CAMILLE GISCLARD

LE BRIDGE-PLAFOND

REGLES COMPLETES & PRATIQUE DU JEU

N°27 - TOUS LES JEUX & LEURS REGLES :

EDITIONS S. BORNEMANN

MARQUE DU BRIDGE PLAFOND

	POUR		
à marquer dans la colonne des tric	Chaque tric demandé et fait:		*Ces points sont doublés par le contre et quadruplés par le surcontre.*
	à trèfle	6 points	
	à carreau	7 points	
	à cœur	8 points	
	à pique	9 points	
	à sans-atout	10 points	
à marquer dans la colonne des honneurs ou Plafond.	Le Contrat	50 points	
	Chaque tric supplémentaire	50 points	
	Pénalité pour chaque levée manquante	100 points	
	Petit chelem	100 points	
	Grand chelem	200 points	
	Dans une couleur d'atout. 4 honneurs dans une main	100 points	
	Dans une couleur d'atout. 4 honneurs dans une main et le 5e chez le partenaire	150 points	
	Dans une couleur d'atout. 5 honneurs dans une main	200 points	
	4 As dans une main à sans-atout	200 points	
	Une 1re manche pour un côté	100 points	
	Le robre	400 points	
	Robre interrompu: pour une manche en sus des 100 points déjà marqués	150 points	

LE BRIDGE-PLAFOND

par Camille GISCLARD

— THÉORIE DU JEU —

Le Bridge-Plafond diffère du Bridge aux Enchères (1) par la marque.

Alors que dans le Bridge aux Enchères le Demandeur compte à la manche toutes les levées faites par lui, même s'il n'en avait demandé qu'une, au Bridge-Plafond le Demandeur ne compte pour la manche que les levées demandées et faites. Les levées supplémentaires sont comptées comme primes.

Cette différence, on le conçoit, donne à la conduite des enchères une importance primordiale.

LA PARTIE

La partie de Bridge-Plafond se joue avec un jeu de 52 cartes. Les joueurs sont au nombre de quatre divisés en deux camps, et les partenaires se trouvent l'un en face de l'autre.

La partie complète se joue en 3 robres, chaque robre devant être joué avec un partenaire différent.

Un robre est gagné par le camp qui fait le premier deux manches.

Une manche est gagnée par le camp qui réalise le premier 30 points soit en un seul coup soit en plusieurs coups

LA TABLE

Les deux joueurs ayant tiré les plus fortes cartes jouent

(1) Voir dans la même collection : *Le Bridge*, par B. Renaudet.

LIBRAIRIE S. BORNEMANN
15, RUE DE TOURNON - PARIS

TOUS DROITS RÉSERVÉS

ensemble durant le premier robre (1). Si des joueurs tirent des cartes de même valeur, on les départage selon l'ordre des couleurs au Bridge-Plafond.

Le joueur qui a tiré la plus forte carte choisit sa place à la table de jeu, et le paquet de 52 cartes avec lequel son camp devra donner pendant tout le robre (2). Et il fait la première donne.

LA DONNE

Le joueur qui fait la première donne bat les cartes pour la première fois et fait couper le jeu de 52 cartes par le joueur placé à sa droite. Ensuite il distribue les cartes *une par une* et en commençant par le joueur placé à sa *gauche*. Si la donne a été correcte, le donneur doit avoir la dernière carte du paquet.

Pendant que le donneur fait sa distribution, son partenaire prend l'autre jeu de cartes pour le mélanger. Puis il place le jeu à sa droite, c'est-à-dire à la gauche du joueur à qui la donne suivante revient, de façon que ce joueur n'ait qu'à prendre le jeu à la fin du présent coup pour le faire couper à droite et commencer la donne suivante.

L'ORDRE DES CARTES ET DES COULEURS

1° L'ordre des cartes dans chaque couleur est : AS, ROI, DAME, VALET, DIX, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Les cinq premières cartes sont appelées « honneurs », les autres sont les petites cartes ;

2° L'ordre des couleurs est : trèfle, carreau, cœur, pique et sans-atout.

Ainsi, pour les enchères, à nombre égal de levées déclarées, carreau l'emporte sur trèfle, cœur sur carreau, pique sur cœur, et sans-atout sur pique.

Mais une couleur déclarée avec un nombre supérieur de levées l'emporte toujours sur les autres couleurs. Par exemple, 3 trèfles sont supérieurs à 2 sans-atout.

LES ENCHÈRES

Le donneur parle le premier. Pour cela il regarde sa

(1) Le changement de partenaire s'opère de la manière suivante :

a) Au deuxième robre, les joueurs auxquels c'était le tour de donner et de couper conservent leur donne et leur coupe, et ne changent pas de place. Les deux autres joueurs changent de place entre eux ;

b) Au troisième robre, le joueur auquel c'était le tour de donner conserve sa donne et ne change pas de place. Et le joueur qui n'a pas encore joué avec le donneur change de place avec le partenaire de ce dernier.

(2) **Dans la pratique, on emploie deux jeux de cartes ayant des revers de couleur différente.**

main (1) et détermine s'il doit faire une déclaration ou passer parole (2). C'est ensuite au tour du joueur placé à la gauche du donneur de parler, il déclare ou passe selon la valeur de sa main. Puis vient le tour du partenaire du donneur et enfin celui du dernier joueur.

Les enchères peuvent s'arrêter sur le premier tour par le " passe-parole " des quatre joueurs. Dans ce cas le coup (3) est nul et la donne passe au joueur suivant.

Mais, le plus souvent, l'un des joueurs fera une première déclaration, il « ouvrira les enchères ».

Dans ce cas chacun des autres joueurs a le droit de proposer une enchère plus élevée. Si un joueur fait la seconde enchère, chacun des autres joueurs a de nouveau le droit de parler et de surenchérir. Et ainsi de suite jusqu'à la fin des enchères.

Les enchères sont terminées lorsque la déclaration de l'un des joueurs a entraîné le passe-parole des trois autres joueurs.

LE CONTRE ET LE SURCONTRE

LE CONTRE. — Le contre est une déclaration par laquelle un joueur met en doute la réalisation du contrat demandé par les adversaires. Il ne peut être fait que pour la *dernière* déclaration adverse et doit être fait avant la fin des enchères (4).

Le contre double tous les points, que le contrat soit réalisé ou non ; sauf les honneurs, les chelems et les points de manche ou de robre qui, eux, ne changent jamais (5).

LE SURCONTRE. — Le surcontre est une déclaration par laquelle un joueur affirme que le contrat demandé par son camp sera fait malgré le contre d'un adversaire. Il ne peut être fait que si le contre n'est pas enlevé par une autre déclaration et doit être fait avant la fin des enchères.

Le surcontre quadruple tous les points, que le contrat soit réalisé ou non ; sauf les honneurs, les chelems et les points de manche ou de robre, qui, eux, ne changent jamais.

Mais on peut riposter au contre et au surcontre par une surenchère dans une autre couleur. Autrement dit,

(1) La main consiste en les 13 cartes d'un joueur.

(2) Afin d'éviter toute erreur, le joueur devra, pour passer, employer le terme : je passe.

(3) Le coup est l'ensemble des péripéties qui se déroulent depuis la coupe jusqu'au moment où la dernière carte de chaque main a été jouée.

(4) Le contre s'exprime par le terme : « Je contre », et le surcontre par le terme : « Je surcontre ».

(5) Voir le tableau de la marque sur la 2me page de la couverture.

le contre et le surcontre peuvent avoir pour effet de faire rebondir les enchères.

LE JEU DE LA CARTE

Le coup se joue dans la couleur qui a emporté les enchères. On dit alors que le contrat est de 1 pique, 3 carreaux, etc.. On dit également qu'un joueur a fait ou n'a pas fait son contrat suivant qu'il a réussi ou non la demande faite par son camp.

La réalisation du contrat est à la charge du joueur qui, le *premier*, a parlé de la couleur faisant l'objet de la dernière déclaration. Ce joueur est appelé *DEMANDEUR* et son partenaire, qui doit abaisser son jeu, est *le MORT*.

Pour le jeu de la carte, la seule obligation *absolue* des joueurs est de fournir, s'ils en ont, une carte, grosse ou petite à leur gré, de la couleur attaquée. A défaut, ils peuvent couper ou mettre une carte quelconque (1).

JEU DU DEMANDEUR. — Le demandeur doit jouer avec deux jeux ; le sien et celui du mort.

JEU DU MORT. — Le partenaire du demandeur, ou mort, doit étaler ses cartes dès que le joueur placé à sa droite, et qui fait l'entame du coup, a joué sa carte. Les cartes du mort, classées d'avance suivant leur ordre décroissant, sont étalées de droite à gauche en face du demandeur, en commençant par les cartes d'atout, — s'il y en a un —, puis les cartes des autres couleurs en ayant soin d'alterner les couleurs rouges et noires.

Le mort, une fois ses cartes étalées, ne doit plus rien dire ni faire, tant que le coup ne sera pas terminé.

JEU DES ADVERSAIRES. — Les adversaires sont désignés en appelant FLANC GAUCHE le joueur placé à la gauche du demandeur, et FLANC DROIT le joueur placé à la droite du demandeur.

C'est au flanc gauche que revient l'obligation de jouer la première carte pour la première levée, ou *ENTAME*, et cela, on vient de le voir, avant que le mort n'ait étalé ses cartes.

Les joueurs de flanc doivent naturellement s'efforcer d'empêcher le demandeur de faire son contrat. Ils ne doivent pas jouer leurs cartes selon la composition de leur propre main ; mais bien selon la composition de leurs deux mains réunies. Composition que des règles et

(1) Ne pas fournir une carte de la couleur attaquée, quand on a une carte de cette couleur, constitue une renonce, et entraîne une pénalité pour le camp du joueur qui l'a commise. (Voir à l'appendice au mot : renonce.)

conventions qui font l'objet de la dernière partie de cet ouvrage leur permettront de connaître approximativement.

LA LEVÉE

La levée qui comprend un ou plusieurs atouts appartient à la main qui a mis l'atout le plus fort.

La levée qui ne comprend pas d'atout appartient à la main qui a mis la plus forte carte de la couleur attaquée.

La main qui vient de faire une levée attaque pour la levée suivante.

Chaque levée doit être ramassée par un joueur du camp qui l'a faite. Elle est claquée (1) quand la main de ce joueur l'a abandonnée.

LA MARQUE

Le robre se joue en deux manches de 30 points et, s'il y a lieu, en une belle de 30 points également.

La première manche gagnée par un camp lui rapporte 100 points de manche, et la seconde manche gagnée par un camp lui rapporte, avec le gain du robre, 400 points de queue.

Ceci posé, voici les divers éléments de la marque :

LE CONTRAT. — Le contrat n'est pas l'ensemble des levées que l'on peut faire dans un coup, mais l'ensemble des levées que l'on *s'engage à faire en plus des six premières*. Par exemple, quand on déclare 2 piques, on s'engage à faire, dans cette couleur, 2 levées en plus de 6, soit 8 levées en tout.

Les 6 premières levées s'appellent le " devoir ". Les levées en plus de la 6e s'appellent « TRICS » et servent à gagner les manches quand elles sont demandées et faites.

Chaque tric à trèfle vaut	6 points
Chaque tric à carreau vaut	7 points
Chaque tric à cœur vaut	8 points
Chaque tric à pique vaut	9 points
Chaque tric à sans-atout vaut	10 points

LES PRIMES. — Le Bridge-Plafond comprend des primes en faveur de la chance : primes pour les honneurs — (dans la couleur faisant l'objet du contrat) —, les chelems et le bien joué.

LES HONNEURS. — A l'atout :

4 honneurs dans la même main valent 100 points.

4 honneurs dans une main et le 5e dans l'autre valent 150 points.

5 honneurs dans la même main valent 200 points

Au sans-atout :

Les 4 AS dans la même main valent 200 points.

(1) La levée claquée est une levée mise en place et lâchée.

LES CHELEMS. — Le grand chelem qui consiste à faire 13 levées, et le petit chelem qui consiste à faire 12 levées rapportent respectivement 200 et 100 points.

LE BIEN JOUE. — Le contrat réalisé rapporte 50 points pour sa réussite stricte. En outre, également 50 points par tric réussi en plus du nombre demandé lors des enchères.

LES AMENDES. — Le camp qui ne réalise pas son contrat paye une amende au camp adverse de 100 points par levée de chute ou levée manquante.

PRATIQUE DE LA MARQUE. — On établit, pour chaque camp, une colonne partagée en deux par une ligne horizontale. La partie du bas, ou " colonne des trics ", sert à marquer les trics demandés et faits, et les points de manche et de robre. La partie du haut, ou " colonne des honneurs ", ou plus simplement " plafond ", sert à marquer tous les autres points.

	Exemple d'un robre gagné par 2 manches consécutives		Exemple d'un robre ayant nécessité une belle	
	1er camp	2e camp	1er camp	2e camp
Colonne des honneurs	400 (2) 50 (1)	50 (4) 350 (3)	600 (5) 50 100	100 150 50
Colonne des trics	16 (1)	136 (3)	135	9
		430 (4)		132
TOTAUX	466	966		430
		TOTAUX	885	871

(1) 16 points à la manche pour 2 trics à cœur demandés et faits, et 50 points de bien joué aux « honneurs ».

(2) 400 points d'amende : pénalité encourue par les adversaires pour avoir perdu 4 levées.

(3) 136 points à la manche pour 4 trics à pique demandés et faits, plus 100 points pour le gain de la manche, 350 points aux « honneurs » comprenant : le bien joué (50 points) ; 2 trics supplémentaires (100 points) ; 100 points pour 4 honneurs dans la même main et 100 points pour le petit chelem.

(4) 130 points à la manche pour 3 sans atout demandés et faits, et le gain du robre. Et 50 points aux « honneurs » pour le bien joué.

(5) 600 points d'amende : pénalité encourue par les adversaires pour avoir perdu 3 levées contrées.

Les colonnes sont totalisées à la fin du robre. Les perdants paient la différence de points aux gagnants selon un taux convenu d'avance.

NOTA. — On trouvera sur la 2me page de la couverture, *le tableau général de la marque au Bridge-Plafond.*

— DISCIPLINE DU JEU —

Le Bridge est un jeu fort répandu. Sous ses diverses formes : Bridge-Plafond, Bridge aux Enchères, Bridge-Contract Américain, il est soumis à certaines règles qui ont été réunies en un « Code International ». (1)

Ce Code édicte également des pénalités pour les infractions à ces règles. Voici d'ailleurs ce que dit le texte français :

« Les règles se proposent d'établir, pour le bridge, la « façon normale et correcte de jouer, et de fournir une « réparation appropriée dans tous les cas où par acci- « dent, manque de soin ou d'attention, un joueur trouble « le cours du jeu ou s'assure un avantage qui, pour « n'avoir pas été recherché avec intention, n'en est pas « plus légitime. »

Les articles du Code concernant les infractions aux règles, et les sanctions qui s'y rapportent sont réunis en appendice à la fin de cet ouvrage.

Et bien qu'elle ne figure pas dans le Code, nous adressons aux Bridgeurs cette importante recommandation ; ne pas faire certains gestes ni dire certaines paroles de nature à gêner le développement normal de la partie Par exemple : à propos des enchères, hésiter plus que de raison à faire une déclaration, faire une déclaration avec une assurance ou une timidité affectée, remplacer par des variantes les formules usuelles de déclaration, etc. ; à propos du jeu de la carte, tenir ses cartes d'une certaine manière, jeter une carte d'une certaine manière, détacher une carte du jeu avant son tour de jouer, etc.

— PRATIQUE DU JEU —

Nous ne parlerons que sommairement des situations les plus simples et les plus courantes, laissant au joueur le soin de se perfectionner à la table de bridge, et en lisant des ouvrages plus complets.

DÉCLARATION D'OUVERTURE

Voici ce que l'expérience recommande d'avoir pour faire une déclaration d'ouverture. — (La marque sera, sauf avis contraire, considérée comme étant à zéro.)

A SANS-ATOUT. — *a*) Pour faire une déclaration d'ouverture de 1 tric à sans-atout, il faut avoir :

(1) Un volume 15 frs. Plon, Editeur.

1° Les quatre couleurs gardées (1) ;
2° Au moins trois AS ;
3° Au moins cinq figures (2), (4).

b) Pour faire une déclaration d'ouverture de 2 trics à sans-atout, il faut avoir :

1° Les quatre couleurs gardées ;
2° Les quatre AS, ou, au moins, trois AS et un ROI ;
3° Au moins sept figures (4).

c) Pour faire une déclaration d'ouverture de 3 trics à sans-atout, il faut avoir :

1° Les quatre AS ;
2° Au moins neuf figures (4).

DANS UN ATOUT. — La déclaration d'ouverture dans un atout est un peu différente. En effet, il y a deux valeurs de base dans un atout : les atouts et les honneurs dans les autres couleurs.

C'est la longueur en atout qui doit déterminer AVANT TOUT la force d'une main dans un atout. Les honneurs dans les autres couleurs sont un complément de force ; ils sont inutiles quand la couleur d'atout est *longue et forte* :

a) Pour faire une déclaration d'ouverture de 1 tric dans un atout, il faut avoir :

1° Au moins quatre atouts avec 3 figures, ou cinq atouts avec 2 figures, ou six atouts avec 1 figure, ou sept petits atouts (3) ;

2° Dans les autres couleurs, quand la longueur d'atout est de force moyenne comme ci-dessus : au moins un AS et un ROI, ou un AS, une DAME et un VALET, ou trois DAMES et un VALET, etc. (4).

b) Pour faire une déclaration d'ouverture de 2 trics dans un atout, il faut avoir :

1° Au moins cinq atouts avec les 4 figures, ou six

(1) La garde dans une couleur consiste en : l'AS, le ROI second, la DAME troisième, le VALET quatrième ou cinq petites cartes.

(2) Les figures sont : l'AS, le ROI, la DAME et le VALET. Nous laissons le DIX de côté comme étant trop faible, c'est pourquoi nous disons figures et non honneurs.

(3) Remarquez que chaque figure d'atout manquante est compensée par un petit atout supplémentaire. Ainsi une figure d'atout vaut deux petits atouts. On pourrait donc prendre pour base : quatre atouts avec 3 figures pour l'ouverture de 1 tric, et cinq atouts avec 4 figures pour l'ouverture de 2 trics. Et compenser chaque figure manquante par un petit atout supplémentaire.

(4) Précisons que plus les figures sont faibles plus elles doivent être nombreuses.

atouts avec 3 figures, ou sept atouts avec 2 figures, ou huit atouts avec 1 figure, ou les neuf atouts du 2 au 10 (1) ;

2° Dans les autres couleurs, au moins deux AS et un ROI, ou un AS, deux ROIS et un VALET, ou trois ROIS et une DAME, etc. (2).

MAIN EXCEPTIONNELLE A L'ATOUT. — Les mains de sans-atout peuvent toujours s'évaluer à l'aide des minima donnés ci-dessus pour les déclarations d'ouverture à sans-atout. Mais il n'en est pas de même pour les mains d'un atout, assez rares, contenant une très forte longueur et *peu ou pas* de carte à perdre dans les autres couleurs.

Leur ensemble exceptionnel valorise notablement la couleur d'atout, et il est plus simple, alors, de retrancher de 13 les levées que l'on ne compte pas faire, ou levées perdantes, et de baser sa déclaration sur les levées restantes, ou levées gagnantes.

C'est la méthode d'évaluation par élimination employée par de nombreux joueurs. Toutefois, pour que ce mode d'évaluation de la main soit aussi exact que possible, il sera bon :

1° De ne pas compter sur un partage trop favorable des cartes dans la main des autres joueurs ;

2° De ne compter que sur une levée sûre chez son partenaire ;

3° De ne considérer comme exceptionnelles que les mains ayant plus de 6 cartes de la même couleur ;

4° De n'avoir pas ou peu de cartes à perdre dans les autres couleurs.

Ainsi (3) :

Trèfle : AS, DIX, 9, 8, 6, 4, 3, 2,
Carreau : VALET,
Cœur : AS, 8,
Pique : ROI, 4,

est une main exceptionnelle. Par élimination, on peut considérer comme perdus : 2 trèfles (non pas un seul pour ne pas compter sur une distribution trop favorable des cinq autres atouts), 1 carreau, 1 cœur et 1 pique. Ce qui fait 5 levées perdantes ou (13 — 5) 8 levées ga-

(1) Voir renvoi (3) page 8.
(2) Voir renvoi (4) page 8.
(3) Pour indiquer les longueurs de la main, il nous paraît plus logique de suivre l'ordre régulier des couleurs : trèfle, carreau, cœur, pique, que l'ordre inverse employé par beaucoup d'auteurs. L'avantage de notre procédé, est de faire lire les couleurs selon l'ordre dans lequel elles se déclarent.

gnantes. Puisque l'on peut compter une levée sûre chez son partenaire, on a donc 9 levées gagnantes en tout. Cette main permet de faire une déclaration d'ouverture de 3 trèfles.

OUVERTURE EN 3e ET 4e MAIN. — Il est reconnu que les joueurs parlant en 3e ou 4e main, c'est-à-dire le partenaire du donneur et le joueur placé à la droite du donneur, doivent avoir un meilleur jeu que les deux autres pour faire une déclaration d'ouverture. Ces joueurs doivent donc être un peu plus exigeants pour leur minimum d'ouverture et l'augmenter d'un ROI pour les déclarations d'ouverture à sans-atout, et d'un ROI ou d'un petit atout pour les déclarations d'ouverture dans un atout.

Ils ne doivent pas se contenter de minima stricts tels que : cinq cartes par ROI-VALET, et un AS et un ROI dans les autres couleurs, pour l'ouverture dans un atout ; ou trois AS avec une DAME et un VALET pour l'ouverture à sans-atout. Minima parfaitement corrects pour les joueurs parlant en 1re ou en 2e main, c'est-à-dire le donneur et le joueur placé à la gauche du donneur ; mais qui sont insuffisants pour les joueurs parlant en 3e ou en 4e main.

MAIN BICOLORE. — Il arrive parfois que l'on possède deux bonnes longueurs en main. Dans ce cas, si les longueurs sont de force à peu près égales, on annonce d'abord celle dont la déclaration a le plus de valeur : pique avant cœur, pique avant trèfle, etc. Puis, s'il y a lieu, on déclare l'autre couleur avec le minimum de tries nécessaires, de manière que le partenaire puisse choisir entre les deux couleurs sans avoir à augmenter le nombre des tries.

Si l'une des deux longueurs est notablement plus forte que l'autre, elle doit être annoncée en premier même si sa déclaration a moins de valeur. L'autre ne sera déclarée, sur un tour suivant, que si le partenaire *n'a pas soutenu* dans la première couleur. Par exemple : on a sept trèfles par l'AS et cinq piques par l'AS. On annoncera trèfle en premier, et on ne déclarera pique sur un tour suivant que si le partenaire n'a pas soutenu à trèfle.

RÉPONSE DU PARTENAIRE DE L'OUVREUR

La pratique a permis de remarquer que la coupe ne présentait aucune valeur supplémentaire dans la main du joueur qui déclare un atout ; c'est seulement dans la main du partenaire, lorsqu'il devient le mort, que la coupe présente, sous certaines conditions, une valeur supplémentaire. Cette constatation est parfois oubliée par de bons Bridgeurs, lesquels ouvrent avec une médiocre couleur d'atout sous prétexte qu'ils ont la coupe d'entrée dans une autre couleur.

La coupe ne peut avoir de valeur que si la main de celui qui doit devenir le mort contient un nombre d'atouts suffisant ; car, il est évident que si le mort n'a pas d'atout pour couper (soit qu'il n'en ait pas eu, soit que les adversaires aient eu le temps de les lui faire tomber avant que la coupe ne soit possible), le demandeur ne fera aucune levée supplémentaire en raison de cette coupe.

Elle représente une ou plusieurs levées sûres selon son importance ; mais *jamais plus de trois*.

Avec *quatre atouts ou plus* dans la main :
L'absence d'une couleur vaut 3 levées sûres.
Le singleton vaut 2 levées sûres (1).
Le doubleton vaut 1 levée sûre (2).
Avec *trois* atouts dans la main :
L'absence d'une couleur vaut 2 levées sûres.
Le singleton vaut 1 levée sûre.
Avec *deux* atouts dans la main :
L'absence d'une couleur vaut 1 levée sûre.

Dans tous les autres cas, on ne doit pas compter de levée pour une coupe.

Ceci posé, voyons ce que le partenaire de l'ouvreur doit répondre selon les cas. (Les adversaires seront, sauf avis contraire, considérés comme passant parole sur chaque tour).

RÉPONSE A SANS-ATOUT. — Lorsque l'ouvreur a fait une déclaration d'ouverture à sans-atout, il espère trouver un soutien chez son partenaire. Ce soutien consiste en une levée sûre et la possibilité de faire une autre levée que nous appellerons levée probable (3). Ces levées peuvent être représentées par un AS et une DAME dans deux couleurs différentes.

Le soutien minimum à sans-atout étant donc de une levée sûre et une levée probable, il est *inutile* de suren-

(1) Le singleton consiste en la présence dans la main d'une carte seulement d'une couleur.

(2) Le doubleton consiste en la présence dans la main de deux cartes seulement d'une couleur.

(3) La levée sûre consiste en une carte maîtresse dans une couleur, tel un AS, ou en une carte devant devenir maîtresse sur la première attaque de la couleur, tel un ROI accompagné de sa DAME, ou une carte devant devenir maîtresse sur la seconde attaque de la couleur, telle une DAME suivie du VALET et du DIX de la même couleur.

La levée probable consiste en une carte pouvant devenir maîtresse sous certaines conditions, tels un ROI suivi d'une petite carte, une DAME suivie de deux petites cartes.

chérir pour montrer à son partenaire qu'on l'a ; ce dernier en a tenu compte avant de faire sa déclaration. Ce sont les levées *supplémentaires* sûres ou probables, qui doivent guider le joueur pour surenchérir le sans-atout de son partenaire de un ou plusieurs trics. Il dira un tric de plus à sans-atout avec une levée sûre en plus du soutien, comme un AS, ou avec une levée probable en plus, comme un ROI ou une DAME, il surenchérira de 2 trics avec 2 levées sûres ou probables en plus du soutien.

Ainsi la main suivante :

Trèfle : AS, 8, 4,
Carreau : DAME, 7, 2,
Cœur : ROI, 8, 5, 3,
Pique : AS, 4, 2,

permet de pousser l'ouverture de 1 sans-atout de son partenaire jusqu'à 3 sans-atout, parce qu'elle possède en dehors du soutien minimum à sans-atout (AS de trèfle et DAME de carreau) : une levée sûre (l'AS de pique), et une levée probable (le ROI de cœur).

NOTA. — Il est inutile que les quatre couleurs soient gardées.

RÉPONSE A L'ATOUT. — La réponse dans la couleur d'atout de son partenaire l'ouvreur, comporte une condition essentielle ; il faut avoir un soutien dans la couleur demandée par le partenaire. Ce soutien doit avoir au moins le VALET troisième, ou quatre petits atouts.

Lorsque l'ouvreur fait une déclaration d'ouverture dans un atout, il espère trouver chez son partenaire une levée sûre en plus du soutien minimum d'atout, tel un AS, un ROI accompagné de sa DAME, une coupe.

Et tout comme pour le sans-atout, ce sont les levées, sûres, ou probables, *supplémentaires* qui doivent guider le joueur pour surenchérir la demande de son partenaire de un ou plusieurs trics dans le même atout.

Les levées supplémentaires peuvent être représentées :

1° Par des levées sûres ou probables dans les autres couleurs.

Cependant, on restera prudent dans le compte des levées probables. Parce que si l'on est à peu près certain de trouver chez son partenaire, qui a déclaré le sans-atout : un complément pour une couleur quelconque : il n'en est pas de même lorsque le partenaire a ouvert dans un atout. Aussi est-il admis dans la pratique que si, sur une déclaration d'atout de son partenaire, un joueur possède plusieurs levées probables, il ne doit espérer

faire qu'une levée probable sur deux. A moins qu'il n'ait de bonnes raisons de penser autrement (1) ;

2° Par des levées sûres de coupe selon le tableau donné page 11.

NOTA. — Il ne faudra pas compter de levées pour les atouts en plus du soutien, parce que ceux-ci sont comptés automatiquement dans les coupes. En effet, si l'on n'a que trois ou quatre atouts, il y a des chances pour qu'il n'y ait pas de coupe dans une autre couleur. Mais dès que l'on a cinq atouts dans la main, il y a obligatoirement au moins un doubleton dans une couleur, c'est-à-dire une coupe.

Maintenant voici deux exemples :

a) Le partenaire ouvre les enchères avec 1 pique et l'on a la main suivante :

Trèfle : ROI, 7, 4,
Carreau : AS, DAME, 8,
Cœur : 8, 7, 5, 3,
Pique : VALET, DIX, 8.

Cette main contenant le soutien minimum d'atout (VALET troisième), on peut songer à soutenir son partenaire dans sa couleur. A côté, il y a une levée sûre (AS de carreau) formant le complément de soutien, et deux levées probables supplémentaires (ROI de trèfle et DAME de carreau). On peut donc élever la demande de son partenaire de un tric, ou même de deux trics si on pense faire les deux levées probables ;

b) Le partenaire ouvre les enchères avec 1 pique et l'on a la main suivante :

Trèfle : ROI, 7, 4,
Carreau : AS, DAME, 8, 7, 3,
Cœur :
Pique : VALET, 10, 8, 6, 5.

Cette main contient largement le soutien à pique. Elle comprend, en dehors du soutien complet (VALET troisième à l'atout et l'AS de carreau) : 1° une coupe d'entrée à cœur valant, d'après le tableau, 3 levées sûres ; 2° deux levées probables dans les autres couleurs (ROI de trèfle et DAME de carreau). Ce qui permet une surenchère possible de 4 trics, ou même de 5 trics si l'on pense faire les deux levées probables. Mais, comme 4 piques suffisent pour avoir la sortie, on sautera à 4 piques seulement.

(1) Comparer avec le § 2 de la page 17.
Nous ferons remarquer que dans la pratique, on peut remplacer une levée sûre par deux levées probables.

CHANGEMENT DE COULEUR. — Il arrive parfois que la couleur déclarée par le partenaire ne convienne pas, soit que l'on ne possède pas de soutien pour cette couleur, soit que, tout en ayant un soutien suffisant, on pense avoir une autre couleur permettant d'assurer un meilleur contrat.

Il est, alors, nécessaire de faire un changement de couleur, c'est-à-dire de changer la couleur de son partenaire en une autre de son choix.

CHANGEMENT DE COULEUR SIMPLE. — Le changement de couleur simple est employé, en principe, pour informer son partenaire que sa couleur ne trouvera pas le soutien espéré dans l'autre main, et pour lui montrer une autre couleur paraissant meilleure pour arriver à un contrat.

Il se fait en déclarant la nouvelle couleur avec le nombre strict de trics nécessaires :

a) Le changement du sans-atout en un atout, se fait quand on n'a pas ou peu de figures. Le contrat de sans-atout est dangereux avec une telle main parce que les adversaires pourraient facilement affranchir une longueur et la défiler (1), aussi doit-on enlever le sans-atout en déclarant sa longueur dès qu'elle est de 5 cartes *même sans honneur*. C'est la déclaration de MISÈRE ;

b) Le changement d'atout se fait quand on n'a pas ou peu de soutien dans l'atout déclaré par son partenaire, et une bonne longueur dans une autre couleur, ou de belles cartes dans les trois autres couleurs. (Dans ce dernier cas, on déclare le sans-atout).

CHANGEMENT DE COULEUR D'APPEL. — Le changement de couleur d'appel est employé pour indiquer à son partenaire que l'on a une belle main, et que l'on voit la possibilité d'obtenir une sortie pour le camp.

Il se fait en déclarant dans la nouvelle couleur *un tric de plus que le nécessaire* :

a) Le changement du sans-atout en un atout se fait quand on a avec peu de figures une très forte longueur, par exemple : AS, ROI, 8, 6, 4, 3 de pique, ou encore, DAME, VALET, 9, 6, 5, 4, 3 de pique et aucune levée à côté. Avec une telle longueur, on ne doit pas faire de déclaration de « misère » (voir ci-dessus). On doit déclarer a couleur avec un tric de plus que le nécessaire

(1) Affranchir une longueur consiste à faire tomber chez les adversaires toutes les cartes maîtresses de cette couleur. Défiler une couleur consiste à jouer l'une après l'autre toutes les cartes maîtresses que l'on a dans une couleur.

— 3 piques sur 1 sans-atout — afin de montrer à son partenaire que si l'on n'a pas ou peu de levées pour le sans-atout, on a néanmoins une très belle longueur pouvant assurer une sortie, soit dans sa couleur, soit au sans-atout si l'ouvreur possède assez de cartes de cette couleur pour être certain de la défiler.

b) Le changement d'atout se fait quand on possède — (avec le soutien pour la couleur du partenaire ou non) — une main telle que si le partenaire n'avait pas ouvert les enchères, on aurait fait soi-même une déclaration d'ouverture.

Car, un fait est à peu près constant au Bridge : quand les deux partenaires ont chacun une déclaration d'ouverture en main, la combinaison des deux mains donne une sortie possible. Et, en disant une nouvelle couleur avec un tric de plus que le nécessaire, on prévient l'ouvreur de cette sortie possible, et on l'invite, par ce moyen, à ne pas laisser tomber les enchères avant qu'une sortie ne soit demandée. On pourrait peut-être demander tout de suite la sortie soit dans sa couleur, soit dans la couleur de son partenaire ; mais il n'est pas dit que ce sera la couleur devant donner le meilleur contrat.

Ainsi, le partenaire ouvre avec 1 pique, et on a la main suivante :

Trèfle : ———
Carreau : AS, ROI, 8, 6, 5, 3,
Cœur : AS, 10, 6, 4,
Pique : VALET, 10, 7.

Cette main aurait permis de faire une ouverture de 1 carreau si le partenaire n'avait pas ouvert les enchères avec 1 pique. Il y a donc une sortie possible.

Au lieu de dire 5 carreaux — le partenaire peut avoir la coupe dans cette couleur, — ou de dire 4 piques — le partenaire peut n'avoir que quatre piques, et, peut-être une plus intéressante couleur à cœur —, il est préférable de dire 3 carreaux (un tric de plus que le nécessaire) pour que le partenaire soit obligé de continuer les enchères. S'il répond en demandant la sortie, on a le résultat recherché. S'il répond en déclarant 4 carreaux, 3 piques ou 3 cœurs, on demandera la sortie dans ces couleurs. S'il répond en déclarant 4 trèfles, on dira 4 piques puisqu'on n'a pas de trèfle. On arrive ainsi, sans risques, au meilleur contrat de sortie possible.

RIPOSTES AUX DÉCLARATIONS ADVERSES

L'évaluation de la main, lorsque les adversaires ont fait une déclaration, reste exactement la même que si les adversaires avaient passé.

On regardera donc si la main comprenait une déclaration d'ouverture ou une réponse à la déclaration du partenaire, tout comme nous l'avons montré pour les déclarations d'ouverture et les réponses à la déclaration d'ouverture du partenaire (pages 7 et 11). Et on agira de la manière suivante :

PREMIÈRE DÉCLARATION POUR LE CAMP. — Un adversaire a ouvert les enchères avant que l'on puisse faire une déclaration :

1° Si l'adversaire a fait une ouverture de 1 trie, on surenchérira sans hésiter avec une main qui aurait permis de faire une déclaration d'ouverture. Par exemple, on est le troisième à parler et on a en main une déclaration d'ouverture de 1 pique ou de 1 carreau. L'adversaire de droite qui parle en second ouvre les enchères avec 1 cœur. On peut surenchérir à 1 pique ou à 2 carreaux ;

2° Si l'adversaire a fait une ouverture de 2 tries, on surenchérira sans hésiter avec une main qui aurait permis de faire une déclaration d'ouverture de 2 tries. Mais si la main n'a que tout juste l'ouverture de 1 trie, on ne déclarera que si une déclaration de 2 tries suffit pour vaincre l'enchère adverse. Par exemple, on a une main permettant une déclaration d'ouverture de 1 pique seulement, et l'adversaire précédent ouvre avec 2 cœurs. On peut surenchérir à 2 piques. Mais si, au lieu de pique, on avait trèfle, le passe-parole serait plus prudent qu'une déclaration de 3 trèfles.

DEUXIÈME DÉCLARATION POUR LE CAMP. — Le camp a déjà ouvert les enchères lorsqu'un adversaire fait une surenchère. Dans ce cas, chacun des deux partenaires peut surenchérir si sa main permet de faire un contrat plus cher que celui demandé par l'adversaire :

1° L'ouvreur peut faire une surenchère avec une main contenant largement le minimum d'ouverture. Toutefois, si l'adversaire a déclaré un trie de plus que le nécessaire, par exemple : 2 piques sur 1 cœur, l'ouvreur ne devra surenchérir qu'avec une forte main ;

2° Le partenaire de l'ouvreur peut surenchérir s'il estime apporter à ce dernier un nombre de levées supplémentaires suffisant pour réaliser un contrat plus élevé que celui demandé par l'adversaire. Il peut également surenchérir dans une autre couleur si elle est belle. Autrement, il sera prudent en passant parole.

Nous venons de montrer les situations les plus simples pour les ripostes aux déclarations adverses. Mais, il en est d'autres plus délicates, surtout lorsqu'un camp a déclaré le sans-atout, pour lesquelles seule la pratique permet de reconnaître la déclaration à faire. Nous ne pouvons que donner des conseils dont le principal est : devenir prudent quand les adversaires entrent dans les enchères. Il faudra en outre :

1° Ne pas perdre de vue que dès l'entrée des adversaires dans les enchères, les chances d'un contrat réalisable pour le camp sont moins bonnes, et elles deviennent problématiques pour peu que les adversaires soutiennent les enchères ;

2° Les figures mal gardées telles que ROI avec une petite carte, DAME avec deux petites cartes qui sont des levées à peu près certaines si les adversaires ne font aucune déclaration — (nous les avons appelées levées probables) —, deviennent aléatoires après une déclaration adverse. A moins que le partenaire ait montré par une déclaration de sans-atout, ou d'atout qu'il avait de bonnes cartes dans la même couleur que celle de la figure mal gardée.

Ces figures mal gardées doivent même être considérées comme perdues si l'adversaire suivant déclare dans leur couleur, par exemple : on a le ROI de trèfle second et l'adversaire suivant déclare trèfle. Ce ROI doit être considéré comme perdu ; l'adversaire suivant a probablement la fourchette par AS et DAME dans la couleur. Si par hasard on venait de surenchérir à cause de ce ROI, tant pis, ce sont les risques du bridge ;

3° Si le partenaire ouvre les enchères par le sans-atout et qu'un adversaire déclare une couleur, il faut être garde dans cette couleur pour soutenir le partenaire à sans-atout. Autrement, si on désire parler, il faut le faire dans une autre couleur ;

4° Avoir une chance raisonnable de faire un contrat malgré la ou les déclarations adverses. Sauf pour les contrats « sacrifiés », ainsi qu'il est dit au chapitre « Influence de la Marque ».

CONTRE ET SURCONTRE

Le contre et le surcontre sont deux déclarations dangereuses que le débutant devra laisser aux joueurs plus expérimentés. Nous en parlerons sommairement pour donner une idée de leur emploi.

LE CONTRE. — La demande d'un contrat entraîne obligatoirement sa réalisation, sous peine, pour le camp du demandeur, de payer une amende au camp adverse.

Il arrive parfois que, par déduction, un joueur estime que le contrat demandé par l'adversaire est irréalisable, et, il contre pour que les amendes soient doublées.

Les déclarations adverses que l'on peut contrer sont difficiles à reconnaître, les bons joueurs eux-mêmes s'y trompent parfois. Il faut se baser non seulement sur la valeur de sa main, sur les déclarations du partenaire et celles des adversaires ; mais également sur le tempérament des joueurs formant la table de bridge. Problème complexe comme on le voit, et que le débutant sera obligé de laisser de côté pendant ses premiers mois de Bridge.

LE SURCONTRE. — Le surcontre est encore plus délicat que le contre. On dit généralement qu'il ne « paie pas », parce que ses risques ne sont pas compensés par ses gains.

LE CONTRE-AMÉRICAIN

En dehors du contre ci-dessus, on emploie depuis quelques années un contre spécial appelé : CONTRE-AMÉRICAIN (1).

Ce contre se fait :

1° Sur une déclaration d'ouverture adverse de *1 trie* à sans-atout, lorsque l'on possède de belles cartes dans trois ou dans les quatre couleurs ; mais sans avoir une longueur suffisante pour déclarer un atout ;

2° Sur une déclaration d'ouverture adverse de *1*, et parfois, *2 tries* dans un atout, lorsque l'on possède de belles cartes dans les *trois couleurs autres que l'atout* déclaré par l'adversaire ; mais sans avoir une longueur suffisante pour déclarer un autre atout.

Le but du contre-américain est de prévenir le partenaire que l'on a de belles cartes dans au moins trois couleurs ; mais que l'on est embarrassé pour la meilleure déclaration à faire. En conséquence, il est *tenu*, par ce contre, de montrer sa meilleure couleur quelle qu'elle soit. Si, par hasard, sa meilleure couleur est dans l'atout déclaré par l'adversaire, il doit déclarer le sans-atout. Si le contrat reste dans la couleur déclarée par le partenaire du contreur, c'est lui qui devient le demandeur, et non le contreur.

Le contre-américain ne peut être employé que sur le *premier tour des enchères* et sur une déclaration d'ouverture adverse. S'il n'est pas enlevé avant la fin des enchères, il devient un contre ordinaire et influe sur les

(1) Le contre-américain se déclare, comme le contre ordinaire, en disant : « Je contre ».

points de la même manière que ce dernier. S'il y a surcontre, les enchères se poursuivent comme si le contre-américain était un contre ordinaire.

INFLUENCE DE LA MARQUE

L'influence de la marque s'exerce de deux façons : 1° recherche d'une sortie pour le camp ; 2° défense contre une sortie adverse.

RECHERCHE D'UNE SORTIE POUR LE CAMP. — Les directives à suivre, que la marque soit à zéro ou partielle, sont les suivantes :

a) NE PAS DÉCLARER SANS RAISON. — Dans la recherche d'une sortie pour le camp, le joueur ne doit faire de nouvelle déclaration que s'il estime ne pas avoir annoncé toute la force de sa main ; autrement ce serait chercher une sortie aléatoire.

Toutefois, le joueur peut se risquer, comme nous le verrons plus loin, à demander le dernier tric nécessaire pour la sortie, même après avoir annoncé toute la force de sa main.

b) NE PAS BRUSQUER LES ENCHÈRES. — Le « fin du fin » au Bridge-Plafond, c'est d'obtenir du partenaire le plus de renseignements possible sur la valeur de son jeu, afin de trouver le contrat le plus avantageux pour le camp.

Pour permettre au partenaire de donner ces renseignements, il est nécessaire de garder les enchères aussi basses que possible parce que les enchères élevées coupent rapidement toute communication entre les deux partenaires. C'est pourquoi on ouvre généralement les enchères par 1 tric même avec une belle main. Et que l'on surenchérit ou change la couleur du partenaire en disant le minimum de trics nécessaires.

Il n'y a pas contradiction avec les déclarations d'ouverture de 2 levées et les changements de couleur d'appel. Ces déclarations élevées sont réservées aux jeux donnant une sortie à peu près certaine.

c) NE PAS LAISSER « TOMBER » SON PARTENAIRE. — Le Bridge est un jeu d'équipe. Les joueurs d'un même camp doivent donc s'aider mutuellement. Si l'un d'eux déclare une couleur, ils doivent, autant que possible, maintenir les enchères ouvertes jusqu'à une demande de sortie pour le camp, ou une demande irréalisable des adversaires.

En ce qui concerne les déclarations élevées, le joueur est absolument tenu de répondre à son partenaire :

1° il répondra à la déclaration d'ouverture de 2 tricsde son partenaire dès qu'il aura le soutien dans la couleur déclarée, ou une longueur dans une autre couleur. Cependant, il peut passer si sa main est *absolument nulle* ; 2° il répondra au changement de couleur d'appel de son partenaire même si sa déclaration d'ouverture était juste, il n'y a cette fois aucune exception.

Et, naturellement, le joueur répondra à tous les contres-américains de son partenaire.

d) SAVOIR RISQUER POUR DEMANDER LE DERNIER TRIC NÉCESSAIRE POUR LA SORTIE. — Il arrive parfois qu'un joueur ait de nouveau à parler lorsque son camp n'a plus qu'un tric à demander pour avoir la sortie. Si ce joueur a encore quelque chose à déclarer, il demandera ce tric. Dans le cas contraire deux situations sont à considérer :

I. — Le joueur a fait une déclaration forcée sur un tour précédent (1). Il doit laisser la parole à son partenaire.

II. — Le joueur n'a fait aucune déclaration forcée. Il peut, alors, se risquer à demander ce tric. Il lui suffira, s'il parle pour la première fois, d'avoir le soutien minimum pour la couleur de son partenaire.

DÉFENSE CONTRE UNE SORTIE ADVERSE. — La défense contre une sortie adverse est l'opposé de la recherche de sortie.

Elle se pratique de deux manières :

1° En passant parole, malgré une déclaration possible, dans l'espoir que les adversaires négligeront de demander le ou les derniers trics nécessaires pour la sortie. Cette tactique est employée, *avant* que les adversaires ne demandent la sortie, lorsqu'il est évident qu'ils ont un contrat de sortie en main, contrat auquel on ne peut s'opposer qu'en demandant soi-même un contrat irréalisable. Et la seule chance de ne pas être obligé de demander ce contrat irréalisable, c'est que les adversaires ne poussent pas les enchères jusqu'à la sortie ;

2° En demandant un contrat irréalisable pour que les adversaires ne « sortent » pas. Cette tactique est employée *après* la demande de sortie adverse. Elle est appuyée sur la valeur en points d'une manche ou du robre.

Le gain de la manche rapporte 100 points au gagnant. Mais on a calculé qu'effectivement elle valait 250 points : ce qui fait avec les points de trics et de bien joué, un

(1) La déclaration forcée est une surenchère faite, malgré une main insuffisante, uniquement pour enlever une déclaration adverse ou une déclaration du partenaire.

gain minimum de 300 à 400 points pour le gagnant (1).

Le gain du robre rapporte 400 points nets au gagnant ; ce qui fait avec les points de trics et de bien joué, un gain minimum de près de 500 points pour le gagnant.

C'est pour empêcher les adversaires de marquer ces gains importants que l'on peut risquer une amende en demandant un contrat irréalisable. Mais pour que cette amende ne soit pas excessive, il faut qu'elle soit en rapport avec le profit que les adversaires peuvent retirer du gain de la manche ou du robre.

Il est généralement admis que l'on peut risquer une amende de 2 levées de chute même contrées (400 points) pour sauver une manche. Et une amende de 3 levées de chute même contrées (600 points) pour sauver le robre.

LE JEU DE LA CARTE

L'expérience conseille, comme pour les déclarations, de suivre certaines règles afin de tirer le meilleur parti de ses cartes combinées avec celles de son partenaire.

Ces règles ne sont pas les mêmes pour tous les joueurs parce que la tactique n'est pas la même selon que l'on est le demandeur ou un joueur de flanc.

JEU DU DEMANDEUR. — Malgré sa liberté d'action, le demandeur doit observer certaines règles de tactique :

1° Jouer contre le joueur de flanc qui a fait une déclaration, c'est-à-dire, lui donner la main le moins possible et faire toutes les impasses qu'il pourra contre lui (2).

Si les deux adversaires ont fait chacun une déclaration, chercher, par exemple : les carreaux chez celui qui a déclaré carreau, et les cœurs chez celui qui a déclaré cœur ;

2° Ne pas se presser de faire toutes ses cartes maîtresses, à moins que la position des adversaires ne soit menaçante ;

3° Ne pas mettre deux cartes maîtresses l'une sur l'autre, s'il y a moyen de faire autrement, ce qui ferait perdre une levée ;

4° S'il a, dans une même couleur, une longueur au mort et une dans sa main, commencer par faire les cartes

(1) On verra d'ailleurs sur le tableau général de la marque, qu'un robre inachevé rapporte 150 points, en plus des 100 points de manche, au camp qui a gagné une manche. Ce qui fait bien 250 points au total.

(2) L'impasse est expliquée au paragraphe : « Fourchette et impasse », page 22.

maîtresses de la main la plus courte de manière à ne pas « bloquer » la couleur ;

5° Au sans-atout, ne jamais jouer dans la couleur demandée ou attaquée par un adversaire. Mais toujours dans la couleur la plus forte dans sa main ou dans celle du mort, ou dans la couleur ayant le plus de cartes dans les deux mains réunies ;

6° Dans un atout, faire tomber les atouts s'il n'y a pas besoin de couper du mort. Ou, au contraire, ne pas jouer atout pour profiter d'une coupe du mort, et, dans ce but, jouer une couleur dans laquelle ce dernier a un singleton ou un doubleton.

FOURCHETTE ET IMPASSE. — Durant le jeu de la carte, le demandeur a un moyen de faire des levées supplémentaires : c'est l'impasse.

Toute combinaison dans une main de deux cartes d'une couleur telle que : AS-DAME, ROI-VALET, DAME-DIX, constitue une fourchette permettant de prendre dans certaines conditions la carte intermédiaire ROI, DAME et VALET.

En principe, cette carte doit être prise si elle se trouve placée avant la main contenant la fourchette. Et pour arriver à ce résultat, le demandeur doit attaquer d'une petite carte de l'autre main, et mettre la basse carte de sa fourchette. A moins que l'adversaire placé avant la main contenant la fourchette ne jette la carte intermédiaire ; dans ce cas, le demandeur mettra la haute carte de sa fourchette.

JEU DES FLANCS. — Les joueurs de flanc n'ont pas, pour le jeu de la carte, autant de liberté que le demandeur. Étant deux à faire des levées pour le camp, ils doivent tenir compte, avant de jouer une carte, de leurs déclarations et attaques réciproques. De plus, ils doivent jouer leurs cartes selon certaines règles propres à se renseigner sur la présence d'une carte ou d'une couleur.

JEU DU FLANC GAUCHE. — 1° Le flanc gauche doit faire l'entame du coup. De cette entame dépend souvent le sort du contrat demandé par les adversaires. L'entame se fait selon les déclarations du partenaire ou flanc droit.

a) Si le partenaire a déclaré une couleur, le flanc gauche doit entamer de sa plus grosse carte de cette couleur ;

b) Si le partenaire n'a montré aucune couleur, le flanc gauche doit entamer selon les cartes contenues dans sa main.

I. — A SANS-ATOUT. — Entamer dans sa plus belle longueur.

Si elle est de quatre cartes ou plus commandées par une séquence (1), attaquer de la plus forte carte puis de la suivante.

Si elle est de sept ou huit cartes commandées par AS, ROI, attaquer AS, ROI suivi d'une petite carte s'il a une rentrée (2), sinon, attaquer de la quatrième meilleure (3).

Avec un nombre quelconque de cartes d'une couleur commandé par des honneurs ne formant pas de séquence, les bridgeurs emploient des *entames conventionnelles* pour indiquer à leur partenaire à la fois leur meilleure longueur et la combinaison de leurs honneurs.

Le flanc gauche doit donc avec des cartes commandées par :

AS ROI VALET, entamer du ROI (4).

AS DAME VALET, entamer de l'AS suivi de la DAME avec une rentrée (2), sinon entamer de la DAME.

AS VALET DIX, entamer du VALET.

ROI DAME DIX, entamer du ROI (4).

ROI DAME, entamer du ROI avec sept cartes, autrement de la 4e meilleure.

ROI VALET DIX, entamer du VALET.

Dans tous les autres cas entamer de la 4e meilleure.

Attaquer de la quatrième meilleure consiste à jouer, par ordre d'importance et en commençant par la plus forte, la quatrième carte d'une longueur. Ainsi, le 6 est la quatrième meilleure de la longueur AS, VALET, 8, 6, 3.

En jouant la quatrième meilleure, le partenaire sait que l'on a encore trois cartes supérieures à celle attaquée. Ainsi, en entamant du 6 de pique, le partenaire sait que l'on a trois cartes supérieures au 6. De cette convention adoptée par tous les bridgeurs découle la règle dite règle de 11.

Cette règle consiste, pour le flanc droit, à ajouter au chiffre de la carte attaquée, le nombre de cartes supé-

(1) La séquence consiste en 3 cartes ou plus de la même couleur se suivant sans interruption.

(2) Une rentrée consiste en une carte maîtresse dans une autre couleur tel un AS, ou ROI et DAME de la même couleur. Ou une carte pouvant devenir maîtresse tel un ROI troisième.

(3) Voir ci-dessous

(4) L'entame d'un ROI indique la présence de l'AS ou de la DAME, ou des deux. Le flanc droit saura donc, si l'on ne continue pas à jouer de la couleur, dans quelle couleur donner la main au flanc gauche.

rieures à celle-ci, qu'il peut voir dans sa main et dans celle du mort qui vient d'étaler ses cartes. Puis une fois l'addition terminée, il retranche le résultat de 11 pour connaître combien le demandeur a de cartes supérieures à celle attaquée par le flanc gauche. Ainsi le flanc gauche entame du 6 de pique, et le flanc droit peut voir soit dans sa main, soit dans celle du mort, quatre piques supérieurs au 6. Ajoutant 4 à 6, le flanc droit obtient 10 ; nombre qu'il suffira de retrancher de 11 pour connaître le nombre de piques supérieurs au 6 détenus par le demandeur. Le flanc droit arrive à savoir ainsi que le demandeur n'a qu'un seul pique supérieur au 6 : (11 — 10 = 1).

II. — **DANS UN ATOUT.** — Avec une longueur par une séquence, défiler en commençant par la plus forte. Avec une couleur par AS, ROI, ou AS, ROI, DAME, entamer du ROI pour montrer la présence de l'AS dans la même main ; puis, selon le jeu du mort, continuer ou passer à une autre couleur.

Dans tous les autres cas, entamer de la quatrième meilleure.

2° En dehors de l'entame, c'est-à-dire pendant le restant du jeu de la carte, le flanc gauche doit observer les adages suivants (1) :

METTRE HONNEUR SUR HONNEUR, c'est-à-dire que si le demandeur attaque de sa main avec un honneur, le flanc gauche doit mettre, si possible, une carte plus forte.

REVENIR AUTOMATIQUEMENT DANS LA MAIN DU PARTENAIRE, c'est-à-dire rejouer, lorsqu'il a la main, dans la couleur de son partenaire.

JOUER DANS LA FORCE DU MORT, c'est-à-dire, lorsqu'il n'a pas de raison de jouer, après avoir pris la main, une couleur plutôt qu'une autre, jouer dans une couleur forte chez le mort, avec l'espoir d'affranchir une carte chez le partenaire.

JEU DU FLANC DROIT. — Les règles de conduite pour le flanc droit peuvent se compléter, en dehors des indications données par les déclarations et attaques des autres joueurs, avec les adages suivants (1) :

METTRE HONNEUR SUR HONNEUR, c'est-à-dire, si le demandeur joue un honneur du mort, le flanc droit doit mettre, si possible, une carte plus forte.

(1) Les adages ne doivent pas être transformés en règles absolues. Ils doivent être négligés quand on a de bonnes raisons pour faire autrement.

REVENIR AUTOMATIQUEMENT DANS LA MAIN DU PARTENAIRE, c'est-à-dire jouer, lorsqu'il a la main, dans la couleur déclarée par son partenaire, ou dans celle dans laquelle il a fait l'entame du coup.

JOUER DANS LA FAIBLESSE DU MORT, c'est-à-dire lorsqu'il n'a aucune raison de jouer, après avoir pris la main, une couleur plutôt qu'une autre, jouer dans une couleur faible chez le mort, avec l'espoir d'affranchir une carte chez le partenaire

JOUER GROS EN TROISIÈME, c'est-à-dire sur une attaque du flanc gauche (entame ou autre), mettre sa plus forte carte maîtresse de la couleur attaquée.

LES APPELS. — Les joueurs de flanc ont, en dehors des déclarations et des attaques, d'autres moyens de s'indiquer des cartes et des couleurs : ce sont les appels. Les appels sont communs aux deux joueurs de flanc et sont IMPÉRATIFS, c'est-à-dire que le partenaire de celui qui a fait un appel doit obéir à l'injonction de cet appel dès qu'il prendra la main. Les principaux appels sont :

1° **LES CARTES INVERSES D'UNE COULEUR.** — Ordinairement, sur deux attaques d'une même couleur on jette d'abord, si l'on n'a pas de carte maîtresse dans la couleur, une petite carte puis une plus grosse. Aussi est-il convenu parmi les bridgeurs que si on jette une carte plus grosse sur la première attaque que sur la seconde, c'est un appel pour continuer la couleur ou y revenir dès que l'on aura la main. Ainsi, sur deux attaques à pique, le flanc droit jette d'abord le 6 puis le 5 de pique. C'est un appel au flanc gauche pour jouer de cette couleur.

2° **LA CARTE FORCÉE.** — Sur la première attaque d'une couleur, toute carte supérieure au 6 jetée par un joueur de flanc est un appel au partenaire pour jouer dans la même couleur. Ainsi le flanc gauche fait l'entame avec le ROI de carreau et le flanc droit jette le 8 de carreau, ce 8 est appel au flanc gauche pour continuer la couleur.

3° **LA DÉFAUSSE.** — La défausse consiste à jeter une carte d'une couleur quelconque quand on n'en a pas de la couleur attaquée. Elle peut très bien servir à indiquer une couleur dans laquelle on désire voir le partenaire attaquer. Comme il y a plusieurs sortes de défausses conventionnelles pour indiquer l'attaque dans une même couleur, il est nécessaire de s'entendre avec le partenaire pour le mode de défausse à employer durant la partie. Le plus simple est de se défausser dans la couleur dans laquelle on désire l'attaque du partenaire.

— APPENDICE —

Les articles ci-dessous sont la reproduction intégrale de ceux du Code International (1) concernant les infractions aux règles. Nous nous sommes contentés de les classer par infraction afin de rendre les recherches plus faciles.

PENDANT LA DONNE

CARTE RETOURNÉE *(art. 38).* — *Si, pendant la donne, un joueur prend connaissance de l'une de ses cartes et si, de ce fait, une carte est retournée, l'adversaire placé à la gauche du fautif a le droit, après avoir examiné les cartes qui lui ont été distribuées, de décider si, malgré la carte retournée, la donne en cours doit se poursuivre.*

COUPE *(art. 8).* — *Sur la demande de l'un des joueurs, on doit remêler les cartes et les refaire couper :*

a) *Si la coupe n'a pas été faite par le joueur qui devait la faire :*
b) *S'il a été coupé moins de 4 cartes ;*
c) *Si une carte a été montrée pendant la coupe ;*
d) *Si un autre joueur que le donneur achève la coupe ;*
e) *S'il y a doute en ce qui concerne la carte exacte où le jeu a été divisé, ou sur la question de savoir quelle est la partie supérieure ;*
f) *Si l'un des joueurs a mêlé les cartes après la coupe ;*
g) *Si la coupe a été faite avant la fin du coup précédent.*

DONNE *(art. 9).* — *Tout joueur donnant hors son tour, ou avec les cartes des adversaires, peut être interrompu avant que la dernière carte n'ait été distribuée ; sinon la donne est considérée comme régulière et si les jeux ont été changés, ils sont désormais conservés tels quels par chaque côté.*

NOUVELLE DONNE *(art. 10).* — *1° Il doit être procédé à une nouvelle donne, faite par le même joueur et avec le même jeu :*

a) *Si, le donneur ayant oublié de faire couper, un des joueurs a relevé l'erreur avant que la dernière carte n'ait été distribuée, à condition toutefois que ce joueur n'ait regardé aucune de ses cartes ;*

b) *Si, pendant la donne, on trouve retournée, dans le jeu de cartes, une carte d'une valeur quelconque ;*

c) *Si, pendant la donne, une carte est exposée à la vue des joueurs, soit en touchant le tapis, soit en tombant à terre, soit pour toute autre cause ; sauf dans le cas prévu à l'article 38* (2) *;*

d) *Si les cartes ne sont pas distribuées en quatre tas distincts, si elles n'ont pas été données une à une selon l'ordre établi, si la première carte n'a pas été distribuée au joueur de gauche. Cependant, en ce qui concerne les cas visés par ce* § d), *le donneur, s'il donne deux cartes à la fois ou l'une après l'autre à un même joueur, a la faculté de rectifier son erreur tant qu'il n'a pas distribué une autre carte ;*

e) *Si la dernière carte ne revient pas, selon l'ordre régulier, au donneur ;*

f) *Si un joueur ramasse le jeu d'un autre joueur et en prend connaissance ;*

(1) Un volume 15 frs, Plon, Editeur.
(2) Voir ci-dessus à « carte retournée ».

g) *Si, pendant le coup, un joueur se trouve avoir plus du nombre régulier de cartes et un autre moins. Mais dans le cas où il serait démontré que cette irrégularité provient de ce que, sur une levée, une main a fourni deux cartes et l'autre omis de fournir, c'est l'article 48 qui serait seul applicable* (1).

2° Si, pendant le coup, on s'aperçoit que le jeu contenait plus ou moins de 52 cartes ou des cartes en double, il doit y avoir une nouvelle donne, faite par le même joueur avec un jeu régulier. Mais les points marqués les coups précédents restent acquis.

PENDANT LES ENCHÈRES

CARTE MONTRÉE *(art. 43).* — *Après la fin de la donne, mais avant que la période des déclarations soit close :*

a) *Si un joueur montre : sans vouloir attaquer, une seule carte n'ayant pas rang d'honneur, le joueur qui deviendra le demandeur, dans le cas où la faute provient d'un de ses adversaires, a le droit : 1° soit de faire étaler la carte* (2) *; 2° soit d'exiger du partenaire du fautif de ne pas entamer dans la couleur de la carte montrée* (3) *;*

b) *Si un joueur montre : une seule carte ayant rang d'honneur, ou une carte plus basse en voulant attaquer, ou plus d'une carte, l'adversaire placé à sa gauche peut demander une nouvelle donne.*

DÉCLARATION HORS TOUR *(art. 39).* — *1° Si un joueur fait une déclaration autre qu'un passer-parole avant qu'aucune annonce n'ait encore été faite, alors que le droit de déclarer appartenait à son partenaire ou à son adversaire de gauche, ou si, en dehors du cas où il s'agit de corriger soit un lapsus* (4), *soit une demande insuffisante* (5), *il fait suivre sa déclaration d'une autre, avant que son adversaire de gauche n'ait déclaré, l'adversaire de gauche peut demander une nouvelle donne. S'il préfère que le coup suive son cours, la demande hors tour est annulée et les enchères se continuent comme si elle ne s'était pas produite ;*

2° Si un joueur fait une déclaration, autre qu'un passer-parole, quand c'est au tour de son adversaire de droite de déclarer, celui-ci reprend son droit et les enchères se continuent comme si la faute n'avait pas été commise ; mais le partenaire du fautif doit passer parole la première fois que viendra son tour de parler ;

3° Si, dans les deux cas précédents, l'adversaire placé à la gauche du fautif a fait une déclaration avant que la faute n'ait été relevée, la déclaration hors tour se trouve régularisée.

DÉCLARATION TARDIVE *(art. 41).* — *Si un adversaire du demandeur fait, après que la période des déclarations est close, une déclaration autre que passer-parole, le demandeur peut com-*

(1) Voir au Jeu de la carte le mot « Carte manquante ».
(2) Etaler une carte consiste à la placer près de soi face dessus, c'est-à-dire visible. Voir au jeu de la carte le mot « Carte montrée ».
(3) La désobéissance à la commande constitue une renonce. (Voir plus loin au mot « Renonce ».)
(4) Un lapsus s'entend par une couleur déclarée involontairement au lieu d'une autre et rectifiée dans le même instant.
(5) Voir au mot « Enchère insuffisante ».

mander l'attaque d'une couleur au partenaire du fautif, la première fois que viendra pour ce partenaire le tour d'attaquer (1).

DEMANDE IRRÉGULIÈRE *(art. 42). — Si un joueur :*

a) *Annonce plus de sept tries ;*

b) *Contre ou surcontre quand la règle lui interdit de le faire ;*

c) *Contre l'annonce de son partenaire ;*

d) *Contre ou surcontre une annonce que son partenaire a déjà contrée ou surcontrée ;*

e) *Nomme, en contrant ou surcontrant, une couleur qui n'est pas celle qui peut faire l'objet d'un contre ou d'un surcontre ;*

f) *Fait une déclaration quelconque en dehors des règles et qui n'est pas visée par les articles 39, 40 ou 41* (2), *l'adversaire placé à la gauche du fautif a le droit : 1° soit de demander une nouvelle donne ; 2° soit de considérer l'annonce comme nulle, auquel cas les déclarations continues comme si le fautif avait passé parole ; 3° soit de maintenir la déclaration dans les cas* a) *ou* b). *Dans le cas* a), *l'enchère supérieure à sept tries est ramenée à sept tries.*

ENCHÈRE INSUFFISANTE *(art. 40). — 1° Si un joueur fait une enchère insuffisante pour battre l'annonce précédente, et s'il n'a pas rectifié son erreur avant qu'un des joueurs la lui ait fait remarquer, il doit alors faire une déclaration suffisante, laquelle peut être à n'importe quelle couleur et comporter un nombre de tries quelconque ; mais le partenaire du fautif doit passer parole la première fois que viendra son tour de parler ;*

2° Tant que l'irrégularité n'est pas relevée, ou qu'une annonce n'est pas faite par son adversaire de gauche, le joueur fautif peut rectifier son annonce en déclarant, dans la couleur même qu'il avait nommée, juste le nombre de tries nécessaires. S'il s'agit ainsi, son annonce se trouve régularisée, et le cours reprend son cours régulier ;

3° Si l'adversaire placé à la gauche du joueur fautif fait une déclaration quelconque, avant que la faute ait été relevée, l'enchère insuffisante est régularisée.

PENDANT LE JEU DE LA CARTE

ACTES DU MORT *(art. 50 et 51). — 1° Si le mort, soit en touchant une carte, soit d'autre manière, suggère au demandeur de jouer telle ou telle carte, l'adversaire placé à la gauche du mort, a le droit d'imposer au demandeur soit de jouer, soit de ne pas jouer cette carte, sauf dans le cas où le faire occasionnerait une renonce* (3) ;

2° Si le mort, de quelque façon que ce soit, indique spontanément au demandeur où se trouve la main, ou l'empêche d'attaquer du jeu qui n'a pas à le faire, le joueur de flanc placé à la gauche du mort a le droit de désigner au demandeur le jeu qui devra faire l'attaque ;

3° Si le mort signale toute autre irrégularité qu'il n'a pas le droit de relever, il fait perdre ainsi au demandeur le droit d'appliquer une sanction pour cette irrégularité.

ATTAQUE DE LA MAUVAISE MAIN *(art. 45). — Si le demandeur attaque de la main qui n'y a pas droit, l'un ou l'autre*

(1) La désobéissance à la commande constitue une renonce. (Voir plus loin au mot « Renonce ».)

(2) Article 39 : « Déclaration hors tour. » Article 40 : « Enchère insuffisante. » Article 41 : « Déclaration tardive. »

(3) Voir plus loin au mot Renonce.

des joueurs de flanc a le droit d'exiger qu'il attaque de la main qui devait régulièrement le faire, et, s'il en a la possibilité, de la même couleur que celle de l'attaque faite à tort (1). *Mais si l'un des joueurs de flanc fournit avant que le demandeur n'ait retiré la carte attaquée à tort, cette attaque se trouve régularisée.*

ATTAQUE HORS TOUR *(art. 46). — 1° Si le demandeur attaque de l'une ou l'autre main, quand c'est au tour d'un des joueurs de flanc de le faire, l'un de ceux-ci peut le mettre en demeure de reprendre sa carte ; mais le demandeur n'a le droit de la reprendre que si cette mise en demeure a été faite ;*

2° Si un joueur de flanc attaque hors tour, le demandeur, pourvu qu'il n'ait pas, à la suite de cette attaque, fourni une carte de l'une ou l'autre main, a le droit : I. Soit de commander au côté adverse d'attaquer dans une couleur qu'il désigne à son choix, la première fois que ce côté a la main ; et, si l'attaque n'appartient pas à ses adversaires, de faire étaler la carte attaquée à tort jusqu'à ce que l'un d'eux ait repris la main ; II. Soit de faire étaler la carte jouée hors tour, et, si cette carte est encore étalée lorsque le partenaire du joueur en faute aura repris la main, de défendre à celui-là d'attaquer dans la couleur de la carte étalée ; III. Soit de maintenir la carte jouée :

3° Si, à la suite d'une attaque hors tour, l'autre côté a fourni une carte avant que la faute n'ait été relevée, l'attaque hors tour se trouve régularisée. Dans le cas où c'est le demandeur qui a fourni une carte sur l'entame faite à tort par son adversaire de droite, le demandeur devient le mort et étale son jeu ; le mort (sans avoir à étaler son jeu) devient le demandeur et joue le coup ;

4° Si, après une entame faite hors de tour par un joueur de flanc, le partenaire du demandeur montre l'une de ses cartes avant que le demandeur ait choisi la sanction à appliquer, ce dernier perd la faculté d'appliquer celle qui est prévue aux § 2, 1 ci-dessus ;

5° Si les deux joueurs de flanc attaquent simultanément, l'attaque régulière est maintenue et la carte jouée à tort est étalée.

ATTENTION DU PARTENAIRE *(art. 52). — Si le mort ou un joueur de flanc, avant que son partenaire ait joué sur une levée, attire l'attention de celui-ci sur la levée, en lui faisant comprendre, de quelque façon que ce soit, qu'elle lui appartient, le joueur de flanc placé à la gauche du mort ou le demandeur, selon le cas, a le droit de commander au partenaire du fautif : I. Soit de jouer sa plus haute ou sa plus basse carte de la couleur attaquée ; II. Soit de se rendre maître, en coupant au besoin ; III. Soit de ne pas prendre la levée ; mais la commande ne peut relever le joueur de l'obligation de fournir de la couleur attaquée.*

CARTE MANQUANTE *(art. 49). — Si, après la donne on s'aperçoit qu'un joueur a une ou plusieurs cartes en moins, alors qu'aucun des trois autres n'a plus de son nombre régulier de cartes, il faut tâcher de retrouver la ou les cartes manquantes. Et alors :*

a) *Si on ne trouve pas la carte manquante, ou si, en la retrouvant, on constate évidemment qu'elle n'a pu être régulièrement distribuée au joueur dont la main est incomplète, on doit redonner ;*

(1) La désobéissance à la commande constitue une renonce. (Voir plus loin au mot Renonce.)

b) *Dans tout autre cas, y compris celui où la carte manquante est trouvée dans une levée claquée ou dans le second jeu de cartes, la carte sera rendue au joueur auquel elle manquait. Cette carte ne sera pas étalée, mais, du point de vue de la renonce, elle sera considérée comme ayant été en la possession de ce joueur depuis le début du coup. Si une levée claquée contient plus de quatre cartes et s'il y a doute sur l'identité de celle qui s'y trouve indûment, les adversaires peuvent décider quelle sera la carte rendue à la main incomplète.*

CARTE MONTRÉE (1) *(art. 44).* — *Si, quand la période des déclarations est close, un joueur de flanc montre une carte de sa main autre que celle qu'il doit jouer, cette carte, à moins qu'il en ait été autrement prescrit par les présentes règles* (2) *doit être étalée, et le demandeur, lorsque c'est au tour du joueur, à qui elle appartient, de jouer, peut appeler cette carte, c'est-à-dire exiger qu'elle soit attaquée ou fournie par ce joueur, et cela même si elle n'avait pas été effectivement étalée ;*

2° Le demandeur ne peut empêcher de jouer une carte étalée ;

3° L'appel d'une carte étalée ne relève pas le joueur de son obligation de fournir de la couleur, mais la carte reste étalée tant qu'elle n'a pas été jouée et peut être appelée sur toute autre levée suivante ;

4° Le demandeur et son partenaire n'encourent aucune pénalité pour des cartes montrées après la clôture des enchères.

CARTE PRÉMATURÉE *(art. 47).* — *1° Si un joueur de flanc :*

a) *Fournit une carte quand c'était le tour de son partenaire de le faire ;*

b) *Attaque avant que son partenaire ait fourni sur la levée en cours ;*

c) *Montre une carte quelconque de sa main à son partenaire avant que celui-ci ait fourni sur la levée en cours ; le demandeur a le droit de commander au partenaire du joueur fautif ; I. Soit de jouer la plus haute ou la plus basse carte qu'il possède dans la couleur attaquée ; II. Soit de faire en sorte de se rendre maître, en coupant au besoin ; III. Soit de faire en sorte de ne pas prendre la levée ; IV. Soit de se défausser d'une carte dans la couleur qu'il désignera* (3) *; mais en aucun cas la commande ne peut relever le joueur de l'obligation de fournir de la couleur attaquée.*

2° Si le demandeur, après avoir attaqué d'une main, fournit de l'autre main avant que le joueur de flanc dont c'était le tour ait lui-même fourni, l'autre joueur de flanc a la faculté de fournir sa carte avant que son partenaire ait joué et sans être passible d'aucune sanction.

CARTE SUPERFLUE *(art. 48).* — *Si, pendant le coup, on s'aperçoit qu'un joueur a une carte de trop, parce qu'il a omis de fournir une carte sur une levée précédente ;*

a) *Après que le joueur fautif a joué sur une des levées suivantes, le demandeur, ou le joueur placé à la gauche du demandeur, selon le cas, peut réclamer une nouvelle donne ; mais si la faute provient du jeu du mort, il n'y a pas de sanction ;*

b) *Si le coup se poursuit, le joueur fautif doit aussitôt retirer une carte de son jeu, et, s'il y a moyen, cette carte doit être une de celles qu'il aurait pu régulièrement fournir sur la levée incomplète.*

LEVÉE CLAQUÉE (1) *(art. 53).* — *Si un joueur prend connaissance d'une levée claquée en dehors des cas prévus par les règles* (2), *le demandeur ou l'adversaire de gauche, selon le cas, a le droit de commander la couleur à attaquer par le côté fautif dès que celui-ci aura la main* (3).

LEVÉE INCERTAINE *(art. 54).* — *Si le demandeur prétend faire en tout ou en partie, les levées restantes, et qu'il ait expliqué la façon dont il jouerait le coup, l'un quelconque de ses adversaires peut exiger que le coup soit joué comme il a été dit ; mais s'il n'a pas donné spontanément et complètement cette explication, l'un quelconque de ses adversaires peut l'obliger de la compléter ; et, pour tout point resté douteux, le demandeur devra se soumettre à la décision de cet adversaire.*

RENONCE (4) *(art. 55).* — *1° Si un joueur fait une renonce et reprend à temps la carte jouée à tort, il doit la remplacer par une carte régulière ;*

a) *Si la carte jouée à tort appartient : I. A un joueur de flanc, le demandeur a le droit soit de la faire étaler, soit de commander au fautif de jouer sa plus haute ou sa plus basse carte de la couleur régulière ; II. Au propre jeu du demandeur, elle peut être reprise ; mais le joueur de flanc placé à sa gauche, s'il avait déjà fourni après l'erreur du demandeur, peut commander à celui-ci de jouer sa plus haute ou sa plus basse carte de la couleur attaquée ; III. Au jeu du mort, il n'y a pas de sanction, que la renonce soit rectifiée ou consommée ;*

b) *Une carte jouée, par le côté non fautif entre le moment où la renonce s'est produite et le moment où cette renonce a été rectifiée, peut être reprise sans qu'il en découle aucune sanction : mais une carte régulièrement jouée de la main du partenaire du fautif ne peut être reprise ;*

2° Une renonce faite dans les onze premières levées, et qui n'a pas été rectifiée en reprenant la carte jouée à tort, est consommée lorsque, à son tour ou hors tour ;

(1) On appelle carte montrée :
1° Une carte tombée sur la table, face en dessus, même si aucun joueur n'a pu l'identifier ;
2° Une carte tombée ailleurs que sur la table, ou tenue dans la main de telle façon que le partenaire puisse la reconnaître ;
3° Toute carte révélée d'une manière quelconque.

(2) Art. 43 § 1°, carte montrée pendant la période des déclarations ; § 4° du présent article ; art. 49 § 1°, carte manquante ; art. 51, actes du mort ; art. 55 § 1° b) cartes jouées après une renonce et avant sa rectification.

(3) La désobéissance à la commande constitue une renonce. (Voir plus loin au mot Renonce.)

(1) Voir définition page 5.

(2) Ce sont : 1° Contestation quant au côté à qui elle appartient ; 2° Nombre irrégulier de cartes ; 3° Permission dans la crainte d'une renonce de l'un des joueurs.

(3) La désobéissance constitue une renonce.

(4) La renonce consiste à ne pas fournir de la couleur attaquée quand on possède une carte de cette couleur, ou à ne pas obéir à la commande de l'adversaire quand le côté est passible d'une sanction, par suite d'une faute de l'un des deux partenaires.

a) *Le côté en faute a joué pour la levée suivante, si la renonce a été faite en fournissant ;*

b) *Le partenaire du joueur fautif (ou le jeu du mort, le cas échéant) a fourni une carte, si la renonce a été faite en attaquant ; en aucun cas, une renonce faite sur la douzième levée ne peut devenir une renonce consommée ;*

3° Tout joueur, — sous réserve pour le mort des dispositions du § 4 ci-dessous — peut demander à un autre joueur si sa carte ne constitue pas une renonce, mais le fait de poser une question ou d'y répondre, de prononcer un mot quelconque, de pousser une exclamation ou d'esquisser un geste, ne peut en rien entraver ni même atténuer les dispositions du § 2 ci-dessus ;

4° Le mort ne peut poser une question qu'à son partenaire et, s'il le fait après avoir vu intentionnellement une carte d'un jeu autre que le sien, son partenaire ne peut plus reprendre sa carte. Si le mort quitte la table sans avoir vu intentionnellement aucune carte des autres jeux que le sien, les joueurs de flanc ne peuvent réclamer la sanction pour une renonce consommée que si l'un d'eux avait fait remarquer au demandeur la possibilité d'une renonce de sa part, avant que celle-ci ne soit consommée ;

5° Un joueur de flanc a le droit, avant qu'une renonce ne soit consommée, d'exiger que la carte qui fait l'objet de cette renonce soit remplacée par une carte qui aurait dû être régulièrement fournie ;

6° Quand une renonce est consommée, la levée sur laquelle elle a eu lieu reste telle qu'elle avait été jouée, et, pourvu que cette renonce ait été dénoncée, deux des levées du côté en faute sont transférées à la fin du coup à l'autre côté. Pour chaque renonce subséquente, commise par le même côté dans le même coup et passible également d'une sanction, une levée est de même transférée à l'autre côté. Mais un tel transfert ne pourra en aucun cas comporter des levées acquises avant que la première renonce se soit produite, ou des levées transférées du côté adverse en conséquence de cet article ;

7° Les levées ainsi transférées sont, par rapport à la marque, en tous points assimilées aux levées réellement faites par le côté à qui elles reviennent ;

8° Si une renonce consommée a été dénoncée, avec ou sans indication de la couleur sur laquelle elle s'est produite, on peut la rechercher dans les levées à la fin du coup, pour la vérifier. Mais si un adversaire du joueur qui a fait la réclamation brouille les cartes avant leur complet examen, la réclamation sera admise ;

9° On ne peut réclamer le bénéfice d'une renonce après que la coupe a eu lieu pour le coup suivant ou que le résultat du robre a été calculé et accepté.

313-7-36 IMP. E. VEILLON, ENGHIEN-LES-BAINS (S.-&-O.)

TABLE DES MATIÈRES

THÉORIE DU JEU

Pages

La partie 1
La table. 1
La donne 2
L'ordre des cartes et des couleurs. 2
Les enchères. 2
Le contre et le surcontre. 3
Le jeu de la carte. 4
La levée. 5
La marque. Le contrat. Les primes. Les amendes. 5

DISCIPLINE DU JEU

Le Code International 7

PRATIQUE DU JEU

Marche des enchères. Déclaration d'ouverture. Réponses du partenaire de l'ouvreur. Ripostes aux déclarations adverses. 7
Contre et surcontre. 17
Contre-Américain. 18
Influence de la marque 19
Jeu de la carte. Jeu du demandeur. Fourchette et Impasse. Jeu des flancs. Appels. 21
APPENDICE 26

PRIX NET
2.00

DANS LA MÊME COLLECTION

N° 1. — **LA MANILLE,** par B. Renaudet.
N° 2. — **LE PIQUET,** le Rubicon, la Capote, par B. Renaudet.
N° 3. — **L'ÉCARTÉ,** l'Impériale, le Mariage, par B. Renaudet.
N° 4. — **LE POKER,** par B. Renaudet.
N° 5. — **LE RAMS,** le Bésigue, la Bouillotte, la Mouche, le Polignac, le Trente et Un, par B. Renaudet.
N° 6. — **LE BACCARA,** le Chemin de Fer, le Trente et Quarante, le Lansquenet, le Vingt et Un, la Banque, par B. Renaudet.
N° 7. — **LE BRIDGE,** par B. Renaudet.
N° 8. — **JEUX DE CARTES POUR JOUEURS NOMBREUX,** l'Ambigu, la Ferme, la Loterie, la Sizette, le Commerce, la Tontine, la Guimbarde, le Nain Jaune, le Bog, le Nigaud, le Poque, par B. Renaudet.
N° 9. — **LA BELOTTE,** par B. Renaudet.
N° 10. — **LA ROULETTE,** le Trente et Quarante, par P. Martay.
N° 11. — **LES DAMES,** par J. Léchalet.
N° 12. — **LES ÉCHECS,** par J. Léchalet.
N° 13. — **LES DOMINOS,** par Pierre Martay.
N° 14. — **LE JACQUET,** le Solitaire, par J. Léchalet.
N° 15. — **LE BILLARD,** par Jean Duteil.
N° 16. — **LE CROQUET,** le Badminton, le Billard de Pelouse, par Louis Poulain.
N° 17. — **LES JEUX DE DÉS,** le Poker d'As, le Zanzi, le 421, le Poker de dés, la Passe anglaise, le Cochon, par Pierre Manaut.
N° 18. — **LE MAH-JONG,** par P. Manaut.
N° 19. — **LE JEU DE TAROTS,** par M. L. A..., Amateur.
N° 20. — **LA MANILLE CONTRÉE, dite COINCHÉE,** par P. Ehrhart.
N° 21. — **LE WHIST,** la Marmite, par P. Vogel.
N° 22. — **LA BOULE ET LES PETITS CHEVAUX,** règles du jeu, Calculs des probabilités, Martingales, Parolis, par T. Castel.
N° 23. — **BOULES, QUILLES, BOWLING,** règles complètes et commentaires, par Ch. Tardieu.
N° 24. — **JEUX DE CARTES ANGLAIS,** simples et amusants, par M. Beaucaire.
N° 25. — **LE TENNIS DE TABLE ou PING-PONG,** règlement de la Fédération Française.
N° 26. — **LA POULE AU GIBIER,** par Ch. Dutil.
N° 27. — **LE BRIDGE-PLAFOND,** règles complètes et pratique du jeu, par Camille Gisclard.