

La série américaine de Bridge
Volume I

**Le système d'enchères
américain de base**

par Chris Hasney
avec Jerry Pottier

Traduction par
Alain Lacourse



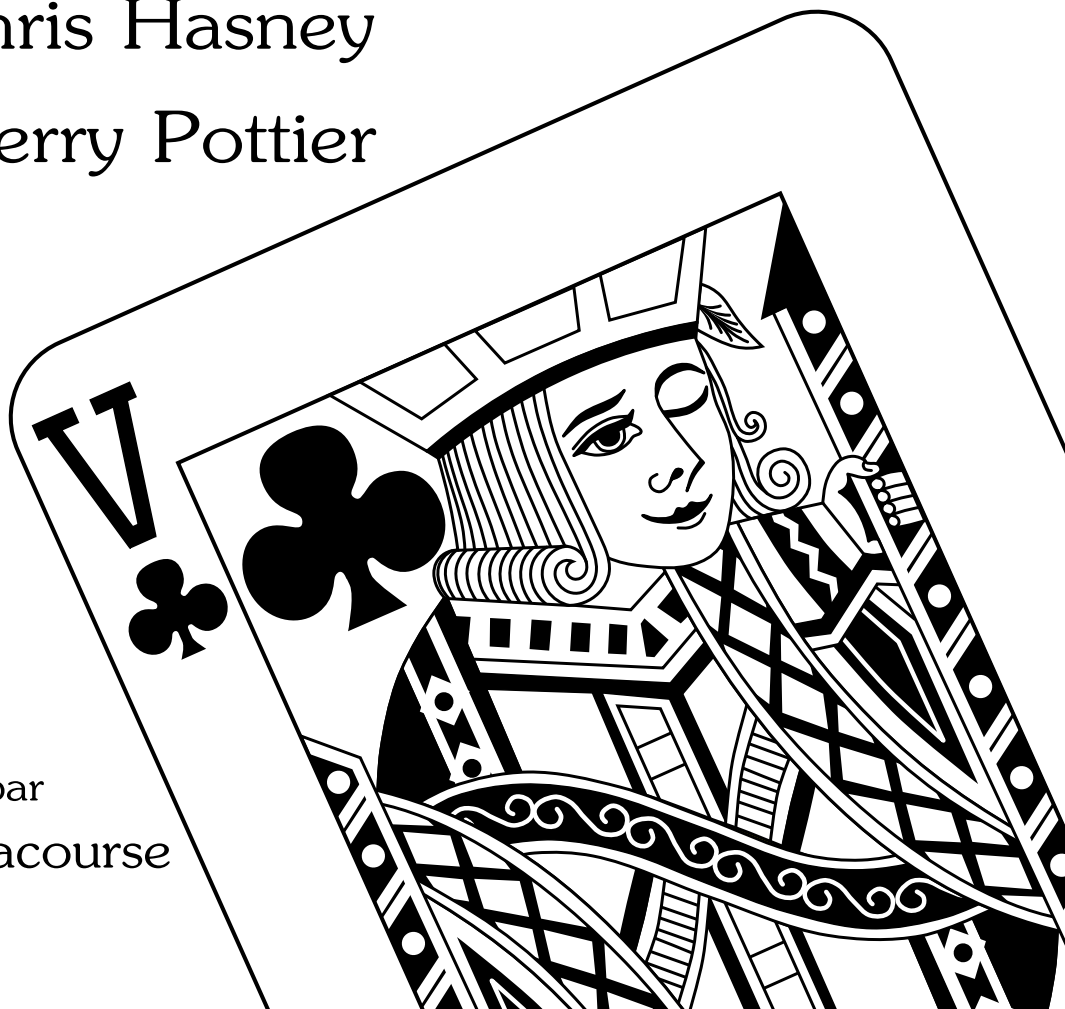
La série américaine de Bridge Volume I

Le système d'enchères américain de base

Ce livre ne s'adresse pas aux joueurs de duplicata.
Approche générale : majeure cinquième, deux fort

par Chris Hasney

avec Jerry Pottier



Traduction par
Alain Lacourse

**Le système d'enchères américain de base
La série américaine de bridge, Volume I**

Titre de l'édition américaine :

The Basic American Bidding System

American Bridge Series, Volume I

Publié par Lybrary.com — <http://www.lybrary.com>

© 1998, 2005 Chris Hasney et Jerry Pottier

© 2010 pour l'édition française, traduction par Alain Lacourse

Tous droits réservés.

Usage autorisé

Ce livre électronique est destiné uniquement à des fins personnelles. La location ou le visionnement public de ce livre électronique est prohibé. Tout autre usage de ce livre électronique, incluant sa reproduction à des fins autres que celles susmentionnées, sa modification, sa distribution ou sa réédition sans le consentement écrit de Lybrary.com est prohibé. Nous avons des termes spécifiques aux bibliothèques. Veuillez nous contacter pour plus de détails.

Avis de non-responsabilité

Malgré les meilleurs efforts dans la préparation de ce livre électronique, Lybrary.com n'offre aucune garantie (explicite ou implicite, incluant, mais n'étant pas limité à, la non contrefaçon, la revente ou l'adéquation à un usage particulier) quant à l'exactitude, l'applicabilité, l'adéquation ou la complétude du contenu de ce livre électronique. L'information contenue dans ce livre électronique vise uniquement des fins éducatives. Par conséquent, si vous décidez de mettre en application les idées contenues dans ce livre, vous assumez l'entière responsabilité de vos actions.

Lutte contre le crime

Aidez-nous à identifier les criminels. Éventuellement, la copie illégale entraînera une augmentation du prix des livres électroniques ou elle rendra la production de tels produits impossible. Si vous êtes témoin d'activités suspectes, veuillez nous contacter à crime@lybrary.com ou à toute autre de nos adresses postales ou électroniques.

Commentaires

Veuillez nous informer de toute erreur à errors@lybrary.com. Nous vous sommes reconnaissant de nous communiquer toute erreur, incluant les erreurs typographiques, et tout commentaire que vous aimeriez formuler.

Dédicace

«Dites bonjour !»

Bob Jones adorait le bridge. Il commença à jouer dans les années 1950 et il travailla fort pour maîtriser ce jeu. Ses efforts furent récompensés et il devint un excellent joueur.

Par contre, vous ne trouverez aucune mention de Bob dans les livres de records. Il expérimenta la vie de joueur de bridge professionnel et il découvrit que cette vocation n'était pas pour lui. Vers la fin des années 1960 ou au début des années 1970, Bob abandonna le bridge au profit d'intérêts professionnels et personnels.

À sa retraite, Bob s'établit dans notre communauté et recommença à jouer au bridge. En 1984, il démarra un programme gratuit d'enseignement qui aida à augmenter l'intérêt et le niveau de jeu des citoyens. Il enseignait toujours à son décès en janvier 1995. En fait, j'ai passé la fin de semaine précédente avec lui. Il observa ma partenaire, Ruth, et moi-même lors d'un tournoi de bridge, critiquant nos enchères et notre jeu à notre demande. Son attaque cardiaque qui a suivi a surpris et attristé tous ceux qui le connaissaient.

Parmi les effets de Bob fut trouvée une pleine boîte de notes de bridge. J'ai découvert qu'il s'agissait de ses notes pour ses classes de niveaux débutant, intermédiaire et avancé qu'il donna entre 1984 et 1987. Certaines notes étaient très détaillées ; d'autres étaient inscrites au verso d'enveloppes et sur des planches à dessin. Elles étaient complètement en désordre. Apparemment, il les réutilisait à la pièce selon les circonstances.

Depuis cet événement, j'ai graduellement retranscrit toutes ses notes durant mes temps libres. Une fois cette tâche complétée, j'ai inclus sa philosophie et quelques-unes de ses idées spécifiques dans ce que sont devenus les deux premiers des quatre volumes de la série américaine de bridge.

Mon intention initiale était simplement d'organiser et de publier les notes de Bob. Cependant, j'ai insisté pour que Jerry Pottier, qui a raffiné et qui enseigne des systèmes d'enchères plus complexes que je nomme *américain avancé* et *américain expert*, travaille avec moi pour produire des volumes décrivant ses méthodes.

Les volumes I et II sont donc principalement les notes de Bob qui ont été adaptées et converties sous forme de livres et que j'ai intitulées *américain de base* et *américain intermédiaire*. Bob aurait probablement rit et dit : «Appelez-ça juste du bridge». Par contre, je cherchais un moyen de lier le tout, d'où cette série de quatre volumes. J'espère que Bob n'est pas trop fâché.

Puisqu'il y avait des blancs dans les notes, j'ai dû prendre certaines libertés pour tout mettre ensemble. Les amis de Bob ont été d'un grand secours pour éditer ce matériel, mais j'ai possiblement et inconsciemment inclus certains concepts avec lesquels lui et plusieurs autres experts seraient en désaccord. Si c'est le cas, le blâme doit me revenir ; Bob n'en est pas responsable. Je préférerais qu'il soit encore parmi nous.

Je dédicacerais ce travail à Bob, mais je sais que cela l'offusquerait. Je suis certain qu'il désirerait qu'il soit dédicacé à tous ceux qui apprécient de jouer au bridge.

«Dites au revoir!»

Introduction

Bienvenue à la *série américaine de bridge*. Le bridge fut jadis un jeu élégant à jouer tout en étant relativement simple à apprendre. Malheureusement, plusieurs systèmes d'enchères et de conventions ont été introduits suite à la deuxième guerre mondiale, complexifiant ce jeu au fur et à mesure qu'il devint de plus en plus compétitif.

Nous avons atteint un point où deux joueurs de niveau et d'expérience équivalents ne peuvent commencer à jouer ensemble sans s'entendre au préalable sur le système, les conventions, les méthodes et les traitements à utiliser. Cette série vise à changer cela en créant un système standard d'enchères comportant plusieurs niveaux. Il n'est pas rare pour les joueurs de bridge de commencer par l'apprentissage des notions intermédiaires, de progresser pendant un certain temps, puis de devenir confus parce qu'ils n'ont jamais reçu une solide formation de base. La *série américaine de bridge* commence par le tout début et elle construit ensuite sur cette base.

Le volume I, *le système d'enchères américain de base*, est conçu pour les nouveaux et pour les joueurs de niveau intermédiaire qui désirent revenir aux bases pour combler les trous toujours présents suite à leur apprentissage. Ce système s'inspire du style «Goren» (style d'enchères préconisé par Charles Goren). Toutefois, ce système est basé sur l'approche populaire de la majeure cinquième. Ses conventions sont limitées à *Stayman*, *Ripcord*, *Gerber* et *Blackwood*. Plusieurs éléments du jeu de la carte sont également introduits.

Le volume II, *le système d'enchères américain intermédiaire*, enseigne les méthodes plus modernes qui furent développées dans les années 1950 et 1960 par les grands joueurs Alvin Roth, Oswald Jacoby et leurs homologues. Ce volume inclut la totalité du système *standard américain* et plusieurs conventions populaires qui sont utilisées par plusieurs joueurs. Vous y trouverez une toute nouvelle façon d'ouvrir les enchères

au palier de 2, le *soutien limite*, le *contre négatif* et autres contres spéciaux, les enchères montrant un bicolore, ainsi que plusieurs autres méthodes et traitements. Le jeu du déclarant et celui de la défense y sont développés davantage.

Les systèmes débutant et intermédiaire sont chacun disponibles en versions simplifiées et «plus». Les versions simplifiées sont conçues pour les personnes confortables avec le bridge libre. Les versions complètes s'adressent aux joueurs qui désirent participer à des compétitions.

Le volume III, *le système d'enchères américain avancé*, introduit plusieurs raffinements et de nouveaux traitements pour combler les trous des enchères de style *américain*. Il combine les travaux de Jack Kushner et Bill August avec des éléments des systèmes *Roth-Stone* et *Kaplan-Sheinwold* et les colle ensemble par des adhésifs développés par Jerry Pottier. Le résultat est un système d'enchères très discipliné dans lequel les devinettes sont évitées. Comme précédemment, certains éléments du jeu de déclarant et de défense sont traités.

Une fois maîtrisé, le système *américain avancé* est formidable à jouer. Loin de nous l'intention de décourager les joueurs à en faire son apprentissage, mais il ne s'agit pas de matériel que le joueur social ou occasionnel doit connaître. En réalité, le fait de jouer ce système pourrait vous rayer de plusieurs parties sociales ; les autres joueurs ne pourraient tout simplement pas vous suivre. Il est conçu pour les compétitions de classes B et A.

Dans le volume IV, *le système d'enchères américain expert*, nous faisons la transition aux ouvertures à la majeure quatrième tout en incorporant la majeure partie du système *américain avancé* et en y ajoutant quelques outils spécialisés. Il est conçu pour les gens qui désirent rivaliser de manière efficace dans les plus hauts niveaux du bridge. Par expérience, l'apprentissage de ce nouveau système requiert un à deux ans d'étude et de pratique avec le système *américain avancé*.

Vous devez certainement vous demander pourquoi ces noms particuliers pour chaque volume. Il s'agit d'une tentative pour résoudre le problème de la «table de partenaires». Il est présentement très difficile d'obtenir de bons résultats avec de nouveaux partenaires. S'accorder sur l'approche générale d'un système, qu'il soit *2 sur 1*, *standard américain*, *précision* ou *Acol* n'est pas suffisant. Il existe trop de variations pour chacun de ces systèmes.

Ces volumes définissent des systèmes d'enchères et des traitements complets pour chaque niveau afin que vous n'ayez qu'à dire : «américain avancé», et votre partenaire saura exactement ce qui est attendu en termes d'enchères et de jeu de défense. Cela requiert de la coopération de la part des joueurs. Nous vous prions de ne pas modifier les différentes versions.

Si vous décidez d'enseigner ou de jouer plusieurs composantes d'un de ces systèmes, mais que vous désirez en changer des parties, alors donnez au système résultant un nouveau nom, comme «américain éclectique». Aidez-nous à conserver la pureté de cette approche pour que les joueurs qui s'accordent à jouer un de ces systèmes évitent les malentendus causés par des altérations. Voyons si nous pouvons revenir à l'époque où deux joueurs pouvaient former une équipe confortable et efficace sans toutes ces négociations non terminées d'avant partie.

Préface

Dans les années qui ont suivi la publication de la première édition de ce livre, les ventes ont été soutenues et les commentaires des lecteurs ont été positifs. Cependant, plusieurs lecteurs ont porté à notre attention que cette édition aurait plus être légèrement améliorée. (En fait, à notre avis, elle aurait pu être énormément améliorée.) Plusieurs erreurs nous ont échappé et elles nuisent à la lecture, causant des maux de tête aux élèves lorsqu'ils s'attaquent aux problèmes et aux quiz. Ces erreurs ont été corrigées dans la présente édition. Il y avait également d'énormes problèmes d'harmonisation entre les différentes notions. La principale raison de cela est que Chris tentait de réfléchir en terme de trois systèmes d'enchères simultanément alors qu'il ne comprenait complètement aucun d'eux. Les choses sont maintenant plus claires (du moins, c'est ce qu'il pense!).

De plus, il y a plusieurs thèmes philosophiques que nous aimerions traiter. Une partie sera traitée ici et le reste sera fait dans les sections appropriées.

Pourquoi encourageons-nous les nouveaux joueurs à apprendre une approche qui n'est plus rencontrée dans les tournois depuis plus de 30 ans? Il est commun de nos jours d'enseigner aux nouveaux joueurs les bases du système *2/1 : impératif à la manche* et d'ignorer complètement non seulement ce qui est enseigné dans *le système d'enchères américain de base*, mais également dans le *standard américain*! Si les élèves sont formés dans un club de bridge où la majorité des joueurs utilisent le système *2/1* et que les élèves sont entraînés pour jouer le duplicata au club et dans les tournois, il s'agit probablement de la bonne approche.

Cependant, la majorité des joueurs de bridge en Amérique du nord (et nous croyons que c'est aussi le cas ailleurs) ne jouent pas au bridge dans un club duplicata. Malheureusement, plusieurs ne sont même pas membres d'une association comme l'ACBL

(*American Contract Bridge League*) et ne sont pas du tout intéressés par l'accumulation des points de maître. Ils jouent socialement à la maison ou dans les centres récréatifs. Plusieurs de ces personnes jouent encore le Goren sur lequel est basé le volume I. «Deux faible? Contre négatif? Jacoby? Stayman?! Jordan? Bergen? Qu'est-ce que c'est? Nous ne jouons pas ces conventions ici.» Donc, si vous voulez être en mesure de comprendre et d'apprécier de jouer avec ces gens, vous devez savoir comment annoncer naturellement selon l'ancien style.

De plus, Charles Goren avait raison lorsqu'il aida à populariser le bridge en gardant les choses simples et compréhensibles. Une fois que vous avez appris les règles de base telles que les soutiens forts et l'évaluation des mains, vous êtes en mesure de jouer au bridge et de l'apprécier. En fait, vous pourriez concentrer vos efforts à améliorer votre jeu de déclarant et de défense. Comme vous n'auriez pas à passer du temps et réserver des cellules de votre cerveau pour apprendre des outils compliqués qui ne sont que très rarement rencontrés, vous auriez possiblement plus de temps pour apprendre les *techniques d'élimination*, la *réduction d'atout*, les *coups classiques* et même les *squeezes*. Quel plaisir! Nous avons pu constater que les capacités de déclarant et de défense des joueurs au début du niveau avancé sont loin d'être aussi bonnes qu'elles l'étaient jadis. Ce n'est pas accidentel. Cela s'est produit parce tout le monde s'est concentré à étudier des systèmes d'enchères et des conventions plutôt que d'apprendre à bien jouer sous supervision. C'est triste.

Nous avons remarqué que quelques concepts qui avaient été inclus dans la première édition pouvaient vous causer des problèmes. Nous vous avons enseigné la bonne façon d'utiliser certaines conventions, telle que *Blackwood*. En fait, il y a plusieurs bonnes façons. **La vraie bonne façon est celle que votre partenaire comprendra.** Ces problèmes ont également été corrigés dans cette édition.

Chris aimerait étendre ses remerciements aux joueurs professionnels Mark Itabashi, Billy Miller, Ken Gee, Fred Hamilton, G.S. «Jade» Barrett, Gene Simpson, Steve Bruno, Corinne Kirkham, Grant Baze, Gary Tomczyk, Eddie Rose et plusieurs autres qui lui ont offert le privilège de jouer professionnellement avec lui ou qui l'ont accueilli dans leur cercle pour observer, écouter les «post mortem» et même occasionnellement répondre à une question ou à clarifier un élément qu'il avait mal saisi. Les remerciements s'étendent également à plusieurs joueurs de la «Bridge Pro Tour» qui ont joué avec lui et qui lui ont même fourni quelques conseils lors de ces événements. Et non, les conseils n'étaient pas d'aller «jouer aux quilles», quoique quelques fois cela aurait pu être le cas. Très aimables, ces joueurs de bridge!

Note sur l'édition française

J'ai entrepris l'apprentissage du bridge en 1998 avec des collègues d'université. Certains étaient déjà initiés à ce jeu et ils nous transmirent les quelques notions de base qu'ils avaient acquises. Quelques ouvrages rédigés en français furent consultés, mais la mécanique des enchères demeura malgré tout nébuleuse.

Un an plus tard, ce livre (*The Basic American Bidding System*) a été pour nous une révélation. Les enchères n'étaient plus un ramassis de séquences à mémoriser ; elles avaient une structure et obéissaient à une logique. Plusieurs d'entre nous ont depuis progressé au niveau intermédiaire ; d'autres, au niveau avancé. Plus de dix ans plus tard, nous partageons toujours cette même passion.

Je suis d'avis que l'approche adoptée dans les volumes de la *série américaine de bridge*, de développer d'abord la compréhension du bridge avant d'en apprendre les raffinements, est une excellente façon d'enseigner le bridge. Constatant également le peu d'ouvrages disponibles en français sur ce sujet, j'entrepris donc la traduction de cette série de quatre volumes. Mon objectif est de rendre disponible aux francophones un enseignement de qualité des bases du bridge et éventuellement des notions de niveau avancé.

Les termes français ont été utilisés autant que possible. Par contre, certains termes anglais sont très communs ou n'ont pas d'équivalent français ; dans ces cas, les termes anglais ont été utilisés.

Ainsi, on parlera communément de «fit» car le terme est largement utilisé dans les clubs et dans la littérature. Par contre, les termes «impératif» et «forcing» sont tous deux répandus. Cette traduction utilise donc le terme français «impératif».

Afin d'aider le lecteur à s'y retrouver en consultant des ouvrages rédigés en anglais, un glossaire donnant la correspondance des termes français et anglais a été ajouté à cette édition. Il sera également très utile au joueur en ligne qui rencontrera fréquemment des joueurs anglophones.

Chris mentionne dans son livre *Simplicity Bridge* qu'il préfère ne pas inclure les symboles des quatre couleurs (pique, coeur, carreau et trèfle) dans la description des mains car cela le distrait. La même philosophie a été adoptée dans ce livre. N'hésitez pas à les dessiner si cela vous dérange.

Veillez aussi noter que l'usage du masculin n'est nullement utilisé dans un but discriminatoire ; il ne vise qu'à alléger la lecture.

La note suivante s'adresse aux joueurs européens. Le système enseigné dans ce livre est basé sur le standard américain et non sur le standard français. Ces deux systèmes sont très similaires et la mécanique des enchères est pratiquement identique. Les joueurs européens ne seront nullement pénalisés par l'apprentissage des bases enseignées dans ce livre, le passage au standard français ne nécessitant que quelques ajustements mineurs.

Je termine en vous souhaitant d'avoir autant de plaisir à découvrir le bridge que j'en ai encore aujourd'hui à parfaire mon jeu.

Bon bridge !

Alain Lacourse

Table des matières

Dédicace	v
Introduction	vii
Préface	xi
Note sur l'édition française	xiii
1 Il faut bien commencer quelque part !	1
1.1 Whist	2
1.1.1 Blind Whist	2
1.1.2 Whist avec un mort (ou Whist avec une <i>twist</i>)	4
1.2 C'est parti ! Le Bridge !	4
1.2.1 Notions de base sur les enchères	6
1.2.2 Les enchères	8
1.2.3 Évaluer une main	8
1.2.4 Levées rapides	11
1.2.5 Ouvrir les enchères	11
1.3 Test	12
2 Répondre aux ouvertures	17
2.1 Hiérarchie des enchères	17
2.2 Et maintenant quelque chose de complètement différent : sans-atout	19
2.3 Évaluation de la main du répondant	20
2.4 Quelques précisions sur le fit	20
2.5 Répondre aux ouvertures en majeure	22
2.5.1 Répondre avec un fit	23
2.5.2 Répondre sans fit	24
2.6 Répondre aux ouvertures en mineure	25

2.7	Valeur des mains	26
2.8	Révision	27
3	Les redemandes	35
3.1	Les plus importantes enchères	35
3.2	Enchères limitées	35
3.3	Principe des enchères impératives	36
3.4	Qui est le capitaine ?	38
3.5	Réévaluer sa main	38
3.6	Redemandes de l'ouvreur	39
3.7	Deuxième enchère du répondant	41
3.8	Un peu de pratique	48
4	Sans-atout	63
4.1	Ouverture à 1SA	63
4.1.1	Réponses de base à une ouverture de 1SA	64
4.1.2	Si vous pouvez l'annoncer, vous pouvez le jouer	65
4.2	Essayez ces donnes	72
4.3	Un peu de défense	75
4.4	Essayez maintenant les donnes suivantes	76
4.5	Lorsque votre main régulière est vraiment forte	79
4.6	Convention Gerber (abrégée)	81
4.7	Votre examen de mi-session à sans-atout	82
4.8	Convention Stayman	83
4.8.1	Stayman de base	84
4.8.2	Stayman après une intervention	87
4.8.3	Stayman suite aux ouvertures à 2SA et à 3SA	88
4.8.4	Notions additionnelles sur Stayman	89
4.9	Lorsque les adversaires refusent de coopérer	95
4.9.1	Suite à un contre	95
4.9.2	Suite à d'autres interventions	96
4.9.3	Suite à une intervention après que vous ayez annoncé Stayman	97
5	Pointage :	
	Pour le plaisir et pour le profit	99
5.1	Pointage au robre	100
5.2	Pointage au duplicata	105
5.3	Bridge à 4 donnes	106

6	Mains fortes et enchères de barrage	109
6.1	Piloter les avions de ligne	109
6.1.1	Changement à saut	110
6.1.2	Inversée	111
6.2	Ouverture à 2 fort	113
6.2.1	Répondre et surenchérir	114
6.3	Convention Blackwood	117
6.3.1	4SA — Est-ce Blackwood?	121
6.3.2	Intervention	122
6.4	Ouvertures de barrage	123
6.4.1	Répondre aux barrages	125
6.4.2	Barrages ennemis	126
7	Tactiques basées sur la position	129
7.1	Ouvrir en troisième position	129
7.1.1	Répondre aux ouvertures en troisième position	132
7.2	Ouvrir en quatrième position	133
7.3	Ouvrir faiblement en première et deuxième positions	133
7.4	Réveil	134
7.4.1	Quelques sages conseils de la part de Bob	134
7.4.2	Lignes directrices générales au palier de 1	136
7.4.3	Réveil après une enchère à sans-atout	139
7.4.4	Réveil aux paliers supérieurs	140
7.4.5	C'est l'heure de pratiquer	140
7.4.6	Répondre au réveil	144
8	Enchères compétitives :	
	Bienvenue dans le monde réel	149
8.1	Lorsqu'ils ouvrent les enchères	149
8.2	Interventions	151
8.2.1	Position sandwich	153
8.2.2	Interventions à saut	154
8.2.3	Répondre à l'intervention du partenaire	156
8.2.4	Surenchère de l'intervenant	157
8.2.5	Répondre à une intervention à sans-atout	158
8.3	Contre d'appel	159
8.3.1	Notions de base	159
8.3.2	Lorsque les mains sont plus difficiles	164
8.3.3	Autres situations	165

8.3.4	Répondre au contre d'appel	167
8.3.5	Surenchères après un contre d'appel	169
8.4	Le revers de la médaille : lorsque les adversaires interfèrent avec nos enchères	171
8.4.1	Annoncer sur un contre d'appel	171
8.4.2	Lorsque les adversaires interviennent dans une couleur	173
8.4.3	Lorsqu'ils interviennent à sans-atout	174
8.5	Un peu de travail pour tout consolider	175
9	Jeu de déclarant et de défense :	
	notions de base	181
9.1	Jeu de déclarant	182
9.1.1	Planifier le jeu	182
9.1.2	Compter les cartes	187
9.1.3	Quelques détails additionnels	189
9.2	Jeu de défense	190
9.2.1	Entame	190
9.2.2	Jouer en troisième	194
9.2.3	Jouer en deuxième	196
10	Les prochaines étapes	199
	Post-scriptum	203
	Notes additionnelles aux enseignants	207
	Cartes de convention	209
10.1	Américain de base - ACBL	210
10.2	Américain de base - FFB	211
10.3	Américain de base plus - ACBL	213
10.4	Américain de base plus - FFB	214
	Glossaire Français-Anglais	217
	Index	225

Chapitre 1

Il faut bien commencer quelque part !

Certains instructeurs commencent à enseigner le bridge avec le bridge. Bob commençait ses leçons avec le «Whist», qui précéda au bridge et rend celui-ci plus intelligible pour le débutant. Alors, ouvrez un paquet de cartes à jouer. Si vous n'avez pas de cartes de bridge, un jeu de poker fera l'affaire (les cartes de bridge sont légèrement plus étroites). Retirez les jokers ; ils ne sont pas utilisés au bridge (sauf s'il s'agit de joueurs). Vous devez maintenant avoir un paquet de 52 cartes, avec 13 «piques» (les cartes noires avec le symbole au dessus pointu), 13 «coeurs» (les rouges en forme de coeur), 13 «carreaux» (les rouges avec les quatre côtés) et 13 «trèfles» (les noires avec les trois ronds).

Le pique, le coeur, le carreau et le trèfle sont les «couleurs». Chaque couleur contient un as (A), un roi (R), une dame (D), un valet (V), et neuf cartes numérotées 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 et 2¹. Dans chaque couleur, les cartes possèdent le «rang» décrit ci-haut, l'as étant le plus fort et le deux, le plus faible. Notez que même le faible deux peut être un héros au bridge. Les couleurs possèdent également un rang ; nous y reviendrons.

Il faut quatre joueurs pour jouer au bridge en plus des cartes et d'une surface de jeu (préférentiellement une table). Si vous n'avez pas d'autres joueurs avec vous pendant que vous lisez ce livre, alors vous devriez prétendre en avoir en jouant les quatre rôles

1. Dans un jeu anglais, l'as est représenté par A, le roi par K, la dame par Q et le valet par J. Dans un jeu français, l'as est représenté par 1, le roi par R, la dame par D et le valet par V. Il d'usage de représenter l'as par A dans la littérature.

vous-même. En passant, ne faites pas que lire ce livre ! À mesure que vous avancez, placez les cartes sur la table tel que présenté. Cela impliquera plus d'efforts, mais vous acquerrerez et retiendrez mieux les notions en procédant ainsi. Vous êtes prêt ? Allons-y.

1.1 Whist

Le «whist» un très vieux jeu de cartes et il est l'ancêtre du bridge. Il y a plusieurs formes du whist, mais le but est ici d'enseigner le bridge. Les puristes, soyez indulgents ; ce qui suit n'a pas la prétention d'être une introduction au whist.

1.1.1 Blind Whist

Quelqu'un distribue («donne») les cartes. Cette personne est maintenant le «donneur». (Qui a dit que ce jeu était compliqué ?) En commençant par la première personne («joueur») à votre gauche, donnez une carte face cachée à chaque joueur et continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été distribuées sauf la dernière. Maintenant, tournez la dernière carte face visible pour que chaque personne puisse la voir ; par exemple, as de coeur, trois de trèfle, etc. Chaque joueur devrait maintenant mémoriser la couleur de cette carte. Bien. Maintenant le donneur prend cette carte et l'ajoute à ses 12 autres cartes pour compléter sa «main» de 13 cartes. Il est recommandé à tous les joueurs à ce stade-ci de vérifier qu'ils ont bien chacun 13 cartes. Si ce n'est pas le cas, alors renvoyez le donneur ; il y a eu «maldonne». Sérieusement, remettez toutes les cartes ensemble, faces cachées, mélangez-les bien («brassez les cartes») et effectuez la «donne» à nouveau. Une autre chose, la même personne devrait donner jusqu'à ce qu'elle le fasse correctement.

C'est fait ? Excellent. Maintenant, le joueur à la gauche du donneur doit «entamer» en plaçant une carte de son choix au centre de la table, face visible. Chaque joueur, à tour de rôle et dans le sens horaire, doit «fournir» en jouant une carte de la même couleur. Dans ce cas-ci, comme le joueur à la gauche du donneur a entamé (c'est l'«entameur»), le donneur sera le dernier à jouer dans ce tour de quatre cartes, qui s'appelle un «pli» ou une «levée». La plus haute carte jouée dans cette couleur remporte le pli. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un jeu d'équipe. La personne assise en face de vous est votre «partenaire». Vous jouez contre la «paire» de joueurs assis à votre

Il faut bien commencer quelque part !

gauche et à votre droite. Donc, si vous êtes le dernier à jouer sur un pli et que votre partenaire a déjà joué la carte la plus haute, ne jouez pas une carte plus haute que lui à moins qu'il ne s'agisse de votre dernière carte. Conservez-la pour un autre pli. (Plus loin vous apprendrez certaines techniques comme «débloquer», mais ignorez ces techniques pour le moment.)

Vous devez jouer une carte de la même couleur que celle entamée à moins de ne plus avoir de cartes dans cette couleur. Ceci s'appelle «fournir dans la couleur». Si vous ne pouvez pas fournir, vous pouvez «défausser» (jouer une carte qui a peu ou pas de potentiel) dans une autre couleur. Notez que parfois vous serez forcé de défausser une carte potentiellement utile. Plus tard (beaucoup plus tard, en fait), vous reconnaîtrez cette situation de «squeeze», mais ne vous en préoccupez pas pour le moment.

La carte qui a été tournée face visible à la fin de la donne établissait la couleur d'«atout». Si une autre couleur a été entamée et qu'il ne vous reste plus de cartes dans cette couleur, vous pouvez jouer un atout. Le deux d'atout a une valeur plus élevée que l'as de n'importe quelle autre couleur, tout comme les trois, quatre, etc, d'atout. Par conséquent, l'as d'atout est la plus forte carte de tout le jeu à chaque donne. Bien sûr, la couleur d'atout change à chaque donne, selon la carte qui est retournée à la fin de la donne. Ceci fait que le jeu a quatre couleurs d'atout potentielles, contrairement à certains autres jeux comme le «cœur» ou le «pique». C'est une des raisons pourquoi les joueurs de bridge (et les joueurs de whist), préfèrent le bridge aux autres jeux de cartes impliquant quatre joueurs. C'est tout simplement plus complexe et beaucoup plus divertissant.

Bon. Jouez la donne au complet et retenez quelle équipe («camp», «paire») gagne le plus de levées. Rappelez-vous que lorsque vous n'avez plus de cartes (vous avez alors une «chicane») dans la couleur entamée ; vous pouvez alors jouer un atout, qui gagnera le pli à moins qu'un autre joueur joue un autre atout plus fort. En passant, jouer un atout sur un pli entamé dans une autre couleur s'appelle «couper». Lorsqu'un autre joueur joue ensuite un autre atout de valeur plus élevée sur le même pli, cela s'appelle «surcouper». Lorsque vous avez complété le jeu de cette donne, comptez le nombre de plis remportés par chaque camp. Le camp qui a pris le plus de levées gagne cette donne. Si le nombre total de levées n'est pas treize, alors il y a une erreur. Chaque joueur reçoit 13 cartes ; il y a donc 13 plis de 4 cartes, chaque joueur contribuant une carte à chaque pli. Brassez, donnez les cartes et jouez encore trois fois pour vous faire une idée du jeu ; chaque fois, le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur. Vous aurez donc joué quatre fois, chaque joueur ayant été donneur une fois.

1.1.2 Whist avec un mort (ou Whist avec une *twist*)

Alors, plutôt ennuyeux, n'est-ce pas ? C'est pourquoi le jeu a évolué. Mais avant de poursuivre, révisons comment vous avez remporté des levées. Il y avait trois façons :

1. les cartes hautes (as, roi, dame, valet, etc.), notées A, R, D, V à partir d'ici
2. les atouts
3. les cartes basses de longues couleurs lorsque les adversaires n'ont plus d'atout

Ce sont les seules façons de remporter des levées.

Essayons maintenant une variation du whist. Donnez à nouveau, mais cette fois-ci, après l'entame, le joueur à la gauche de celui qui entame dépose sa main sur la table face visible, par couleur, l'atout à sa droite, avec chaque couleur ordonnée selon le rang des cartes. Ce joueur doit demeurer discret pour le reste du jeu ; sa main constitue le «mort». Le joueur opposé au mort doit maintenant jouer ses cartes et celles du mort. Pendant ce temps, le mort peut aller chercher du café, de la bière, des sandwiches, aller aux toilettes, peu importe. (Un mort très rapide pourrait effectuer toutes ces actions.)

Maintenant, tous les joueurs peuvent voir deux mains, la leur et celle du mort. Donc, avec 26 cartes sur 52 en vue, essayez d'utiliser les informations additionnelles pour jouer un peu mieux. Allez-y et jouez quatre donnes, chacune avec un mort. En passant, si une levée est remportée par la main du mort, alors la prochaine entame doit être effectuée à partir de la main du mort. Le gagnant d'une levée doit toujours être celui qui entame le pli suivant. Amusez-vous.

1.2 C'est parti ! Le Bridge !

Avec l'ajout du mort, nous avons fait le pont («bridge»²) entre la main du mort et celle de son partenaire. Ajoutons maintenant quelques autres éléments du bridge – le pointage et les enchères.

Jusqu'à maintenant, si votre camp a fait le plus grand nombre de levées, alors vous avez gagné cette donne. Mais maintenant, donnons un pointage à ces levées. Les six

2. Malgré ce jeu de mot, le nom «bridge» provient en réalité de la prononciation anglaise du jeu «Biritch», qui est aussi connu sous le nom de «Whist russe» (Source : Oxford English Dictionary).

Il faut bien commencer quelque part !

premières levées ne comptent pas. Pour chaque pli additionnel remporté, nous leur attribuerons des points. Pourquoi seulement à partir de la septième levée ? Bonne question. La raison est qu'il y a 13 levées dans chaque donne. En supposant un nombre illimité de donnes, les choses devraient être plus ou moins balancées. (Notez la très scientifique expression «plus ou moins», qui est similaire au terme mathématique «un peu».) Peu importe, le camp qui joue la main est présumé être en mesure de gagner les six premières levées, ce qui est le plus près de la moitié des levées disponibles sans diviser une levée. Donc, nous commençons à faire des points (et les enchères) à partir de la septième levée.

Le pique et le coeur sont les couleurs dites «majeures» et si la donne est jouée avec une des majeures comme atout, alors chaque levée gagnée au-delà de la sixième se voit attribuée la valeur de 30 points (indépendamment de quelle couleur a été entamée à cette levée et de quelle carte a remporté la levée, qu'elle soit dans la couleur entamée ou un atout). Le carreau et le trèfle sont les couleurs dites «mineures» et chaque levée remportée au-delà de la sixième produit 20 points si la donne est jouée avec l'une de ces couleurs comme atout. Le rang des couleurs est, de la plus haute à la plus basse, pique, coeur, carreau, puis trèfle. Une «manche» requiert un total de 100 points ou plus. Donc, 4 levées au-delà de la sixième avec une majeure comme atout est une manche ($30 \times 4 = 120$) et 5 levées au-delà des six premières avec une mineure comme atout est aussi une manche ($20 \times 5 = 100$). (Chaque jeu a des règles ; comment ces règles ont été déterminées n'est pas important.) Maintenant, jouez quatre nouvelles donnes et notez le pointage.

Y a-t-il eu des donnes où vous jouiez votre main et celle du mort et pour lesquelles vous n'étiez pas trop content de la couleur d'atout ? Les opposants avaient peut-être la majorité des atouts et vous les regardiez, impuissant, alors qu'ils remportaient la majorité des levées. Eh bien, nous allons arranger cela. Donnez à nouveau.

Cette fois, à la fin de la donne, au lieu de tourner la dernière carte pour déterminer l'atout, donnez-la au donneur face cachée. Maintenant, le donneur et son partenaire devraient regarder chacun la main de l'autre et déterminer quelle couleur leur servirait le mieux en tant qu'atout. Dans le cas d'un désaccord, le donneur a le dernier mot. Le donneur annonce maintenant la couleur d'atout à tous. Le partenaire du donneur devient le mort et le joueur à la gauche du donneur entame.

En passant, le donneur et son partenaire devraient avoir ensemble au moins 8 des 13 cartes dans la couleur d'atout, préférablement réparties équitablement, soit 4 dans la main du donneur et 4 dans le mort, ce qui fonctionne généralement mieux

Le système d'enchères américain de base

que les répartitions 5–3, 6–2, 7–1 ou 8–0. Si aucune couleur n'offre une combinaison de 8 cartes ou mieux (appelé «fit»³), choisissez alors un fit à 7 cartes. Un fit 5–2 est généralement mieux qu'un fit 4–3. Choisissez la couleur d'atout en fonction de ces quelques règles. Jouez maintenant quatre nouvelles donnes en appliquant ces concepts et observez comment vont les choses.

Vous venez juste de jouer au bridge — ou presque. Au bridge, vous ne pouvez pas regarder les cartes de votre partenaire. Vous utilisez plutôt un langage du bridge appelé «enchères» pour «peindre un portrait» de votre main et pour communiquer avec votre partenaire.

1.2.1 Notions de base sur les enchères

En jouant, vous avez sûrement remarqué les points suivants à propos de l'atout :

1. Il est préférable d'avoir le plus grand nombre possible d'atouts.
2. Même les petits atouts peuvent remporter des levées.
3. Les atouts forts peuvent être utilisés pour faire sortir les atouts des adversaires, rendant vos autres atouts utiles. Cela s'appelle «purger les atouts».

Avant de poursuivre notre introduction aux enchères, devenons un peu plus sophistiqués. Avez-vous déjà lu une chronique de bridge dans un journal ? Avez-vous noté que les joueurs ne sont pas identifiés comme «Roméo» ou «Juliette», mais plutôt comme les directions de la rose des vents ? Comme il y a quatre joueurs et qu'il y a quatre principales directions, un de nos ancêtres du bridge a décidé de désigner chaque position à la table, et donc chaque joueur, par un des quatre points cardinaux. Un joueur est donc «Nord» et le joueur à sa gauche est «Est». Le partenaire de Nord est «Sud» (qui l'aurait deviné ?) et le joueur à sa gauche (l'«adversaire de gauche» ou «AG») est «Ouest». Par conséquent, comment appelleriez-vous l'«adversaire de droite» («AD») de Sud ? Vous l'avez deviné, Est. Notez que les subtilités du jeu requièrent que Nord s'asseye le plus près possible du nord magnétique, mais nous ne sommes pas à cheval sur les principes à ce point dans ce jeu. Désolé, Ginny (une des élèves de Bob qui est perturbée lorsque Nord n'est pas au nord), certains d'entre nous ne savent pas non plus compter jusqu'à 13 !

Maintenant que nous avons développé notre sémantique, apprenons-en un peu plus sur les enchères. Organisez le jeu de cartes par couleur et ordonnez les cartes dans

3. Anglicisme très couramment utilisé se prononçant à l'anglaise, avec le son du «t» comme dans «fites».

Il faut bien commencer quelque part !

chaque couleur. (Vous vous souvenez de l'ordre qui est ARDV1098765432.) Chaque joueur devrait prendre un as, un roi, une dame et un valet de différentes couleurs. Brassez le reste des cartes et distribuez-les. Vous avez tous une main dont la force est moyenne. (Bien que le 10 soit un honneur et qu'il peut être très important, il n'est pas considéré dans l'évaluation de la force d'une main.) Toutes les mains étant égales, vous devriez être en mesure de gagner entre 3 et 5 levées si on vous laisse choisir l'atout.

Demandons à Est de donner un roi à Sud en échange de n'importe quelle petite carte dont il accepte de se départir. Ouest devrait faire la même chose avec Nord, lui donner un roi pour obtenir une petite carte. À ce point, Nord et Sud (N-S) ont chacun une main qui vaut un roi au-dessus de la moyenne. Ceci devrait leur permettre de remporter plus de levées que Est-Ouest (E-O).

Sans se montrer leurs cartes, Nord et Sud devraient discuter à propos de la couleur d'atout à adopter. Rappelez-vous, huit atouts ou plus devraient être contenus dans les mains N-S. Si ce n'est pas le cas, Nord devrait échanger une carte qu'il ne désire pas contre une carte de la main d'Est dans une couleur au choix de Nord. (Vous ne pouvez pas faire cela au bridge ; ne vous y accoutumez pas trop.) Rappelez-vous de préférer les majeures (pique et coeur) aux mineures (carreau et trèfle) parce que n'avez besoin de prendre que 4 levées au-delà des 6 de base pour faire une manche en majeure, contrairement aux 5 levées requises au-delà des 6 de base pour faire une manche en mineure. (Avez-vous déjà oublié ?)

Pour cette donne, Nord est le donneur et jouera la main, en supposant qu'il a déclaré la couleur d'atout. Est entamera, Sud sera le mort et Ouest aidera Est à «défendre» contre Nord qui sera le «déclarant» et qui jouera le mort. Sud doit se rappeler de placer l'atout à sa droite lorsqu'il place le mort sur la table. Maintenant, jouez cette donne, notez les levées remportées par chaque camp et refaites tout ceci trois autres fois en changeant les rôles à chaque donne de manière à ce que chaque joueur ait la chance d'avoir plus de rois, de déterminer l'atout et d'être le déclarant.

À moins que quelque chose de majeur ne se soit produit, vous devriez avoir noté que le déclarant prend en moyenne entre 9 et 11 levées à chaque donne. Comme les 6 premières levées ne comptent pas, 9–11 correspond à 3–5 au-delà de ces 6 levées. Cela s'est produit parce que le camp déclarant avait deux rois au-dessus de la moyenne et un fit 4–4 ou mieux. Si vous êtes perdu à point-ci, relisez le tout une nouvelle fois, en donnant les cartes tel que décrit. Vous devriez bien saisir la valeur des atouts, l'importance d'un fit 4–4 ou mieux entre vous et votre partenaire et apprécier l'im-

Le système d'enchères américain de base

portance d'avoir des cartes plus fortes, tel qu'illustré par les deux rois additionnels. Continuez à lire lorsque tout ceci sera assimilé.

1.2.2 Les enchères

Les choses seraient bien trop faciles (et incroyablement ennuyeuses) si votre partenaire et vous pouviez vous montrer vos cartes et discuter des actions à prendre. Surprise ! Les règles du bridge ne vous permettront pas de faire cela. Vous devrez plutôt utiliser un langage restreint appelé «enchères» pour communiquer. Le vocabulaire des enchères est extrêmement limité. Il contient le mot «passe», les nombres un à sept et le nom des quatre couleurs. À ces termes s'ajoutent trois termes qui seront traités plus tard : «sans-atout», «contre» et «surcontre».

Lorsque vous enchérissez, vous devez utiliser ces mots sans aucune inflexion de la voix, sans hésitation, sans tousser, ni utiliser de mots additionnels. Vous dites : «un pique», pas : «Je crois que je vais ouvrir à un pique». Vous dites : «un trèfle», pas : «Ce sera deux trèfles, partenaire». Vous dites : «passe», pas : «je dois passer», ni «je passe», ni «PASSE!», ni même «paaasse?». Comme disait le sergent Joe Friday dans la série télévisée *Badge 714* : «Juste les faits, madame.» (Note à nos lecteurs qui seraient trop jeunes pour comprendre cette référence : ne laissez pas tomber le bridge ; nous avons désespérément besoin de vous.)

1.2.3 Évaluer une main

Il y a très longtemps, Milton Work a conçu un système mathématique pour l'évaluation des mains de bridge. Un peu plus tard, cette méthode a été popularisée par un très bon joueur et un excellent promoteur, Charles Goren. C'est aussi simple que de compter jusqu'à 4 !

HONNEURS	VALEUR
A	4 points
R	3 points
D	2 points
V	1 point
10	0 point, mais tout de même une excellente carte.

Il faut bien commencer quelque part !

DISTRIBUTION	VALEUR
Chicane (aucune carte d'une couleur)	3 points
Singleton (1 seule carte)	2 points
Doubleton (2 cartes)	1 points

Comme vous pouvez le constater en regardant ces tableaux, les honneurs dans chaque couleur possèdent une valeur numérique. Des valeurs ont également été assignées à certaines distributions. Au fur et à mesure que vous progresserez dans votre apprentissage, vous apprendrez de nouvelles façons d'évaluer une main, mais n'utilisez que celle-ci pour le moment.

Si vous détenez un as, un roi, une dame et un valet dans une main de 13 cartes, combien de points d'honneurs avez-vous ? C'est exact, 10 points, soit une main moyenne puisqu'il y a trois autres ensembles ARDV, pour un total de 40 points d'honneurs (PH) disponibles dans le jeu. Nous ne venons de discuter que de 4 cartes. Regardons une main complète.

Disons que vous avez reçu vos cartes et lorsque vous les regardez, vous avez :

Pique : as, huit, sept, trois

Coeur : roi, valet, six

Carreau : dix, neuf, cinq

Trèfle : dame, huit, quatre

Vous avez donc 4 piques, 3 cœurs, 3 carreaux et 3 trèfles. Vous avez aussi exactement 10 PH. Vous n'avez pas de chicane, pas singleton, ni de doubleton. En fait, vous détenez la main la plus moyenne qu'il est possible d'avoir. De plus, vous avez peut-être remarqué que cette façon de décrire cette main prend énormément d'espace. N'ayez crainte car il y a une méthode beaucoup plus courte pour la décrire. En réalité, il y en a plusieurs. Voici la première : A873, RV6, 1095, D84. Donc, ce paragraphe complet aurait pu s'écrire : «Supposons que vous avez reçu A873, RV6, 1095, D84.»

Supposons que vous avez reçu A8732, RD106, V1098, chicane. Vous avez toujours les mêmes 10 PH, mais préférez-vous cette main à la précédente ? Certainement, parce que celle-ci présente une chicane en trèfle. Comme vous l'avez vu dans le tableau ci-haut, cette chicane vaut 3 points. Cette main vaut donc 13 points, soit une main qui vaut un roi de plus qu'une main moyenne.

Le système d'enchères américain de base

Rappelez-vous que, lorsque vous et votre partenaire aviez chacun un roi de plus que la moyenne (et un fit en atout), vous gagniez généralement plus de levées que vos adversaires. Donc, avec cette deuxième main, valant 13 points, n'aimeriez-vous pas annoncer à votre partenaire que vous avez au moins un roi de plus qu'en moyenne ?

Le donneur est le premier à exprimer son opinion dans les enchères. Exprimer son opinion au bridge s'appelle «faire une annonce», ou une «déclaration». Ah ! Quelques éclaircissements ! Eh oui ! Le bridge est divisé en deux parties : les «enchères» et le «jeu» à proprement parler, où chaque joueur joue ses cartes. Dans les enchères, votre partenaire et vous utilisez le langage du bridge pour suggérer une couleur d'atout et déterminer jusqu'où vous êtes prêts à monter. Les adversaires font la même chose, en utilisant le même langage (par contre, vous verrez plus tard qu'il y a plusieurs dialectes). «Passe» signifie : «Je ne désire pas faire d'enchère à ce moment.» Passe débute aussi la séquence «une fois, deux fois, vendu» qui marque la fin des enchères et le début du jeu. Les enchères se terminent suite à trois passes consécutifs.⁴

Bref, il y a une phase d'enchères durant laquelle votre partenaire et vous rivalisez contre vos adversaires pour annoncer l'enchère la plus haute et ainsi «acheter» le «contrat». Une fois le contrat déterminé, la donne doit être jouée et le contrat est soit réussi, ce qui donne au camp qui l'a annoncé un pointage positif, soit chuté (ou échoué), auquel cas les défenseurs obtiennent un pointage positif. Eh bien, si tout ceci vous semble ennuyeux, sachez que ce jeu est parfois joué à l'argent. Il peut également être joué par plaisir ou pour obtenir des «points de maître». De plus, peu importe le nombre d'années d'expérience, vous ne pourrez jamais complètement maîtriser ce jeu, même si vous devenez expert. Il y aura toujours place à l'amélioration et toujours plus à apprendre. C'est pour cette raison qu'il s'agit du jeu de cartes par excellence.

Vous êtes le donneur et vous recevez la première main décrite ci-haut. Vous souvenez-vous de cette main ? Il s'agissait d'une main plutôt moyenne : A873, RV6, 1095, D84. Voulez-vous annoncer à votre partenaire que vous avez une main au-delà de la moyenne ou préférez-vous ne pas prendre d'action à ce moment ? Bien, ne pas prendre d'action. Donc, vous passez. Vous choisissez de ne pas «ouvrir les enchères». Maintenant, supposons que vous avez reçu l'autre main qui vaut un roi de plus. Il s'agissait de A8732, RD106, V1098, chicane. Avec cette main, vous devriez ouvrir les enchères.

4. Bob utilisait l'expression «pas d'enchères» («no bid») comme équivalent au mot passe. Ceci est inusité en Amérique du Nord, mais c'est commun dans certains pays comme l'Angleterre. Cependant, les deux formes ne peuvent être utilisées à volonté par le même joueur ; il doit toujours employer le même terme. Cette ambiguïté n'existe pas en français, seul le mot «passe» est employé.

Il faut bien commencer quelque part !

1.2.4 Levées rapides

Nous avons parlé des points d'honneurs (PH) et des points de distribution (PD) pour évaluer une main. Une autre méthode date d'avant l'ère Goren et elle est toujours très importante aujourd'hui. Il s'agit de la méthode des «levées rapides» (LR). Malgré qu'on ne l'utilise pas seule pour déterminer d'ouvrir ou non les enchères, il s'agit tout de même d'une méthode fondamentale d'évaluation des mains. Voici comment ces levées sont comptées :

COMBINAISON	LEVÉES RAPIDES
A	1
AR	2
AD	1 1/2
RD	1
R doubleton ou mieux (Rx, Rxx, etc)	1/2

À combien de levées rapides évalueriez-vous ARDV? Ne comptez que 2 LR pour la plus haute combinaison contenue dans cette séquence. Vous apprendrez éventuellement de nouvelles méthodes plus avancées pour compter les levées rapides, mais ce que vous venez de lire est relativement standard et vous empêchera de surévaluer votre main.

1.2.5 Ouvrir les enchères

Lorsque vous ouvrez les enchères, vous suggérez une couleur à votre partenaire et vous annoncez combien de levées vous pensez pouvoir remporter si cette couleur est l'atout. Rappelez-vous que vous annoncez le nombre de levées que vous pouvez remporter au-delà des six premières. Donc, une enchère de *un pique* (1P) dit : «Partenaire, avec ma main, je pense que nous pouvons prendre sept levées si l'atout est pique.» Une enchère d'ouverture à 4 coeurs (4C) dirait : «Partenaire, nous pouvons faire 4 levées au-delà des 6 levées de base si l'atout est coeur.» (10 levées au total ; 6+4=10.) Vous pouvez et devriez ouvrir les enchères si vous avez 13 points ou plus, en

Le système d'enchères américain de base

additionnant vos points d'honneurs (PH) et de distribution (PD). Vous devriez également ouvrir toute main d'au moins 12 PH et comprenant 2 1/2 levées rapides (LR).⁵

Lorsque vous ouvrez les enchères, vous commencez à peindre le portrait de votre main pour votre partenaire. Plusieurs systèmes d'enchères, ou dialectes, ont été inventés au fil du temps. La manière d'annoncer du système *américain de base* est fondée sur l'approche de la majeure cinquième. Lorsque vous ouvrez les enchères dans une couleur majeure, vous promettez qu'au moins cinq de vos treize cartes sont dans cette couleur. Si vous n'avez pas de majeure de cinq cartes, vous devez annoncer une mineure. (Plus de détails à ce sujet plus tard). Votre partenaire vous dira ensuite s'il a quelque chose d'encourageant à dire et, si c'est le cas, s'il a quatre cartes ou plus dans une majeure. C'est la «réponse» du partenaire et elle fera l'objet du prochain chapitre. Mais avant, c'est le moment d'un petit test et d'un peu de pratique.

1.3 Test

Voici quelques mains. Pour chacune, déterminez le nombre de points (en incluant la distribution), le nombre de levées rapides, si vous passez ou annoncez et quelle annonce vous feriez.

1. A8732, RD106, V1098, chicane. (Rappelez-vous de l'ordre des couleurs : pique, coeur, carreau, trèfle.)
2. A873, RV62, 109, D84
3. A8732, DV2, 76, AV5
4. 8, AR9753, D54, A62
5. R52, AD965, 532, RD

Réponses :

1. 10 PH + 3 PD = 13, ouvrez à 1P (majeure cinquième). La main a aussi 2 levées rapides (A, RDx).
2. 10 PH + 1 PD = 11, passez. Le nombre de levées rapides est 1 1/2 (A, Rx).
3. 12 PH + 1 PD = 13, ouvrez à 1P. La main contient 2 LR (deux as).

5. Il y a d'autres méthodes telles que la «règle de 20» pour évaluer si une main doit ouvrir les enchères. Pour l'instant, n'utilisez que celles décrites ici. Ce sont les plus communes et elles devraient vous éviter des problèmes avec les nouveaux partenaires.

Il faut bien commencer quelque part !

4. $13 \text{ PH} + 2 \text{ PD} = 15$, ouvrez à 1C. Notez les 3 LR dans cette main (AR, A).
5. $14 \text{ PH} + 1 \text{ PD} = 15$? Ouvrir à 1C? Combien y a-t-il de levées rapides? $R_x=1/2$, $AD=1 \frac{1}{2}$, $RD=?$ Comptez le doubleton RD comme une levée rapide. Donc, nous avons 3 LR dans cette main. Pouvons-nous aussi compter les points de distributions pour le doubleton RD alors que nous avons déjà compté les points d'honneurs dans cette couleur? Oui, mais seulement si l'on ignore les points d'honneurs de la dame et que nous traitons ce doubleton comme Rx. Comptez 3 pour le R et 1 pour le doubleton, ce qui donne 4. Si votre partenaire annonce éventuellement cette couleur, vous devrez soustraire les points provenant du doubleton, mais vous pourrez cependant compter 5 PH pour le roi et la dame. Initialement, la main ne vaut que 13 points.

Intéressant, n'est-ce pas? Ne soyez pas inquiet à propos de cette dernière main. Remarquez comment la valeur des cartes monte et descend en fonction des combinaisons et si votre partenaire confirme ou nie avoir ses forces dans cette couleur. C'est à cet endroit que l'expérience devient utile. Persévérez et vous serez en mesure d'évaluer votre main facilement.

Voici quelques questions supplémentaires.

1. Combien y a-t-il de cartes dans le paquet? Combien de couleurs? Combien de cartes dans chaque couleur?
2. Combien de cartes sont données à chaque joueur? Dans quel sens sont-elles données?
3. Qui annonce en premier? Qui annonce en second, en troisième et en quatrième?
4. Combien y a-t-il de levées de base?
5. Quel nom donne-t-on au processus durant lequel chaque joueur parle à tour de rôle?
6. Quand se terminent les enchères?
7. Qui joue le contrat et quel est le nom de ce joueur?
8. Qui fait l'entame?
9. Qui met ses cartes face visible sur la table? Quelle couleur doit être à sa droite?
10. Qui joue après l'entame? Qui joue en deuxième, en troisième et finalement en quatrième?
11. Lorsque quatre cartes sont jouées, une de chaque main, comment se nomme le résultat?
12. Combien y a-t-il de plis dans chaque donne? (Sourire)
13. Que sont les honneurs? Lesquels ont une valeur numérique?
14. Quelles sont les quatre couleurs? Ordonnez-les de la plus haute à la plus basse.

Le système d'enchères américain de base

15. Quelles sont les deux couleurs majeures ? Combien vaut chaque levée dans ces couleurs ?
16. Quelles sont les deux couleurs mineures ? Combien vaut chaque levée dans ces couleurs ?

Vous trouverez les réponses ici-bas. Mais, ne regardez pas avant d'avoir répondu aux questions sans aide.

1. Le jeu contient 52 cartes (les jokers ne sont pas utilisés) dont 4 couleurs de 13 cartes chacune.
2. Chaque joueur reçoit 13 cartes, une par une, en commençant par l'adversaire à la gauche du donneur (AG), puis le partenaire du donneur, l'adversaire à la droite du donneur (AD) et finalement le donneur ; puis, on recommence par AG, etc.
3. Le donneur annonce en premier, puis l'adversaire à la gauche du donneur, le partenaire du donneur, l'adversaire à la droite du donneur, puis on poursuit avec le donneur ; etc.
4. 6 levées.
5. Les enchères.
6. Les enchères se terminent lorsque trois joueurs passent consécutivement.
7. Dans le camp qui a gagné les enchères, et ainsi le droit de jouer la donne plutôt que de défendre, le premier joueur qui a mentionné la dénomination du contrat final (par exemple, *pique* ou *sans-atout*) joue la main. Cette personne se nomme le «déclarant» pour cette donne. Le partenaire du déclarant devient le mort pour cette donne, alors que les deux autres joueurs défendent.
8. L'adversaire de gauche du déclarant fait l'entame au premier pli ; on l'appelle l'«entameur».
9. Le partenaire du déclarant est le mort. Suite à l'entame, le mort place ses cartes sur la table devant lui, par couleur, en plaçant la plus haute en haut, puis les autres par ordre descendant de manière à ce que tous voient ses 13 cartes. Les cartes doivent faire face au déclarant. L'atout devrait être à la droite du mort, soit à la gauche du déclarant. Les autres couleurs devraient être placées par alternance de couleur (rouge ou noire) afin qu'elles soient facilement visibles à tous. (C'est beaucoup plus facile à voir qu'à décrire !)
10. Le déclarant joue une carte du mort. Puis, l'adversaire à la droite du déclarant joue, puis le déclarant joue une carte de sa main. Le joueur qui remporte la levée est le premier à jouer le prochain tour.
11. Un pli, ou une levée.

Il faut bien commencer quelque part !

12. Il y a 13 plis dans chaque donne. Note : le terme «main» est souvent utilisé à la place de «donne» pour décrire une donne complète de 52 cartes. Donc, une «main de bridge» peut soit être l'ensemble des 13 cartes d'un joueur, soit les 52 cartes d'une donne. La signification est généralement claire selon le contexte.
13. ARDV10 sont des honneurs. ARDV ont chacun une valeur numérique appelée «points d'honneurs».
14. Les couleurs sont pique (P), coeur (C), carreau (K) et trèfle (T), dans cet ordre.
15. Le pique et coeur sont les couleurs majeures et chaque levée prise par le camp déclarant au-delà des six premières, lorsque l'atout est l'une de ces couleurs, vaut 30 points.
16. Le carreau et trèfle sont les couleurs mineures et chaque levée prise par le camp déclarant au-delà des six premières, lorsque l'atout est l'une de ces couleurs, vaut 20 points. Ne vous inquiétez pas trop au sujet des questions 15 et 16 si elles vous ont causé des problèmes ; nous reviendrons sur le pointage plus loin.

Si vous n'avez pas obtenu les mêmes réponses que celles qui vous sont fournies, alors révisez et essayez de nouveau. Une fois que vous êtes satisfait et que vous avez compris tout le matériel présenté jusqu'ici, brassez quelques mains et pratiquez vos annonces. Avez-vous une main d'ouverture ? Si oui, devriez-vous ouvrir d'une majeure ou d'une mineure ? Lorsque vous aurez terminé, prenez une pause. C'est beaucoup de notions à assimiler. Au bridge, tout se construit sur ce qui a déjà été appris ; il est donc vital de former une fondation solide dès le départ. C'est aussi beaucoup de travail. Prenez donc un repos bien mérité, puis revenez pour vous attaquer au deuxième chapitre.

Le système d'enchères américain de base

Chapitre 2

Répondre aux ouvertures

Félicitations, vous voilà de retour ! Si vous pouvez tenir le coup encore quelques chapitres, ce jeu merveilleux deviendra compréhensible et vous aurez acquis un passe-temps enrichissant pour le reste de vos jours.

Lorsque vous pratiquiez vos mains, avez-vous remarqué que quelques fois votre partenaire était content de la couleur d'atout que vous suggériez et que, d'autres fois, il ne l'était pas ? Peut-être que votre partenaire avait une bonne couleur dans sa main qu'il aurait préféré avoir comme atout. Durant les enchères, si vous n'aimez pas la suggestion d'atout de votre partenaire, vous avez l'option de proposer une autre couleur. Dans le langage des enchères, nous communiquons à notre partenaire nos préférences et nous décrivons notre main. Nous faisons cela dans un ordre spécifique appelé « hiérarchie des enchères ». Cette hiérarchie est basée sur celle des couleurs. Rappelez-vous : le pique est plus élevé que le coeur, qui est plus élevé que le carreau, qui est plus élevé que le trèfle. De plus, 2 est au-delà de 1, 3 est au-delà de 2, etc.

2.1 Hiérarchie des enchères

Une des règles de la hiérarchie des enchères est que vous pouvez monter, mais jamais descendre. Si vous ne désirez pas aller plus haut, vous arrêtez, généralement, en disant « passe ». (Les autres moyens d'arrêter requièrent que les opposants ren-

Le système d'enchères américain de base

chérissent aussi. Puisque cela complique les choses, nous en reparlerons plus loin.) Lorsque vous et votre partenaire «passez», vous êtes alors en accord que le niveau atteint est suffisamment élevé. L'endroit où vous et votre partenaire arrêtez devient le contrat final.

Chaque levée au-delà des six premières que nous annonçons se nomme un «palier» d'enchère. Donc, nous pouvons annoncer les paliers de 1 à 7 inclusivement.¹

La hiérarchie des enchères présente une autre règle. Les couleurs plus élevées (on dit aussi «plus chères») peuvent être annoncées au même palier que les couleurs plus basses («moins chères»), mais les couleurs plus basses doivent être annoncées à un palier plus élevé. Supposons que vous ouvrez les enchères à *un trèfle*, disant : «Partenaire, je crois que nous pouvons faire sept levées (les six de base plus une) si l'atout est trèfle.» Votre partenaire peut vouloir annoncer une autre couleur comme atout, par exemple pique. Votre partenaire «répond» à votre enchère de *un trèfle* avec *un pique*. Maintenant, vous pouvez avoir une toute autre idée pour l'atout, à coeur, et vous annoncez *un coeur*. Est-ce correct ? Non, évidemment. Le coeur est moins cher que le pique ; donc, une fois que le pique a été annoncé à un palier, un joueur doit aller au moins un palier plus haut pour annoncer le coeur, le carreau ou le trèfle. On peut sauter plusieurs paliers, mais pour l'instant, nous allons les monter un à la fois.

Donc, si vous «ouvrez» à *un trèfle* et votre partenaire annonce *un pique*, vous annonceriez alors *deux coeurs* pour faire votre suggestion à coeur. Supposons que votre partenaire n'apprécie pas cette couleur et décide que le trèfle était la meilleur couleur après tout. Il doit maintenant annoncer *trois trèfles* pour ramener les enchères à la couleur trèfle. (Comment avons-nous fait pour arriver si haut ?) Comprenez-vous comment la hiérarchie des enchères fonctionne ? Assurons-nous que vous comprenez bien avec quelques exemples. Dans chacun des exemples suivants, vous ouvrez les enchères et votre partenaire répondra à votre suggestion. Vous devez décider quels exemples sont corrects et lesquels violent les règles de la hiérarchie des enchères.

1. Un coeur–un pique (1C–1P) : correct. Le pique est plus cher et il peut donc être annoncé au même niveau que le coeur.
2. 1K–1K² : incorrect. La redondance n'est pas permise. 1K–2K serait convenable.
3. 1C–2T : ceci est correct.

1. Rappelez-vous qu'il y a 13 levées par donne. Les 6 premières ne sont pas annoncées. Il en reste donc 7. Vous pouvez ainsi annoncer aussi peu que 1 et au plus 7.

2. Pour simplifier l'écriture, nous utiliserons les lettres majuscules P pour désigner le pique, C pour le coeur, K pour le carreau (étant donné que C est déjà employé), T pour le trèfle et SA pour sans-atout.

Répondre aux ouvertures

4. 1T-1P : encore valide.
5. 1P-2T : correct.
6. 1P-1K : Oups. Le carreau est plus bas que le pique ; il faut monter d'un palier.
7. 1P-2K : Maintenant, ceci est correct.
8. 1C-1T : Faux. Pour annoncer le trèfle après le coeur, il faut annoncer 2T.
9. 1C-2T-2K-2T : Bien que nous ayons souvent voulu annoncer ainsi, c'est illégal.
10. 1C-2T-2K-3T : C'est mieux. (Ce n'est pas peut-être pas mieux, mais ça suit les règles.)

2.2 Et maintenant quelque chose de complètement différent : sans-atout

Qu'en est-il de la situation où votre partenaire et vous seriez en mesure de prendre beaucoup de levées même s'il n'y avait pas de couleur d'atout ? Dans ce cas, vous seriez tenté de jouer cette main sans couleur d'atout en espérant prendre des levées avec vos honneurs et vos longues couleurs. En d'autres termes, vous voudriez jouer cette main à «sans-atout». Plusieurs joueurs adorent jouer un contrat à sans-atout bien qu'il puisse être un des plus difficiles à réaliser. (Peut-être est-ce la raison pour laquelle ils adorent cela ; les joueurs de bridge aiment les défis en général.)

Le sans-atout fait partie de la hiérarchie des enchères. Son rang est supérieur au pique. Le sans-atout vaut également plus de points. Dans un contrat joué à sans-atout, la première levée au-delà des six de base vaut 40 points. Les levées suivantes valent 30 points chacune. Vous rappelez-vous qu'une manche vaut 100 points ? Par conséquent, seulement 3 levées au-delà des 6 de base, ou 9 au total, sont requises pour réaliser une manche à sans-atout ($40+30+30=100$). Nous discuterons du sans-atout en détail plus loin. Pour le moment, il est seulement utile d'en connaître l'existence ainsi que son rang car il est parfois nécessaire de répondre à «sans-atout» en répondant à l'enchère d'ouverture de votre partenaire.

Maintenant que ce petit détail a été clarifié, nous pouvons nous concentrer sur les réponses à l'enchère d'ouverture du partenaire. Rappelez-vous que votre partenaire peut ouvrir les enchères à pique ou à coeur (majeures). Il peut également ouvrir les enchères à carreau ou à trèfle (mineures). Il peut aussi ouvrir les enchères en suggérant qu'aucun atout ne soit préférable, mais pour l'instant nous supposons que votre partenaire a ouvert les enchères en suggérant une couleur d'atout.

2.3 Évaluation de la main du répondant

Lorsque vous évaluiez votre main afin de déterminer si elle valait au moins un roi au-dessus de la moyenne, soit une main d'ouverture, vous avez utilisé une méthode qui attribue une valeur à chaque honneur. Vous avez compté vos points d'honneurs et vos points de distribution. Maintenant, supposons que votre partenaire a ouvert les enchères ; vous devez évaluer votre main afin de déterminer si vous devriez encourager ou décourager les efforts de votre partenaire. Vous signalez le découragement en annonçant *passé*, ce qui dit : «Partenaire, je t'ai bien compris, mais ma main est très mauvaise ; tu devrais t'abstenir à moins d'avoir une main monstre.» Mais comment savoir ce qui est bon ou mauvais et comment annoncer ce qui est bon au partenaire ? Vous ne serez pas étonné d'apprendre que les réponses aux ouvertures suivent certaines règles.

Lorsque vous comptiez vos points d'honneurs, vous comptiez 4 pour chaque as, 3 pour chaque roi, 2 pour chaque dame et 1 pour chaque valet. Voici la bonne nouvelle ! Ces cartes conservent leur valeur dans la main du répondant. Il y avait également les points de distributions : 3 pour chaque chicane, 2 pour chaque singleton et 1 pour chaque doubleton. Vous devez oublier cette dernière partie en tant que répondant. Lorsque vous évaluez votre main de répondant, vous **ne comptez pas** de points de distribution à moins d'avoir un fit dans la couleur de votre partenaire.³ Dans ce cas, les points de distribution ne font pas que s'appliquer, ils valent plus ! Si vous avez un fit avec votre partenaire, vous comptez alors 1 point pour chaque doubleton (comme en ouverture), 3 points pour chaque singleton et 5 points pour chaque chicane. Évidemment, comme vous avez un fit, la chicane n'est pas dans la couleur suggérée par votre partenaire.

2.4 Quelques précisions sur le fit

Dans le chapitre 1, vous avez appris qu'avoir 8 cartes sur 13 dans une couleur, réparties entre votre partenaire et vous, est très utile. En fait, c'est utile au point que vous désiriez déclarer cette couleur comme atout. Peut-être vous rappelez-vous aussi

3. Cette idée que le répondant ne peut pas compter ses points de distribution à moins d'avoir un fit avec l'ouvreur ne fait pas l'unanimité. Par contre, si vous choisissez de l'accepter, vous éviterez beaucoup de contrats désastreux.

Répondre aux ouvertures

qu'il est même mieux si ces 8 cartes sont divisées également, avec 4 cartes dans votre main et 4 cartes dans celle de votre partenaire. Bien sûr, ça ne vous dérangerait pas si vous aviez 9, 10 ou même les 13 cartes réparties entre votre partenaire et vous. Ne croyez-vous pas que ces répartitions devraient se qualifier comme atout ?

Ces répartitions ne sont pas très fréquentes. Essayez l'exercice suivant. Brassez et donnez 10 fois. Vous pouvez donner les cartes face vers le haut pour sauver du temps. Regardez toutes les mains et comptez le nombre de fois qu'au moins un camp (un joueur et son partenaire) a plus de 9 cartes dans au moins une couleur. L'avez-vous fait ? Si cela s'est produit plus de 3 fois sur 10, alors vous devez m'appeler pour que nous fassions équipe. Vous êtes un donneur chanceux et il vaut mieux être chanceux que bon.

Lorsque vous évaluez votre main pour déterminer si vous pouvez donner une réponse positive (tout autre annonce que *pas*) à l'enchère d'ouverture de votre partenaire, les points d'honneurs sont utiles, mais les points de distribution sont aussi très utiles. Rappelez-vous qu'on ne peut compter ces points que lorsque que vous avez un fit. Alors, qu'est qu'un fit ? En *américain de base*, nous ouvrons les *majeures cinquièmes*. Donc, si votre partenaire ouvre les enchères dans une couleur majeure, il promet qu'au moins 5 de ses 13 cartes sont dans cette couleur. Faisons le calcul : $8-5=3$. Ah ! Si votre partenaire a ouvert dans une majeure et que vous avez au moins 3 cartes dans cette couleur, vous avez alors un fit dans la couleur de votre partenaire. Vous pouvez alors compter vos points de distribution.

Que se passe-t-il si votre partenaire ouvre à 1T ou à 1K, les couleurs mineures ? Cette enchère d'ouverture ne promet que 4 cartes dans la couleur annoncée, parfois moins que 4. À moins que votre partenaire vous annonce plus tard qu'il a 5 cartes ou plus dans cette couleur, supposez qu'il n'en a que 4. Donc, combien avec-vous besoin de cartes dans la couleur mineure de votre partenaire pour pouvoir compter vos points de distribution ? Bien, $8-4=4$. Par conséquent, si votre partenaire ouvre les enchères d'une couleur mineure, vous devez avoir 4 cartes ou plus dans cette couleur pour pouvoir compter vos points de distribution dans les autres couleurs.

Voici un petit truc que Bob enseignait et que vous ne trouverez pas dans la plupart des classes de bridge au niveau débutant. Si vous détenez un roi, une dame ou un valet et au moins deux autres cartes (même s'il s'agit du 2 et du 3) dans la couleur de votre partenaire, ajoutez un point au total que vous avez calculé pour votre main. Futile direz-vous ? Possible, mais si vous avez une main marginale, ce point pourrait faire toute la différence.

Le système d'enchères américain de base

Lorsque vous évaluez votre main en tant que répondant, vous devez l'analyser afin de déterminer la qualité de votre *soutien* pour la main de votre partenaire. Il est vrai que vous êtes autorisé à suggérer une couleur d'atout différente, voire sans-atout, et vous serez possiblement le déclarant. Mais, initialement, vous devez prendre un rôle secondaire et considérer que votre main doit supporter celle de votre partenaire. Si vous trouvez cela diminuant, essayez de considérer à quel point les hommes d'infanterie, les «Marines» et les équipages de char d'assaut auraient accepté d'épouser les artilleurs et les pilotes qui leur ont fourni un *soutien* aux moments critiques.

Nous allons maintenant tourner notre attention sur les réponses. Soyez conscient qu'il y a plusieurs niveaux au bridge et que, dans ce livre, nous enseignons un niveau très élémentaire. Plusieurs éléments appris ici seront modifiés à mesure que vous progresserez et que vous commencerez à jouer avec des partenaires plus avancés. C'est normal. Vous devez d'abord ramper, puis marcher avant de courir. Si vous jouez avec quelqu'un qui vous suggère que ces «règles» sont fausses, considérez le niveau de cet individu. Si cette personne est de niveau avancé, alors ces «règles» **sont** (un peu) fausses. Par contre, si vous jouez du bridge libre ou duplicata au niveau débutant, vous trouverez que les autres joueurs à ce niveau sont généralement en accord avec les principes que nous sommes sur le point de traiter.

2.5 Répondre aux ouvertures en majeure

Lorsque vous répondez à l'enchère d'ouverture de votre partenaire, vous devez considérer deux facteurs. Le premier est la présence ou non d'un soutien (un fit) pour la couleur d'atout suggérée par votre partenaire. Le deuxième est la valeur de votre main. Après avoir ajouté ou non vos points de distribution, s'il y a un fit ou non, votre main est-elle assez forte pour faire tout autre annonce que *passer*? Il y a quelques règles dont il faut se rappeler. Avec entre 0 et 5 «points de soutien» (PS), soit la somme de vos points d'honneurs (PH) et de vos points de distribution (PD) s'il y a un fit, vous devez (vous l'aurez deviné) **passer**! Avec plus de points, vous **devez** en informer votre partenaire en faisant une autre annonce.⁴

4. On suppose ici que les adversaires passent. Vous apprendrez plus tard comment ces notions sont modifiées si les adversaires sont suffisamment audacieux pour interférer avec vos enchères.

Répondre aux ouvertures

2.5.1 Répondre avec un fit

Si vous avez un fit pour la couleur d'ouverture en majeure de votre partenaire (vous avez donc 3 cartes ou plus dans cette couleur) :

1. Avec 6 à 10 points de soutien, soutenez la couleur de votre partenaire en enchérissant dans sa couleur au palier suivant. Par exemple : 1P–2P.
2. Avec 11 ou 12 points de soutien, annoncez une mineure au palier de 2, puis soutenez la couleur de votre partenaire à votre prochaine opportunité. Par exemple : 1P–2T–2K–2P ou 1P–2T–2P–3P.
3. Avec 13 à 15 points de soutien et au moins 4 cartes dans la couleur de votre partenaire, soutenez à saut. Par exemple : 1P–3P.
4. Avec 13 à 15 points de soutien et seulement 3 cartes dans la couleur de votre partenaire, «temporisez» en annonçant d'abord une mineure, puis sautez dans la couleur de votre partenaire. Par exemple : 1P–2T–2K–3P ou 1P–2T–2P–4P.
5. Avec 5 à 10 points de soutien très distributionnels (par exemple, 6 cartes dans la couleur du partenaire, une chicane et un doubleton), sautez à la manche. Rappelez-vous que la manche en majeure est au palier de 4. Donc, la manche à pique est 4 *piques*. Votre partenaire devrait passer votre enchère de manche à moins d'avoir une main radicalement supérieure à ce qui est requis pour ouvrir les enchères.
6. Avec plus de points... Si vous avez fréquemment ce genre de main, appelez-moi pour une partie ! Pour l'instant, ne portez pas attention à ce type de main ; nous apprendrons plus loin comment traiter les mains gigantesques.

En suivant les règles précédentes et celles données ci-après, rappelez-vous que vous ne devriez **jamais** cacher une couleur majeure de 4 cartes ou plus pour soutenir la couleur de votre partenaire. Annoncez votre majeure avant de soutenir votre partenaire.⁵ Si ceci vous semble confus, cela se clarifiera lorsque vous regarderez les mains données en exemple.

5. Les élèves devraient comprendre qu'il s'agit de **notre** point de vue. Plusieurs experts et enseignants ne partagent pas cette opinion. Plusieurs pensent que de montrer un soutien et sa force le plus rapidement possible a priorité sur une description précise de votre main. Ceux qui affirment cela **ne sont pas** dans l'erreur ; il y a un certain mérite à cette approche puisqu'elle est rapide et tend à décourager les adversaires, ce qui peut être très utile. Cependant, nous sommes dans l'autre camp qui dit : «décrivez votre main au partenaire, même si les adversaires peuvent prêter attention.» Notre avis ? Si vous apprenez sous la tutelle d'un enseignant, alors faites ce qu'il vous indique tout en gardant en tête qu'il y a une autre école de pensée. Cela dit, le même avis s'applique que vous suiviez la méthode des «enchères graduelles», que vous sautiez une mineure pour annoncer une majeure ou que vous sautiez

2.5.2 Répondre sans fit

Qu'arrive-t-il si vous n'avez pas de fit ? Avec moins de 6 PH (points d'honneurs), passez. Autrement :

1. Avec 6 à 10 PH et au moins 4 cartes dans une couleur plus chère que celle de votre partenaire, annoncez cette couleur au palier de 1. Avec deux couleurs qui remplissent ces conditions, annoncez la plus longue, toujours au palier de 1. Avec une distribution 5–5, 6–5, 6–6 ou 7–6, annoncez la plus chère des deux. Avec une distribution 4-4, annoncez la moins chère des deux (ou des trois) couleurs de 4 cartes. Cela s'appelle «enchérir graduellement». Rappelez-vous que vous devez faire ceci au palier de 1. Si aucune des situations citées ici ne s'applique, alors annoncez 1 sans-atout (1SA).⁶
2. Avec 11 PH ou plus, vous avez assez de force pour annoncer deux fois même si la surenchère de votre partenaire ne requiert pas que vous annonciez de nouveau. Annoncez une nouvelle couleur au plus bas palier possible. Bien sûr, annoncez votre plus longue couleur en premier.
3. Avec 13 à 15 PH et une main «régulière», soit une main qui ne contient aucune chicane, ni singleton, et avec de bonnes cartes dans les couleurs qui n'ont pas été annoncées par votre partenaire, enchérissez à 2 sans-atout (2SA). «Bonnes cartes» signifient Ax, Rx, Dxx ou V10xx, etc. Le «x» représente toute carte plus basse que le 8. Plus l'honneur est faible, plus il vous faut de cartes dans cette couleur pour empêcher les adversaires de prendre cet honneur avec une carte plus forte et de «défiler» la couleur, soit prendre toutes les autres levées dans cette couleur.

une majeure pour annoncer à sans-atout. Il y a deux écoles de pensée ici aussi. Les deux sont «correctes» tout dépendant du système que vous utilisez et du niveau d'entente que vous avez avec votre partenaire. Si ceci est nouveau pour vous, oubliez tout ce que vous venez de lire.

Il y a une vieille blague de bridge qui est à propos ici. Quatre joueurs de bridge jouaient dans le hall d'un hôtel lorsque l'un d'eux est bipé et doit quitter. Les trois autres, désespérés de continuer à jouer, accrochent le chasseur et lui disent : «Sais-tu jouer aux cartes?» «Oui, répondit le chasseur, mais je ne connais pas le jeu auquel vous jouez.» «Aucun problème. Décris seulement ta main et tout ira bien. Tiens, assieds-toi et voilà un pourboire de 20 dollars pour toi!» Alors, la partie se poursuivit et vint le tour du chasseur d'annoncer. «Quatre trèfles, dit-il.» Passe, passe, contre... «Quatre carreaux, dit-il au tour suivant.» Contre, passe, passe... «Quatre coeurs.» Passe, passe, CONTRE!!!... «et le huit de pique...» Eh bien, il a décrit sa main !

6. Il y a une école de pensée qui dit qu'avec une main régulière (4–3–3–3 par exemple), il est correct d'éviter une couleur de 4 cartes pour annoncer à sans-atout si vos points sont répartis dans les couleurs et que le compte des points est adéquat pour sans-atout à ce palier. Si votre enseignant vous enseigne cela, c'est correct. Il ne s'agit de notre approche, mais ce n'est pas «mauvais.» (Ce n'est juste pas correct. [sourire !])

Répondre aux ouvertures

4. Avec 16 à 18 PH et une main régulière, telle que décrite ci-haut, enchérissez à 3SA.

2.6 Répondre aux ouvertures en mineure

Répondre à une ouverture en mineure ressemble beaucoup à répondre à une ouverture en majeure :

1. Avec 6 à 10 PS (points de soutien), soutenez votre partenaire avec au moins 4 cartes dans sa couleur, annoncez une nouvelle couleur au palier de 1 (enchérissez graduellement⁷) ou annoncez 1SA si vous n'avez pas de singleton, ni de chicane, ni de couleur d'au moins 4 cartes plus chère que celle de votre partenaire.
2. Avec 11 ou 12 points, qu'il s'agisse de points d'honneurs ou de soutien, annoncez l'autre mineure. Vous clarifierez votre main au prochain tour.
3. Avec 13 à 15 PH et une main régulière ne contenant pas de couleur majeure d'au moins 4 cartes, annoncez 2SA. Avec 13 à 15, une main régulière et une majeure d'au moins 4 cartes, annoncez-la. Rappelez-vous que vous avez une main forte et que vous aurez une autre chance d'enchérir.
4. Avec 13 à 15 PS, une main irrégulière et au moins 5 cartes dans la couleur du partenaire, sautez à 3 dans sa couleur. Notez que cette enchère nie la possession d'une majeure d'au moins 4 cartes. Comme précédemment, si vous avez une telle majeure, annoncez-la. Vous aurez une autre chance d'enchérir.
5. Avec 16 à 18 PH, une main régulière et aucune majeure d'au moins 4 cartes, annoncez 3SA. Avec une majeure d'au moins 4 cartes, annoncez-la comme précédemment.

C'est maintenant le temps pour quelques exemples et un petit test. Mais d'abord, regardons quelques façons de présenter une main de bridge. Rappelez-vous que nous avons présenté les mains ainsi : A873, RV6, 1095, D84 avec le pique en premier, puis le coeur, le carreau et finalement le trèfle.

7. Idem

Le système d'enchères américain de base

Cette main peut être représentée sous forme de colonne :

A873
RV6
1095
D84

Notre autre main du premier chapitre était A8732, RD106, V1098, chicane. En voici la représentation sous forme de colonne :

A8732
RD106
V1098
chicane

Cette main peut également être représentée ainsi où la chicane devient une ligne :

A8732
RD106
V1098
—

Il y a d'autres façons de présenter une main, deux, trois, les quatre mains, une donne complète ou même des mains partielles. Vous aurez l'occasion de les voir plus loin.

2.7 Valeur des mains

Il y a un autre concept qui vaut la peine d'être mentionné avant de poursuivre. Lorsque vous recevez votre main, vous devez d'abord l'évaluer. Il est possible que vous vous disiez : «Quelle main minable!». Peut-être vous dites-vous : «Enfin ! Une bonne main!». En fait, la première chose que vous devriez faire est de la classer de deux façons. D'abord, est-elle régulière ou irrégulière ? Une main régulière ne contient aucune chicane, aucun singleton et pas plus d'un doubleton. Ensuite, s'agit-il d'une main pour ouvrir les enchères ou pour répondre ?

Répondre aux ouvertures

Une fois que vous avez fait cela, vous classifiez votre main comme inutile, minimale, intermédiaire ou maximale. Planifiez votre jeu en fonction de cette évaluation, mais souvenez-vous qu'il ne s'agit que d'une évaluation initiale. Votre main gagnera ou perdra de la valeur durant les enchères. Vous devrez donc la réévaluer à mesure que les enchères progresseront.

Le tableau suivant devrait vous aider à comprendre cette notion.⁸

Main	Minimale	Intermédiaire	Maximale
Pour ouvrir	13–15	16–18	19–21+
Pour répondre	6–10	11–12	13+

2.8 Révision

Voici un test. Les réponses suivent les questions, mais tentez d'y répondre avant de regarder les réponses.

Vous avez cette main : Dxxx, xxx, RVxx, xx.

1. Quel type de main avez-vous ?
2. Combien de points avez-vous initialement ?
3. Combien de points de soutien avez-vous et quelle enchère devriez-vous faire si votre partenaire ouvre :
 - (a) 1T ?
 - (b) 1K ?
 - (c) 1C ?
 - (d) 1P ?

8. Ces classes de valeur varieront en fonction de votre expérience et des ententes (le système) avec votre partenaire. De plus, il y a de «bonnes» et de «mauvaises» valeurs. Par exemple, 6–10 vaut en fait 6 à un mauvais 10 (6–9) et 11–12 vaut en fait un bon 10 à 12. Ne vous inquiétez pas trop de ceci ; nous couvrirons ce concept en détail dans le deuxième volume.

Le système d'enchères américain de base

Voici les réponses.

1. Vous avez une main régulière.
2. Vous avez 6 points. Rappelez-vous de ne pas compter les points de distribution à moins d'avoir un fit d'au moins 8 cartes avec votre partenaire.
3. Vos points de soutien et les enchères appropriées sont :
 - (a) Vous avez 6 points de soutien et vous devriez annoncer 1K. Pourquoi pas 1P? Parce que nous montons la hiérarchie des enchères progressivement lorsque nous avons des couleurs de 4 cartes («enchères graduelles»). Par contre, si vous aviez Dxxxx, xx, RVxx, xx, alors vous annonceriez 1P. Avec Dxxxx, x, RVxxx, xx, vous annonceriez 1P également, puis vous montreriez le carreau si vous en aviez l'occasion.
 - (b) Vous avez 7 points de soutien et vous devriez annoncer 1P. Avec 4 cartes de carreau, vous avez un fit avec votre partenaire et vous pouvez compter un point pour votre doubleton trèfle. Pourquoi pas 2K? Parce que cette enchère cacherait votre pique et il est prioritaire de montrer votre majeure.
 - (c) Vous avez 6 points de soutien et vous devriez annoncer 1P. Pourquoi pas 2H? Ne cachez pas le pique. Annoncez 1 pique, puis montrez votre soutien à coeur.⁹
 - (d) Vous avez 8 points de soutien et vous devriez annoncer 2P. Une petite précision sur le point «Jones» : il s'agit davantage d'une façon de vous aider à annoncer lorsque votre main est à la limite d'une enchère et que vous avez des valeurs utiles dans la couleur du partenaire. Par exemple, supposons que votre main est Vxxx, xx, xxx, Rxxx et que votre partenaire ouvre les enchères à 1P. Votre main ne vaut que 5 PS (4 PH plus un point de distribution), mais n'êtes vous pas tenté de répondre? Certainement. Ah! Il y a le point «Jones» pour le valet de pique! Vous pouvez maintenant annoncer 2P. Si ça tourne mal, vous pouvez toujours en parler à Bob en arrivant au paradis.

En voici une autre. Vous avez Dxxx, ADx, RDxx, xx.

1. Quel type de main avez-vous?
2. Combien de points avez-vous initialement?

9. En lisant ceci, plusieurs enseignants crient : «Non, annonce 2C!!!». Tel que spécifié précédemment, nous sommes en désaccord. Mais si votre enseignant vous dit d'annoncer 2C, alors annoncez 2C. C'est correct.

Répondre aux ouvertures

3. Combien de points de soutien avez-vous et quelle enchère devriez-vous faire si votre partenaire ouvre :
- (a) 1T?
 - (b) 1K?
 - (c) 1C?
 - (d) 1P?

Voici les réponses.

1. Vous avez une main régulière.
2. Vous avez 13 points.
3. Vos points de soutien et les enchères appropriées sont :
 - (a) Vous avez 13 points de soutien et vous devriez annoncer 1K. («enchères graduelles»).
 - (b) Vous avez 15 points de soutien et vous devriez annoncer 1P. Vous avez 1 PD pour le doubleton et un point *Jones*. Ne comptez pas un point *Jones* pour le R et un pour la D ; seulement qu'un au total.
 - (c) Vous avez 15 points de soutien et vous devriez annoncer 1P, puis sautez à coeur à votre prochaine opportunité d'annoncer. Voici une des choses qui vont changer à mesure que vos habiletés s'amélioreront. Dans le volume II, vous apprendrez à faire 3 enchères avec cette main, débutant avec 2K, puis pique et finalement coeur. Pour le moment, ne faites qu'annoncer 1P, puis sautez à coeur. Notez également que de montrer le pique a la priorité sur le fait de temporiser avec une enchère au palier de 2 (dite «2 sur 1» ou «2/1»).¹⁰ Si vous aviez moins de 4 piques, vous annonceriez 2K.
 - (d) Vous avez 15 points de soutien ; vous devriez annoncer 3P.

Est-ce que ça devient plus facile ? En voici une autre. Vous avez Dxxxxx, x, Axxxx, x.

1. Quel type de main avez-vous ?
2. Combien de points avez-vous initialement ?
3. Combien de points de soutien avez-vous et quelle enchère devriez-vous faire si votre partenaire ouvre :
 - (a) 1T?

10. Si vous ne supportez pas cette idée d'annoncer le pique avant de soutenir le coeur, alors annoncez simplement 3C. Ce n'est pas correct (à notre avis), mais au moins votre partenaire saura que vous êtes commis à la manche.

Le système d'enchères américain de base

- (b) 1K?
- (c) 1C?
- (d) 1P?

Voyons si avez les bonnes réponses.

1. Vous avez une main irrégulière.
2. Vous avez 6 points.
3. Vos points de soutien et les enchères appropriées sont :
 - (a) 6 PS, 1P
 - (b) 12 PS, 1P
 - (c) 6 PS, 1P
 - (d) 13(+) PS, 2K. Ici encore, un point *Jones* est attribué. Le plus (+) représente un fit phénoménal. Vous verrez avec le temps que la longueur d'extra en atout vous permet de compter plus de points. Pourquoi n'annoncer que 2K et non 4P? C'est un peu avancé, mais il s'agit d'une main forte lorsque votre partenaire ouvre à 1P. Si votre partenaire a également un soutien en carreau, alors cette main devient très forte. Il vaut mieux vérifier si c'est le cas. Votre partenaire ne peut passer votre annonce à carreau à moins que vous n'ayez passé auparavant. Si c'est le cas, alors sautez directement à 4P et ne prenez pas de chance. Si vous avez des problèmes avec ce concept, ne faites qu'annoncer 4P peu importe si vous avez passé auparavant ou non. Au moins, vous serez à la manche. Pourquoi ne pas annoncer 3P? Cette enchère décrit une main d'au moins 13 points avec plus de points d'honneurs et moins de valeurs distributionnelles. Est-ce que ça semble s'éclaircir?

Seulement deux autres mains; tenez bon! Vous avez xx, Dxxxx, Rxx, Dxx. Mêmes questions; nous allons passer directement aux réponses.

1. Régulière.
2. 7
3. Points de soutien et enchères :
 - (a) 7 PS, 1C
 - (b) 7 PS, 1C
 - (c) 9(+) PS, 2C
 - (d) 7 PS, 1SA, même sans un arrêt à pique.

Répondre aux ouvertures

Dernière main. Vous avez Dxx, Ax, RDxx, xxxx.

1. Balancée.
2. 11
3. Points de soutien et enchères :
 - (a) 12 PS, 1K. Avec les 4 cartes à trèfle, il y a un fit et on peut compter un point pour le doubleton coeur.
 - (b) 13 PS, 2T. Il y a fit ici aussi. Pourquoi 2T? Vous ne pouvez pas annoncer sans-atout, ni pique, ni coeur et cette main est trop forte pour annoncer 2K et trop faible pour annoncer 3K. Donc, 2T est correct, même si cette couleur ne contient aucun honneur! Soutenez le carreau à votre prochain tour.
 - (c) 11 PS, 2T
 - (d) 13 PS, 2T

Nous finirons ce chapitre avec quelques questions additionnelles et quelques réponses détaillées. Ceci devrait vous aider à lier toutes ces notions ensemble.

Dans chaque cas, votre partenaire ouvre à 1C et votre adversaire de droite passe. Qu'annoncez-vous et pourquoi?

1. Vous avez Ax, Rxxx, xxx, xxxx.
2. Vous avez 9x, DVxx, xx, ADVxx.
3. Vous avez Vxx, Vx, Rxxxx, Dxx.
4. Vous avez x, Axxxxx, Rxxxx, x.

Voici les réponses.

1. Annoncez 2C. Vous avez 6–10 points de soutien avec au moins 3 cartes dans la couleur de votre partenaire.
2. Vous rappelez-vous de votre main? Elle était 9x, DVxx, xx, ADVxx. Vous avez un fit; vous pouvez donc compter votre distribution. Est-ce exact? Alors, comptez 1 PD (point de distribution) pour le doubleton pique, 3 PH pour DV en coeur, 1 PD pour le doubleton carreau et 7 PH pour ADV en trèfle. Ceci fait 12 PS. Y a-t-il autre chose? Vous rappelez-vous du petit truc de Bob? Vous avez un fit à 3 cartes ou plus; vous pouvez donc compter un point pour avoir un roi, une reine ou un valet dans cette couleur. Vous ne pouvez compter qu'un seul point

Le système d'enchères américain de base

cependant ; n'ajoutez pas un point pour la D et un autre pour le V dans ce cas-ci. Votre total est donc de 13 et avec 13–15 PS et au moins 4 cartes dans la couleur du partenaire, vous pouvez soutenir à saut. Dans le cas présent, vous annoncez 3C. Mais votre partenaire aimerait sûrement savoir que vous avez un joli trèfle. Cependant, vous avez dû recourir à beaucoup de points de distribution et le point «Jones» pour arriver à la limite de 13. Donc, 3C est correct, mais dans le cas présent 2T pourrait être une enchère plus descriptive et supérieure. Comme vous pouvez le constater, le bridge requiert l'utilisation de jugement. Voilà un autre aspect du bridge qui le rend si intéressant.

3. Cette fois-ci votre main est Vxx, Vx, Rxxxx, Dxx. Avez-vous un fit ? Non. Donc, les points de distribution ne peuvent pas être comptés. Vous avez 7 PH et 2 cartes dans la couleur de votre partenaire. 1SA est l'enchère appropriée. Notez que si vous aviez eu Vxxx, Vx, Rxxx, Dxx, vous auriez pu annoncer 1P. Il est permis d'annoncer une nouvelle couleur au premier niveau avec seulement 6–10 PH et aucun fit. Que faire avec plusieurs choix ? Eh bien, même si le bridge possède plusieurs règles rigides, vous n'êtes pas forcé de vous présenter à la table de bridge menotté. Qu'est-ce qui serait adéquat : 1SA ou 1P ? Certains camps ont comme règle que vous devez montrer une majeure quatrième si vous en avez une, plutôt que d'annoncer 1SA, lorsque vous avez une main minimale. D'autres permettent plus de flexibilité. Par exemple, avec Vxxx, Vx, Rxxx, Dxx, je pencherais pour 1SA. Les points sont répartis dans chaque couleur et la main est relativement bien équilibrée. Mais avec DVxx, xx, RDxxx, xx, je préférerais annoncer 1P. Maintenant, si mon partenaire annonce 1SA, 2C ou 2P, tout va bien ; je suis heureux de passer dans chaque cas. Cependant, pour simplifier et normaliser, en *américain de base*, n'évitez pas une couleur de 4 cartes pour annoncer 1SA.
4. Vous rappelez-vous votre main ? x, Axxxxx, Rxxxx, x. Wow ! Quelle main lorsque votre partenaire ouvre les enchères avec 1C ! N'est-ce pas ? Vous avez seulement 7 PH, mais vous avez deux singletons. Comptons les points de distribution. Combien pour un singleton avec un fit ? Exact, 3. Donc, 6 points de distribution plus 7 PH, ce qui donne 13 points de soutien. Vous pourriez soutenir à saut à 3C, mais pourquoi ne pas dire à votre partenaire maintenant que vos 13 points sont fortement basés sur la distribution ? Sautez simplement à la manche à 4C. Vous finirez à cet endroit de toute façon. Alors, autant l'annoncer immédiatement et informer votre partenaire de la situation.¹¹

11. Dans le troisième problème, à la question 3b, nous vous avons recommandé de commencer avec une enchère de 2K avec un main similaire. Pourquoi vous recommandons-nous d'annoncer 4C directement ici ? La raison est que dans l'autre cas, nous contrôlions le pique et donc nous n'étions pas inquiets

Répondre aux ouvertures

Pourquoi toutes ces préoccupations envers votre partenaire? Le bridge est un jeu d'équipe. La personne la plus importante à la table de bridge n'est pas vous ; c'est votre partenaire ! Votre partenaire veut gagner autant que vous. Donc, dans vos relations à la table, vous devez aider votre partenaire. Voici quelques points à prendre en considération :

1. Soyez toujours aimable et courtois. Discutez des erreurs inévitables et des malentendus loin de la table et loin des autres joueurs.
2. Suivez cette règle d'or : traitez votre partenaire comme vous souhaiteriez être traité (même si votre partenaire est votre conjointe!).
3. Utilisez le langage des enchères pour dresser un portrait précis de votre main, en informant sur vos points, votre distribution et la position de vos honneurs. Souvenez-vous que les enchères servent à chaque partenaire pour peindre le portrait de sa main afin que chacun puisse l'évaluer correctement.

Félicitations ! Vous venez de compléter le chapitre 2.

que les adversaires entrent dans les enchères. Dans le cas présent, il y a de fortes chances que les adversaires aient un fit à pique et nous préférons éviter qu'ils le trouvent. Donc, nous sautons à 4C en espérant leur faire peur et les empêcher d'entrer dans les enchères. Ne vous inquiétez pas ; vous pouvez sauter directement à la manche avec chaque main et vous ne serez pas dans l'erreur.

Le système d'enchères américain de base