

UN DESCRIPTIF RAPIDE DU BRIDGE

Ces règles de base sont expliquées et illustrées tout au long des activités, celles du livre comme celles offertes en « bonus » sur le site compagnon.

1 INTRODUCTION

Au bridge, quatre joueurs sont assis autour de la table, représentés en général par les quatre points cardinaux : Sud (noté S), Ouest (noté O), Nord (noté N) et Est (noté E).

Une *donne* de bridge se joue à deux contre deux, les joueurs situés l'un en face de l'autre étant associés. On parle de « camp Nord-Sud » (N/S) et de « camp Est-Ouest » (E/O).

L'un des joueurs, appelé le *donneur*, bat les cartes, puis distribue les 52 cartes du jeu, une à une, jusqu'au bout, dans le sens des aiguilles d'une montre, aux quatre joueurs, en commençant par celui situé à sa gauche.

2 LES QUATRE COULEURS

Les quatre joueurs rangent leurs cartes par couleur (au bridge, on dit qu'il y a quatre *couleurs* : Pique, Cœur, Carreau et Trèfle (on utilise parfois les abréviations P, C, K, T) ; ce ne sont pas simplement le noir et le rouge.

Dans chaque couleur, les cartes vont, dans l'ordre décroissant, de l'As au 2 : l'As, le Roi, la Dame, le Valet, puis les cartes désignées par leur valeur, du 10 au 2. Les figures sont appelées des honneurs.

3 LES POINTS H

La main d'un joueur est l'ensemble de ses 13 cartes. Pour *évaluer* sa main, chacun compte ce qu'on appelle ses points d'honneurs (ou points H). L'As vaut 4 points, le Roi 3 points, la Dame 2 points et le Valet 1 point.

4.17

4 LES ENCHÈRES

Toute donne de bridge commence par une phase d'échange d'informations entre les joueurs : les *annonces*. Les principales annonces sont le Passe et les enchères (il existe également deux autres annonces possibles, dont on ne parlera pas ici : Contre et Surcontre).

Une *enchère* est formée d'un *palier* (entre 1 et 7) et d'un mot pris parmi cinq possibles : les quatre *couleurs* (Trèfle, Carreau, Coeur, Pique) et « *Sans-atout* ». Les enchères ne peuvent se faire que dans un ordre bien précis. Pour cela, on établit une hiérarchie des mots qui, du plus bas au plus haut, sont : Trèfle, Carreau, Coeur, Pique et Sans-atout. Une enchère précédée de 1 sera plus basse qu'une enchère précédée de 2, et ainsi de suite. À *palier* égal, c'est la hiérarchie des mots qui prime : ainsi, l'enchère la plus basse est 1 Trèfle (notée 1T), suivie d'1 Carreau (notée 1K), 1 Cœur (1C), 1 Pique (1P) et 1 Sans-atout (1SA). Mais après l'enchère d'1 SA, on ne peut enchérir qu'au palier minimum de 2, dire par exemple 2T ou 2K ou « saute » à une enchère au palier de 3.

5 LE DÉROULEMENT DES ANNONCES

Le *donneur* (celui qui a *donné* : qui a distribué les cartes) est le premier à parler ; il a le choix entre passer et faire une enchère (on dit alors qu'il *ouvre*). C'est alors au tour du joueur situé à sa gauche, qui peut passer ou, si le premier joueur a *ouvert*, *surenchérir*. Et ainsi de suite, dans l'ordre des aiguilles d'une montre...Les annonces s'arrêtent quand il y a eu trois Passe consécutifs (exception : lors du premier tour d'annonces, après trois Passe, le quatrième joueur a encore la parole ; s'il passe, les enchères s'arrêtent sur ce *Passe général*). La dernière enchère est ce qu'on appelle le *contrat final*. On appelle *séquence d'enchères* la suite des annonces lors d'une donne.

Si le début des enchères est un échange d'informations sur les cartes possédées par les joueurs, la dernière enchère, appelée *contrat final*, est un engagement. Le camp qui a produit cette dernière enchère, appelé camp *en attaque*, prend un engagement sur le nombre minimum de levées à réaliser lors de la deuxième phase de la donne (celle qui suit les annonces),

la phase du *jeu de la carte*. Le nombre de levées à réaliser est le palier du contrat augmenté de 6. Par exemple, le contrat de Trois Sans-atout engage le déclarant à réaliser au moins 9 levées.

6 FOURNIR À LA COULEUR

Les annonces sont terminées. On suppose ici que Sud est déclarant et que le contrat est à Sans-atout (une activité du livre traitera le cas du jeu à l'atout). Il revient alors à Ouest, joueur du camp en défense situé à gauche du déclarant, d'entamer (de jouer la première carte). Nord, partenaire du déclarant, est le mort. Il *évalera* alors son jeu au vu de tout le monde. C'est à Sud qu'il reviendra d'indiquer les cartes jouées par Nord. Ainsi, le déclarant Sud joue avec vingt-six cartes !

7 LES LEVÉES

Le jeu de la carte est fait de *plis*, ou *levées*, composés de 4 cartes jouées successivement par les quatre joueurs, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de chaque levée, les quatre joueurs ont l'obligation de *fournir* à la couleur de la levée, c'est-à-dire la couleur de la première carte de cette levée : ils doivent impérativement jouer une carte de cette couleur. Ce n'est que lorsqu'ils ne possèdent plus de carte dans cette couleur qu'ils sont autorisés à jouer une carte d'une autre couleur (on dit qu'ils défaussent). Dans le cas où on joue à l'atout, un joueur n'ayant pas la couleur demandée peut aussi couper mais ce n'est pas une obligation.

8 REMPORTE LA LEVÉE

À Sans-atout, chaque levée est remportée par le camp possesseur de la plus forte carte de la couleur de la levée. En aucun cas une défausse ne peut remporter la levée. Le joueur ayant remporté la levée pour son camp est alors le premier à jouer pour la levée suivante. On dit qu'il est en main. Il peut choisir la carte de son choix.

LE BRIDGE « SIMPLIFIÉ »

Afin de pouvoir jouer et travailler à partir des enchères comme le propose l'activité suivante intitulée « Bridge simplifié », voici un système d'enchères simplifié qui certes ne couvre pas tous les cas mais suffit largement pour apprécier et découvrir ce jeu.

Dans un premier temps, le jeu se déroule à Sans-atout. Tour à tour, les quatre joueurs en commençant par le donneur vont pouvoir parler.

- Quand on a moins de douze points d'honneurs, on dit je passe.
- Le premier qui a au moins douze points d'honneurs annoncera « J'ouvre ». *Dés ce moment, les adversaires n'ont plus la parole.* À cet instant, son partenaire lui annoncera son nombre de points d'honneurs.
 - Si le total de l'équipe est supérieur ou égal à 20, l'ouvreur lit dans la table de décision le nombre minimal de levées qu'il s'engage à réaliser. Il lui revient alors de jouer pour lui et son partenaire qui étalera son jeu une fois la première carte mise sur la table.
 - Dans le cas contraire, la partie est finie et on redistribue les cartes.

Voici deux exemples et le fonctionnement d'un début de partie pour bien comprendre les phases du jeu :

➤ Exemple 1 : Nord est donneur

NORD	EST	SUD	OUEST
Je passe	J'ouvre	J'ai 10 points
.....	Je joue 1 SA		

Dans ce cas,

- Le déclarant est Est. C'est donc lui qui jouera ses cartes et celles de son partenaire.
- Le joueur assis à gauche d'Est, donc ici Sud sera le premier à jouer. On dit qu'il est à l'entame.
- Une fois que Sud aura déposé sa carte, Ouest le partenaire du déclarant doit déposer son jeu sur la table. Ce dernier est donc vu par les trois joueurs restants. Ainsi chacun voit donc vingt-six des cinquante deux

4.18

cartes du jeu. On dit qu'Ouest est le « Mort ».

- Est s'est donc engagé à faire au moins sept levées. S'il en fait huit, on dira qu'il a réalisé son contrat avec une levée supplémentaire. S'il en fait six, on dira qu'il a chuté d'une levée.

➤ **Exemple 2 : Est est le donneur**

NORD	EST	SUD	OUEST
	J'ouvre		j'ai 3 points
.....	Est ayant 15 points H, le total de l'équipe est inférieur à 20 donc la partie est terminée.		

Dans un second temps, il est facile de constater que la présence d'une couleur assez forte dans un camp peut être un désavantage à Sans-atout mais un avantage à l'atout. On convient que cette longueur minimale est de huit cartes assez forte en nombre. Aussi, dès que l'un des joueurs annonce qu'il a au moins douze points, son partenaire doit lui indiquer dans l'ordre :

- Son nombre de Piques
- Son nombre de Cœurs
- Son nombre de Carreaux
- Son nombre de Trèfles

tant qu'une couleur de huit n'est pas trouvée, Sans couleur de huit cartes, on jouera à Sans-atout. Une fois la couleur trouvée, on fixe le contrat de la même manière que précédemment en indiquant ses points d'honneurs.

Voici deux exemples et le fonctionnement d'un début de partie pour bien comprendre les phases du jeu :

➤ **Exemple 1 : Nord est donneur**

NORD	EST	SUD	OUEST
Je passe	J'ouvre	J'ai 5 piques
.....	Pas atout Pique (Est a donc au maximum deux Piques)		J'ai 4 coeurs
	Atout Cœur (Est a donc au moins quatre Cœurs)		J'ai 13 points
	On jouera 4C (Ayant 15 points, Est doit demander à faire au moins dix levées.		

➤ **Exemple 2 :**

NORD	EST	SUD	OUEST
Je passe	J'ouvre	J'ai 5 piques
.....	Atout Pique (Est a donc au minimum trois Piques)		J'ai 8 points
	Tu joueras 2P (Ayant 15 points Est doit demander à faire au moins huit levées. Il revient à Ouest de jouer car c'est lui qui a le plus d'atouts.		

Remarques :

- Si Est avait eu le même nombre d'atouts qu'Ouest c'est lui qui aurait été le déclarant du contrat du fait qu'il a parlé en premier.
- Si Est avait indiqué trois points, la partie était finie faute d'un total suffisant.
- Dans notre exemple, le déclarant est donc Ouest. Il reviendra donc à Nord d'entamer.

Important : Le système indiqué est certes très simple et incomplet mais il permet de jouer rapidement et de manière simple.

4.18

ANNEXE : TABLE DE DÉCISION

Force du camp	Nombre minimum de levées à faire
21-22 H	7
23-24 H	8
25-26 H	9
27-28-29 H	10
30-31-32 H	11
33-34-35-36 H	12
37-38-39-40 H	13

AUTOUR DES ENCHÈRES DU « BRIDGE SIMPLIFIÉ »

Compétences

- Calculer
- S'approprier un ensemble d'informations
- Prendre des initiatives
- Raisonner, argumenter
- Communiquer à l'écrit et à l'oral

Document 2 : Voir le document «Bridge simplifié»

PARTIE 1 : CAS DU SANS-ATOUT

A EXEMPLE : NORD VIENT DE DISTRIBUER, IL COMMENCE DONC LES ENCHÈRES.

NORD	EST	SUD	OUEST
Je passe (il a effectivement moins de douze points).	J'ouvre (il a effectivement au moins douze points).		J'ai dix points.
♠ A R 10 7 ♥ D V ♦ 7 5 4 ♣ 10 8 6 5	♠ D V 9 8 ♥ A 10 9 ♦ R V 3 2 ♣ D 4 3	♠ 6 5 ♥ 8 7 ♦ A 9 8 6 ♣ R 9 7 4 3	♠ 4 3 2 ♥ R 6 5 4 3 ♦ D 10 ♣ A V 5
	Est ayant treize points jouera donc, au vu de la table de décision, le contrat de 2 SA.		

4.19

B EXERCICES

B₁ Pour chacun des jeux suivants, recopier et compléter le tableau « annonces » :

➤ Jeu 1 (Donneur Nord)

NORD				EST				SUD				OUEST			
♠	♥	♦	♣	♠	♥	♦	♣	♠	♥	♦	♣	♠	♥	♦	♣
V	A	R	7	9	V	10	A	A	R	A	D	R	4	D	8
10	6	V	6	7	10	9	R	2	D	7	V	D	3	6	4
6	5	8		3	9	4	5		7	5	10	8	2	2	3
5					8					3	9				2
4															

➤ Tableau « annonces » :

	NORD	EST	SUD	OUEST
Nombre de points H				
Annonces				

Conclusion : joue le contrat de

➤ Jeu 2 (Donneur Est)

NORD	EST	SUD	OUEST
♠ D 10 4 3 2	♠ R V 2	♠ A 6 5	♠ 9 8 7
♥ D 7 5	♥ 9 8 6	♥ 4 3 2	♥ A R V 10
♦ 7 3	♦ A D 4	♦ 9 8 6 5	♦ R V 10 2
♣ A V 9 3	♣ 8 7 6 5	♣ 10 4 2	♣ R D

➤ Jeu 3 (Donneur Sud)

NORD	EST	SUD	OUEST
♠ A D V	♠ R 10 7 2	♠ 8 6 3	♠ 9 5 4
♥ R D 7	♥ 10 4 2	♥ 6 5 3	♥ A V 9 8
♦ A R V 10	♦ 7 5 2	♦ D 9 8	♦ 6 4 3
♣ A R 2	♣ 8 6 5	♣ D V 10 9	♣ 7 4 3

B₂ Sachant que Nord est le donneur, compléter les tableaux suivants :

	NORD	EST	SUD	OUEST
Annonces	Je passe	J'ouvre		J'ai entre et points
Nombre de points		17		
Contrat joué		3SA		Réponse :
		5SA		Réponse :
		7SA		Réponse :

B₃ Complétez les jeux des quatre joueurs afin de respecter les annonces effectuées (si la solution n'est pas unique, en donner au moins deux)

➤ Cas 1 Nord donneur, il manque : R ♠, 7 ♠, 2 ♥, D ♥, V ♥, D ♦, 5 ♦ et 2 ♦.

	NORD	EST	SUD	OUEST
Annonces	Je passe	J'ouvre		J'ai 12 points
Contrat joué		3SA*		

* ne pas tenir compte de la distribution (on ne regarde pas s'il existe un atout).

4.19

NORD	EST	SUD	OUEST
♠ 8 6 3	♠ V 10	♠ 5 4	♠ A D 9
♥ R	♥ 10 4 2	♥ A 9 8 7	♥ 6 5 3
♦ A 10 7 6	♦ R V 8	♦ 4 3	♦ 9
♣ 8 6 2	♣ A R 5	♣ 7 4 3	♣ D V 10 9

➤ Cas 2 Sud donneur, il manque : D♥, 6♥, A♣ et 9♣.

	NORD	EST	SUD	OUEST
Annonces			J'ouvre	
Annonces	J'ai 9 points			
Contrat joué			2SA*	

NORD	EST	SUD	OUEST
♠ D 8 6 3	♠ 7 5 4 2	♠ A V 9	♠ R 10
♥ R 5 3	♥ 10 4 2	♥ 8 7	♥ A V 9
♦ D 9 8	♦ 7 5 2	♦ A R V 10	♦ 6 4 3
♣ D V 10	♣ 8 6 5	♣ 3 2	♣ R 7 4

➤ Cas 3 Nord donneur, il manque : 7♦ et D♣.

	NORD	EST	SUD	OUEST
Annonces	J'ouvre		J'ai points	
Contrat joué	2SA*			

NORD	EST	SUD	OUEST
♠ A V 9 8	♠ R 10 7 2	♠ D 6 3	♠ 5 4
♥ R D	♥ 10 4 2	♥ 6 5 3	♥ A V 9 8 7
♦ R V 10	♦ A 5 2	♦ D 9 8	♦ 6 4 3
♣ R 7 2	♣ 8 6 5	♣ A V 10 9	♣ 4 3

PARTIE 2 :

On considère maintenant que l'on cherche désormais un contrat à l'atout en premier lieu ou à sans-atout faute d'avoir une couleur de huit cartes au moins. Par convention, on recherche en premier lieu l'existence d'un atout en Pique, Cœur, Carreau et Trèfle.

1 Observer le tableau suivant. En tenant compte des informations précédentes et de la table de décision, justifiez les annonces indiquées en italique. Indiquer un jeu possible pour Sud. Justifier.

	NORD (donneur)	EST	SUD	OUEST																								
Annonces	<i>J'ouvre</i>		J'ai 4 Piques																									
Annonces	<i>Pas atout Pique</i>		J'ai 4 Cœurs																									
	<i>Atout Cœur</i>		J'ai 11 points																									
	<i>Je joue 3 ♥</i>																											
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>♠</th> <th>♥</th> <th>♦</th> <th>♣</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>D</td> <td>9</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>V</td> <td>V</td> <td>7</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>8</td> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	♠	♥	♦	♣	A	D	9	A	V	V	7	D	5	8	6			4				2					
♠	♥	♦	♣																									
A	D	9	A																									
V	V	7	D																									
5	8	6																										
	4																											
	2																											

2 Dans les deux cas suivants, proposer les annonces à faire et le contrat à jouer.

➤ Cas 1 (Nord est donneur)

NORD	EST	SUD	OUEST
♠ A D V 9	♠ 8 6 3	♠ R 10 7 2	♠ 5 4
♥ R D	♥ 6 5 3	♥ 10 4 2	♥ A V 9 8 7
♦ A R V 10	♦ D 9 8	♦ 7 5 2	♦ 6 4 3
♣ A R 2	♣ D V 10 9	♣ 8 6 5	♣ 7 4 3

4.19

➤ Cas 2 : (Ouest a donné)

NORD	EST	SUD	OUEST
♠ 6 4 3 2	♠ A V	♠ D 8 7 5	♠ R 10 9
♥ A 6 2	♥ 7 5	♥ R 4 3	♥ D V 10 9 8
♦ 6 5 4	♦ R D V 10 2	♦ 7 3	♦ A 9 8
♣ R 8 6	♣ A D 10 9	♣ 5 4 3 2	♣ V 7

3 Complétez les jeux des quatre joueurs afin de respecter les annonces effectuées. Si la solution n'est pas unique, en donner au moins deux.

➤ Cas 1 : Nord donneur, il manque : V ♠, D ♥, 8 ♥, 10 ♣, 5 ♣ et 2 ♣.

	NORD	EST	SUD	OUEST
Annonces	J'ouvre		J'ai 4 Piques	
Annonces	Pas atout Pique		J'ai 4 Cœurs	
	Atout Cœur		J'ai 10 points	
	Je joue 3 ♥			
	♠ D 4 ♥ V 10 ♦ V 6 5 ♣ A R V 9	♠ A R 3 ♥ 7 5 ♦ 10 4 2 ♣ 6 4 3	♠ 8 7 6 5 ♥ R 9 4 3 ♦ R D 7 3 ♣ R 9 7 4 3	♠ 10 9 2 ♥ A 6 2 ♦ A 9 8 ♣ D 8 7

➤ Cas 2 : Nord est donneur, il manque : 5 ♠, 4 ♠, 3 ♠, 2 ♠, 4 ♥, 3 ♥, 2 ♥, 3 ♦, A ♣, R ♣, V ♣, 6 ♣, 5 ♣, 4 ♣, 3 ♣, 2 ♣.

	NORD	EST	SUD	OUEST
Annonces	J'ouvre		J'ai 5 Piques	
Annonces	Pas atout Pique		J'ai 3 Cœurs	
	Pas atout Cœur		J'ai 4 Carreaux	
	Atout Carreau		J'ai 25 points	
	Je joue 7♦			
	♠ V 6 ♥ A D 10 8 ♦ 6 5 4 ♣ 8	♠ ♥ 9 7 5 ♦ V 10 7 ♣ D 10 9	♠ A R D 8 7 ♥ R V 6 ♦ A R D 2 ♣	♠ 10 9 ♥ ♦ 9 8 ♣ 7

LES BONS COMPTES FONT LES BONS AMIS

Description

L'activité qui suit a pour but de résoudre différents petits problèmes liés au compte des points d'honneurs. Ces différents exercices illustrent quelques aspects des situations qu'un joueur de bridge rencontre régulièrement. Cette activité illustre plus particulièrement les points 1, 2, 3 et 6.

Niveau

Dès la sixième

Compétences

- Calculer mentalement
- Expérimenter, prendre des initiatives
- Raisonner et argumenter

Q₁

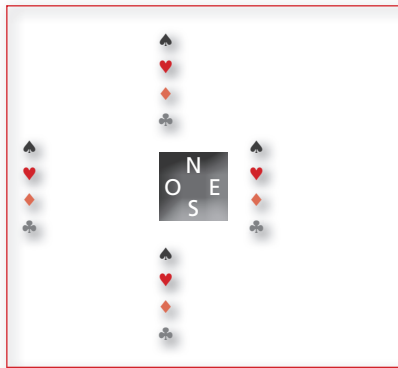
a) Déterminer, pour chacun des quatre joueurs, le nombre de points d'honneurs qu'il possède.

Joueurs	OUEST	NORD	EST	SUD
Nombre de points d'honneurs				

2.17

b) En modifiant l'emplacement d'exactly six cartes, proposer des jeux pour lesquels on a :

Joueurs	OUEST	NORD	EST	SUD
Nombre de points d'honneurs	10	13	11	6

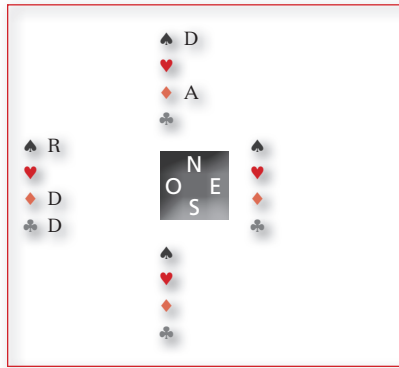


Q₂ Vous êtes assis en Ouest. Vous voyez votre jeu et celui du mort. Ci-dessous, sont indiqués tous les honneurs que vous pouvez apercevoir. Sachant que :

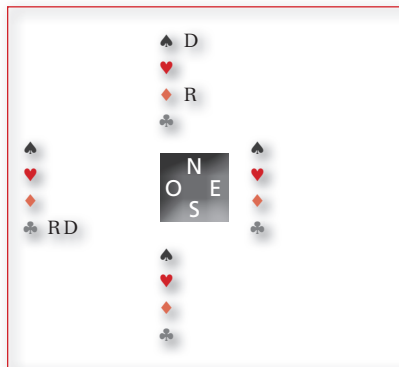
- Sud possède entre 15 et 17 points H,
- Sud possède exactement quatre Cœurs : l'As, le Roi, la Dame et le Dix,
- Est possède deux honneurs à Pique,
- Sud possède un seul honneur à Trèfle,

Déterminer l'emplacement des honneurs manquants dans chacun des cas suivants. Y-a-t-il plusieurs solutions ? Si oui, en donner au moins deux.

➤ Cas 1 :



➤ Cas 2 :



Q₃ La main de Pierre comporte exactement sept honneurs et vaut 18 points H.

Répondre, en justifiant son choix, par vrai ou faux aux affirmations suivantes :

- Pierre peut posséder quatre As.
- Pierre peut posséder exactement trois Valets et exactement deux As.
- Pierre peut posséder exactement trois Rois et exactement deux As.
- Pierre peut posséder au moins deux Rois et exactement deux Dames.

ATTENTION DANGER

Description

L'activité qui suit a pour but de résoudre différents petits problèmes liés au jeu de la carte. L'élève va devoir rechercher lequel de ses deux adversaires représente pour lui un danger puis en déduire la manière dont il va devoir jouer afin de remplir le contrat demandé ou tout au moins d'avoir pris toutes les précautions pour le faire. Ces différents exercices illustrent quelques aspects des situations qu'un joueur de bridge rencontre régulièrement. Cette activité illustre plus particulièrement le jeu de la carte. Il est donc nécessaire d'en connaître les premières bases. La manipulation d'un jeu de cartes est recommandée pour illustrer les diverses situations étudiées.

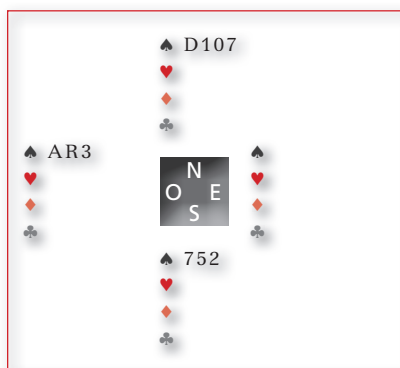
Niveau

Dès la sixième

Compétences

- Prendre des initiatives
- Raisonner et argumenter

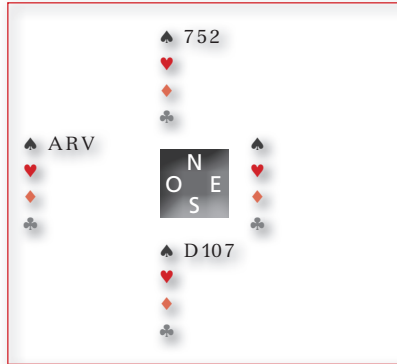
Au bridge, la position des cartes est fondamentale. Ainsi dans le cas suivant :



- Si Ouest joue As et Roi de Pique, la Dame de Nord sera libérée et fournira une levée.
- Si Sud joue Pique, il fera aussi sa Dame car le Roi et l'As sont devant elle.

2

Dans le cas suivant :



- Si Ouest joue As et Roi de Pique, la Dame de Sud sera libérée et fournira une levée.
- Par contre, Si Sud ou Nord joue Pique, la Dame de Pique sera prise en fourchette entre le Valet et le Roi.

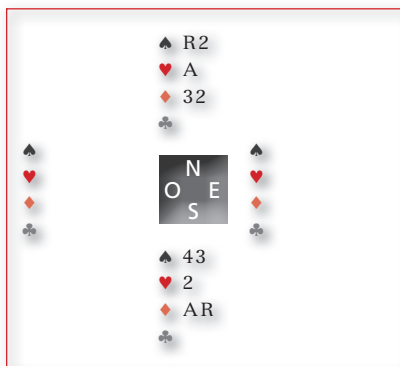
Q₁

S'il est en main, lequel d'Est ou Ouest, pourrait permettre à son camp d'encaisser tous les Trèfles ? Pour chacun des quatre cas qui suivent, indiquer alors une répartition possible des cartes qui permettent à E/O le faire.

1	2	3	4												
♣ R82	♣ 7643	♣ 43	♣ D973												
<table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S
N															
O E															
S															
N															
O E															
S															
N															
O E															
S															
N															
O E															
S															
♣ 753	♣ RV	♣ R765	♣ 42												

Q₂

Lors d'une partie de bridge, voici la situation à cinq cartes de la fin.



On sait par ailleurs que :

- Sud joue un contrat à Sans-atout et doit remporter au moins quatre levées pour réaliser son contrat.
- Qu'Est et Ouest possèdent chacun deux Piques, un Cœur et deux Carreaux.
- Que l'As de Pique est en Est ou Ouest.

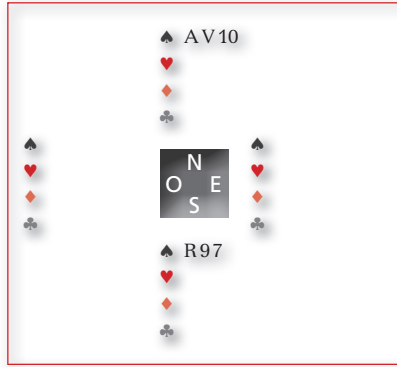
La dernière levée a été remportée par Nord. C'est donc à lui de poser la première carte. ***Dans quel ordre Sud doit-il jouer ses cartes pour espérer réaliser quatre levées ?***

Q₃

a) Voici la situation à trois cartes de la fin. On sait par ailleurs

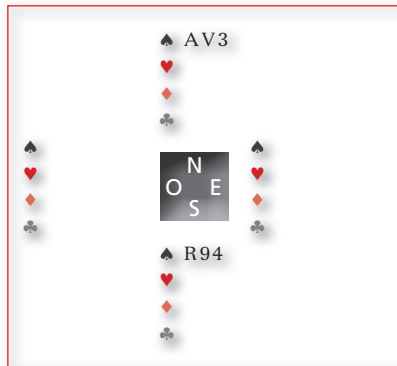
- Sud joue un contrat à Sans-atout et doit remporter les trois dernières levées pour réaliser son contrat.
- La dernière levée a été remportée par le camp E/O.
- Seul le 2 de Pique a été joué pour l'instant.

2



Montrer qu'à cet instant Sud est certain de réaliser les trois dernières levées.

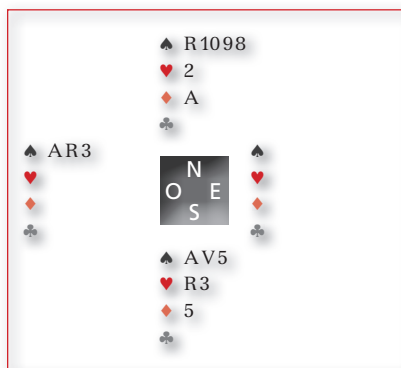
b) Qu'en est-il dans le cas suivant ? Justifier.



Q4

Voici la situation à six cartes de la fin. On sait par ailleurs

- Sud joue un contrat à Sans-atout et doit remporter au moins cinq levées pour réaliser son contrat. Est et Ouest possèdent chacun un Carreau.
- Qu'Est et Ouest possèdent l'As, la Dame, le 9 et 8 de Coeur.
- Est-Ouest possèdent les six piques restants.
- La dernière levée a été remportée par Sud.



- a) *Quel est à cet instant le nombre de levées sûres pour le camp N/S.*
- b) Pour obtenir cinq levées, Sud envisage dans un premier temps de faire le Roi de Coeur :
- *Où doit-être l'As de Coeur pour que le Roi de Coeur assure bien une levée ?*
 - *En supposant cette condition remplie, le plan de Sud lui apporte-t-il bien dans tous les cas cinq levées ?*
 - *Que se peut-il se passer si la condition sur le placement de l'As de Coeur n'est pas réalisée ?*
- c) Pour obtenir cinq levées, Sud envisage dans un second temps de faire l'impasse à la Dame de Pique.
- *Montrer qu'il peut faire cette impasse que ce soit en étant en main en Nord ou en Sud.*
 - *Sud réfléchit et se propose de faire l'impasse en partant de Nord. Montrer alors qu'il peut alors au maximum perdre deux levées.*
 - *Que se passerait-il si Sud décidait de faire l'impasse en partant de son jeu ?*
- d) *En s'aidant des questions précédentes, proposer la manière dont doit jouer Sud pour avoir les meilleures chances de réaliser cinq levées.*

CONSTRUCTION DE L'ENSEIGNE CARREAU

Description

L'activité qui suit a pour but de construire le symbole « carreau ».

Niveau

Dès la sixième

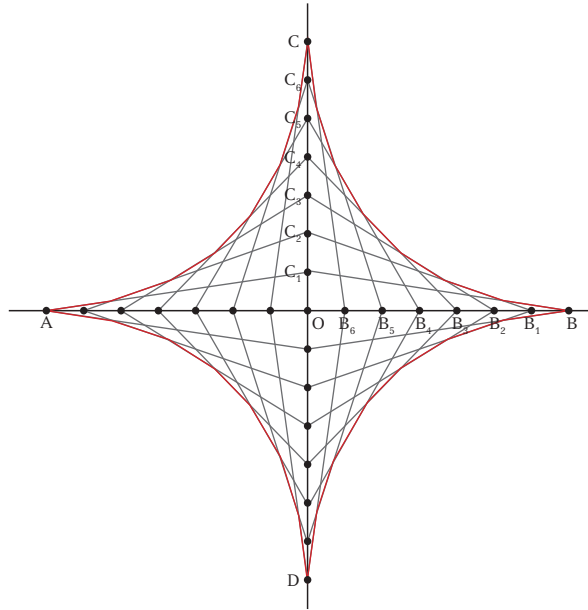
Compétences

- Suivre un programme de construction
- Utiliser un logiciel de géométrie

La boutique « L'astroïde » lui ayant commandé une enseigne en forme de Carreau, un artisan propose la construction suivante :

- 1) Construire un losange $ACBD$ de centre O et dont les diagonales ont pour longueur 10 cm .
- 2) Placer les points C_1, C_2, C_3 et C_4 sur $[OC]$ tels que :
 $OC_1 = C_1C_2 = C_2C_3 = C_3C_4 = 1\text{ cm}$.
- 3) Construire les points B_1, B_2, B_3 et B_4 de $[OB]$ tels que :
 $C_1B_1 = C_2B_2 = C_3B_3 = C_4B_4 = 5\text{ cm}$.
- 4) Tracer les segments $[C_1B_1], [C_2B_2], [C_3B_3]$ et $[C_4B_4]$.
- 5) Placer sur $[OB]$ les points B_5 et B_6 tels que $OB_5 = 2\text{ cm}$ et $OB_6 = 1\text{ cm}$.
- 6) Construire les points C_5 et C_6 sur $[OC]$ tels que $B_5C_5 = B_6C_6 = 5\text{ cm}$.
- 7) Construire les symétriques des segments $[C_1B_1] \dots [C_6B_6]$ par les symétries d'axe $[AB]$ et $[CD]$.
- 8) Mettre en évidence le symbole carreau ainsi construit.

2.18



8) Reprendre cette construction avec l'aide d'un logiciel de géométrie.

DE L'ORDRE S'IL VOUS PLAÎT

Description

Les activités suivantes ont pour but d'étudier la question suivante : l'ordre dans lequel on joue ses cartes a-t-il ou non de l'importance. Ces différents exercices illustrent quelques aspects des situations qu'un joueur de bridge rencontre régulièrement. Cette activité illustre plus particulièrement le jeu de la carte et le jeu à l'atout. Il est donc nécessaire d'en connaître les premières bases. La manipulation d'un jeu de cartes est recommandée pour illustrer les diverses situations étudiées.

Niveau

Dès la sixième

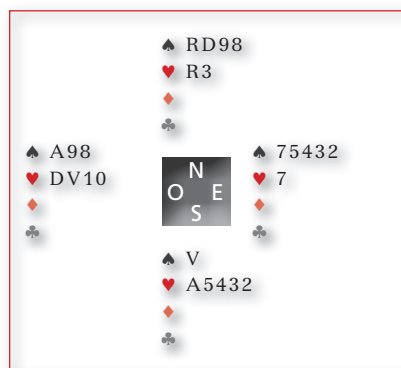
Compétences

- Prendre des initiatives
- Reasonner et argumenter

INTRODUCTION :

Chaque joueur dispose de six cartes, on suppose que Sud est celui qui joue le contrat et que c'est à Ouest de jouer.

Voici les jeux de chacun des quatre joueurs :



4.20

Les deux premières levées et le début de la troisième, à la table de Pierre :

OUEST	NORD	EST	SUD
♥ D	♥ R	♥ 6	♥ 2
♠ A	♠ 8	♠ 4	♠ V
♥ V			

Et les deux premières levées et le début de la troisième, à la table de Paul :

OUEST	NORD	EST	SUD
♥ D	♥ 3	♥ 6	♥ A
♠ A	♠ 8	♠ 4	♠ V
♥ V			

En supposant que chaque équipe joue au mieux de ses intérêts, combien de levées peut désormais réaliser Pierre ? De même pour Paul ? À quoi est due cette différence ?

Exemple 2 : Observez les deux jeux suivants :

Donne 1

♠ D65
♥ ARDV92
♦ 84
♣ 64

♠ AR982
♥ 743
♦ V75
♣ 92

♠ 74
♥ 8
♦ 10932
♣ ADV1083

♠ V103
♥ 1065
♦ ARD6
♣ R75

Donne 2

♠ D65
♥ ARDV92
♦ 84
♣ 64

♠ AR982
♥ 743
♦ V75
♣ 92

♠ 743
♥ 8
♦ 1093
♣ ADV1083

♠ V10
♥ 1065
♦ ARD62
♣ R75

Dans chaque cas, Sud s'est proposé de réaliser le contrat de 4C c'est-à-dire qu'il doit réaliser au moins dix levées avec cœur pour atout.

Voici les deux premières levées : dans le cas de la donne 1

OUEST	NORD	EST	SUD
♠ A	♠ 3	♠ 7	♠ 5
♠ R	♠ 10	♠ 4	♠ 6

Voici les deux premières levées : dans le cas de la donne 2

OUEST	NORD	EST	SUD
♠ A	♠ 3	♠ 3	♠ 5
♠ R	♠ 10	♠ 4	♠ 6

- 1) *Comparez les cartes fournies par Est. Sachant qu'au Bridge, on cherche par ses cartes à essayer de donner une information, qu'a pu essayer de dire Est à son partenaire ?*
- 2) *Quelle(s) conséquence(s) Ouest doit-il tirer-des cartes fournies par son partenaire dans chacun des deux cas.*
- 3) *Pour chacune des deux donnes, Sud peut-il réaliser son contrat ? Pourquoi ?*