

CLAUDE DERUY

Apprenez à bien jouer au **BRIDGE**

Les enchères et le jeu
de la carte



ALBIN MICHEL

Apprenez à bien jouer

Apprenez à bien jouer
AU BRIDGE

16°V
12514

Apprenez à bien jouer
AU BRIDGE

79

30-32

CLAUDE DERUY

Apprenez à bien jouer
AU BRIDGE

LES ENCHÈRES ET LE JEU DE LA CARTE

Albin Michel

DL-15-02-1979-03373

COÉDITION ALBIN MICHEL - OPERA MUNDI

Apprenez à bien jouer
AU BRIDGE

LES ENCHÈRES ET LE JEU DE LA CARTE



© Opera Mundi et Albin Michel, 1979
22, rue Huyghens, 75014 Paris

ISBN 2-226-00767-9

SOMMAIRE

- 11 LES RÈGLES DU JEU
- 21 **COMMENT FAIRE LES LEVÉES**
- 23 ● Les levées réalisées au moyen des cartes maîtresses
- 27 ● Les levées réalisées au moyen des cartes affranchissables
- 51 ● Les levées réalisées au moyen de la coupe dans les contrats à l'Atout
- 57 ● Blocages et communications
- 61 **LES ANNONCES**
- 63 ● Le mécanisme des enchères
- 73 ● La pratique des annonces
- 77 **L'attitude offensive**
- 79 ● Le développement des enchères à partir de l'ouverture de 1 à la couleur
- 119 ● Le développement des enchères à partir des ouvertures à Sans Atout
- 133 ● Les ouvertures de 2 à la couleur
- 141 ● Les premières enchères de chelems
- 151 ● Les ouvertures de barrage.
- 159 **L'attitude défensive**
- 161 ● Les interventions
- 173 ● Les réponses aux interventions
- 181 ● Les enchères de réveil
- 185 **LA PRATIQUE DU JEU DE LA CARTE**
- 187 ● Le jeu avec le mort
- 211 ● Le jeu de la carte en défense
- 227 LA MARQUE

AVANT-PROPOS

Pourquoi avoir décidé d'ajouter un nouveau livre de Bridge à la liste déjà longue de ceux parus à ce jour ?

J'enseigne ce jeu depuis plusieurs années ; or beaucoup d'élèves débutants m'ont fait part de leurs difficultés d'apprentissage dans les livres existant actuellement. Ces difficultés résultent de deux considérations : d'une part, ils y apprennent ce qu'ils doivent faire sans bien en comprendre les raisons ; d'autre part, ils sont immédiatement confrontés aux annonces sans connaître le pouvoir de leurs cartes ni la manière dont elles pourront être utilisées.

Sans doute le jeu comporte-t-il deux parties dissociées dans le temps : en effet, chaque coup débute par des enchères qui aboutissent à une adjudication (première phase, abstraite) ; celles-ci terminées, l'utilisation des cartes doit permettre de remplir le contrat assumé (deuxième phase, concrète).

Cependant les enchères ont essentiellement pour objet l'utilisation idéale des cartes possédées ; c'est la raison pour laquelle, depuis l'origine du Bridge, les annonces ont constamment évolué alors que les principes du jeu de la carte n'ont pas changé.

De même qu'il serait inconcevable d'enchérir dans une salle des ventes sans connaître l'objet mis en adjudication, il me paraît impossible de comprendre les annonces, et donc illogique d'entreprendre leur étude, avant d'avoir acquis un minimum de connaissance des cartes dont l'utilisation constitue l'objet de l'adjudication recherchée.

C'est pourquoi, contrairement à ce qui a été fait jusqu'ici, j'ai commencé par l'exposé, sous une présentation nouvelle, des principes élémentaires du jeu de la carte. J'ai ensuite développé une théorie générale des annonces destinée à bien faire comprendre leur but avant d'entrer dans le détail. Je me suis

enfin efforcé de mettre l'accent sur ce but poursuivi qui doit rester présent dans l'esprit du lecteur au fur et à mesure que celui-ci avance dans le développement des enchères. L'effort de mémoire s'en trouvera facilité, la plus grande part revenant au raisonnement.

Ce livre s'adresse non seulement aux débutants mais encore à ceux qui jouent au bridge depuis plus ou moins longtemps mais n'ont pas parfaitement saisi le fil directeur et s'efforcent d'appliquer des règles dont ils n'ont pas bien compris le sens.

En effet, pour devenir un bon joueur de Bridge, il ne faut pas appliquer aveuglément des règles mais essentiellement en avoir bien saisi l'intérêt. Il faut avoir bien compris les mécanismes du jeu tant en ce qui concerne l'utilisation des cartes que des enchères. Dès lors les progrès seront très rapides.

Claude DERUY

LES RÈGLES DU JEU

The first section of the report deals with the general conditions of the country and the progress of the work during the year. It is followed by a detailed account of the various expeditions and the results obtained. The report concludes with a summary of the work done and the prospects for the future.

W. H. H. H.

Le Bridge se joue à *quatre*, deux personnes associées réciproquement à leur vis-à-vis *contre* les deux autres.

Un des joueurs, le **donneur**¹, distribue les 52 cartes d'un jeu, *une par une*, en commençant par sa gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Chacun possède donc 13 cartes réparties en quatre couleurs :

les **Piques** ♠
les **Cœurs** ♥
les **Carreaux** ♦
les **Trèfles** ♣

Chaque couleur comprend *treize* cartes dont le rang, à partir de la plus haute, est :

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

1. Au début de la partie, les places sont désignées par tirage dans un jeu de cartes : les joueurs ayant tiré les deux plus hautes cartes sont associés contre les deux autres.

Celui qui a tiré la carte la plus haute distribue la première **donne**, puis le joueur à sa gauche la seconde et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

FAIRE DES LEVÉES

Le jeu consiste à faire des levées (ou plis).

LA LEVÉE

Chaque **levée** est constituée par la réunion de *quatre cartes* jouées, non simultanément comme à la Bataille, mais *successivement* par chacun des quatre joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Elle est remportée par celui qui a fourni la carte la plus haute.

Treize levées sont donc réalisées lors de chaque **donne** (ou **coup**), et la valeur de chaque levée est indépendante de la hauteur des cartes qui la composent.

FOURNIR A LA COULEUR

La seule obligation faite aux joueurs, lors de la réalisation de la levée, est de fournir une carte de la couleur jouée dans la mesure où ils en possèdent.

Cette couleur est choisie par celui qui joue *le premier* (il **entame** ou **attaque**).

Le joueur qui a remporté la levée précédente joue ensuite le premier pour la levée suivante et peut alors sélectionner une carte d'une nouvelle couleur.

LA DÉFAUSSE

Un joueur qui ne possède pas (ou plus) de carte de la couleur jouée fournit une carte d'une autre couleur (il se **défausse**) ; mais il ne peut alors remporter la levée, même si le rang de la carte défaussée est supérieur à celui des cartes de la couleur jouée.

LA COUPE

Cependant, dans les contrats à l'Atout (ce qui sera bientôt expliqué), un joueur qui ne possède pas ou plus de carte de la couleur jouée peut remporter la levée en **coupant**, c'est-à-dire en fournissant une carte, même inférieure, de la couleur choisie comme Atout qui se voit ainsi accorder un privilège considérable.

Mais, dans tous les cas, aucun joueur n'est tenu de monter (c'est-à-dire de fournir une carte plus haute que la précédente s'il en a la possibilité), **ni de couper, ni de surcouper.**

FAIRE COMBIEN DE LEVÉES

LES ENCHÈRES

Lors de chaque donne, la réalisation des levées (jeu de la carte) est précédée d'**enchères**.

Le joueur qui a donné les cartes annonce le premier, puis celui à sa gauche et ainsi de suite (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre).

Les **options** pour un joueur, lorsque vient son tour d'annoncer, sont les suivantes :

- **S'ABSTENIR**, auquel cas il déclare « *Passé* », transmettant ainsi la parole au suivant.
- **PARTICIPER AUX ENCHÈRES**, en nommant une des quatre couleurs ou Sans Atout à un palier compris entre 1 et 7.

Il peut, à son tour de parole, s'il ne passe pas :

Ouvrir : c'est-à-dire faire la première enchère ;

Surenchérir : c'est-à-dire couvrir et annuler une enchère précédente par une enchère supérieure,

— *sans élever le palier*, s'il nomme une couleur hiérarchiquement plus haute que la précédente ;

— *en élevant le palier*, d'au moins un degré, s'il nomme une couleur inférieure.

LA HIÉRARCHIE DES COULEURS

La hiérarchie des couleurs dans l'ordre descendant est la suivante :

Sans Atout (absence de couleur d'atout privilégiée)

Pique

Cœur

Carreau

Trèfle

Exemple :

Si un joueur déclare 1 Cœur, cette enchère pourra être couverte et annulée par 1 Pique ou 1 Sans Atout, mais seulement par 2 Trèfles ou 2 Carreaux (couleurs inférieures à Cœur).

L'ADJUDICATION DU CONTRAT FINAL

La dernière enchère est **adjugée** lorsqu'elle a été suivie de *trois* « Passe » ; elle détermine alors :

- LA NATURE DU CONTRAT, à l'Atout dans une des quatre couleurs ou à Sans Atout,
- LA HAUTEUR DU CONTRAT, qui engage le camp adjudicataire (c'est-à-dire auteur de la dernière enchère) à *réaliser* au minimum un nombre déterminé de levées.

Si ce dernier n'y parvient pas, il **chute**.

L'adjudication d'un contrat au niveau de...	engage le camp adjudicataire à réaliser au moins...	soit 6 + ...
1	SEPT LEVÉES	1
2	HUIT LEVÉES....	2
3	NEUF LEVÉES ...	3
4	DIX LEVÉES	4
5	ONZE LEVÉES ...	5
6 (PETIT CHELEM)....	DOUZE LEVÉES..	6
7 (GRAND CHELEM) ...	TREIZE LEVÉES .	7

Exemple :

Lorsqu'un camp adjudicataire du contrat de 4 Cœurs réussit (Cœur étant la couleur d'Atout) :

- Dix levées (ou davantage) .. le contrat est rempli
- Neuf levées seulement..... le contrat chute d'1
- Huit levées seulement le contrat chute de 2

A LA FIN DES ENCHÈRES
LE JEU DE LA CARTE COMMENCE

Dès le contrat adjudgé, le jeu de la carte va commencer, mais *seulement trois joueurs vont y participer*.

LE DÉCLARANT

Le premier joueur du camp adjudicataire qui a annoncé **la nature et non la hauteur du contrat final** va manœuvrer *seul* ses propres cartes ainsi que celles de son partenaire (on dit que c'est **le déclarant**).

LE MORT

Le partenaire ne va plus participer au jeu ; il va **étaler ses treize cartes sur la table** aussitôt après que le joueur adverse situé à sa droite (donc à gauche du déclarant) aura joué la première carte (c'est-à-dire entamé). C'est **le mort**.

Exemple :

Considérons quatre joueurs de bridge assis à une table.

	Paul		
Jean		André	
	Pierre		

Pierre a distribué les cartes : il est **donneur** et parle donc le premier : il annonce « 1 Pique ».

Jean, le joueur à sa gauche, déclare « 2 Trèfles » à son tour. Il ne peut annoncer 1 Trèfle, couleur inférieure à Pique, et doit, s'il veut nommer sa couleur, élever les enchères au degré supérieur.

Paul (le partenaire de Pierre) annonce « 2 Piques » : il couvre l'enchère sans obligation d'élever le niveau, car Pique est supérieur à Trèfle.

André, Pierre et Jean déclarent : « Passe ».

Le contrat de 2 Piques est donc adjugé au camp de Pierre et Paul.

L'auteur de l'enchère d'adjudication (2 Piques) est Paul. Cependant le déclarant qui va manœuvrer ses cartes ainsi que celles du mort est Pierre (premier joueur du camp qui a annoncé la nature « 1 Pique » et non la hauteur « 2 Piques » du contrat final).

Le joueur situé à gauche du déclarant, Jean, va entamer, c'est-à-dire jouer la première carte ; Paul va alors étaler ses cartes sur la table (c'est **le mort**).

Pour réussir son contrat, Pierre doit réaliser au moins huit levées, Pique constituant la couleur d'Atout, en utilisant ses propres cartes ainsi que celles du mort.

Vous connaissez maintenant les règles du jeu que vous allez pratiquer ; peut-être même avez-vous déjà effectué quelques essais avec des amis ?

Si ce n'est pas le cas, je ne vous conseillerai jamais assez de le faire au plus vite.

De même qu'un élève d'auto-école doit s'habituer à la manœuvre d'une automobile dès les premières leçons, il est indispensable qu'un candidat brideur commence à pratiquer, donc à manier les cartes, dès que les premiers rudiments des annonces auront été assimilés.

S'initier au Bridge sans jouer, c'est vouloir apprendre à conduire une voiture automobile sans jamais s'installer derrière un volant.

Les débutants éprouvent toujours bien des déboires, car, ignorant la façon convenable d'utiliser leurs cartes, ils ne réussissent pas, le plus souvent, le nombre de levées qu'ils s'étaient engagés à réaliser, alors qu'avec un minimum d'expérience il était possible d'y parvenir.

Aussi, avant d'aborder les annonces, m'a-t-il paru indispensable d'exposer les notions élémentaires permettant l'utilisation rationnelle des cartes ainsi qu'une meilleure compréhension des enchères.

La première partie traite donc des bases du jeu de la carte : **comment faire les levées.**

Première Partie

COMMENT FAIRE LES LEVÉES

Les bases du jeu de la carte

COMMENT FAIRE
LES LEVÉES

Les levées pourront être réalisées au moyen :

- des CARTES MAÎTRESSES
- des CARTES AFFRANCHISSABLES
- de la COUPE DANS LES CONTRATS A L'ATOUT

CHAPITRE I

LES LEVÉES RÉALISÉES AU MOYEN DES CARTES MAÎTRESSES

Les cartes maîtresses sont celles qui remporteront les levées lorsqu'elles seront jouées parce que le camp adverse ne possède pas de carte supérieure susceptible de les capturer.

Elles sont représentées par les plus hautes cartes, appelées honneurs.

L'As, le Roi, la Dame, le Valet, le 10 sont les honneurs.

LEVÉES D'HONNEUR MAÎTRESSES

L'As procure *une levée maîtresse* si on le joue, les adversaires ne possédant pas de carte supérieure.

Le Roi ne procure *pas de levée maîtresse*, car les adversaires possèdent une carte supérieure (l'As) qui va capturer votre Roi si vous le jouez.

La Dame non plus, pour les mêmes raisons (As et Roi chez les adversaires).

Par contre :

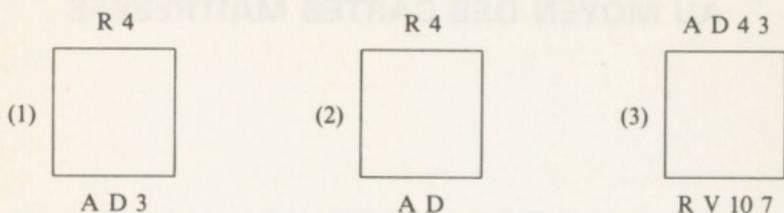
L'As et le Roi dans la même couleur procurent *deux levées maîtresses*.

L'As, le Roi et la Dame dans la même couleur procurent *trois levées maîtresses*. (En effet, les adversaires ne possèdent pas de carte supérieure dans la couleur.)

A la condition, toutefois, si les honneurs maîtres sont répartis entre deux joueurs du même camp, que l'un d'entre eux possède un nombre de cartes égal ou supérieur au nombre de levées maîtresses que vous voulez réaliser.

Exemple

Considérons les cartes d'une même couleur réparties entre le mort et le déclarant :



• 1^{er} cas :

As, Roi et Dame = trois cartes maîtresses, qui vont effectivement produire *trois levées* :

- le **Roi** pour le 3 (ou le 3 pour le **Roi**), 1^{re} levée ;
- le 4 pour la **Dame**, 2^e levée ;
- enfin l'**As**, 3^e levée.

Un des joueurs du camp (le déclarant) possède trois cartes.

• 2^e cas :

As, Roi, Dame = trois cartes maîtresses.

Il n'y a cependant que *deux levées réalisables* ; en effet chacun des joueurs du camp ne possède que *deux cartes* et, compte tenu de l'obligation de fournir à la couleur, le **Roi** va tomber sur l'**As** ou la **Dame**.

• 3^e cas :

As, Roi, Dame, Valet, 10 = cinq cartes maîtresses. (Les adversaires ne possèdent aucune carte supérieure.)

Mais il n'y a que *quatre levées réalisables*, chacun des deux joueurs (mort et déclarant) ne possédant que *quatre cartes*.

L'**As** ou la **Dame** va devoir être fourni sur le **Roi**, le **Valet** ou le 10.

Les honneurs maîtres constituent les cartes les plus importantes, mais ne devront pas être joués prématurément (ce que nous verrons très bientôt).

LEVÉES DE LONGUEUR MAÎTRESSES

Les *basses cartes* peuvent également constituer des *levées maîtresses*, à la condition qu'elles soient accompagnées dans la couleur d'*honneurs* maîtres en nombre suffisant pour faire tomber les cartes adverses supérieures à vos petites.

Exemple :

Considérons les cartes d'une même couleur.

6 5 4

As, Roi, Dame, Valet = quatre honneurs maîtres



Le 3 et le 2 ne sont pas maîtres puisque les adversaires possèdent 10, 9, 8, 7.

Cependant, vous possédez *neuf cartes* (6 et 3) ; les adversaires n'en ont que quatre.

A R D V 3 2

Lorsque vous aurez joué vos quatre *honneurs maîtres*, les quatre cartes adverses auront dû obligatoirement être fournies.

Le 3 et le 2 constitueront donc *deux levées maîtresses*, les adversaires ne possédant plus de carte supérieure.

Le tableau ci-dessous résume les principales caractéristiques des différents modèles de développement économique adoptés par les pays en développement.

Modèle	Caractéristiques
1	...
2	...
3	...

Il est important de noter que ces modèles ne sont pas mutuellement exclusifs et qu'ils peuvent être combinés de différentes manières.

En outre, il est essentiel de prendre en compte les spécificités nationales et régionales dans l'élaboration de ces modèles.

En conclusion, la mise en œuvre de ces modèles nécessite une planification soignée et une coopération internationale.

Il est donc recommandé de poursuivre les recherches et les échanges d'expériences entre les pays en développement.

Enfin, il est important de souligner que le développement économique est un processus continu et évolutif.

Les auteurs tiennent à remercier les membres du jury pour leur accueil et leur confiance.

Plusieurs fois champion de France et international, vice-champion d'Europe, champion d'Europe continentale en donnes préparées (trophée Sidney Lenz), capitaine de l'équipe de France à plusieurs reprises, arbitre international de la Fédération française de Bridge, Claude Deruy s'est maintenant retiré de la compétition pour se consacrer à l'arbitrage et à l'enseignement du bridge, notamment à l'École française de Bridge de Paris.

L'auteur considère que pour devenir un bon joueur de bridge il faut avoir compris les mécanismes du jeu.

Or, il constate que beaucoup d'élèves éprouvent des difficultés lors de tentatives d'apprentissage dans les livres de bridge traditionnels car ils y trouvent ce qu'ils doivent faire sans bien en comprendre les raisons.

C'est pourquoi il a voulu faire profiter le lecteur de sa double expérience de champion et de pédagogue en traduisant de manière claire et vivante, avec exercices à l'appui, l'enseignement qu'il donne journallement.

Un livre qui facilite le raisonnement et limite l'effort de mémoire.

**FAIRE COMPRENDRE AVANT D'APPRENDRE,
TEL EST SON BUT.**

L'ÉCOLE DE BRIDGE A LA PORTÉE DE TOUS.

BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE



3 7502 00194892 8

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en vertu d'une licence confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

