

## La « mécanique » du Bridge

Si on vous apprend comment les pièces des Echecs se déplacent sur l'échiquier vous ne savez pas encore jouer aux Echecs. Mais pour apprendre à jouer aux Echecs vous devez commencer par apprendre comment se déplacent les pièces.

De même, si on vous apprend la « mécanique » du Bridge vous ne saurez pas encore jouer au Bridge. Mais pour apprendre à jouer au Bridge vous devez commencer par apprendre sa « mécanique ».

Cet article est destinée à ceux qui n'ont jamais pratiqué le jeu mais sont désireux d'avoir un bon aperçu de son but et de sa mécanique.

Ces règles sont simples et faciles à assimiler. Si malgré tout elles vous intriguent ou si une question vous vient à l'esprit n'hésitez pas à nous écrire à

[uma@bridge-uma.be](mailto:uma@bridge-uma.be)

### *Introduction*

Le but du jeu est de gagner le nombre de levées que l'on s'est, à l'avance, engagé à gagner. A cette fin, une partie de Bridge est divisée en 2 phases :

- Les enchères – où l'on s'engage à faire un certain nombre de levées
- Le jeu des cartes – où l'on essaie d'effectivement gagner ce nombre de levées

Si, pendant le jeu des cartes, on gagne plus de levées qu'annoncées il y généralement un manque à gagner (on ne marque pas autant de points qu'on pourrait). Si, au contraire, on gagne moins de levées qu'annoncées on subit une pénalité.

Cet article est organisé en 3 Sections :

- Le jeu des cartes
- Les enchères
- La marque

## *Le jeu des cartes au Bridge*

Le jeu se joue avec un jeu de 52 cartes réparties en 4 « couleurs » : 13 Piques, 13 Cœurs, 13 Carreaux et 13 Trèfles. L'ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte, au sein de chaque couleur est : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, ..., 2.

### Le Bridge se joue en équipe

4 joueurs prennent place autour d'une table. Les joueurs assis en face l'un de l'autre forment une équipe (une **paire**) pour la durée de la partie. On attribue à la position des joueurs le nom des points cardinaux : la paire assise en Nord – Sud affronte la paire assise en Est – Ouest

### La « donne » et la « main »

Un des joueurs mêle et distribue les cartes, une par une dans le sens des aiguilles d'une montre. L'ensemble des 52 cartes ainsi distribuées à raison de 13 à chaque joueur s'appelle une **donne**. L'ensemble des 13 cartes détenues par un joueur donné s'appelle sa **main**.

### Le but : gagner des « levées »

Le but du jeu est de gagner des « levées » ou « plis ». Une **levée**, ou **pli**, est un ensemble de 4 cartes : chaque joueur à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, expose une carte de son jeu sur la table ; une fois les 4 cartes exposées, l'équipe du joueur ayant exposé la carte la plus forte emporte la levée (c'est l'équipe qui comptabilise les levées, pas les joueurs individuellement) ; en plus de ce gain pour son équipe, ce joueur acquiert le droit de jouer en premier pour la levée suivante.

Une fois qu'on a déterminé qui des 2 équipes a emporté la levée, chaque joueur retourne sa carte face cachée contre la table.

A chaque levée chaque joueur a ainsi une carte de moins dans sa main. Cette procédure est répétée 13 fois puisque chaque joueur possède 13 cartes au départ. Une fois que les 13 levées ont été jouées la partie est finie et on comptabilise le score.

### Au Bridge il « faut suivre » et on n'est pas « obligé de monter »

Le joueur jouant en premier pour une levée choisit une carte de la couleur de son choix (Piques, Cœurs, Carreaux ou Trèfles) ; cette couleur devient la « couleur demandée » pour cette levée ; les joueurs suivants, s'ils possèdent une carte de cette couleur doivent obligatoirement la fournir (ou celle de leur choix s'ils en possèdent plusieurs) – on dit que le Bridge est un jeu où 'il faut suivre' (= fournir une carte de la couleur demandée si on en possède) et où on n'est 'pas obligé de monter' (= on joue la carte que l'on veut, on n'est pas obligé de fournir une carte plus forte que celle du joueur précédent même si on en possède) ; s'ils ne possèdent pas, ou plus, de cartes de la couleur demandée par l'initiateur de la levée, les joueurs suivants peuvent fournir une carte quelconque encore dans leur jeu, à leur choix.

Au Bridge on joue avec un atout ou sans atout

Une procédure spéciale (voir Enchères) permet aux joueurs de, pour chaque partie, désigner un **atout**. L'atout est une couleur (Piques, Cœurs, Carreaux ou Trèfles) dont les cartes deviennent toutes supérieures à la plus haute carte des autres couleurs. Par exemple, si Piques a été désigné atout, un modeste 2 de Piques devient une carte supérieure à chaque carte de Cœurs (ou de Carreaux ou de Trèfles), fut-elle l'As. Au sein de la couleur d'atout les cartes gardent évidemment leur valeur usuelle : le 3 de Piques (atout) est supérieur au 2 de Piques (atout).

*Exemple : atout Trèfles. Une levée composée de l'As de Piques, le 9 de Piques, le 3 de Piques et le 2 de Trèfles est gagnée par le joueur ayant fourni le 2 de Trèfles :*

	N	E	S	O
	...	...	...	...
Levée n	♠ A	♠ 9	♠ 3	♣ 2
	...	...	...	...

La partie peut aussi être jouée « sans atout ». Cela signifie simplement qu'il n'y a aucune couleur qui a été désignée comme atout. Dans ce cas seule la hiérarchie des cartes au sein de chaque couleur compte pour le gain des levées.

*Exemple : sans atout. Couleur demandée Trèfles. Une levée composée de l'As de Trèfles, du 4 de Trèfles, du 8 de Trèfles et du Valet de Trèfles est gagnée par le joueur ayant fourni l'As de Trèfles :*

	N	E	S	O
	...	...	...	...
Levée n	♣ A	♣ 4	♣ 8	♣ V
	...	...	...	...

*Exemple : sans atout. Couleur demandée Trèfles. Une levée composée du Valet de Trèfles, du 4 de Trèfles, du 8 de Trèfles et de l'As de Coeurs est gagnée par le joueur ayant fourni le Valet de Trèfles :*

	N	E	S	O
	...	...	...	...
Levée n	♣ V	♣ 4	♣ 8	♥ A
	...	...	...	...

*Exemple : atout Piques. Couleur demandée Trèfles. Une levée composée du Valet de Trèfles, du 4 de Trèfles, du 8 de Trèfles et de l'As de Coeurs est gagnée par le joueur ayant fourni le Valet de Trèfles :*

	N	E	S	O
	...	...	...	...
Levée n	♣ V	♣ 4	♣ 8	♥ A
	...	...	...	...

Au Bridge on ne peut « couper » que si on ne peut suivre

Au Bridge on n'est pas obligé de « couper »

A son tour de jouer pour une levée, un joueur ne possédant pas, ou plus, de cartes de la couleur demandée peut, mais sans obligation, fournir un atout – on appelle cela « couper ». Si à la fin de la levée aucun joueur n'a coupé, la levée est emportée par le joueur ayant fourni la carte la plus haute de la couleur demandée ; si un ou plusieurs joueurs ont coupé, la levée est emportée par le plus fort atout joué. Notez qu'au Bridge 'couper n'est pas obligatoire'.

*Exemple : atout Piques. Couleur demandée Trèfles. Une levée composée de l'As de Trèfles, du 4 de Trèfles, du 8 de Trèfles et du Valet de Trèfles est gagnée par le joueur ayant fourni l'As de Trèfles :*

	<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
Levée n	...	...	...	...
	♣ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</span>	♣ 4	♣ 8	♣ V
	...	...	...	...

*Exemple : atout Coeurs. Une levée composée de l'As de Piques, le 9 de Piques, le 3 de Piques et le 2 de Coeurs est gagnée par le joueur ayant fourni le 2 de Coeurs :*

	<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
Levée n	...	...	...	...
	♠ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</span>	♠ 9	♠ 3	♥ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</span>
	...	...	...	...

*Exemple : atout Carreaux. Une levée composée de l'As de Piques, le 3 de Carreaux, le 4 de Carreaux et le 9 de Piques est gagnée par le joueur ayant fourni le 4 de Carreaux :*

	<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
Levée n	...	...	...	...
	♠ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</span>	♦ 3	♦ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</span>	♠ 9
	...	...	...	...

La composition des levées est sans importance pour la marque

La composition des levées n'a aucune importance, ce qui compte c'est de remporter la levée. Une levée remportée avec un 5 (les autres joueurs ayant fourni, respectivement, le 2, le 3 et le 4 de la couleur demandée) compte autant qu'une levée gagnée avec un As sous lequel les autres joueurs ont fourni, respectivement, le Roi, la Dame et le Valet de la couleur demandée.

Partie = jeu d'une donne

Tournoi = plusieurs parties

Une « partie » est le jeu d'une donne – c'est donc le jeu de 13 levées. Pendant une séance (on dit un **tournoi**) de Bridge on joue le plus souvent entre 24 et 32 donnes. Les équipes (paires) restent fixes pour la durée du tournoi. Le jeu d'une donne dure

typiquement de 5 à 8 minutes ; un tournoi durera alors entre 3 et 4 heures, dépendant du nombre de donnes que l'on décide de jouer.

On peut aussi jouer en « partie libre ». Chaque séance comporte alors, typiquement, 6 parties et on joue autant de séries de 6 donnes qu'on a de temps disponible. Les paires sont constituées au hasard parmi les joueurs présents et restent fixes pour une série de 6 donnes ; et sont à nouveau désignées au hasard pour la série suivante. Un joueur peut venir au Club pour une partie libre et ne rester que le temps de jouer une série de 6 donnes ; d'autres décideront de rester peut-être toute l'après-midi et joueront plusieurs séries de 6 donnes.

### La stratégie et la tactique

Les 13 cartes détenues au départ par chaque joueur, jouées selon les règles exposées ci-dessus, permettront à chaque paire de gagner chacune un certain nombre de levées. Ce qui est intéressant de constater c'est que l'ordre dans lequel les cartes seront jouées influence totalement le nombre de levées que chaque paire pourra gagner.

Il est ainsi possible de composer des exemples amusants où les mêmes cartes, dans un contrat avec le même atout ou à sans-atout, jouées dans un certain ordre, permettront à une paire de faire toutes (13 !) les levées et jouées dans un autre ordre permettront à la paire adverse de faire ... aussi toutes (13 !) les levées.

Plus réalistement, au cours d'une compétition de Bridge il est extrêmement fréquent que des paires à qui l'on a donné exactement les mêmes cartes finissent par gagner un nombre de levées qui peut différer de 1, 2, voire 3 unités.

Jouer les cartes dans le bon ordre, c'est-à-dire, au mieux de ses intérêts, est une des deux disciplines majeures du Bridge. Il s'agit là d'un ensemble de stratégies et tactiques auxquelles on vous initiera au cours de vos cours de Bridge. Au delà de cette initiation, ce seront votre étude personnelle et votre expérience, vos capacités de calcul et d'analyse logique, votre observation et perspicacité ou encore tout simplement votre 'don' qui détermineront si vous deviendrez un joueur de cartes 'honnête', bon ou exceptionnel.

## *Les enchères au Bridge*

Une des originalités du Bridge est la phase qui, à chaque donne, précède le jeu des cartes proprement dit : cette phase préliminaire s'appelle les « enchères ».

Une enchère est essentiellement un engagement à gagner un certain nombre de levées. L'équipe ayant gagné les enchères (= fait la plus haute enchère) doit donc ensuite, pendant le jeu des cartes, essayer d'effectivement gagner le nombre de levées auquel elle s'est engagée.

Les points que l'on marque au Bridge proviennent essentiellement des levées que l'on fait, **POURVU QUE L'ON SE SOIT ENGAGE AUPARAVANT A LES FAIRE**. Il est donc important d'essayer de gagner les enchères.

Remarquez néanmoins qu'une équipe ayant gagné les enchères et qui ensuite ne réalise pas le nombre de levées auquel elle s'est engagée subit des pénalités. Ces pénalités sont des points qui sont alors versés au crédit des adversaires.

Tout ceci donne lieu à des calculs subtils. D'un côté, il faut parfois enchérir juste pour obliger l'autre paire à enchérir au-dessus et, peut-être, excéder ce qui est faisable. D'un autre côté on enchérira parfois sciemment trop haut, c'est-à-dire en sachant pertinemment bien que l'on ne peut pas gagner le nombre de levées promises, juste parce que la pénalité que l'on va subir est moins onéreuse que les points que l'autre équipe aurait marqués si on l'avait laissée gagner les enchères et gagner le contrat.

### La phase des enchères

Pendant les enchères chaque équipe s'engage à faire un certain nombre de levées pendant la phase du jeu des cartes. L'équipe ayant fait la plus haute enchère gagne le droit d'essayer de faire le nombre de levées auquel elle s'est engagée ; l'autre équipe essaiera de l'en empêcher.

Au cours des enchères, chaque joueur à tour de rôle s'engage, au nom de sa paire, à réaliser un certain nombre de levées lors du jeu des cartes. Ces engagements sont pris en prenant en compte la valeur des cartes que l'on possède (on les voit) plus une estimation de la valeur des cartes que possède le partenaire (mais on ne les voit pas).

Vous apprendrez aux cours de Bridge - et c'est là la deuxième discipline majeure du jeu - comment un dialogue s'établit entre les partenaires afin que chacun puisse faire une estimation plus ou moins exacte :

- du nombre de levées que les 26 cartes de l'équipe permettront de gagner
- de si la paire a, ou pas, intérêt à désigner une couleur d'atout ; et si oui, lequel

Le plus riche et précis ce dialogue, la plus exacte l'estimation. C'est pourquoi les paires jouant à de hauts niveaux de compétition sont capables de passer de nombreuses heures par semaine rien qu'à mettre au point leur façon de dialoguer (on dit **enchérir**).

Votre cours d'introduction au Bridge vous fournira les outils nécessaires pour que vous puissiez déjà entretenir un dialogue de base avec n'importe quel partenaire. Au delà de cette initiation, ce seront votre étude personnelle et expérience, votre mémoire, vos capacités d'analyse logique, votre perspicacité ou encore tout simplement votre 'don' qui détermineront si vous deviendrez un enchérisseur 'honnête', bon ou exceptionnel.

### Le contrat

La paire s'étant engagée à faire le plus grand nombre de levées remporte les enchères. Cet engagement s'appelle le **contrat**.

Une fois les enchères finies on passe au jeu de la carte. Pendant le jeu des cartes le but de la paire ayant remporté les enchères sera alors d'effectivement gagner au moins le nombre de levées auquel elle s'est engagée ; le but de la paire adverse sera de l'empêcher de gagner ce nombre de levées.

### Jouer en attaque, jouer en défense

On dit que la paire ayant remporté les enchères va jouer les cartes **en attaque** ; la paire adverse jouera **en défense** (ou **en flanc**).

### Le Déclarant et le Mort

De la paire qui joue en attaque, un seul joueur joue les cartes : les siennes propres et celles de son partenaire. Le joueur qui joue les cartes est le **déclarant** ; son partenaire étale son jeu sur la table, au vu des tous les autres joueurs, et ne prend plus part à la partie – c'est le **mort**.

### Réaliser ou chuter un contrat

Réaliser au moins le nombre de levées auquel on s'est engagé (le contrat) rapporte un certain nombre de points à l'équipe ; ne pas réaliser le nombre de levées auquel on s'est engagé se traduit par une pénalité, c'est-à-dire des points qui sont attribués à la paire adverse.

On dit d'un contrat qui n'est pas réalisé qu'il a **chuté** ; un contrat peut chuter d'une levée (le nombre de levées réalisées est inférieur d'une unité au nombre de levées annoncées) ou de plusieurs levées. Le plus élevé est le nombre de **chutes**, la plus importante est la pénalité encourue.

Réaliser plus de levées qu'annoncées se traduit généralement par un manque à gagner (on marque moins de points que ce qu'on aurait pu).

A la fin de la séance (ensemble de plusieurs parties) la paire ayant remporté le plus de points gagne la séance.

Venons-en maintenant à la « mécanique » des enchères.

## Passer ou enchérir

### Fin des enchères

Au cours des enchères, chaque joueur à son tour décide d'enchérir ou pas. S'il n'enchérit pas il dit 'passe' ; s'il enchérit, son enchère doit être supérieure à la dernière qui a été faite (par son partenaire ou par un adversaire).

Passer à un tour ne prive pas un joueur d'enchérir à un tour suivant.

Si 3 'passe' sont prononcés consécutivement, les enchères sont terminées et la dernière enchère faite devient le contrat.

### Enchères : palier et désignation

Une enchère doit être faite sous la forme d'un chiffre de 1 à 7 suivi de la désignation d'une couleur ou Sans-Atout. Le chiffre traduit le nombre de levées que la paire s'engage à gagner au delà de 6 (ne perdez jamais ceci de vue); la couleur désigne l'atout que l'on estime avoir intérêt à désigner ; sans-atout indique que l'on préfère jouer sans désigner d'atout.

*Ainsi, par exemple, l'enchère de '4 Piques' indique que pendant la phase de jeu des cartes on s'engage à gagner 10 (6 + 4) des 13 levées avec Piques comme couleur d'atout ; de même, '5 Carreaux' indique que l'on s'engage à gagner 11 (6 + 5) des 13 levées avec Carreaux comme couleur d'atout ; '3 SA' indique que l'on s'engage à gagner 9 (6 + 3) des 13 levées sans qu'aucune couleur ne soit atout ; et ainsi de suite.*

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1 ♠	1 ♠	4 ♠	1 ♠
1 ♠	1 ♠	4 ♠	1 ♠
1 ♠	1 ♠	4 ♠	1 ♠

*La paire Nord – Sud a gagné les enchères ; le contrat est '4 ♠'*

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1 ♠	1 ♠	1 ♠	2 ♦
1 ♠	1 ♠	1 ♠	2 ♦
1 ♠	1 ♠	1 ♠	2 ♦

*La paire Est – Ouest a gagné les enchères ; le contrat est '5 ♦'*

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1 SA	1 SA	1 SA	3 SA
1 SA	1 SA	1 SA	3 SA
1 SA	1 SA	1 SA	3 SA

*La paire Est – Ouest a gagné les enchères ; le contrat est '3 SA'*

### Hiérarchie des couleurs

Un problème se pose pour départager les enchères de même palier (même chiffre), par exemple '2 Trèfles' et '2 Piques' car toutes les deux s'engagent à gagner 8 (6 + 2) des

13 levées. Pour départager ces enchères on a établi une hiérarchie parmi les couleurs.  
Dans l'ordre descendant :

**Piques > Cœurs > Carreaux > Trèfles**

Ainsi '2 Piques' est une enchère supérieure à '2 Trèfles' car Piques est une couleur « plus chère » que Trèfles. Par la même occasion notez que l'enchère de '2 Trèfles' serait illégale si la dernière enchère déjà faite était '2 Piques' puisque la règle veut que toute enchère qui est faite doit être supérieure à la dernière déjà faite. Si un joueur désire enchérir à Trèfles alors que la dernière enchère faite est '2 Piques', il doit enchérir à un palier supérieur, c'est-à-dire au moins '3 Trèfles'. Exemple :

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
... passe	... 1 ♠	... 2 ♦	... 2 ♥

*Notez que Sud, désirant enchérir à Carreaux a dû changer de palier ;  
par contre, Ouest, désirant enchérir à Cœurs a pu rester au même palier ;  
ceci résulte de la hiérarchie des couleurs*

Complétons ce sujet en signalant que SA est une désignation supérieure à toutes les couleurs :

**SA > Piques > Cœurs > Carreaux > Trèfles**

'2 SA' est donc une enchère supérieure à '2 Piques' (mais évidemment inférieure à toute enchère faite au palier de 3 ou plus, par exemple '3 Trèfles').

### Contre et surcontre

Au lieu d'enchérir ou passer un joueur peut 'contrer' (il dit 'contre'). Par là il déclare qu'il est convaincu que le contrat proposé par l'équipe adverse ne pourra être gagné.

*Supposons par exemple que le joueur Nord (de l'équipe Nord – Sud) a fait l'enchère de '4 Piques' (= 10 levées avec Piques comme atout) ; le joueur Est (de l'équipe Est – Ouest) déclare alors 'contre' (= 'je ne crois pas que ce contrat pourra être gagné') ; 3 'passe' s'ensuivent. Le contrat, à réaliser par l'équipe Nord – Sud, devient alors '4 Piques contré'.*

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
4 ♠	contre	passe	passe
passe			

*Nord – Sud ont gagné les enchères  
Le contrat est 4 Piques contré*

Après le jeu de la carte une de 2 choses sera alors arrivée : soit le contrat de Nord – Sud n'a pas été rempli, soit le contrat de Nord – Sud a été rempli. Dans le premier cas (contrat non rempli) la pénalité que Nord – Sud auraient de toute façon encouru est aggravée ; dans le second cas (contrat finalement rempli) c'est la prime à laquelle Nord – Sud avaient déjà droit qui sera augmentée.

Un contrat qui a été ‘contré’ peut être ‘surcontré’ (= ‘vous êtes convaincu que notre contrat est ingagnable mais moi je suis convaincu que notre équipe va quand même le gagner’).

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
4 ♠	contre	surcontre	pas
pas	pas		

*Nord – Sud ont gagné les enchères  
Le contrat est 4 Piques contré surcontré*

Dans un contrat ‘surcontré’ les primes et pénalités sont encore plus fortement augmentées.

### La stratégie et la tactique

Les enchères servent à déterminer

- le nombre de levées que l’équipe estime pouvoir gagner
- si l’équipe a intérêt à désigner un atout ou pas et si oui lequel

### *Un dialogue riche mais forcément limité et prudent*

Vous apprendrez au cours de Bridge à faire des enchères qui ne représentent pas un contrat vis-à-vis duquel vous voulez engager votre équipe. Ces enchères servent seulement à fournir au partenaire un renseignement utile sur la **distribution** (=nombre de cartes de chaque couleur) ou la force de votre main ; c’est comme si vous disiez : « sur le chemin de la détermination d’un contrat final qui nous conviendra, voici un renseignement utile sur ma main ».

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1 ♥	pas	2 ♣	pas
2 ♦	pas	2 SA	pas
pas	pas		

*Nord – Sud ont gagné les enchères  
Le contrat est 2 Sans-Atout  
Les enchères de 2 Trèfles de Sud et 2 Carreaux de Nord  
sont des renseignements qu’ils se sont échangés,  
ils n’ont jamais eu l’intention de jouer les contrats  
de 2 Trèfles ou 2 Carreaux*

Le nombre de ces renseignements que vous pourrez communiquer est néanmoins limité. Ceci découle immédiatement de la règle qui veut que chaque enchère faite doit être supérieure à la dernière déjà faite. Si les partenaires continuaient indéfiniment à se communiquer des renseignements ils se trouveraient vite à des paliers où, étant donné la force combinée de leurs mains, plus aucun contrat ne serait viable.

Le problème est aggravé par le fait que souvent les DEUX équipes essaient de dialoguer et de se communiquer des renseignements. Comme ceci ne peut se faire

qu'à l'aide d'enchères et que chaque enchère doit être supérieure à toutes déjà faites (les nôtres et les « leurs ») l'« espace » de dialogue devient souvent très restreint et encombré !

Exemple : supposez que l'on sache à l'avance que la force combinée des cartes de la paire Nord – Sud leur permet de réaliser le contrat de '2 Trèfles' ( $6 + 2 = 8$  levées avec l'atout Trèfle). Les enchères se déroulent comme suit :

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1 ♠	pas	2 ♥	pas
3 ♣	pas	pas	pas

- La première enchère de Nord, '1 ♠', signifie qu'il a une main de force supérieure à la moyenne et au moins 5 cartes à Piques
- Est ne désire pas enchérir et passe
- Sud, le partenaire de Nord, veut lui dire que les Piques ne lui conviennent pas mais qu'il a 5 cartes à Cœurs. Il ne peut pas dire '1 ♥' (enchère insuffisante car inférieure à la dernière déjà faite, '1 ♠') ; il doit donc dire '2 ♥'
- Ouest ne désire pas enchérir et passe
- Nord, à son second tour d'enchérir, désire maintenant dire à Sud que les Cœurs ne lui conviennent pas non plus mais qu'il a une seconde bonne couleur qui est Trèfles
- Est ne désire toujours pas enchérir et passe
- Sud constate que les Trèfles de Nord lui conviennent assez bien et décide que la paire jouera donc le contrat de '3 ♣' ; il ne surenchérit donc pas et passe
- Ouest ne désire toujours pas enchérir et passe
- 3 passes consécutifs ayant été prononcés, les enchères sont finies et Nord – Sud vont maintenant devoir gagner 9 levées ( $6 + 3$ ) avec Trèfles comme atout

Notre prémisse était que la force combinée de leurs mains ne leur permet d'en gagner effectivement que 8. Ils vont donc chuter leur contrat et c'est Est – Ouest qui vont marquer des points sur cette partie.

On peut dès lors dire que les enchères de Nord – Sud ont été mauvaises, car elles les ont amenés à un contrat trop élevé. De meilleures enchères auraient été

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1 ♠	pas	1 SA	pas
2 ♣	pas	pas	pas

- Cette fois-ci Sud a enchérit '1 SA' ce qui veut aussi dire que les Piques de Nord ne lui conviennent pas
- Nord peut maintenant enchérir '2 ♣' toujours pour dire pour dire qu'il a une seconde bonne couleur qui est Trèfles
- Le contrat est maintenant le bon, car Nord – Sud peuvent effectivement gagner 8 ( $6 + 2$ ) levées avec Trèfles comme atout

Ce qui est intéressant à remarquer dans cette seconde séquence d'enchères par rapport à la première est que Sud n'a jamais dit qu'il avait une bonne couleur Cœurs.

Escamoter cette information lui a permis d'économiser de l'espace : au lieu de, sur '1 ♠' de son partenaire, élever les enchères au niveau de '2 ♥' (en 'gaspillant' donc '1 SA', '2 ♣', '2 ♦') il s'est contenté de l'enchère beaucoup plus économique de '1 SA' (qui, sur '1 ♠' de son partenaire, ne 'gaspille' en fait aucun espace).

Ceci a permis à la paire Nord – Sud de trouver le bon contrat, ‘2 ♣’. Mais – car il y a un ‘mais’ – il faut réaliser que si jamais le bon contrat avait été un contrat à l’atout Cœurs au lieu de Trèfles, la stratégie de Sud aurait maintenant été mauvaise car il n’a jamais dit à son partenaire qu’il avait une bonne couleur Cœurs dans son jeu !

La bonne stratégie pour enchérir est donc de communiquer non pas TOUS les renseignements utiles mais les renseignements les PLUS utiles eu égard à l’espace disponible. Si la force combinée des 2 mains de votre équipe vous permet d’annoncer jusqu’au palier de 7 (le plus haut) vous pourrez communiquer beaucoup de renseignements ; mais si la force combinée des 2 mains de votre équipe ne vous permet d’annoncer que jusqu’au modeste palier de 2, vous aurez des choix difficiles à faire sur les renseignements que vous communiquerez !

C’est à apprendre les rudiments de cette stratégie que vous passerez le plus clair de vos cours de Bridge. Et si un jour l’envie vous prend d’atteindre à quelque niveau plus élevé, c’est au développement de votre stratégie privée que vous passerez beaucoup de temps à discuter avec votre partenaire.

#### *Un dialogue codé mais public*

Le dialogue entre partenaires se fait à l’aide d’enchères jusqu’à ce qu’un des membres de l’équipe en produise une qui représente vraiment le contrat vis-à-vis duquel l’équipe veut s’engager.

Les enchères sont publiques : les renseignements que vos adversaires s’échangent vous les entendez aussi ; de même, les renseignements que vous échangez avec votre partenaire seront entendus par vos adversaires.

La signification des enchères dépend du « Système d’Enchères » que les partenaires utilisent. On peut dire qu’un Système d’Enchères est un langage codé. Parmi ces Systèmes d’Enchères il y en a de très populaires et répandus – la signification des enchères est alors connue de tous (avec un tel système vous pouvez facilement jouer avec des partenaires occasionnels ; c’est d’ailleurs un de ces Systèmes que l’on vous apprendra au cours de vos cours de Bridge).

Vous pouvez aussi décider avec votre partenaire d’étudier et pratiquer un Système d’Enchères moins répandu ou connu, que vous utiliserez quand vous jouez ensemble ; ou peut-être aurez-vous même l’envie de développer avec votre partenaire votre propre Système, au sein duquel la signification des enchères n’est connue que de vous deux. Ceci est parfaitement licite au Bridge ; la seule contrainte que vous imposent les règles est que

SI VOUS FAITES UNE ENCHERE DONT LA SIGNIFICATION RISQUE DE NE PAS ETRE CONNUE, OU COMPRISE, PAR LES ADVERSAIRES, ALORS VOUS DEVEZ, S’ILS VOUS LE DEMANDENT, EN DONNER UNE EXPLICATION CLAIRE ET COMPLETE.

Vous comprendrez alors que la supériorité d’un Système d’Enchères par rapport à un autre ne pourra jamais être basée sur son ‘secret’. Un Système d’Enchères est supérieur à un autre s’il utilise plus rationnellement l’ ‘espace’ de dialogue ; c’est-à-

dire si, à palier d'enchères égal, il est capable de transmettre plus de renseignements et des renseignements plus utiles que le Système concurrent.

En règle générale, le plus efficace le Système d'Enchères le plus il exigera d'efforts de mémorisation et de discussion et entraînement avec un partenaire. Si vous voulez jouer seulement avec des partenaires occasionnels, inutile d'investir dans la mémorisation d'un Système 'pointu' – votre partenaire du jour ne le connaîtra pas. Inversement, si vous voulez jouer avec toujours le même partenaire alors le jeu de la mémorisation d'un Système 'pointu' en vaudra la chandelle.

## *La marque*

Si vous jouez 'en attaque' (= c'est votre paire qui a gagné les enchères) vous marquerez des points si vous réalisez au moins le nombre de levées de votre contrat. Si vous ne réalisez pas votre contrat vous encourez une pénalité.

Si vous jouez 'en défense' vous marquerez donc des points si vous empêchez vos adversaires de réaliser leur contrat. C'est-à-dire, les pénalités qu'ils encourent seront comptabilisées à votre crédit.

## **Points pour la paire en attaque**

La paire en attaque a droit à des points pour a) des levées et b) des primes.

### **Points de levées**

<b>Atout</b>	<b>Valeur de chaque levée</b>
Sans Atout	40 la première 30 les suivantes
Piques	30
Cœurs	30
Carreaux	20
Trèfles	20

Ces points sont attribués pour autant que le nombre de levées réalisées soit au moins égal au contrat annoncé. Seules les levées au-delà de 6 comptent.

Les levées réalisées en plus du contrat annoncé sont comptabilisées au même tarif.

Exemple :

contrat 3 ♠ (6 + 3 = 9 levées avec atout Piques)

nombre de levées réalisées : 10 (4 + 6)

points de levées : 4 x 3 = 120

### **Primes**

Vous avez droit à des primes si :

- vous annoncez et réalisez une **manche**
- vous annoncez et réalisez un **chelem** petit ou grand
- si votre contrat n'atteint pas le niveau de la manche vous avez droit à une prime dite de **contrat partiel**
- si vous annoncez un chelem (petit ou grand) vous avez droit à la prime de manche **ET** à la prime du chelem.

*Manches, chelems et contrats partiels*

- Un contrat de **manche** est un contrat qui vaut au moins 100 points en levées
- Un contrat de **petit chelem** est un contrat au palier de 6 (= 12 levées à faire)
- Un contrat de **grand chelem** est un contrat au palier de 7 (= 13 levées à faire)

Exemples :

Si vous annoncez un contrat de 3 SA ce contrat est un contrat de manche car il vaut 100 points en levées ( $40 + 30 + 30 = 100$ ). Si vous le gagnez vous avez droit à la prime de manche, en plus de vos points de levées. Valeur totale de 3 SA juste fait :

	<u>non-vulnérable</u>	<u>vulnérable</u>
Levées	$40 + 30 + 30 = 100$	100
Prime de manche	300	500
	-----	-----
Total	400	600

Si vous annoncez un contrat de 2 SA ce contrat n'est pas un contrat de manche car il ne vaut que 70 points de levées ( $40 + 30 = 70$ ). Supposez qu'au jeu de la carte vous fassiez quand même 9 levées, une de mieux que les 8 annoncées. Vous scorez

Levées annoncées	$40 + 30 =$	70
Levée supplémentaire	$30 =$	30
Prime de contrat partiel		50
		-----
Total		150

Remarquez le manque à gagner : vous avez quand même réalisé les 9 levées nécessaires à la manche mais comme vous ne les aviez pas annoncées aux enchères vous n'avez droit qu'à la prime de contrat partiel.

Retenez ceci :

VOUS AVEZ DROIT A UNE PRIME DE MANCHE SI VOUS ANNONCEZ, ET REALISEZ ENSUITE :		
3 SA	(9 levées)	(valeur en levées = 100 points)
4 ♥ ou 4 ♠	(10 levées)	(valeur en levées = 120 points)
5 ♣ ou 5 ♦	(11 levées)	(valeur en levées = 100 points)
Parce que la manche à ♥ ou à ♠ est au palier de 4 et à ♣ ou ♦ est au palier de 5 on appelle		
♥ et ♠	couleurs <b>Majeures</b>	
♣ et ♦	couleurs <b>Mineures</b>	

### *Tableau des Primes*

	non-vulnérable	vulnérable
Contrat partiel	50	50
Manche	300	500
Petit chelem	500	750
Grand chelem	1000	1500

### **Points pour la paire en défense**

La paire en défense marque des points si elle réussit à empêcher la paire en attaque de réaliser son contrat.

	paire en attaque	
	non-vulnérable	vulnérable
chaque chute	- 50	- 100

Les points sont négatifs pour indiquer qu'ils sont versés au crédit de la paire en défense.

### **Influence du 'contre' et surcontre'**

Les contrats contrés, ou contrés et surcontrés, donnent des points supplémentaires à la paire en attaque (si elle le gagne) ou à la paire en défense (si elle le fait chuter). Vous trouverez le détail de ces suppléments dans le tableau suivant.

## Tableau Général de la Marque au Bridge

<b>BRIDGE – MARQUE INTERNATIONALE OFFICIELLE</b>						
<b>Points de levées pour la paire en attaque</b>						
Levées annoncées et gagnées à		non-contré	contré	surcontré		
Trèfles et Carreaux		20	40	80		
Coeurs et Piques		30	60	120		
Première à Sans Atout		40	80	160		
Suivantes à Sans Atout		30	60	120		
<b>Levées supplémentaires</b>	Non-Vulnérable			Vulnérable		
	non contré valeur levée	contré 100	surcontré 200	non contré valeur levée	contré 200	surcontré 400
<b>Prime de contrat partiel</b> contrats annoncés et gagnés valant moins de 100 points de levées 50						
<b>Primes de manche</b> un contrat annoncé et gagné qui vaut au moins 100 points de levées donne une manche						
Non-Vulnérable 300			Vulnérable 500			
<b>Primes de chelem annoncé et gagné</b>						
Petit			Grand			
Non-Vulnérable 500	Vulnérable 750	Non-Vulnérable 1000	Vulnérable 2000			
les primes de chelem s'ajoutent à celles de manche						
<b>Primes supplémentaires pour tous les contrats gagnés</b>						
Non contré 0		Contré 50		Surcontré 100		
<b>Chutes</b>	Non-Vulnérable			Vulnérable		
	non contré	contré	surcontré	non contré	contré	surcontré
1	50	100	200	100	200	400
2	100	300	600	200	500	1000
3	150	500	1000	300	800	1600
4	200	800	1600	400	1100	2200
5	250	1100	2200	500	1400	2800
6	300	1400	2800	600	1700	3400
7	350	1700	3400	700	2000	4000