

# Fascicule d'apprentissage De la BRIDGEOTE à 36 cartes

---

proposé par Bernard HERON  
11 rue de la Liberté – 32500 Fleurance

[generationdemain.org](http://generationdemain.org)

Pour toutes remarques, suggestions, critiques ou informations,  
adresser un courriel à [bheron14@gmail.com](mailto:bheron14@gmail.com)

## Introduction

Cette « Bridgeote » est un panachage de **Bridge** et de **Belote** (bridgée, coinchée, Tout Atout/Sans Atout...). Elle est basée sur un système d'enchères naturelles permettant une communication entre les joueurs d'une même équipe ; l'objectif étant de faire le meilleur contrat en annonçant son jeu de manière la plus précise possible à son partenaire.

Ce petit fascicule vous aidera à vous familiariser avec le système d'enchères que nous avons mis au point mais qui n'est en aucun cas une « obligation ». Nous avons voulu être didactiques et proposer des exercices qui permettront de se mettre en situation et d'appliquer les conventions d'annonces que nous avons imaginées.

**Ce système d'enchères est naturel donc très facile à appréhender.**

Nous n'avons pas jugé utile de faire un chapitre sur le jeu de la carte. Celui-ci est fortement facilité par ces enchères explicites.

La double possibilité du Tout-Atout et du Sans-Atout permet aux équipes de se mesurer en toute égalité de chance, c'est la quête que tout véritable joueur recherche.

**Il n'y a donc pas de "prime au jeu".**

**C'est un jeu d'équilibre.**

**Les tournois peuvent se pratiquer en « parties libres » ou en « donnes servies »**

**Pour apprendre ce jeu il suffira d'une soirée.**

Malgré toute l'attention portée à son écriture, certaines erreurs ont pu se glisser dans la rédaction de ce fascicule. Toutes réflexions, suggestions et critiques sont les bienvenues, elles serviront à le parfaire.

## Matériel conseillé pour jouer :

- Un jeu de 32 cartes (Belote) avec **4 cartes supplémentaires** : les « **Bridgeotes** ». Elles ont été dessinées par Fabien ROBERT. Ce sont des personnages qui portent des noms « épiciens » (femme-homme) excepté pour Lilith, démon féminin, qui est l'effigie du féminisme.



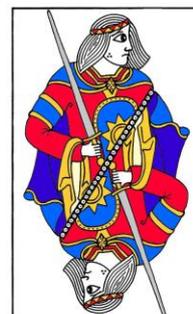
Claude ♣



Dominique ♦



Camille ♥



Lilith ♠

### Comment tester ce jeu si les cartes ne sont pas encore disponibles ?

Il suffit de prendre un jeu de tarot en supprimant les 2, 3, 4, 5 et 6 ainsi que les atouts et l'excuse. Les « **cavaliers** » deviendront temporairement des **bridgeotes** de ce jeu à 36 cartes...

- Si on le veut, comme au bridge, utiliser un système d'enchères « muettes », il faut 4 jeux d'enchères permettant de matérialiser les différentes annonces. Elles peuvent être supportées (ou pas) par un socle ou dans des boîtes prévues à cet usage (comme pour le bridge).
- Petit stock disponible sur demande pour 4 joueurs (40€)



- Un mémento des enchères est disponible bien que créé pour la bridgeote à 32 cartes il est évolutif.



# PROPOSITION d'Enchères de la BRIDGEOTE

## 4 joueurs

36 cartes (32 + 4 « bridgeotes »)

Après avoir joué pendant plus de dix ans à une bridgeote « classique » à 32 cartes<sup>1</sup>, nous avons « testé » plusieurs centaines de donnes avec les bridgeotes et vérifié que ces 4 nouvelles cartes avaient tout à fait leur intérêt dans ce jeu. Sans compter leur côté esthétique et symbolique, voici quelques arguments objectifs :

### 1 - Valeur des cartes

Les 4 Bridgeotes, permettent d'obtenir un compte de points plus « net », plus rond : **160 ou 260**. L'association Roi, Dame et Bridgeote (Bel/Re/Bri) donnent 30 pts de plus à l'Atout. **Il n'y a plus de « 10 de der »**

#### Jeu à la couleur (♣ ♦ ♥ ♠) :

Couleur d'atout : V(20), 9(14), As(11), 10(10), R(4), D(3), **B(2)** soit 64 pts

Autres couleurs : As(11), 10(10), R(4), D(3), **B(2)**, V(2) soit 32 pts x 3 = 96 pts

Total du jeu : 64 + 96 = **160 pts (capot 250)**

auxquels peuvent s'ajouter la « Bel/Reb » (20 pts) ou la « **Bel/Re/Bri** » (30 pts)

#### Tout Atout (TA) :

Toutes les couleurs : V(20), 9(14), As(11), 10(10), R(4), D(3), **B(3)** soit 65 pts par couleur

Total du jeu : 65 x 4 = **260 pts (capot 350)**

auxquels peuvent s'ajouter les « Bel/Reb » (20 pts) et les « **Bel/Re/Br** » (30 pts) .

#### Sans Atout (SA) : les valeurs des cartes de belote sont doublées.

Toutes les couleurs : As(22), 10(20), R(8), D(6), **B(5)**, V(4) soit 65 pts

Total du jeu : 65 x 4 = **260 pts (capot 350)**

### 2 - Jeu de la carte et enchères

Le nombre de cartes par couleur étant impaire (9), cela rend le jeu de la carte et les enchères encore plus intéressantes par l'accroissement des combinaisons. Le système d'enchères aura donc tendance à se complexifier et, comme pour le Bridge, devenir plus conventionnel. Chacun pourra « inventer » des systèmes d'enchères de plus en plus précis. Basés sur la distribution, les arrêts et, pourquoi pas, des points, comme au bridge.

### 3 – Esthétique

Les nouvelles cartes, les « bridgeotes » se nomment :

♣ **Claude**,      ♦ **Dominique**      ♥ **Camille**      ♠ **Lilith**

Comme on le voit, ce sont de nouveaux personnages troublants, ni hommes ni femmes excepté pour Lilith qui affirme sa féminité sans néanmoins accepter la supériorité masculine.

### 4- Possibilité de jouer à 3, 4, 5 et 6 joueurs

Comme pour d'autres jeux (tarot) **il est toujours plus intéressant de jouer à quatre.**

Néanmoins il est agréable de pouvoir jouer à ce jeu avec les mêmes règles et le même matériel quand on est 3, 5, ou 6

**Attention : Les enchères doivent être « pondérées » en fonction des cartes supplémentaires et du nombre de joueurs pour éviter les surprises de distribution. Nous présenterons plus loin la façon de jouer.**

<sup>1</sup> dont le livre d'apprentissage est toujours disponible

## Déroulement de la partie

**Donne** : après avoir battu (ou non) les cartes, le donneur fait couper le jeu par le joueur situé à sa droite. Il distribue **9 cartes par joueur** dans le sens des aiguilles d'une montre (3 - 3 - 3)  
Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur sera le premier à annoncer et il aura l'entame.

## Les enchères (ou annonces)

### Elles sont conventionnelles.

Chacun peut mettre au point son propre système d'enchères à condition de respecter les règles et de communiquer son système à l'équipe adverse. Celui qui vous est proposé a été élaboré depuis près de dix ans. Il continue à se mettre au point. Il n'est en aucun cas définitif.

Pour permettre d'enchérir, chaque joueur utilise un fichier d'enchères « muettes » qu'il déposera au fur et à mesure devant lui, sur la table de jeu. **Ces enchères resteront disponibles jusqu'à la fin de chaque donne**, jusqu'au dernier pli\*.

Les enchères commencent à partir de « 80 » (minimum) dans l'ordre des couleurs ♣, ♦, ♥, ♠, TA, SA. Elles ne peuvent se faire qu'en « montant » (+1, +2 ou +3) soit en annonçant une couleur « supérieure » au même niveau de points, soit en montant en points si la couleur est « inférieure ».

### Pourquoi commencer les enchères à 80 ?

Parce que c'est la moitié des points possibles pour un jeu à la couleur (160) sans compter la Bel/Reb possible

### Comment les annonces à TA et SA sont intégrés à ces enchères alors que le nombre de points à réaliser est plus important ?

C'est simple, mais il fallait y penser : les annonces à TA et SA seront additionnées de 50 pts. Par exemple, si l'on annonce 80 TA ou 80 SA le nombre de points à réaliser sera additionné de 50 pts soit 130 pts, ce qui correspond à... la moitié de 260 pour l'enchère minimum.

Pour le TA et SA, le compte réel des points à réaliser est noté sur les enchères muettes.

### Pourquoi cet ordre de couleurs (♣ ♦ ♥ ♠) ?

C'est celui du Bridge, pourquoi en changer ?

### Pourquoi le TA avant le SA ?

A l'usage, il est beaucoup plus difficile de réaliser son contrat à SA qu'à TA car le TA bénéficie des « Bel/Reb » et des « Bel/Reb/Bri », ce qui n'est pas le cas du SA. De plus, l'obligation de « monter » à l'atout facilite le jeu de la carte

**Toute les enchères sont visibles jusqu'à la fin de la partie.** Pour éviter les litiges, Il est conseillé d'utiliser les enchères « muettes » pour visualiser l'ensemble des annonces pendant et après leur déroulement jusqu'à la fin de la partie.

Il est possible de continuer à enchérir après un « contre » ou un « surcontre » qu'il soit du partenaire ou de l'autre équipe.

## Jeu de la carte :

Comme pour la belote, il est obligatoire de fournir la couleur demandée, de monter à l'atout (ou à TA), de couper si le partenaire n'est pas maître ou après une coupe adverse même si l'atout est plus faible. Il est donc possible de se défausser si le partenaire est maître ou a coupé. L'annonce des « Belote » « Rebelote » et « Bridgeote » (Roi Dame et Bridgeote d'atout) se fait en jetant les cartes concernées.

Une couleur n'est considérée comme « affranchie » que si elle comporte 5 cartes (au moins) dont 2 maîtres entre les deux partenaires (V9xxx, A10xxx). Les enchères seront relativement longues...

---

\* Toujours en comparaison avec le bridge, ces enchères naturelles nécessitent plus de « conversation » entre les partenaires, d'où la nécessité de conserver les enchères visibles sur la table jusqu'à la fin de la partie. Néanmoins il est possible de les ranger avant le début pour les joueurs chevronnés.

Certaines conventions pourront être mises en place pour raccourcir ces enchères et éviter ainsi de dépasser les limites... :

La neuvième carte apporte une plus grande diversité dans le jeu de la carte.

## L'enchaînement des enchères.

Il se fait soit au même niveau de points si l'on annonce une « couleur » “au dessus” (par exemple 80♣ - 80♥), soit “en montant” (en pts) sur l'annonce précédente (partenaire ou adversaire) si la couleur est « au dessous » (par exemple 80♠ - 90♦). **Cette enchère sera notée +1 dans les conventions de lecture.**

Pour des raisons conventionnelles que l'on verra plus tard, le partenaire pourra enchérir « avec saut » sur la dernière annonce (partenaire ou adversaire) ou même en tant qu'ouvreur (première annonce pour le joueur situé à gauche du donneur)

- avec **un saut simple (noté +2 dans les conventions de lecture et les enchères « muettes »)** par exemple, en première annonce : 90♠(+2) l'annonce la plus basse aurait été 80♠(+1) ou 80♦(+1) - 100♣(+2) la réponse la plus basse aurait été 90♣(+1).
- avec **un saut double (noté +3 dans les conventions de lecture et les enchères « muettes »)** par exemple, en première annonce : 100♠(+3) l'annonce la plus basse aurait été 80♠(+1) ou 80♦(+1) - 110♣(+3) la réponse « au dessus » aurait été 90♣(+1).

**Pour résumer :** l'enchère simple est notée (+1), les sauts simples ou doubles sont notés (+2) ou (+3).

Les enchères muettes n'indiqueront que les sauts +2 ou +3 qu'il faudra signaler pour éviter les confusions.

*Exemple :* 80♦(+1) - 90♠(+2) - 100♦(+1) - 110♣(+1) - 110TA (+1) - 120♥(+1), etc.

### Exemple d'annonce (sans prendre en compte les interventions)

Nord	Sud	Explications
90♦ (+2)		Je n'ai pas de problème à ♦ (V9xxx ou V9Ax)
	90♠ (+1)	j'ai l'As♠ et je n'ai pas l'As♥ sinon j'aurais annoncé le ♥ en premier)
100♥ (+1)		j'ai l'As♥ mais je n'ai pas l'As♣
	110♥ (+1)	j'ai le 10♥ et je n'ai pas l'As♣ sinon j'aurais annoncé 110♣
110♦ (+1)		Je reviens à la couleur d'atout, je n'ai plus rien à annoncer
	120♣ (+1)	J'ai la coupe♣ (et au moins 2 atouts) car j'ai “sauté” le ♣ tout à l'heure
Capot♦		Sauf distribution catastrophique, nous avons tous les plis maîtres.

## Compte des points en fin de main :

**Seuls les points annoncés sont comptabilisés** pour l'équipe qui joue le coup. La Bel/Re permet de réaliser le contrat. Celui-ci est réussi si les points réalisés sont supérieurs ou égaux à ceux annoncés. L'équipe adverse marque ses points sauf en cas de “contre” ou de “surcontre”. Dans ce cas c'est le nombre total des points du jeu (y compris Bel/Re annoncées) qui sera doublé ou quadruplé au profit du gagnant.

Le but du jeu est d'arriver à 1 500 pts pour une partie. L'équipe gagne si elle obtient un total de points supérieure à 1 500 **à condition de jouer le dernier contrat ou en contrant les adversaires.** Si le nombre de point est dépassé, par exemple sur un contrat chuté (non réussi) et non contré, la partie n'est pas terminée : il faudra dépasser les points des adversaires en prenant ou en contrant.

## Systeme d'enchères naturelles proposé.

Ce système d'enchères permet de connaître très précisément le jeu que possède l'équipe. Il permettra de « jouer la carte » avec le maximum de renseignements (très important pour les reprises de main).

Le principe général est de vérifier s'il n'y a pas de possibilité de capot en enchérissant sans dépasser les limites.

Pour jouer le capot dans une couleur, il faut trouver un atout qui soit au minimum de 5 cartes entre les deux partenaires dont le V et le 9 et, dans ce cas là seulement, il sera possible de s'annoncer les cartes maîtresses des autres couleurs (As, 10, R) et éventuellement les coupes si il y a assez d'atout. Si les 9 plis sont assurés, demander le capot, sinon revenir à la couleur jouable.

Pour jouer à TA, il faut connaître les V, les 9 et éventuellement les As ou les « longues » pour jouer à SA, il faut connaître les As, les 10 et éventuellement les Rois ou les « longues » C'est le principe des « annonces d'arrêts\* ».

Dans un premier temps, pour ne pas compliquer cet apprentissage, nous ne tiendrons pas compte dans les explications des interventions des autres joueurs. Néanmoins, à la fin de ce fascicule, nous donnerons des suites d'enchères avec les explications sur leur déroulement. L'ordre des cartes étant différent selon que l'on joue à l'atout ou pas, les présentations des jeux seront volontairement aléatoires.

### *1<sup>er</sup> Chapitre – Si vous êtes le premier à annoncer dans l'équipe.*

#### 1 - COULEUR « déclarable »

##### 1a - Annonce (+1) à la couleur (♣ ♦ ♥ ♠)

Pour déclarer une couleur au niveau le plus bas (+1), il faut avoir en main au minimum le Valet avec 2 atouts (Vxx) ou le V et le 9 (V9). Cette première convention est importante car elle permet d'assurer à votre partenaire que vous avez au moins le V. Il ne doit pas y avoir de flou.

Si vous avez une belle couleur sans le Valet, par exemple le 9 avec 3 autres cartes ou plus (9xxx) vous ne pourrez la déclarer qu'après avoir passé une première fois (**c'est une annonce de réveil\***). Votre partenaire le comprendra. Exemple, avec ce jeu vous pourriez annoncer ♣ après avoir passé.

♠	A	D	7	
♥	R	B		
♦				
♣	A	R	9	7

Si vous avez le choix entre 2 couleurs, choisissez la plus économique ou celle qui n'a pas d'As. Exemple, avec ce jeu il est préférable d'annoncer 80♠(+1) car vous avez l'As de carreau (couleur déclarable - Vxx) qui permettra de faire un pli si la couleur d'atout est ♠

♠	V	D	7	
♥	R	B	8	
♦	V	A	8	
♣	-			

\* Les annonces d'arrêts sont des enchères qui permettent aux partenaires d'annoncer progressivement les cartes maîtresses de leurs jeux. Pour tenter le capot dans une couleur, après avoir déclaré le V et le 9 et detenir au moins 4 cartes dans cette couleur d'atout, il faut connaître les cartes maîtresses dans les autres couleurs : les As, suivis des 10 et éventuellement des R. Pour le TA, ce sont les V puis les 9 puis les As. Pour le SA : les As, les 10 et les R.

\* Réveil : C'est l'annonce faite par un joueur qui a préalablement « passé ». Par exemple, avec 9RD8, sans valet, dans ce système conventionnel, on ne peut pas annoncer la couleur en première annonce. Ce n'est qu'après avoir passé que vous pourrez l'annoncer. Votre partenaire comprendra alors que vous n'avez pas le V mais une belle couleur (dans ce cas Bel/Reb et 4 atout par le 9)

Exemple, avec ce jeu il est préférable d'annoncer 80♦ (+1) plus économique que ♠

♠	V	D	7	
♥	A	B	8	
♦	V	D	8	
♣	-			

### 1b - Annonce (+2) à la couleur (♣ ♦ ♥ ♠)

Cette enchère permet d'indiquer à votre partenaire que vous ne devriez pas avoir de problème à l'atout (**V9xxx**) sauf mauvaise distribution (si vous trouvez un As troisième chez les adversaires). Il est aussi possible d'annoncer +2 avec **V9As x**. Le partenaire enchaînera (voir plus bas) sur les annonces d'arrêts (annonce de ses As s'il en a) ou vers du TA s'il détient des valets...Exemple, avec ce jeu, annoncer 90♦ (+2) si vous êtes le premier annonceur.

♠	D			
♥	R			
♦	V	9	D	7
♣	10	R	B	

### 1c - Annonce (+3) à la couleur (♣ ♦ ♥ ♠)

Cette enchère (exceptionnelle) indique à votre partenaire que vous avez (théoriquement) 6 plis maîtres en jouant cette couleur. Charge à lui de vous annoncer les As des autres couleurs (♠♥) s'il les détient (voir plus bas) ou de s'orienter vers le TA s'il détient des Valets.

Exemple, avec ce jeu, annoncer 100♣(+3) si vous êtes le premier annonceur.

♠	10				
♥	8				
♦	A	B			
♣	V	9	R	8	7

## 2 – ANNONCES à TA

### 2a - Annonce (+1) à TA

Pour annoncer à TA il faut avoir plusieurs valets et, si possible des longues et des reprises de main. Pour déclarer TA au niveau le plus bas (+1), il faut avoir en main au **minimum 50- 60pts avec des valets, des 9 et des As**. Exemple, avec ce jeu, annoncer 80TA (+1) ou 90TA (+1) si les adversaires avaient préalablement annoncé 80SA (par exemple).

♠	V	D		
♥	9	R	B	
♦	9	A	D	
♣	V			

### 2b - Annonce (+2) à TA

Pour déclarer TA (+2), il faut avoir en main **tous les valets non annoncés**. Si, par exemple votre partenaire (ou un adversaire) annonce un valet et que vous avez les 3 autres vous pouvez faire cette enchère de +2. Il en est de même si votre partenaire annonce par exemple 80♣ (+1), le joueur suivant annonce 80♠ (+1) si vous avez les valets ♦ et ♥ et que vous vous orientez vers le TA, vous pouvez annoncer 90 TA (+2). Exemple, avec ce jeu annoncer 90TA (+2) si (par exemple) les adversaires ont préalablement annoncé 80♣.

♠	9	D		
♥	V	R		
♦	V	A	D	B
♣	V			

### 2c - Annonce (+3) à TA.

Cette enchère (exceptionnelle) indique à votre partenaire que vous avez (théoriquement) **6 plis maîtres** à l'entame. Exemple, avec ce jeu, annoncer 100 TA(+3) si vous êtes le premier annonceur.

♠	10					
♥						
♦	V	R				
♣	V	9	R	B	8	7

### 3 – ANNONCES à SA

Pour annoncer à SA il faut avoir les As et des longues.

#### 3a - Annonce (+1) à SA

Pour déclarer SA au niveau le plus bas (+1), il faut avoir minimum **80 pts** avec des As, des 10 et R. Exemple, avec ce jeu, annoncer 80SA (+1)

♠	A	D	B	
♥	10	R		
♦	10	D	7	
♣	A			

#### 3b - Annonce (+2) à SA

Pour déclarer SA (+2), il faut avoir en main **tous les As non annoncés**. On verra plus tard que dans le déroulement des annonces, l'équipe adverse peut avoir annoncé 1 as. Cette enchère sera valable si vous possédez les 3 autres. Exemple, avec ce jeu annoncer 90SA (+2)

♠	A	D	B	
♥	A	R		
♦	A	R	D	
♣	A			

#### 3c - Annonce (+3) à SA.

Cette enchère (exceptionnelle) indique à votre partenaire que vous avez (théoriquement) **6 plis maîtres** à l'entame. Exemple, avec ce jeu, annoncer 100 SA(+3) si vous êtes le premier annonceur.

♠	A					
♥	A					
♦	R	V				
♣	A	10	D	B	8	

### Résumé de la première annonce

#### Enchère simple (+1)

- Proposition d'une couleur : Vxx, V9 ou 9xxx (si réveil)
- Proposition de TA avec 50-60 pts (V - 9 - A)
- Proposition de SA avec 70-80 pts (As - 10 - R)

#### Saut simple (+2)

- Proposition d'une couleur affranchie (V9xxx)
- Proposition TA en annonçant tous les V non nommés
- Proposition SA en annonçant tous les As non nommés

#### Saut double (+3)

**Dans tous les cas (couleur, TA et SA) : 6 cartes maîtresses à l'entame.**

## Exercices de la première annonce

N°1				N°2				N°3				N°4			
♠	V	9		♠	V	9	R 8	♠	R	D	B	♠	A		
♥	7			♥	-			♥	V	R	8	♥	R	D	B 8
♦	A	10	B	♦	A	B		♦	10	R		♦	8	7	
♣	A	R	D	♣	A	D	7	♣	7			♣	10	R	

N°5				N°6				N°7				N°8			
♠	V	R	8	♠	V	9	R D 7	♠	V	9	R	♠	V	10	8
♥	A	B		♥	A	B	7	♥	A	9		♥	A	R	B
♦	V	D	7	♦	8			♦	V	B		♦	V	A	7
♣	10			♣				♣	A	10		♣	-		

N°9				N°10				N°11				N°12			
♠	10	9	B	♠	8			♠	V	R	8	♠	A	B	
♥	A	7		♥	V	8		♥	V	7		♥	A	10	
♦	V	9	D 7	♦				♦	V	B		♦	A	R	7
♣				♣	V	A	10 R D	♣	V	D		♣	A	10	

N°13				N°14				N°15				N°16			
♠	V	A	10 R D	♠	V			♠	V	9	A 8 7	♠	A	10	D
♥	A	R	D	♥	V	9		♥	A			♥	D	V	B
♦	8			♦	9	8		♦	R	B		♦	10	R	
♣				♣	10	R	D B	♣	V			♣	A		

## Réponses

N°1 - Deux possibilités : soit 80♠(+1) car votre ♠ est déclarable (V9), soit 80SA(+1) qui serait plus « payant » selon la réponse de votre partenaire par exemple 90♥(+1) pour annoncer As♥.

N°2 - 100♠(+3) : sauf distribution défavorable, vous avez 6 plis maîtres.

N°3 - 80♥(+1) : petit jeu, mais il faut l'annoncer à votre partenaire

N°4 - Passe : trop faible pour un SA, beau jeu de soutien

N°5 - 80♦(+1) – Couleur la plus économique

N°6 - 100♠(+3) Idem que 2

N°7 - 80♠(+1) - Jeu fort pouvant s'orienter aussi vers le TA ou le SA en fonction de la réponse du partenaire

N°8 – 80♠(+1) – Préférez le ♠ au ♦ car As ♦

N°9 – 90♦(+2) – Il suffit du 10♥ et A♠ chez votre partenaire pour avoir le capot si la distribution est régulière

N°10 – 80♣(+1) en espérant le 9 chez le partenaire. La Bel/Reb est un plus

N°11 – 90TA(+2) – Tous les valets. Vous interrogez votre partenaire qui vous indiquera s'il a des 9

N°12 – Vous avez le choix : 90SA(+2) car vous avez 4 as ou 100SA(+3) car 6 plis maîtres. Dans ce cas, choisissez 90SA car votre partenaire vous répondra son ou ses dix. Avec le 10 de ♦ chez votre partenaire, vous avez le capot.

N°13 – 80♠(+1) ou 100SA(+3) car vous avez 6 plis maîtres. Attention à SA, sans As chez votre partenaire revenez à ♠ car vous avez Bel/Reb

N°14 – 80TA(+1) vous avez un petit jeu mais Bel/Reb/Bri.

N°15 – Soit 100TA(+3) : vous avez 6 plis à TA mais aussi 100♠ (+3) avec 6 plis maîtres à ♠.

N°16 – 80SA(+1) beau jeu (+ de 80pts)

## *2ème Chapitre - Réponse à l'annonce de votre partenaire.*

Nous ne tiendrons pas compte ici des interventions des adversaires pour simplifier. Les enchères +1, +2 ou +3 sont valables sur l'annonce de votre partenaire ou sur celle de l'autre équipe.

### 1 – REPONSES à la couleur (♣ ♦ ♥ ♠)

#### Ia - Après Annonce (+1) à la couleur (♣ ♦ ♥ ♠)

##### 1a-1 – Soutien (en règle générale : prioritaire)

**1<sup>er</sup> cas- Avec le 9 (ou le V si c'est un « réveil\* »)**

→ **+1 dans cette couleur.** Cela indiquera à votre partenaire que vous avez au minimum 5 cartes à la couleur dans votre équipe : Vxx + votre 9x. Votre partenaire annoncera ensuite son premier As s'il en a et ainsi de suite pour aller vers le capot si c'est possible.

Exemple, avec ce jeu annoncer 90♠(+1) sur 80♠(+1) de votre partenaire

♠	9	8		
♥	A			
♦	V	8		
♣	10	D	B	7

**2<sup>ème</sup> cas - Sans le 9, mais avec un beau soutien (As – 10) dans les autres couleurs**

→ **+2 dans la couleur** de votre partenaire. En général c'est un arrêt sauf si votre partenaire souhaite changer pour du SA. Exemple, avec ce jeu annoncer 100♠(+2) sur 80♠(+1) de votre partenaire

♠	8	7		
♥	A			
♦	A	8		
♣	10	D	B	7

**3<sup>ème</sup> cas - Sans le 9, avec un beau soutien dans la couleur et des coupes**

→ **+3 dans la couleur.** En général c'est un arrêt.

Exemple, avec ce jeu annoncer 110♠(+3) sur 80♠(+1) de votre partenaire

♠	R	D	B	
♥				
♦	A	D	8	7
♣	8	7		

##### 1a-2 - Changement de couleur

**Vous n'avez pas le 9 de la couleur de votre partenaire et une couleur déclarable** → +1 dans votre couleur (Vxx ou V9) ou +2 (V9xxx) – La règle est la même que pour la première annonce.

Exemple, avec ce jeu annoncer 80♠(+1) sur 80♥(+1) de votre partenaire.

♠	V	A	R	D
♥	7			
♦	B			
♣	A	D	7	

\* Réveil –Rappel : C'est l'annonce faite par un joueur qui a préalablement « passé ». Par exemple, avec 9RD8, sans valet, dans ce système conventionnel, on ne peut pas annoncer la couleur en première annonce. Ce n'est qu'après avoir passé que vous pourrez l'annoncer. Votre partenaire comprendra alors que vous n'avez pas le V mais une belle couleur (dans ce cas Bel/Reb et 4 atout par le 9)

### 1a-3 - Proposition à TA

**Vous n'avez pas le 9 de la couleur de votre partenaire, un beau jeu de TA → +1 TA.**

Exemple, avec ce jeu annoncer 80TA(+1) sur 80♥(+1) de votre partenaire.

♠	V	7		
♥	10			
♦	R	D	B	
♣	V	D	7	

### 1a-4 - Proposition à SA

**Vous n'avez pas le 9 de la couleur de votre partenaire, un beau jeu de SA → +1 SA.**

Exemple, avec ce jeu annoncer 80SA(+1) sur 80♥(+1) de votre partenaire.

♠	A			
♥	A	B		
♦	10	R	D	7
♣	10	7		

### 1b - Après Annonce (+2) à la couleur (♣ ♦ ♥ ♠)

#### 1b-1 - Avec un As (au moins)

→ annoncer +1 dans la couleur (la plus économique) de votre As. Ce sont les « annonces d'arrêt » : votre partenaire vous annoncera de la même façon son As s'il en possède ou un 10 correspondant à votre As... Quand plus rien n'est à annoncer, il faut revenir à la couleur d'origine. L'objectif est de proposer le capot quand il est possible.

Exemple, avec ce jeu annoncer 90♠(+1) sur 90♥(+2) de votre partenaire. Il ne faut pas annoncer 100♣(+1) qui dénierait l'As♠. Par contre, si les adversaires sont intervenus en annonçant (par exemple) 90♠(+1), il faudra annoncer 100♣(+1), plus économique que 100♠.

♠	A	8		
♥	8	7		
♦	V	8		
♣	A	D	7	

#### 1b-2 - Sans As mais avec un ou plusieurs 10

→ annoncer +1 dans la couleur de votre partenaire (pour ne pas le laisser « tomber » car il peut avoir des As qui se combinent avec vos 10...

Exemple, avec ce jeu annoncer 100♠(+1) sur 90♠(+2) de votre partenaire

♠	D	8	7	
♥	10	R	7	
♦				
♣	10	8	7	

#### 1b-3 - Sans As mais avec un beau jeu à TA

→ annoncer +1 TA ou +2 TA si tous les autres V

1<sup>er</sup> exemple : avec ce jeu annoncer 90TA(+1) sur 90♠(+2) de votre partenaire

♠	8			
♥	V	R	D	
♦	R	D		
♣	V	9	7	

2<sup>ème</sup> exemple : avec ce jeu annoncer 100TA(+2) sur 90♠(+2) de votre partenaire Il ne manque qu'un pli pour le capot si votre partenaire a déclaré V9xx à ♠.

♠	7			
♥	V	R	D	
♦	V	8		
♣	V	8	7	

### 1b-4 - Avec As de la couleur de votre partenaire et un beau jeu à SA

→ annoncer +1 SA

Exemple, avec ce jeu annoncer 90SA(+1) sur 90♠(+2) de votre partenaire

♠	A	7		
♥	A	B		
♦	R	8	7	
♣	10	9		

**Nota : il y a souvent plusieurs options pour annoncer votre jeu à votre partenaire. Essayer dans la mesure du possible d'éviter de faire monter trop vite les enchères.**

## 2 – REPONSES après annonce à TA.

### 2a - Après +1TA

#### 2a-1 - Avec un Valet (au moins)

→ annoncer +1 dans la couleur (la plus économique) de votre Valet. Ce sont les « annonces d'arrêt ». Votre partenaire vous annoncera de la même façon son ou ses Valets puis (éventuellement) le(s) 9 correspondant(s) à vo(s)tre vale(s)t... Quand plus rien n'est à annoncer, il faut revenir à TA.

Exemple, avec ce jeu annoncer 90♣(+1) sur 80TA(+1) de votre partenaire. Il ne faut pas annoncer 90♠(+1) qui dénierait le valet de ♣. Vous pourrez l'annoncer plus tard

♠	V	8		
♥	8	7		
♦	R	8		
♣	V	D	7	

**Note importante :** si, après avoir annoncé votre seul Valet, votre partenaire revient à TA(+1) au niveau le plus bas, c'est qu'il a tous les autres valets que ceux nommés par vous et/ou éventuellement par l'équipe adverse. Cette annonce permet d'éviter que les enchères ne montent trop vite.

Exemple (sans intervention des adversaires)

80TA(+1) je propose le TA - 80 ♥(+1) j'ai le V♥ - 80TA(+1) J'ai les 3 autres valets.

Les enchères se poursuivront avec les arrêts (9 puis éventuellement As)

#### 2a-2 - Sans Valet mais avec au moins un 9

→ annoncer +1TA pour permettre à votre partenaire de reparler

Exemple, avec ce jeu annoncer 90TA(+1) sur 80TA(+1) de votre partenaire

♠	9	8		
♥	8	7		
♦	R	D		
♣	9	D	7	

## 2a-3 - Sans Valet, sans 9

→ Passe, sauf jeu exceptionnel à SA

Exemple, avec ce jeu annoncer 80SA(+1) sur 80TA(+1) de votre partenaire

♠	A	8	7	
♥	A			
♦	A	10		
♣	10	R	D	

## 2b - Après Annonce (+2) TA (qui annonce tous les V non nommés)

### 2b-1 - Avec un 9 (au moins)

→ annoncer +1 dans la couleur (la plus économique) de votre 9 (correspondant à un valet de votre partenaire. Ce sont les « annonces d'arrêt ». Votre partenaire vous annoncera de la même façon son ou ses 9 puis (éventuellement) le(s) As correspondant(s) aux 9 à condition qu'il soit 3ème... Quand plus rien n'est à annoncer, il faut revenir à TA.

Exemple, avec ce jeu annoncer 100♣(+1) sur 90TA(+2) de votre partenaire. Il ne faut pas annoncer 100♥(+1) qui dénierait le 9 de ♣. Vous pourrez l'annoncer plus tard

♠	D	8		
♥	9	B		
♦	R	8		
♣	9	A	7	

### 2b-2 – Sans 9, si votre partenaire a annoncé les 4 valets

→ En principe : passe sauf si votre jeu, peut être intéressant dans une couleur correspondant au V de votre partenaire.

Auquel cas, pour proposer cette couleur il faut faire un saut à +2 pour montrer le refus de TA. Sans l'entame vous ne pouvez pas tenter de SA

Exemple, avec ce jeu annoncer 110♣(+2) sur 90TA(+2) de votre partenaire qui vous indique qu'il détient le V♣. Sinon +3SA

♠	A					
♥	-					
♦	R	D				
♣	A	10	R	D	8	7

## 3 – REPONSES après annonce à SA.

### 3a – Après annonce +1SA

#### 3a-1 - Avec un As (au moins)

→ annoncer +1 dans la couleur (la plus économique) de votre As. Ce sont les « annonces d'arrêt ». Votre partenaire vous annoncera de la même façon son ou ses As puis (éventuellement) le(s) 10 correspondant(s) à vo(s)tre As... Quand plus rien n'est à annoncer, il faut revenir à SA.

Exemple, avec ce jeu annoncer 90♣(+1) sur 80SA (+1) de votre partenaire. Il ne faut pas annoncer 90♠(+1) qui dénierait l'As de ♣. Vous pourrez l'annoncer plus tard.

♠	A	8		
♥	8	7		
♦	R	8		
♣	A	D	7	

**Note importante** : si, après avoir annoncé votre seul As votre partenaire revient à SA(+1) au niveau le plus bas, c'est qu'il a tous les autres As que ceux nommés par vous ou éventuellement par l'équipe adverse. Cette annonce permet d'éviter que les enchères ne montent trop vite.

Exemple (sans intervention des adversaires)

80SA(+1) je propose le SA - 80♥(+1) j'ai l'As♥ – 80SA(+1) J'ai les 3 autres As.

Les enchères se poursuivront avec les arrêts (10 puis éventuellement R)

### 3a-2 - Sans As avec au moins un 10

→ Annoncer +1 à SA

Exemple, avec ce jeu annoncer 90SA(+1) sur 80SA(+1) de votre partenaire.

♠	10	8	7	
♥	8			
♦	R	8		
♣	10	R	7	

### 3a-3 - Sans As et sans 10

En principe « passe » sauf si vous avez une belle couleur. Pour refuser le SA et proposer cette couleur

→ +2 à cette couleur si Vxxx ou +3 si V9xx

Exemple, avec ce jeu annoncer 110♣(+3) sur 80SA(+1) de votre partenaire.

♠	7				
♥	R				
♦	D	B			
♣	V	9	R	D	8

### 3b - Après Annonce (+2) SA.

#### 3b-1 - Avec un 10 (au moins)

→ annoncer +1 dans la couleur (la plus économique) de votre 10. Ce sont les « annonces d'arrêt ». Votre partenaire vous annoncera de la même façon son ou ses 10 puis (éventuellement) le(s) R correspondant(s) au 10 à condition qu'il soit 3ème... Quand plus rien n'est à annoncer, il faut revenir à SA.

Exemple, avec ce jeu annoncer 100♣(+1) sur 90SA(+2) de votre partenaire. Il ne faut pas annoncer 100♥(+1) qui dénierait le 10 de ♣. Vous pourrez l'annoncer plus tard

♠	D	8	7	
♥	10			
♦	R	8		
♣	10	R	7	

#### 3b-2 - Sans 10

→ en règle générale : passe sauf si belle couleur à annoncer (idem que pour la réponse à +1SA).

Exemple, avec ce jeu annoncer 110♦(+2) sur 90SA(+2) de votre partenaire.

♠	R	V	8	
♥	D	B		
♦	V	R	D	8
♣	-			

Exemple, avec ce jeu annoncer 120♣(+3) sur 90SA(+2) de votre partenaire.

♠	D	9	8	
♥	B	7		
♦	-			
♣	V	9	D	8

## 4 – REPONSES après les annonces exceptionnelles de +3

L'objectif est de trouver 3 cartes maitresses pour faire le capot

### 4a - Après Annonce (+3) à la couleur

→ annoncer la couleur du 1er As ou +1 dans la couleur de votre partenaire si vous avez un (ou plusieurs) 10 sinon passe sauf si vous avez une autre couleur exceptionnelle.

#### 4b - Après Annonce (+3) TA

→ annoncer la couleur du 1er Valet ou +1TA si vous avez un (ou plusieurs) 9 sinon passe sauf si jeu exceptionnel à SA

#### 4c - Après Annonce (+3) SA

→ annoncer le 1er As ou +1 à SA si vous avez un (ou plusieurs) 10 sinon passe sauf si vous avez un jeu exceptionnel dans une couleur ou à TA.

### Exercices pour répondre à votre partenaire

Vous devez répondre à votre partenaire qui a annoncé : +1 et +2 ou +3 dans les couleurs, à TA ou à SA. Certaines annonces sont impossibles par exemple quand vous détenez un valet d'une couleur annoncée par votre partenaire. Tentez d'expliquer en deux mots vos annonces.

Exemple de l'exercice corrigé :

♠	D	8		
♥	9			
♦	R	8	7	
♣	A	9	7	

1ère annonce	Réponses		1ère annonce	Réponses		1ère annonce	Réponses	
+1♣	+1♣	J'ai le 9♣	+2♣	Impossible	J'ai le 9	+3♣	Impossible	J'ai le 9♣
+1♦	Passe	Je n'ai rien	+2♦	+1♣	J'ai As♣	+3♦	+1♣	J'ai As♣
+1♥	+1♥	J'ai le 9♥	+2♥	Impossible	J'ai le 9	+3♥	Impossible	J'ai le 9♥
+1♠	Passe	Je n'ai rien	+2♠	+1♣	J'ai As♣	+3♠	+1♣	J'ai As♣
+1TA	+1TA	Pas de V mais 9	+2TA	+1♣	J'ai le 9	+3TA	+1TA	J'ai 9♣ et 9♥
+1SA	+1♣	J'ai As♣	+2SA	Impossible	J'ai As♣	+3SA	+1♣	J'ai As♣

Essayez de répondre avec ces 4 donnes et vérifiez ensuite vos résultats dans les pages suivantes.

N°1						N°2						N°3						N°4					
♠	10	R	8	7		♠	V	9	R	8	7	♠	R	D	B			♠	A				
♥	9	B				♥	-					♥	V	R	8			♥	R	D	B	8	
♦	A	7				♦	A					♦	10	R				♦	8	7			
♣	V					♣	A	D	7			♣	7					♣	10	R			

**Vous pouvez remplir les tableaux suivants. Vous les comparerez avec les résultats proposés**

N° 1						
♠	10	R	8	7		
♥	9					
♦	A	7				
♣	V	B				

1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses	
+1♣			+2♣			+3♣		
+1♦			+2♦			+3♦		
+1♥			+2♥			+3♥		
+1♠			+2♠			+3♠		
+1TA			+2TA			+3TA		
+1SA			+2SA			+3SA		

N°2						
♠	V	9	R	8	7	
♥	-					
♦	A					
♣	A	D	7			

1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses	
+1♣			+2♣			+3♣		
+1♦			+2♦			+3♦		
+1♥			+2♥			+3♥		
+1♠			+2♠			+3♠		
+1TA			+2TA			+3TA		
+1SA			+2SA			+3SA		

N°3						
♠	R	D	B			
♥	V	R	8			
♦	10	R				
♣	7					

1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses	
+1♣			+2♣			+3♣		
+1♦			+2♦			+3♦		
+1♥			+2♥			+3♥		
+1♠			+2♠			+3♠		
+1TA			+2TA			+3TA		
+1SA			+2SA			+3SA		

N°4						
♠	A					
♥	R	D	B	8		
♦	8	7				
♣	10	R				

1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses	
+1♣			+2♣			+3♣		
+1♦			+2♦			+3♦		
+1♥			+2♥			+3♥		
+1♠			+2♠			+3♠		
+1TA			+2TA			+3TA		
+1SA			+2SA			+3SA		

Réponses proposées :

N°1						
♠	10	R	8	7		
♥	9	B				
♦	A	7				
♣	V					

1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses	
+1♣	Impossible	V♣	+2♣	Impossible	V♣	+3♣	Impossible	V♣
+1♦	Passe	Faible pour +1SA	+2♦	+1♦ Car 10	+1SA possible	+3♦	+1SA	
+1♥	+1♥	9♥	+2♥	Impossible	9♥	+3♥	Impossible	9♥
+1♠	+2♠	+1SA possible	+2♠	+1♦	A♦	+3♠	+1♦	A♦
+1TA	+1♣	V♣	+2TA	Impossible	V♣	+3TA	+1♣	V♣
+1SA	+1♦	As♦	+2SA	Impossible	A♦	+3SA	+1♦	A♦

N°2						
♠	V	9	R	8	7	
♥	-					
♦	A					
♣	A	D	7			

1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses	
+1♣	+3♠	6 plis maitres	+2♣	+2♠	Vers TA	+3♣	+3♠	Capot assuré
+1♦	+3♠	6 plis maitres	+2♦	+2♠	Vers TA	+3♦	+3♠	Capot assuré
+1♥	+3♠	6 plis maitres	+2♥	+2♠	Vers TA	+3♥	+1♣	A♣
+1♠	Impossible		+2♠	Impossible		+3♠	Impossible	
+1TA	+1♠	V♠	+2TA	Impossible	V♠	+3TA	+1♠	V♠
+1SA	+1♣	A♣	+2SA	Impossible	A♣ et ♦	+3SA	+1♣	A♣

N°3						
♠	R	D	B			
♥	V	R	8			
♦	10	R				
♣	7					

1 <sup>ère</sup>	Réponses		1 <sup>ère</sup>	Réponses	Explications	1 <sup>ère</sup>	Réponses	
+1♣	+1♥	Vxx♥	+2♣	+1TA	V♥	+3♣	+1♣	10♦
+1♦	+1♥	Vxx♥	+2♦	+1TA	V♥	+3♦	Passé	
+1♥	Impossible	V♥	+2♥	Impossible		+3♥	Impossible	
+1♠	+1♥	Vxx♥	+2♠	+1♠	Bel/Reb/Bri et 10♦	+3♠	+1♠	Bel/Reb/Bri et 10♦
+1TA	+1♥	V♥	+2TA	Impossible		+3TA	Impossible	
+1SA	Passé	+1SA ?	+2SA	+1♦	10♦	+3SA	+1SA	Ou +2♥

N°4						
♠	A					
♥	R	D	8			
♦	8	7				
♣	10	R				

1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses		1 <sup>ère</sup> annonce	Réponses	
+1♣	+1SA	ou passe	+2♣	+1♠	A♠	+3♣	+1♠	A♠
+1♦	+1SA	ou passe	+2♦	+1♠	A♠	+3♦	+1♠	A♠
+1♥	+3♥	Bel, A♠	+2♥	+1♠	A♠	+3♥	+1♠	A♠
+1♠	+1SA	A♠	+2♠	+1♠	10♣	+3♠	+1SA	passé
+1TA	passé	niV ni 9	+2TA	passé	niV ni 9	+3TA	passé	niV ni 9
+1SA	+1♠	A♠	+2SA	Impossible	A♠	+3SA	+1♠	A♠

## Exemples d'enchaînement d'enchères.

Pour vous permettre de comprendre le déroulement des enchères, nous allons vous donner quelques exemples en les commentant. Cela vous donnera une meilleure idée du déroulement des parties. Nous n'aborderons le jeu de la carte que pour démontrer que si les enchères sont correctes, il reste peu de place au hasard. **Il sera préférable ensuite de trouver des joueurs pour commencer votre apprentissage en vous aidant du memento fourni avec les enchères muettes.**

### 1ère exemple

<b>Nord</b>													
♠	9												
♥	A												
♦	V	9	D	7									
♣	R	9											
<b>Ouest-donneur</b>							<b>Est</b>						
♠	D						♠	V	10	R			
♥	R	8					♥	D	9				
♦	A	8					♦	-					
♣	10	D	7				♣	V	A	8			
<b>Sud</b>													
♠	A	8	7										
♥	10	V	7										
♦	8	R											
♣	-												

Nord	Est	Sud	Ouest	Explications
<b>90♦(+2)</b>				Je n'ai pas de problème à ♦ (V9xx)
	90♠(+1)			Vxx à ♠ préféré à Vxx car plus économique que 100♣ (+1) avec As♣
		<b>100♠(+1)</b>		j'ai l'As♠ et je n'ai pas d'autre As sinon j'aurai nommé le + économique
			Passé	Pas de 9♠ ni de couleur déclarable.
<b>110♥(+1)</b>				j'ai l'As♥ mais je n'ai pas l'As♣
	Passé			Dangereux à ce niveau de « monter » à 120♣
		<b>120♥(+1)</b>		j'ai le 10♥
<b>130♦(+1)</b>				Je reviens à la couleur d'atout car je n'ai plus rien à annoncer
		<b>130♣(+1)</b>		J'ai la coupe♣ (et au moins 2 atouts) car j'ai "sauté" le ♣ tout à l'heure
<b>Capot♦</b>				Sauf distribution catastrophique, nous avons tous les plis maîtres.

### Jeu de la carte

Nord entame. Avant de faire tomber les atouts, attaque du 8 ♣ coupé par Sud par le 8♦. Renvoi R♦ pour le V♦ de Nord. Qui fait ensuite tomber le dernier atout, As♥, renvoi ♠ pour As♠ de sud, 10♥ sur lequel Nord défausse ♣. 2 atouts de Nord maîtres. Le Capot est réussi : 250pts pour Nord/Sud.

## 2ème exemple

<b>Nord</b>													
		♠		-									
		♥		10		R		8					
		♦		A		9							
		♣		A		9		8					
<b>Ouest</b>						<b>Est</b>							
♠		10		9						♠		V R D 8	
♥		V		9		7				♥		-	
♦		10								♦		R D 8	
♣		10		D						♣		7	
<b>Sud-donneur</b>													
♠		A		7									
♥		A		D									
♦		V		7									
♣		V		R									

Nord	Est	Sud	Ouest	Explications
			80♥(+1)	V9x - pas 4 cartes pour annoncer 90♥(+2)
80SA(+1)				Pas de couleur déclarable mais beau jeu
	90♠(+1)			Belle couleur 4 <sup>ème</sup> avec Bel/Reb
		100♥(+1)		As♥
			100♠(+1)	9♠ en soutien
110♣(+1)				A♣
	110♠(+1)			Pas d'As à annoncer mais beau jeu
		120♠(+1)		As♠
			passé	Pas d'As à annoncer
130♦(+1)				As♦
	130♠(+1)			Avec Bel/Reb et coupe
		Passé		Pour le SA, trop risqué de monter plus haut (pas de longue).
			Passé	
Passé				Même avec 10 et R♥, il y aura 2 plis de perdus

### Jeu de la carte

Ouest entame 10♠ pour faire tomber les atouts. Nord prend la main avec le V♠P puis 8♠ pour le 9♠ de Ouest qui renvoi petit ♥. Nord charge par le 10♥ sachant l'As♥ en sud. Est coupe par Bel et rejoue 7♣. Sud prend du R♣, Ouest sachant l'As♣ en Nord passe sa Dame♣. Nord préfère garantir en prenant de l'As♣, rejoue As♦ qui fait tomber 8♦ chez Est, V♦ sud (charge) et 10♦ sec de Ouest. Tous les plis sont maîtres chez Est/Ouest : Ouest : Reb + 2♦ maîtres

Au total Nord/Sud aura 2 plis :

As, R, D et 7♣, et As, 10, V, 8 de ♦ soit : 41 pts. Sur un total de 162+20(Bel/Reb). Est/Ouest a rempli son contrat en faisant 141pts. Elle marque 130pts annoncés

Après avoir vu les jeux, on s'aperçoit que Est/Ouest aurait pu « monter » de 10pts et que le SA était possible pour Nord/Sud si Nord annonçait 140♥ Il est préférable de savoir s'arrêter avant de dépasser les limites. Cette réussite dépendait trop de la distribution.

### 3ème exemple

<b>Nord-Donneur</b>												
♠		10	R	8								
♥		V										
♦		V	R									
♣		A	7									
<b>Ouest</b>									<b>Est</b>			
♠	V	D	7					♠	9	A		
♥	A	7						♥	R	D	9	
♦	D							♦	-			
♣	10	R						♣	V	9	8	
<b>Sud</b>												
♠		-										
♥		10	8									
♦		9	A	10	8	7						
♣		D										

Nord	Est	Sud	Ouest	Explications
	80♣(+1)			V9x pas de couleur 4 <sup>ème</sup> pour dire +2
		Passé		Pas de V possibilité de reveil à ♦
			80♠(+1)	Pas de soutien à ♣ et Vxx ♠
Passé				Pas de couleur déclarable, pas l'entame.
	90♠(+1)			Soutien avec 9♠
		100♦(+1)		Reveil avec une belle couleur 9xxxx
			100♥(+1)	As♥
110♦(+1)				J'ai le V♦
	Passé			Pas d'autre As
		120♦(+1)		Pour permettre à mon partenaire d'annoncer si +
			Passé	
130♣(+1)				As♣
	Passé			
		130♠(+1)		Coupe ♠ (si c'était l'A♠, je l'aurais annoncé avant)
			Contre	Pour rire...
140♦(+1)				Je reviens sur la couleur d'atout
	Passé			
		Passé		
			Passé	

### Jeu de la carte

Si la défense est bonne, le contrat peut être chuté :

Si Ouest entame 8♣, D♣ de sud, R♣ d'Ouest que Nord prend de l'As♣. S'il rejoue V♦ puis R♦ pour le 9♦ de sud celui-ci se retrouvera avec 10 8 à ♥, que Nord ne pourra plus couper. : soit plus de 22pts (A, 10, R, D..)

En fait, plutôt que d'annoncer sa coupe à ♠, Sud devait revenir à 130♦.

Ouest aurait alors peut-être entamer As♠ et le contrat était largement fait (Capot car Sud défausse ♥ sur les 10 et R♠ de Nord rendus maîtres.



### 5ème exemple

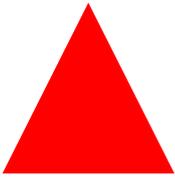
													<b>Nord</b>																																				
													♠	V																																			
													♥	9	8																																		
													♦	V	9	R	D																																
													♣	9																																			
<b>Ouest-Donneur</b>																			<b>Est</b>																														
♠	10	R																	♠	D	9																												
♥	A	V																	♥	10	R	7																											
♦	A																		♦	8																													
♣	A	8	7																♣	10	V																												
																			<b>Sud</b>																														
																			♠	A	8	7																											
																			♥	D																													
																			♦	10	7																												
																			♣	R	D																												

Nord	Est	Sud	Ouest	Explications
90♦(+2)				V9xx ♦
	Passe			
		90♠(+1)		A♠
			100SA(+2)	J'ai les 3 autres As (♣♦♥) que celui annoncé par sud
110TA(+1)				Proposition de TA
	120♣(+1)			10♣
		Passe		Pas de Valet
			120SA(+1)	Pas de 10. Il ne faut pas annoncer le 10♠ car l'A♠ est au sud
Passe				
	130♥(+1)			10♥
		Passe		
			130SA(+1)	
Passe				
	Passe			Inutile d'annoncer le R♥ car il n'y a pas de Capot : A♠ au sud
		Passe		

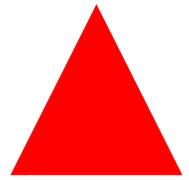
### Jeu de la carte

Le jeu de la carte est simple :

Malgré l'entame ♠ qui permet à Sud de faire l'As♠, le 7 autres plis sont pour Est/Ouest.



**REGLES de la BRIDGEOTE**  
**36 cartes (32 + 4 « bridgeotes »)**  
Variante à 3 joueurs (A – B – C)  
**2 « attaquants » contre 1 « défenseur »**



**Cette variante à 3 joueurs reprend à l'identique le système des enchères naturelles de la Bridgeote « classique » à 4 joueurs ainsi que le compte des points pour gagner la partie.** Les 4 bridgeotes ne modifient pas sensiblement le système.

La particularité de cette variante est de rechercher un partenaire pour former (temporairement) l'équipe « attaquante ». Le décompte des points est individuel.

Si le contrat est réussi, chacun des « attaquants » marquera les points gagnés par l'équipe et l'adversaire comptabilisera ses points.

Si le contrat n'est pas réalisé, le défenseur prendra le total des points (160 à la couleur, 260 à TA et SA ou 250 et 350 en cas de capot demandé) auxquels viendront s'ajouter les annonces (Brig, Bel, Reb).

En cas de contre ou surcontre, ces points seront doublés ou quadruplés.

**Le contrat final sera jouer par le dernier annonceur.**

Celui-ci choisira le partenaire de son choix. A eux deux, ils doivent obtenir le nombre des points annoncés lors de la dernière enchère.

**Donne :** après avoir battu (ou non) les cartes, le donneur fait couper le jeu par le joueur situé à sa droite. Il distribue **10 cartes par joueur** dans le sens des aiguilles d'une montre (3 - 2 - 2 - 3), en réservant **6 cartes découvertes à l'écart** (2 par tour de donne et jamais les premières ou les dernières du jeu).

Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur sera le premier à annoncer.

**Les enchères :** Elles sont sensiblement les mêmes. Il faut néanmoins prendre en compte la distribution. Une couleur n'est « affranchie » qu'avec 5 cartes (au moins) entre les deux partenaires (V9xxx, A10xxx). Il est possible, en première annonce, de nommer une couleur 9xxxxx pour « appeler » le Valet de cette couleur. Le partenaire présent annonce +1 dans cette couleur pour indiquer son valet. Les annonces d'arrêt pourront ensuite s'enchaîner.

L'objectif dans ce jeu à 3 est de s'associer avec le partenaire qui permettra d'obtenir le meilleur score. Une annonce peut être « publique » ou s'adresser à 1 joueur (A, B ou C). Dans ce cas elle sera précédée de « à destination de ».

**Particularité : le dernier annonceur** (après 2 « passe ») a toujours le **droit de changer sa dernière enchère** pour revenir à l'annonce de son choix au niveau le plus bas (couleur, TA ou SA). Néanmoins, rien n'empêchera les annonces de s'enchaîner après cette re-annonce.

Il choisit ensuite son partenaire. Il peut aussi jouer seul.

**Le « contre » (surcontre) s'annule** si le dernier annonceur choisit le contreur comme partenaire.

**Ecart de 6 cartes -.** Les points de l'écart seront affectés à l'équipe « prenante » ou « attaquante »

**Jeu de la carte :**

**Entame :** C'est le **dernier annonceur** qui a droit à l'entame.

### Exemple d'enchères

Destiné à	A	B	C	
	90♦			Je n'ai pas de problème à ♦ (V9xxx ou V9A x)
		90♠		J'ai un beau jeu à ♠ (Vxxx)
B			100♠	j'ai le 9 de ♠
B	110 TA			J'ai les 2 autres valets non nommés (♣ et ♥)
A		120♥		J'ai le 9♥
			120SA	J'ai un beau jeu de SA Une longue (A10xxxx, A et 10
	130TA	Passe	passé	Plus rien à annoncer – Il n'y a pas de capot.
	Appel			J'appelle le (joueur B)
	Entame de A			



**REGLES de la BRIDGEOTE**  
**36 cartes (32 + 4 « bridgeotes »)**  
**Variante à 5 joueurs (A – B – C – D - E)**  
**2 « attaquants » 3 « défenseurs »**



**Cette variante à 5 joueurs reprend à l'identique le système des enchères naturelles**

La particularité de cette variante est de rechercher un partenaire pour former (temporairement) l'équipe « attaquante ». Le décompte des points est individuel.

Si le contrat est réussi, chacun des « attaquants » marquera les points gagnés par l'équipe et les adversaires comptabiliseront chacun le nombre total de points qu'a réalisé l'équipe en défense.

Si le contrat n'est pas réalisé, les défenseurs prendront chacun le total des points (160 à la couleur, 260 à TA et SA ou 250 et 350 en cas de capot demandé) auxquels viendront s'ajouter les annonces (Brig, Bel, Reb).

En cas de contre ou surcontre, ces points seront doublés ou quadruplés.

Le **contrat final sera jouer par le dernier annonceur**. Celui-ci choisira le partenaire de son choix.

A eux deux, ils doivent obtenir le nombre des points annoncés lors de la dernière enchère.

**Donne** : après avoir battu (ou non) les cartes, le donneur fait couper le jeu par le joueur situé à sa droite. Il distribue **7 cartes par joueur** dans le sens des aiguilles d'une montre (3 – 2 - 2), en réservant **1 cartes découverte à l'écart** (jamais la première ou la dernière du jeu). Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur sera le premier à annoncer.

**Les enchères** : Elles sont sensiblement les mêmes. Une couleur est « affranchie » à 3 cartes (V9x, A10x) et méritera un saut +2. ). Il est possible, en première annonce, de nommer une couleur 9xxxx pour « appeler » le Valet de cette couleur. Le partenaire présent annonce +1 dans cette couleur pour indiquer son valet. Les annonces d'arrêt pourront ensuite s'enchaîner.

L'objectif dans ce jeu à 5 est de s'associer avec le partenaire qui permettra d'obtenir le meilleur score. Une annonce peut être « publique » ou s'adresser à 1 joueur (A, B, C, D, E). Dans ce cas elle sera précédée de « à destination de ».

**Particularité : le dernier annonceur** (après 4 passes) a toujours le **droit de changer sa dernière enchère** pour revenir à l'annonce de son choix (couleur, TA ou SA).

Après avoir écarté, Il choisi le partenaire de son choix. Il peut aussi jouer seul.

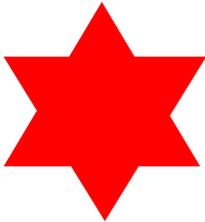
Le « contre » (**surcontre**) s'annule si le dernier annonceur choisi le contreur comme partenaire.

**Ecart de 1 carte** – Cette carte ne sera pas utilisée. Les points de l'écart seront conservés par les 2 coéquipiers de l'équipe attaquante.

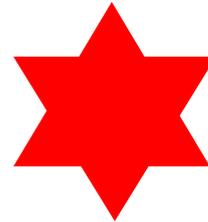
**Jeu de la carte : Entame** : C'est le **dernier annonceur** qui a droit à l'entame

### Exemple d'enchères

Dest	A	B	C	D	E	
	80♦					J'ai un beau ♦ (sans le 9)
		80♠				J'ai un beau ♠
B			90♠			j'ai le 9 de ♠
				Passe		Rien d'intéressant
A					100TA	J'ai les 2 autres valets (♣ et ♥) et au moins une carte ♦
E	120♣					J'ai le 9♣
C		120♦				J'ai l'As♦
B			120♥			J'ai l'As♥
				Passe		
A					120TA	Je n'ai plus rien à annoncer et je préfère avoir la main
E	Passe					Je n'ai plus rien à annoncer
C		Capot♠				Sauf mauvaise distribution nous avons le Capot
			Passe	Passe	Passe	
	Passe					
		J'appelle le (joueur C)				



**REGLES de la BRIDGEOTE**  
**36 cartes (32 + 4 « bridgeotes »)**  
**Variante à 6 joueurs (A – B – C – D – E – F)**  
**3 contre 3, les places des équipes sont alternées**



**Cette variante à 6 joueurs reprend à l'identique le système des enchères naturelles de la Bridgeote « classique » à 4 joueurs.** Les 4 bridgeotes ne modifient pas sensiblement le système. .

**Donne :** après avoir battu (ou non) les cartes, le donneur fait couper le jeu par le joueur situé à sa droite. Il distribue **6 cartes par joueur** dans le sens des aiguilles d'une montre (2-2-2)

Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur sera le premier à annoncer.

**Les enchères :** Elles sont sensiblement les mêmes. Il faut néanmoins prendre en compte le nombre de joueur qui a un impact sur la distribution. Une couleur est déclarable avec Vx, une couleur est « affranchie » avec V9x.

**Jeu de la carte :**

**Entame :** C'est le **dernier annonceur** qui a droit à l'entame.

**Exemple d'annonce (sans prendre en compte les interventions)**

A	C	E	Explications
<b>90♦</b>			Je n'ai pas de problème à ♦ (V9x ou V9)
	<b>90♠</b>		j'ai l'As♠ et je n'ai pas l'As♥ sinon j'aurais annoncé le ♥ en premier)
		<b>100♥</b>	j'ai l'As♥ mais je n'ai pas l'As♣
Passé			Je n'ai plus rien à annoncer
	<b>110♥</b>		j'ai le 10♥ et je n'ai pas l'As♣ sinon j'aurais dit 110♣
		<b>120♣</b>	J'ai la coupe♣ (et au moins 2 atouts) car j'ai "sauté" le ♣ tout à l'heure
<b>Capot♦</b>			Sauf distribution catastrophique, nous avons tous les plis maîtres.