



# Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines<sup>o</sup> aux stagiaires de  
l'Atelier Bridge Des Copains Amicale Jamin

Le Mini Bridge

# Mini Bridge VS Bridge

- Commençons par simplifier pour acquérir l'essentiel
- Compter, compter, additionner, retenir.
- Dès les enchères les additions sont primordiales
- Avec le jeu de la carte, il faudra compter les cartes tombées
- P 2 : Les principes de base du jeu
- P 4 : Les enchères
- P 17 : Le jeu de la carte
- Exemples concrets pp. 6, 7, 16



# Bridge – Mini Bridge

- Quatre joueurs sont assis à la table dans les positions : « Nord », « Est », « Sud » et « Ouest ». Nord et Sud sont associés contre le camp Est-Ouest et vice-versa.

•

Cinquante-deux cartes. Quatre « couleurs » : « ♠ », « ♥ », « ♦ », « ♣ ». Chacune comporte treize cartes As, Roi, Dame, Valet, 10, 9... 3, 2 (l'As est plus fort que le Roi, etc...). L'une de ces quatre couleurs peut être « atout ». Sinon, ce sera « Sans Atout ». Chaque joueur reçoit treize cartes au hasard qu'il est seul à regarder.

- Il espère y trouver des honneurs : As (4 points), Roi (3), Dame (2), Valet (1).
- Le mini bridge, comme le Bridge se déroule en deux temps : les enchères, le jeu de la carte.

# TEMPS DES ENCHÈRES « **MINI BRIDGE** »



Le donneur distribue les cartes une par une, face cachée, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par son adversaire de gauche et en finissant par lui. Ensuite chacun doit compter ses cartes sans les regarder, puis les regarder et les ranger par couleur en ayant soin d'alterner les rouges et les noires, en évitant de mettre du carreau dans les cœurs et inversement.

Prendre le temps de compter ses points « Honneur ». (H)

Quand on détient 6 cartes dans une couleur, on rajoute 1 point de Longueur (L)

On découvrira vite qu'il existe également des points de distribution (D)

En bridge, on parlera souvent de points « HLD » en cumulant les trois catégories.

Mais, n'allons pas trop vite.

# TEMPS DES ENCHÈRES « **MINI BRIDGE** »



Le donneur est le premier à pouvoir parler ou enchérir. Dès 12 H ou 13 HL, il « ouvre », en déclarant, en **mini bridge** à haute voix, « **J'ouvre** ». Sinon il passe et la parole est au suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ex : jeu de l'ouvreur : (♠ : R,V,8,6 ; ♥ : 6,4 ; ♦ : A,V,7,2 ; ♣ : R,10,8) : 12 H : « **j'ouvre** »

Que le donneur ouvre ou n'ouvre pas, la parole passe au joueur suivant.

Pour le moment et pour simplifier, la parole passe directement à son partenaire qui déclare, à haute voix, son nombre de points H (Ex : j'ai 8 H).

Ex : jeu du répondant : (♠ : A,D,9,5,4 ; ♥ : V,2 ; ♦ : R,9,8 ; ♣ : D,V,7) « **j'ai 13 H** »

# 4 Exemples concrets d'enchères de l'ouvreur au Mini Bridge



<p>♠ A,R,10,7,4 ♥ D,6,3 ♦ 10 ♣ D,V,10,4</p>	<p>7 2 3 12 H – 12 HL Pas de belle longueur de 6 cartes</p>	<p>♠ A,R,10,7,4,2 ♥ R,D,5 ♦ ♣ D,V,10,4</p>	<p>7 5 3 15 H – 16 HL Belle longue à ♠</p>
<p>Le joueur qui est le premier à parler dit :</p>	<p>« J'ouvre »</p>	<p>Le joueur qui est le premier à parler dit :</p>	<p>« J'ouvre »</p>
<p>♠ 10,7 ♥ D,6 ♦ 10,8,6,4,2 ♣ D,V,10,4</p> <p>Le joueur qui est le premier à parler dit :</p>	<p>2 3 5 H – 5 HL</p> <p>« je passe »</p>	<p>♠ D,V,10,7,4,2 ♥ R,D,5 ♦ 10,4 ♣ 10,4</p> <p>Le joueur qui est le premier à parler dit :</p>	<p>3 5</p> <p>8H – 9 HL</p> <p>« je passe »</p>

# 4 Exemples concrets d'enchères du répondant au Mini Bridge

## Hypothèse de base : l'ouvreur a dit « j'ouvre »



<p>♠ 9,8 ♥ A,V,9,6,4 ♦ V,7,6,4 ♣ 5,2</p>	<p>5 1</p> <p>6 H – 6 HL Pas de belle longueur de 6 cartes</p>	<p>♠ D,V,9,3 ♥ A,V,4,2 ♦ R,D ♣ 7,6,3</p>	<p>3 5 5</p> <p>13 H – 13 HL</p>
<p>Le répondant dit :</p>	<p>« j'ai 6 H »</p>	<p>Le répondant dit :</p>	<p>« j'ai 13 H »</p>
<p>♠ 10,7 ♥ D,6 ♦ 10,8,6,4,2 ♣ D,V,10,4</p>	<p>2 3</p> <p>5 H – 5 HL</p>	<p>♠ D,V,10,7,4,2 ♥ R,D,5 ♦ 10,4 ♣ 10,4</p>	<p>3 5</p> <p>8H – 9 HL</p>
<p>Le répondant dit :</p>	<p>« j'ai 5 H »</p>	<p>Le répondant dit :</p>	<p>« j'ai 8 H »</p>

# Rappel : nous sommes en **mini bridge**

L'ouvreur additionne ses points H à ceux de son partenaire et prend une décision.

Avec un total  $<$  à 20 H, il passe et le processus s'arrête au tout petit contrat de 1 Sans Atout.

Avec un total  $\geq$  20 H, l'ouvreur décline sa distribution à voix haute :

il dit combien il détient de cartes à ♠, ♥, ♦ et ♣.

Dans notre exemple, l'ouvreur sait qu'il y a 25 H « dans la ligne ».

(12 dans son jeu et le partenaire a dit « 13 »)

Ex : avec son jeu, l'ouvreur dit maintenant :

« j'ai 4♠, 2♥, 4♦, 3♣ : distribution 4243 »



Le répondant parle une 2<sup>ème</sup> fois et prend position sur la « dénomination » (*Sans-Atout*, « ♠ », « ♥ », « ♦ », « ♣ ») du « contrat ».



S'il décèle un « fit » (« fit » = au moins huit cartes dans une couleur entre les deux mains du camp) en « majeure » (♠ ou ♥), il désigne cette couleur comme l'atout.

En désignant une majeure, le répondant déclare en même temps son nombre de points HLD (p. ex. « ♥, 12HLD »).

Dans notre exemple, le répondant sait que la paire détient au moins 25 H (13 dans son jeu + 12 minimum en face)

Il effectue son décompte de points HLD. Dans notre exemple, il a découvert 9 cartes à ♠ (4 chez l'ouvreur + 5 dans son jeu).



Il décompte les points de son jeu en « HLD »

13 H = honneur : As = 4, R = 3, ... (♠ : A,D,9,5,4 « 6 »; ♥ : V,2 « 1 » ; ♦ : R,9,8 « 3 » ; ♣ : D,V,7 « 3 » = 13 )

0 L = longueur : + 1 à partir de 6 belles cartes dans une couleur

2 D = distribution : si « fit », valoriser les chicanes (+4), singleton (+3), doubleton (+2), **9<sup>ème</sup> atout (+2)**

TOTAL : 15 HLD

ATTENTION : ne jamais ajouter + 3 pour un Roi sec puisque le R sec peut être mangé par l'As détenu dans l'autre camp.



Ici : doubleton V,2 à ♥ : ne pas compter de point D + H pour ce doubleton.

Donc, pas de plus-value.

**PAR CONVENTION EN MINI BRIDGE, le contrat sera joué par celui qui a dit le premier « j'ouvre ».**

Petit outil mnémotechnique. Dès le « fit » est certain, les points « D » sont assimilés au terme « TVA ». Pas de Taxe ici, mais beaucoup de Valeur Ajoutée. En cas de fit, pensez toujours à ajouter la TVA.

Dans notre exemple, le répondant sait qu'il y a au moins 27 HLD (15 chez lui et mini 12 chez l'ouvreur) dans la ligne et demande 10 levées à l'atout ♠ : « **manche** ♠ »

Sans fit majeur, il aurait déclaré son nombre de points HL et éventuellement son meilleur fit mineur et le nombre de points HLD y correspondant (p. ex. « ♣-x HLD » ou S.A.-x HL). Un contrat à S.A. est souvent bien meilleur qu'un contrat en mineure.

Par convention en mini bridge, c'est L'ouvreur qui décide et joue le contrat final.



En reprenant notre exemple, **dans le vrai bridge**, les enchères auraient été totalement silencieuses avec des cartons d'enchères ou à haute voix sans carton d'enchères :

L'ouvreur : « **1** ♦ » en « meilleure mineure » : j'ai un minimum de 12 H, je ne possède pas de majeure de 5 cartes et ♦ est meilleur que ♣.

Le répondant : « **1** ♠ » : j'ai au moins 6 H et 4 cartes à ♠ (qu'il ait 6, 12 ou 15 H et 4, 5, ou 6 ♠, il dira toujours « **1** ♠ »).

Il a changé de couleur : l'ouvreur est tenu de répondre.

L'enchère est dite « forcing ». Elle force l'ouvreur à reparler.



L'ouvreur : constate tout de suite un « fit P de 8 cartes ». Il recompte immédiatement en HLD avant de fournir la bonne réponse avec « 13 HLD » : Il a ajouté 1 point « D » pour le petit doubleton ♥ (6,4).

Il donne un simple fit : « 2 ♠ » (avec 14-17 HLD, il aurait dit « 3 ♠ »; à partir de 18 HLD, il aurait dit « 4 ♠ »). Pourquoi « 2 ♠ » seulement : il ne sait absolument pas la force du jeu du répondant qui a dit « 1 ♠ » avec 6 H minimum, peut-être davantage (mais combien ?).



Le répondant sait qu'il y a un fit de 8 atouts. Il additionne ses points HLD (15) à ceux de son partenaire qui a indiqué avec l'enchère de 2 ♠ (fit ♠ et 12-13 HLD maxi). Le répondant conclut immédiatement au contrat de « 4 P ». Dans le jargon du bridge, il devient le déclarant. Il va jouer le contrat.

Les enchères sont ainsi :

1K - P - 1♠ - P

2♠ - P - 4♠ - P

P - P : après 3 P, le contrat est définitif



Jargon des contrats :

1 « ♠ », « ♥ », « ♦ », « ♣ ». S.A. : engage à gagner 6 + 1 levées : « partielle »

2 « ♠ », « ♥ », S.A. : engage à gagner 6 + 2 levées : « partielle »

3 S.A. engage à gagner 9 levées : « manche »

4 « ♠ », « ♥ », « ♦ », « ♣ ». engage à gagner 10 levées : « manche »

5 « ♦ », « ♣ ». engage à gagner 11 levées : « manche »

6 « ♠ », « ♥ », « ♦ », « ♣ ». S.A. : engage à gagner 6 + 6 = 12 levées « petit chelem »

7 « ♠ », « ♥ », « ♦ », « ♣ ». S.A. : engage à gagner 6 + 7 = 13 levées « petit chelem »

Principe, retenez : 25 H dans la ligne = manche ;

31-32 HLD dans la ligne = petit chelem couleur ;

33 HL dans la ligne = petit chelem S.A. ;

Grand chelem nécessite 4 H de plus. Toujours se méfier d'un As qui manque.

# Mini Bridge : la suite des enchères : en haut l'ouvreur



<p>♠ A,R,10,7,4 ♥ D,6,3 ♦ 10 ♣ D,V,10,4 12 H – 12 HL – 15 HLD 1. « j'ouvre » 2. « j'ai 12 H : 5,3,1,4 »</p>	<p>♠ D,8 ♥ V,10,7,5,3 ♦ A,R ♣ D,V,10,4 13 H- 13 HL 1. « j'ouvre » 2. « j'ai 13 H : 2,5,2,4 »</p>	<p>♠ R,10,6 ♥ R,V ♦ A,R,V,4,3 ♣ 9,8,7 15 H – 15 HL 1. « j'ouvre » 2. « 15 H : 3,2,5,3 »</p>	<p>♠ A,D,7,3 ♥ A,R,D,V ♦ R,10 ♣ A,D,4 25 H – 25 HL 1. « j'ouvre » 2. « 25H : 4,4,2,3 »</p>
<p>Vrai Bridge : 1 ♠ - P – 2 ♥ - P 3 ♥ - P – 4 ♥ - P Le répondant peut aussi dire 3 ♠ pour indiquer fit ♠</p>	<p>Vrai Bridge : 1 ♥ - P – 1 ♠ - P 2 ♣ - P – 3 ♥ - P 4 ♥ L'ouvreur ne veut pas aller au-delà</p>	<p>Vrai Bridge : 1 ♦ - P – 1 ♥ - P 2 ♣ - P – 4 ou 5 ♣ - P 4 ♣ est plus fort que 5 ♣ pour aller vers 6 ♣</p>	<p>Vrai Bridge : ici jargon qu'il faudra acquérir 2 ♦ « forcing manche » - P – 2 ♥ - P 2 S.A. - P – 3 ♣ - P 3 S.A. enchère finale</p>
<p>♠ 8,6,2 ♥ A,R,V,9,7 ♦ A,R ♣ 8,6,5 15 H - 15 HL – 17 HLD 1. « j'ai 15H » 2. « manche ♥ ou ♠ »</p>	<p>♠ V,10,7,3 ♥ A,D,8,6,4,2 ♦ D,V ♣ A 14H – 15 HL 1. « j'ai 14 H » 2. « Manche ♥ »</p>	<p>♠ ♥ A,D,8,4,2 ♦ 9,8,2 ♣ A,R,D,10,6 15 H – 15 HL 1. « J'ai 15 H » 2. « Manche ♣ »</p>	<p>♠ V,9,8,4 ♥ ♦ 9,7,3,2 ♣ V,7,5,3,2 2 H-2 HL 1. « j'ai 2 H » 2. « Manche S.A. »</p>

# JEU DE LA CARTE :



« **Fournir** » est l'unique règle du jeu de la carte :

Le « jeu de la carte » est constitué de 13 « levées ». Pour chaque levée l'un des quatre joueurs choisit librement une carte de son jeu et la pose face visible sur la table. Puis, chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, fait de même en devant obligatoirement choisir, s'il le peut, une carte de la même couleur que la carte d'attaque (il doit « fournir »). La plus forte de ces quatre cartes remporte la levée. Chaque joueur range sa carte face invisible : « vertical = gagné ; horizontal = perdu ».

Le gagnant de la levée doit maintenant choisir, parmi ses cartes restantes, la carte d'attaque du pli suivant (et ainsi de suite). C'est le mécanisme de tous les jeux « de levées ».



Le but est de remporter le plus de levées possibles. La plus forte carte de la couleur demandée emporte la levée. Quand on joue avec un « atout », le joueur qui ne possède pas de la couleur demandée peut poser un atout, et « couper ». C'est alors le plus gros atout posé qui l'emporte.

Au bridge, on doit toujours fournir la couleur demandée. On n'est jamais contraint ni de couper, ni de monter à l'atout.

L'adversaire de gauche du déclarant « entame » (« attaque » la première carte et la pose sur la table, face visible) et le « mort » se couche (le partenaire du déclarant pose tout son jeu sur la table, près de son bord, cartes faces visibles, rangées en colonnes par couleur, de la plus forte à la plus faible, celle-ci sur la précédente avec léger décalé). C'est le moment où le déclarant découvre le jeu de son partenaire. Il prend le temps de construire un « plan de jeu ». Comment naviguer entre les deux jeux pour réaliser un maximum de levées. Ce plan de jeu est primordial pour gagner le mieux possible.



Le déclarant joue la carte du mort qu'il veut, en respectant l'unique règle : « fournir » ! c'est-à-dire poser, s'il en a, une carte de la couleur *attaquée* (autrement il est libre de défausser ou de couper si l'on joue à l'atout). Le flanc droit fait de même et enfin le déclarant de même.

Ces quatre cartes forment une « levée ». Le joueur qui a posé la meilleure carte remporte la levée. Ensuite il attaque la levée suivante. Et ainsi de suite.



Quelques grands principes du jeu de la carte :

Ne jamais monter en second. Mettre le plus fort possible en 3<sup>ème</sup> pour obliger le 4<sup>ème</sup> à monter.

À l'atout, le déclarant doit décider de faire tomber les atouts ou d'utiliser ses atouts de la main courte pour couper.

Conseils pour la défense :

Ne jamais entamer sous un As à l'atout

Évitez l'entame sous un Roi à l'atout

Jouer dans la faible du mort quand le mort va jouer en 4<sup>ème</sup>

Jouer dans la forte du mort quand le mort va jouer en second.

À l'atout, avec une séquence RDxx dans une couleur autre que l'atout, commencez avec le R qui promet la D. Avec ARxx, commencez par l'As ... qui promet le R. (Avec DV : commencez par la D)



Jeune bridgeur ayez toujours à l'esprit ces deux grandes questions :

Aux enchères : manche (total  $\geq 25H$ ) ou pas manche (Total  $< 24 HLD$ ) ?

Au jeu de la carte à la couleur : atout ou pas atout ? (les atouts sont des armes

Dans les mains de vos adversaires)

To be or not to be ?

Pour le mini bridge, c'est suffisant.





# Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

[bridgedescopains.grandreims@gmail.com](mailto:bridgedescopains.grandreims@gmail.com)

Ouvert aux membres des différentes sections de  
l'Amicale Jamin

