

J. DELORME

# MÉMENTO DU JEU DE LA CARTE



Editions du Rocher  
BRIDGE ET JEUX/MICHEL LEBEL

JACQUES DELORME

# MÉMENTO DU JEU DE LA CARTE



*Bridge et Jeux*

ÉDITIONS DU ROCHER

Jean-Paul Bertrand  
Éditeur

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

© Éditions du Rocher, 1993

ISBN 2 268 014 800

<b>GÉNÉRALITÉS</b>		10
<b>I LE JEU A SANS ATOUT</b>		12
	Le plan de jeu	12
1	L'affranchissement	15
2	Maniements de couleurs	20
3	Communications	30
4	Carte à mettre du mort sur l'entame	33
5	Manœuvres tactiques	36
<b>II LE JEU A L'ATOUT</b>		42
1	Généralités	42
2	Les plans de jeu à l'atout	47
<b>III DÉFENSE CONTRE LES CONTRATS A SANS ATOUT</b>		58
1	L'entame	58
2	Le plan de défense	60
3	Que faire en second	61
4	En troisième	64
5	En quatrième	67
6	La défausse	68
7	La signalisation	69
8	La contre-attaque	74
<b>IV DÉFENSE CONTRE LES CONTRATS A L'ATOUT</b>		76
1	L'entame	76
2	Tactique	77
3	La promotion d'atout	79
<b>DERNIERS CONSEILS</b>		80

# VOCABULAIRE

## **Affranchir**

Rendre une carte maîtresse. Une carte est « affranchie » quand les cartes qui lui sont supérieures ont été jouées.

## **Atout**

Couleur qui, pour une donne déterminée, est supérieure aux autres. Lorsqu'on ne peut suivre la couleur demandée, on peut **couper** avec une carte d'atout et faire la levée si l'on n'est pas « surcoupé ».

## **Base** (main de). Abréviations : M.B.

C'est la main que le déclarant doit affranchir dans un contrat à l'atout : la sienne ou celle du mort. La main opposée est l'antibase.

## **Bicolore**

Main comportant 2 couleurs longues (5-4, 5-5, etc.).

## **Blocage**

Une couleur « bloque » quand on ne peut en faire les levées maîtresses à la suite parce que les cartes du côté court sont trop fortes.

## **Communications, Entrée, Rentrée, Reprise**

Carte permettant au déclarant de changer de main (par exemple, d'aller de sa main au mort). Ce peut être une carte maîtresse ou une coupe.

## **Défausser**

Fournir une carte autre que la couleur demandée et autre que l'atout. Le joueur qui défausse ne peut faire la levée.

## **Entame**

1<sup>re</sup> carte de la première levée, jouée par l'adversaire de gauche du déclarant (OUEST).

## **Équivalente** (carte)

Carte voisine de la même couleur dans l'une ou l'autre main. Exemple : D, V, 10.

## **Fourchette**

Combinaison de 2 ou plusieurs cartes de la même couleur supérieures et inférieures à une carte adverse. Exemple : AD quand manque le Roi.

**Impasse** (faire une)

Jouer de la main opposée vers la carte supérieure d'une fourchette pour tenter de capturer une carte manquante adverse en l'espérant placée devant la fourchette, ou, du moins, de faire une levée avec une carte de la fourchette moins forte que la carte adverse manquante.

**Laisser Passer**

Laisser faire la levée à une carte adverse que l'on pourrait prendre.

**Main**

1. Cartes d'un joueur. Exemple : OUEST, NORD, EST, SUD.

2. « Avoir la main » : le joueur qui a fait la levée a le droit et l'obligation de jouer la première carte de la levée suivante (Exemple : « La main est au mort »).

**Mort**

C'est le partenaire du déclarant. Après l'entame, son jeu est étalé visiblement sur la table.

**Plan de jeu**

Avant de jouer la première carte du mort, le déclarant marque une pause pour programmer ses manœuvres. Abréviation : PJA = plan de jeu à l'atout.

**Secondaire** (couleur)

Couleur longue de la main de base autre que l'atout.

# GÉNÉRALITÉS

---

## LE BRIDGE

52 cartes, *toutes distribuées*.

13 cartes par joueur, 13 levées possibles.

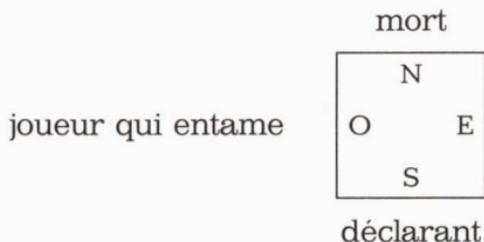
4 « **couleurs** » de 13 cartes chacune : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.

Ordre des cartes : **A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2**

**Déclarant** : c'est le joueur qui doit faire le nombre de levées défini par le contrat, dont il a nommé en premier la couleur.

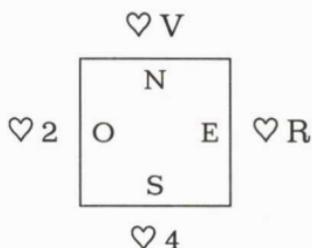
**Mort** : après **l'entame** (première carte jouée), le partenaire du déclarant étale son jeu : il est *mort*. A son tour, le déclarant jouera les cartes du mort.

(Dans nos schémas, le déclarant est toujours en SUD, le mort en NORD.)



---

## LA LEVÉE A SANS ATOUT



La plus forte carte (R) ramasse les 3 autres. EST « a la main » : il jouera la 1<sup>re</sup> carte de la levée suivante et en choisira donc la couleur. Si le mort fait la levée, le déclarant devra jouer du mort.

A **sans atout**, un joueur qui n'a pas ou plus de carte de la couleur demandée **défausse** une carte d'une autre couleur et ne peut jamais faire la levée.

**Avant de faire volontairement une levée, prévoir quelle main — mort ou déclarant — devra jouer à la levée suivante.**

# I. LE JEU A SANS ATOUT

## LE PLAN DE JEU

Quand le mort s'étale, le déclarant marque une pause pour faire un **plan de jeu** : il compte les **levées immédiates**, doit parfois **débloquer** une couleur, puis cherche **en priorité** ses levées manquantes, presque toujours en **affranchissant** d'abord la couleur la plus longue et le plus solide. Diverses **impasses** et **autres manœuvres** peuvent être nécessaires. Attention aux **communications**.

Tactiquement, le déclarant :

- prévoit le **temps** d'affranchissement nécessaire et établit des priorités ;
- **laisse passer** une carte adverse qu'il pourrait prendre ;
- **évite l'adversaire dangereux**

### PLAN DE JEU A SANS ATOUT

- Combien de levées gagnantes immédiates ?
- Dans quelle couleur trouver les levées manquantes ? Comment la jouer ?
- Dangers éventuels ?

Au bridge, même pour les meilleurs, le jeu de la carte est difficile à maîtriser.

**Jacques DELORME est un spécialiste reconnu de son enseignement.**

Vous assimilerez avec aisance la logique de ses conseils. En quelques heures, vous commencerez à raisonner méthodiquement comme un très bon joueur.

914 5609  98 F  
ISBN 2 268 01480 0



9 782268 014807

Imprimé en France  SAGIM - Livry-Gargan