l'aide de l'exemple suivant :

- ▶ l'objectif à atteindre
- ▶ les moyens à mettre en œuvre pour y parvenir

♠ V 10 9 8	♠ 5 3	♠ 7 6 4
♥ D 7 3	♥ A 9 8 6	♥ V 10 5 2
♦ 9 3	♦ R D V 2	♦ 10 8 7 5
♣ A D 9 2	♣ 8 6 4	♣ R V
	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> N E </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> O S </div>	
	♠ A R D 2	
	♥ R 4	
	♦ A 6 4	
	♣ 10 7 5 3	

Le jeu de Sud comporte 16 points d'honneur, les jeux des trois autres joueurs sont limités à 10 H. Seul Sud possède la force requise pour « OUVRIR » les enchères. Comment ? Vous le saurez très vite, mais le camp Nord-Sud possède un total de 26 H et la table de décision nous indique que ce camp doit demander le contrat de 3SA !!

Remarque importante : le « double contrat »

Le camp qui détermine son propre contrat détermine du même coup le contrat de la défense, qui correspond au nombre de levées nécessaires pour faire chuter le contrat du déclarant. Ce contrat est égal au **complément à 13 du contrat du déclarant, augmenté d'une unité**. Par exemple, sur cette première donne, le contrat du camp Nord-Sud est de 9 levées, ce qui en laisse 4 à la défense. Le contrat de la défense est donc de 5 levées (4 + 1...).

C'est à Ouest d'**entamer**, c'est-à-dire de jouer la première carte. Il a quatre Piques tous équivalents et choisit d'entamer l'un d'entre eux.

Une fois le Pique d'Ouest visible de tous, Nord étale ses treize cartes sur la table, rangées par couleur. On dit qu'il est « **le mort** ».

8. LE DEROULEMENT DU JEU

La levée commence lorsqu'un joueur pose sur la table, face visible, une carte qu'il choisit dans son jeu. Pour la première levée, "**l'entameur**" (celui qui joue la première carte de la première levée) est le joueur situé à gauche du joueur qui joue le contrat et qui est appelé le "**déclarant**".

A partir de la deuxième levée, c'est le joueur qui a remporté la levée précédente qui choisit une carte pour la levée suivante.

Après l'entame, le partenaire du déclarant étale son jeu sur la table et n'a plus aucun rôle actif : il devient le "**mort**". C'est le déclarant qui indiquera, le moment venu, les cartes à jouer du mort. Le déclarant a la responsabilité de deux jeux : le sien et celui du mort.

Les autres joueurs jouent l'un après l'autre, à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, avec comme seule obligation de jouer, s'ils le peuvent, une carte de la même couleur. On dit qu'ils « **fournissent** ».

Il n'existe aucune autre obligation comme, par exemple, celle de prendre. Si un joueur ne dispose pas de carte de la couleur jouée, il fournit une carte de son choix, dans une autre couleur, toujours sans autre obligation que de jouer à son tour. On dit alors qu'il "**défausse**". Quelle que soit la hauteur de la carte défaussée, il ne peut remporter la levée.

A l'issue de la treizième levée, on compte les levées remportées par chacun des deux camps. Rappelons que seul le **nombre de levées** (et non leur contenu comme dans beaucoup d'autres jeux) réalisées par chaque camp intervient. Si le nombre de levées pour lequel s'est engagé le camp du déclarant est atteint ou dépassé, le contrat est rempli ce qui se traduira par une marque positive pour celui-ci. Dans le cas contraire (on dit que le contrat est "**chuté**"), la marque sera favorable au camp adverse, le camp de la défense.

Réussir le contrat d'1SA, c'est réaliser au moins sept levées ! En effet, le chiffre de référence est le chiffre 6. Le contrat d'1SA correspond donc à six levées plus une, celui de 2SA, à six levées plus deux.....(cf : table de décision chapitre 6).

9. LA QUATRIÈME DONNE

LES CARTES MAÎTRESSES DU DECLARANT

Le déclarant doit réaliser un certain nombre de levées, nombre correspondant au contrat qu'il a déclaré. Pour y parvenir, il va devoir organiser les forces dont il dispose. Sa première analyse va consister à repérer des cartes particulières qui lui apporteront des levées, les cartes maîtresses.

Définition

On dit qu'une carte du camp du déclarant est **maîtresse** lorsque le camp adverse ne possède pas de carte supérieure de la même couleur.

A 3
 ──▶
 5 2

Le camp du déclarant possède l'As : c'est une carte maîtresse, car le flanc ne peut posséder de carte supérieure.

7 6
 ──▶
 R 5 3

Le Roi n'est pas une carte maîtresse car l'un des deux adversaires possède une carte qui lui est supérieure : l'As

A 7 4
 ──▶
 D 6 2

L'As est une carte maîtresse mais la Dame ne l'est pas car le flanc possède le Roi.

R 8 3
 ──▶
 A V 2

L'As et le Roi sont deux cartes maîtresses : le flanc ne possède pas de carte supérieure. En revanche le Valet ne l'est pas, car la défense possède la Dame.

R 5 3



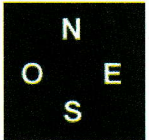
D 6 2

Le déclarant n'a aucune carte maîtresse car l'As des adversaires est supérieur au Roi et à la Dame.

La pratique à la table

Lorsque l'adversaire a entamé et que le mort s'étale, le déclarant doit recenser les cartes maîtresses de son camp couleur par couleur. La difficulté pratique consiste à mémoriser le compte qui aura été effectué dans chacune des couleurs.

Considérons par exemple la donne suivante :

	♠ A D 3	
	♥ R 10 5 3	
	♦ A 9 4	
	♣ V 8 6	
♠ V 8 7 5 4		♠ 10 9
♥ 9 8 2		♥ A 7 6
♦ D 10 3		♦ 8 7 2
♣ 10 7		♣ D 9 4 3 2
	♠ R 6 2	
	♥ D V 4	
	♦ R V 6 5	
	♣ A R 5	

Le déclarant ne doit pas compter successivement les cartes maîtresses de sa main puis celles du mort, mais considérer les couleurs une par une en posant le regard sur son jeu puis sur celui du mort.

► Ce qu'il ne faut pas faire :

Le déclarant compte deux cartes maîtresses à Trèfle dans son jeu (As et Roi) puis deux cartes maîtresses au mort, l'As de Pique et l'As de Carreau. Le résultat, faux, donnerait un total de quatre cartes maîtresses.

► Ce qu'il faut faire :

- *Le déclarant regarde d'abord les Piques de sa main puis porte son attention sur les Piques de la main opposée. Il repère ainsi trois cartes maîtresses : l'As, le Roi et la Dame.*
- *Il s'intéresse ensuite à la couleur suivante, les Cœurs, où l'un des adversaires possède l'As. Le déclarant n'a donc aucune carte maîtresse dans cette couleur.*
- *A Carreau, l'As et le Roi sont deux cartes maîtresses, le Valet n'en est pas une, car la Dame se trouve chez les adversaires.*
- *A Trèfle, le déclarant dispose de deux cartes maîtresses pour les mêmes raisons qu'à Carreau.*

On arrive ainsi au total de 7

LA MARQUE d'un contrat partiel :

La première levée demandée (au delà de six) rapporte 40 points, les levées suivantes 30. Un contrat réussi donne droit à une prime de 50 points.

Chaque levée de chute rapporte au camp de la défense 50 points.

B. Remettez toutes les actions suivantes dans le bon ordre

- Compter ses points
- Ouvrir
- Donner
- Classer ses cartes par couleur
- Entamer.

C. Évaluez ces mains (nombre de points)

1	2	3	4	5
♠ ARDV	♠ AV65	♠ 1084	♠ A853	♠ RDV5
♥ V65	♥ R1098	♥ V1098	♥ A8	♥ RDV8
♦ A86	♦ D4	♦ DV7	♦ A964	♦ RDV4
♣ RD3	♣ 986	♣ 875	♣ A97	♣ A

D. Dans les situations suivantes, quelle carte sera suffisante, en Sud, pour réaliser la levée ?

♥ 7 4 2

N
O
E
S

♥ 8 ♥ V

♥ AD65

8, 2, Valet ...

♥ 7 5

N
O
E
S

♥ 9 ♥ D

♥ AR4

9, 5, Dame ...

♥ 5 4 3

N
O
E
S

♥ 6 ♥ 8

♥ ADV9

6, 3, 8 ...

E. Le résultat dépend (V/F ?)

- du contenu des levées réalisées (As, Rois, Dames, Valets)
- du nombre de levées réalisées
- de chacun de ces deux critères

V	F

F. Exercice sur la table de décision

Complétez le tableau suivant qui comporte tous les contrats à SA à l'exception d'1SA

Pour demander le contrat de	Combien faut-il de points	Soit une « fourchette » de combien de points ?
2 SA	?	
3 SA	?	
4 SA	?	
5 SA	?	
6 SA	?	
7 SA	?	