

CHARLES MONK
de l'Académie Internationale de Bridge

JOUER AU
BRIDGE
C'EST FACILE



ALBIN MICHEL

Monk 79

10

CHARLES MONK

Le Directeur Général de la Librairie

Jouissance

Librairie de la Librairie de la Librairie

BRIDGE

Jouer au
BRIDGE
c'est facile

EL 8°V

986

DL - 27 11 1974 - 23 363

DU MÊME AUTEUR
aux Éditions Albin Michel

BRIDGE
TRÈFLE-MONK
Système complet
des enchères modernes

CHARLES MONK

de l'Académie Internationale de Bridge

Jouer au
BRIDGE
c'est facile

ALBIN MICHEL

AUX JEUNES DE TOUS AGES
ET DE TOUTES NATIONALITÉS



© Editions Albin Michel, 1974
22, rue Huyghens, Paris
ISBN 2-226-00124-7

Table

Avant-propos	7
--------------------	---

INTRODUCTION

Généralités sur le jeu de bridge

I. Les préliminaires de la partie de bridge	11
II. La première phase du jeu de bridge : les annonces	13
III. La deuxième phase du jeu de bridge : le jeu de la carte	16
IV. Le but du jeu — la marque	22
V. L'évaluation de votre main	31
VI. L'ouverture et la recherche du contrat final	34

Mémento de base du bridgeur

Tableau des principales ouvertures	44
Les réponses à l'ouverture d'1 dans une cou- leur	46
Les réponses à l'ouverture d'1 Sans-Atout ...	48
Les réponses à l'ouverture de 2 Sans-Atout ..	48
Les réponses à l'ouverture de 2 en couleur (sauf 2 Trèfles)	49
Les réponses conventionnelles sur l'ouverture de 2 Trèfles	49

PREMIÈRE PARTIE

Les enchères non compétitives

CHAPITRE 1. L'ouverture d'1 Sans-Atout et les réponses	53
1. <i>L'ouverture d'1 Sans-Atout</i>	53
2. <i>Les réponses sur l'ouverture d'1 Sans- Atout</i>	55

CHAPITRE 2. L'ouverture d'1 en couleur et le développement des annonces	64
I. <i>La première annonce de l'ouvreur</i>	65
II. <i>La première annonce du répondant</i>	72
III. <i>La deuxième annonce de l'ouvreur</i>	84
IV. <i>La deuxième annonce du répondant</i> ...	99
V. <i>Le développement des enchères</i>	104
CHAPITRE 3. Les ouvertures au niveau de 2 et le développement des enchères	107
I. <i>L'ouverture de 2 Sans-Atout</i>	108
II. <i>L'ouverture de 2 Piques, 2 Cœurs, 2 Carreaux</i>	111
III. <i>L'ouverture conventionnelle de 2 Trèfles</i> ..	117
CHAPITRE 4. Les ouvertures de barrage de 3 en couleur	123
1. <i>L'ouverture de 3 en majeure</i>	123
2. <i>L'ouverture de 3 en mineure</i>	125
CHAPITRE 5. Les ouvertures de 4 en majeure.	128
CHAPITRE 6. Les annonces de chelem	130
1. <i>L'annonce de 4 Sans-Atout « Black-wood » et de 5 Sans-Atout « Black-wood »</i>	130
2. <i>Les annonces de contrôle en vue de la déclaration d'un chelem</i>	133

DEUXIÈME PARTIE

Les enchères compétitives

CHAPITRE 1. Les enchères compétitives envisagées du point de vue de la défense	139
1. <i>Le contre d'appel</i>	139
2. <i>L'intervention à la couleur</i>	148
3. <i>L'intervention à Sans-Atout</i>	153
4. <i>Les enchères de réveil</i>	154
CHAPITRE 2. Les enchères compétitives envisagées du point de vue de l'attaque	157
1. <i>L'adversaire est intervenu en couleur</i> ..	157
2. <i>L'adversaire fait un contre d'appel</i> ...	158



Avant-propos

Si vous êtes réellement un débutant, si vous n'avez aucune notion du bridge, il faut avant tout que vous vous familiarisiez avec le mécanisme du jeu, aussi bien celui des annonces que celui de la carte.

La meilleure façon, à notre avis, est que vous commenciez par suivre attentivement quelques parties de bridge et, très rapidement, que vous participiez vous-même activement au jeu. « Mais comment », nous direz-vous, « puisque je ne connais pas les principes de base ? »

A cette intention, nous avons exposé en détail dans notre introduction les règles du jeu de bridge proprement dites (vous les assimilerez facilement) ainsi que quelques principes fondamentaux que vous devez absolument connaître par cœur.

Vous trouverez ensuite sous la forme d'un tableau intitulé « Mémento de base du bridgeur » une sorte d'abrégé, le plus simple possible, des principales annonces avec leur signification.

Etudiez attentivement ce tableau et ses commentaires et tâchez de les retenir également par cœur si vous pouvez.

Nous vous conseillons même de garder le livre ouvert à ces pages lors de vos débuts. Le seul but de ces notes d'initiation, fatalement incomplètes et imprécises, est de vous permettre le plus rapidement possible de commencer vos premières parties. Le bridge deviendra immédiatement pour vous un jeu vivant, vous serez déjà capable de renseigner votre partenaire sur votre jeu, de répondre à ses annonces, et vous vous rendrez compte combien Jouer au Bridge c'est facile.

Lorsque vous aurez acquis un certain auto-

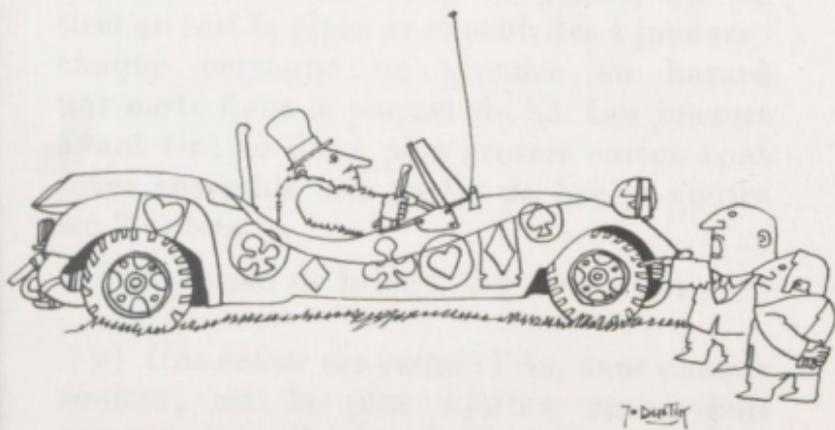
matisme des annonces et du jeu de la carte, il est indispensable que vous poursuiviez la lecture de ce livre en oubliant alors progressivement ces notes préliminaires et ce qu'elles vous ont enseigné. En abordant ce que nous avons appelé à dessein la première partie, vous entrerez dans le détail du vrai langage, combien logique et simple, des annonces. Chaque chapitre forme un tout et comprend une sélection d'exemples et d'applications qui vous permettront de vérifier vos connaissances.

Lorsque vous aurez terminé et assimilé ce premier ouvrage d'initiation, vous ne saurez peut-être pas tout sur le bridge, mais vous serez certainement déjà un joueur redoutable avec qui vos adversaires, dans une partie de bridge, devront compter.

F. E.

Introduction

Généralités sur le jeu de bridge



AUDACES

FORTUNA

JUVAT

(La fortune sourit aux bridgeurs.)

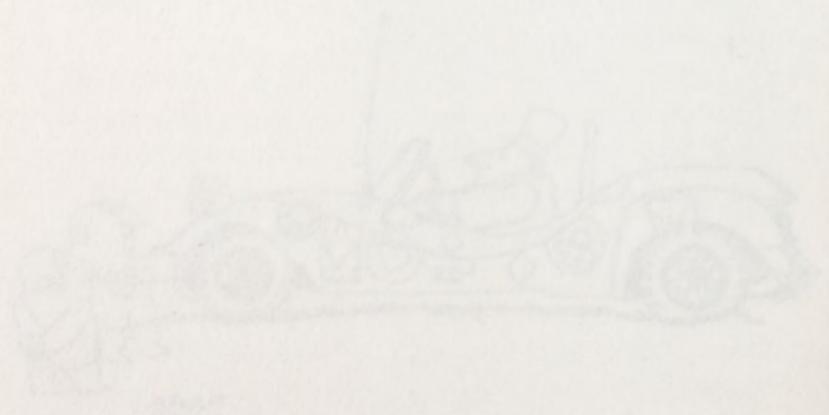
Introduction

The purpose of this book is to provide a comprehensive guide to the various aspects of the automobile industry. It covers the history, development, and current state of the industry, as well as the challenges it faces and the opportunities it offers. The book is intended for a wide range of readers, from enthusiasts to industry professionals.

The first part of the book discusses the early days of the automobile, from the first steam-powered vehicles to the mass production of the Ford Model T. It explores the technological innovations that made the modern automobile possible and the social and economic factors that drove its widespread adoption.

The second part of the book focuses on the current state of the industry, including the rise of electric vehicles, the impact of autonomous driving, and the challenges posed by global competition and environmental concerns. It also examines the role of government regulation and the potential for future growth and innovation.

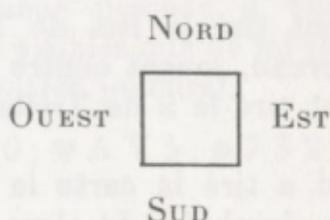
Throughout the book, the author provides a detailed analysis of the industry's performance and outlook, supported by data and expert commentary. The book is a valuable resource for anyone interested in the future of the automobile.



I. Les préliminaires de la partie de bridge.

Le bridge, jeu d'intelligence, de psychologie et de technique, ne nécessite matériellement rien d'autre que la réunion de quatre personnes au moins et d'un jeu de 52 cartes.

Pour la facilité du lecteur, supposons que Pierre, Robert, Armand et Paul se soient réunis pour une partie de bridge. Ils s'installent à une table que l'on orientera d'après les 4 points cardinaux :



Le bridge est un jeu d'équipe qui se pratique à deux contre deux. Les coéquipiers s'installent toujours face à face. Le joueur placé en Sud aura donc comme partenaire le joueur placé en Nord et jouera avec lui contre les deux joueurs placés en Est et en Ouest.

Avant de commencer la partie, on va tirer au sort la place de chacun des 4 joueurs : chaque personne va prendre au hasard une carte dans le paquet de 52. Les joueurs ayant tiré les deux plus grosses cartes vont jouer ensemble une partie de bridge contre les 2 autres.

Dans le jeu de bridge, il y a à la fois :

a) *Une valeur des cartes* : l'As, dans chaque couleur, est la plus « forte » carte, puis suivent dans l'ordre, le Roi, la Dame, le Valet, le 10, le 9, le 8, le 7, etc. jusqu'au 2, qui est la plus petite carte.

b) *Une gradation dans les couleurs.*

Il y a 4 couleurs :

— les 2 couleurs les plus fortes, appelées **majeures**, sont en ordre de force décroissante :

Pique ♠ et Cœur ♥ ;

— les 2 couleurs les plus faibles, appelées **mineures**, sont dans le même ordre :

Carreau ♦ et Trèfle. ♣.

Imaginons que Pierre et Robert, qui ont respectivement tiré le Roi de Trèfle et le Valet de Carreau, jouent contre Armand et Paul, qui ont tiré le 9 de Trèfle et le 6 de Cœur.

Pierre, qui a tiré la carte la plus forte, a le privilège de choisir la place qu'il occupera ; il décide de s'asseoir en Sud. En face de lui se place obligatoirement celui qui sera son partenaire : Robert ; à la gauche et à la droite de Pierre vont se placer à leur choix Armand et Paul.

En vertu de ce même privilège, Pierre va être le **donneur** ; c'est à lui qu'incombera la **donne**, c'est-à-dire la distribution du jeu de 52 cartes entre les 4 joueurs. En répartissant les cartes une par une (après avoir fait mélanger le paquet et après l'avoir fait couper) et en commençant par donner la première carte du paquet à son adversaire de gauche, il fournira à chaque joueur 13 cartes.

Ce rôle de donneur échoit à chaque donne à un joueur différent et selon un ordre déterminé ; le deuxième joueur qui plus tard, après Sud, devra distribuer les cartes, ce sera Ouest ; puis, lors de la donne suivante, ce sera Nord et enfin Est ; c'est ainsi que la distribution de chaque donne et la suc-

cession des donneurs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

II. La première phase du jeu de bridge : les annonces.

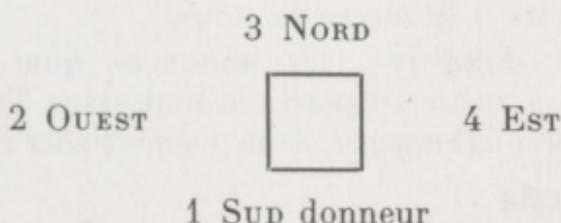
Chaque joueur a donc 13 cartes, qu'il rangera d'après chaque couleur, et à l'intérieur de chaque couleur, d'après la hauteur de chaque carte.

Plaçons-nous par exemple derrière Pierre et regardons sa **main** (les 13 cartes que chaque joueur possède à chaque donne, qui ne sont visibles que de lui seul et cachées aux trois autres joueurs).

♠ R D V 10 ; ♥ A V 5 ; ♦ 7 3 2 ; ♣ R V 8 (*)

Maintenant, chaque joueur, à tour de rôle, a le droit de faire une **annonce** ; c'est-à-dire que chaque joueur peut annoncer « *quelque chose* » qui se compose à la fois d'un chiffre et d'une couleur (exemple : 1 Trèfle, 2 Carreaux, 3 Piques).

Ces annonces se font dans l'ordre même selon lequel les cartes ont été distribuées et se conforment donc au schéma suivant :



Si un joueur désire à un moment donné

(*) Nous utiliserons désormais, pour la facilité du lecteur, les abréviations suivantes : A = As ; R = Roi ; D = Dame ; V = Valet ; les autres cartes sont représentées par leurs chiffres respectifs ; et plus généralement, quand une carte n'a pas d'importance, on la désignera par le sigle « x ».

ne rien dire, ne rien annoncer — et c'est son droit — il emploie simplement le terme « *passé* » ; et la parole passe au joueur suivant.

Ce que chaque joueur annonce contient une foule de renseignements qu'il transmet à son partenaire (et aux adversaires par la même occasion) selon un **code**.

Ce **code** fait l'objet du présent livre.

Une règle générale régit tout ce langage des annonces : toute annonce faite à tout moment par tout joueur doit être supérieure à l'annonce précédente, soit par la valeur de la couleur annoncée, soit par le chiffre qui la précède : c'est-à-dire le « **palier** » auquel cette couleur a été annoncée.

Vous vous rappelez que nous avons ordonné la valeur des couleurs : **Pique** est une couleur plus forte, plus chère que **Cœur** ; **Cœur**, à son tour, est une couleur plus chère que **Carreau**, qui l'emporte lui-même sur **Trèfle**.

En dehors de chacune de ces quatre couleurs, il existe une cinquième annonce possible : l'annonce de **Sans-Atout** (*).

Cette annonce qui constitue une sorte de cinquième couleur est plus forte, plus chère que les quatre autres lorsqu'elle est faite à la même hauteur.

En définitive, les annonces que vous avez à votre disposition sont dans l'ordre de force croissante, à un même palier :

Trèfle
Carreau
Cœur
Pique
Sans-Atout

(*) Il existe encore un dernier type d'annonces d'une nature un peu différente et dont nous parlerons plus loin : le **contre** et le **surcontre**.

Si donc un joueur annonce « *1 Cœur* », le joueur suivant peut annoncer « *1 Pique* » ou « *1 Sans-Atout* ». Mais si le joueur placé devant vous annonce « *1 Cœur* » et si vous désirez annoncer la couleur Carreau qui est moins chère que Cœur, il ne vous reste qu'une seule possibilité : c'est d'augmenter d'au moins une unité le chiffre qui la précède ; après l'annonce d'*1 Cœur*, vous devez donc annoncer, si vous le voulez, *2 Carreaux*. On dit que vous changez de palier.

On voit que le bridge, dans le déroulement des annonces, peut se comparer très exactement à une vente aux enchères, où chaque participant surenchérit sur l'offre précédente.

Voici, à titre d'exemple, une succession d'annonces (Sud, qui est le donneur, est le premier à annoncer) :

SUD	OUEST	NORD	Est
1 Trèfle	1 Carreau	1 Sans-Atout	pas
2 Cœurs	2 Piques	3 Cœurs	3 Piques
pas	pas	pas	

Remarquez qu'un joueur qui a passé au cours des enchères a toujours le droit de reparler s'il le désire lorsque lui revient son tour d'annonce.

Cette succession d'annonces n'est évidemment pas infinie. Il y a toujours, à chaque donne, concluant le tout, une **annonce finale** : c'est l'annonce d'une couleur, faite par n'importe quel joueur, qui sera suivie par le « *pas* » des 3 autres joueurs.

Dans l'exemple cité, l'annonce finale est « *3 Piques* » ; c'est le « *camp* », la « *diagonale* », la « *paire* » Est-Ouest qui a remporté les enchères par l'annonce finale de « *3 Piques* ».

Notons que Pique étant la couleur de l'annonce finale, c'est le joueur ayant le premier annoncé cette couleur (Ouest dans

l'exemple cité) qui devient le garant, le **déclarant** de ce **contrat** (c'est ainsi qu'on appelle, au bridge, d'une manière imagée, l'annonce finale).

Pendant les annonces chaque joueur doit tenir ses cartes cachées des autres joueurs.

III. La deuxième phase du jeu de bridge : le jeu de la carte.

A) LES PLIS

Pour être vainqueur au bridge, il ne suffit pas d'être le déclarant d'un contrat ; il faut encore réaliser ce contrat auquel vous vous êtes engagé. Si vous le réalisez, vous (et votre partenaire) marquerez un certain nombre de points ; si vous ne le réalisez pas, vous (et votre partenaire) serez pénalisés.

Le jeu de la carte est la seconde partie du jeu de bridge, qui succède aux annonces et où le déclarant d'un contrat s'engage, au nom de son partenaire et en son propre nom, à réaliser un certain nombre de **plis**. (On dit aussi des **levées**.)

Voici le mécanisme de ce jeu de la carte.

Supposons que le joueur placé en Sud devienne le déclarant d'un contrat final de 2 Cœurs (par exemple). Les annonces sont terminées et le jeu de la carte débute.

Le joueur qui est assis à la gauche du déclarant attaque, en détachant de son jeu, une carte, d'après son libre choix, et la dépose visiblement sur la table. Il s'agit de **l'entame**.

A ce moment, le partenaire de celui qui est le déclarant dépose, lui, ses 13 cartes sur la table. On dit qu'il « *fait le mort* » ; il ne joue pas, il ne participe pas au jeu de la carte ; il a délégué en quelque sorte ses

pouvoirs à son partenaire, qui est le déclarant.

Ce dernier va jouer une carte de son partenaire (le « mort ») en fonction de ses intérêts et va la détacher du jeu exposé.

Enfin, le joueur qui est à la droite du déclarant, et qui est donc placé immédiatement après le mort, jouera à son tour une carte de son jeu ; le déclarant agira ensuite de la même manière. A ce moment, il y aura donc, au milieu de la table 4 cartes dont chacune appartient à un joueur différent. La réunion de ces 4 cartes constitue un pli.

Le but du jeu de la carte est de gagner le plus grand nombre possible de plis.

Pour que le déclarant réalise son contrat, il doit acquérir un certain nombre de plis fixé par la hauteur du contrat auquel il s'est engagé au cours des annonces.

Par convention, un contrat à hauteur de un, un contrat précédé du chiffre 1 (par exemple 1 Trèfle, 1 Carreau, etc.) exige que vous réalisiez 7 plis, c'est-à-dire la hauteur du contrat plus le nombre 6 ; c'est le contrat le moins élevé auquel vous puissiez vous engager.

Si vous êtes le déclarant du contrat de 3 Cœurs, il vous faut gagner 9 plis (3 + 6).

Chaque joueur possédant 13 cartes, il y a au total 13 plis à réaliser et que vont se disputer les deux équipes. Le contrat le plus élevé auquel vous puissiez vous engager est donc annoncé par le chiffre 7 (6 + 7 = 13). Vous direz par exemple 7 Carreaux ou 7 Piques et vous ferez ainsi le pari de remporter tous les plis.

B) LA RÉALISATION DES PLIS

Il faut distinguer dans le jeu de la carte les contrats qui se jouent à la couleur et ceux qui se jouent à Sans-Atout.



CHARLES MONK

- Le Bridge est un jeu merveilleux, d'esprit et d'intelligence, par excellence de notre époque.

- On apprend à jouer au Bridge dans tous les pays, à tout âge et de plus en plus jeune. Ce jeu est enseigné dans les écoles, dans les pays scandinaves et en Hollande, à partir de 12 ans.

En Amérique, des millions

de joueurs le pratiquent couramment et les pays de l'Est l'ont également adopté. Au dernier championnat d'Europe des joueurs, l'équipe de Pologne a remporté le titre.

- Il devient pratiquement indispensable de connaître le Bridge dans notre nouvelle société et, pourtant, des millions de personnes en France ignorent encore les joies de ce jeu.

- C'est précisément à leur intention que nous publions cet ouvrage d'initiation, le plus simple possible, pour leur permettre de commencer à jouer. Enfin, un véritable petit manuel pour le vrai débutant ... et le moins débutant. Lorsque vous l'aurez terminé, vous serez certainement déjà un joueur redoutable avec lequel vos adversaires devront compter. Et vous verrez combien **JOUER AU BRIDGE C'EST FACILE.**



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

