

## LES REGLES DU JEU DE BRIDGE (4)

### Les enchères, à l'origine du contrat.

Ce chapitre est tellement important que vous entendrez parler des enchères<sup>1</sup> pendant toute votre vie de bridgeur. Le jeu de bridge se joue en deux phases :

- ▶ Première phase, à quatre joueurs : LES ENCHERES
- ▶ Deuxième phase, à trois joueurs (l'un d'eux étant mort) : LE JEU DE LA CARTE.
- Règle : une enchère est faite à son tour, et doit toujours être supérieure à l'enchère précédente (sauf PASSE).
- PASSE est une enchère que l'on fait quand on estime que son jeu est insuffisant dans le contexte. On peut toujours passer, pendant toutes les enchères. Signification : « Je passe la parole à mon voisin ».
  - ▶ Attention : passe ne vous enlève nullement la parole dans la suite des enchères ! Vous pouvez passer et vous manifester ensuite à votre tour de parole.
- Une enchère comporte un chiffre de 1 à 7 (levées à faire au-dessus de 6) et une couleur (♣, ♦, ♥, ♠, ou SA).
- Pour les enchères, les couleurs ont été classées en ordre croissant : ♣, ♦, ♥, ♠, SA.
  - ▶ L'enchère la plus basse est donc 1♣, la plus petite enchère suivante sera 1♦, puis 1♥, puis 1♠, 1SA, on passe alors à 2♣, 2♦, ..., jusqu'à 7♥, 7♠ et enfin 7SA, enchère la plus haute (13 levées à SA).
  - ▶ Toute enchère, même élevée, est permise directement, du moment qu'elle est supérieure à la précédente. Exemple, si un joueur « ouvre » de 2♥ (il aurait pu ouvrir plus bas ou plus haut, c'est son problème), le suivant peut passer ou enchérir. Dans ce dernier cas, l'enchère minimum est ici 2♣ (c'est l'enchère la plus basse possible sur 2♥) : 4♣ par exemple.
- Le premier à enchérir est le donneur. Il peut soit enchérir, soit passer. Les autres joueurs parlent, chacun à son tour : ils peuvent soit enchérir, soit passer. Plusieurs tours d'enchères sont possibles.
- Le premier à produire une autre enchère que « passe » est l'ouvreur. Il dit au minimum 1♣. Les enchères sont maintenant « ouvertes » et peuvent se poursuivre.
- Après l'ouverture, lorsque trois joueurs successifs ont passé, les enchères s'arrêtent. Le contrat est accepté.
  - ▶ Exemple :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	1♠	passe	2♠
passe	3♦	3♥	passe
passe	passe	FIN	

- Attention : c'est le joueur qui a parlé le premier de la couleur du contrat final qui devient le déclarant.
  - ▶ Exemple :

Sud	Ouest	Nord	Est
	passe	passe	passe
1♦	passe	1SA	2♠
3♣	passe	3♥	passe
3SA	passe	passe	passe
FIN			

- ▶ Dans l'exemple ci-dessus, Nord a parlé le premier de SA. Le contrat final de 3SA, accepté par les 3 joueurs suivants (qui ont passé), a été déclaré par Sud, mais c'est Nord l'« inventeur » des SA. Nord sera donc le déclarant et jouera le coup. Sud sera le mort, et étalera son jeu après l'entame d'Est.
- ▶ Toujours dans l'exemple ci-dessus, le donneur est Ouest, l'ouvreur est Sud.
- Cas particulier : tout le monde passé. La donne est neutre, aucun point n'est marqué. En partie libre, le donneur suivant distribue une nouvelle donne.

En résumé :

Le **DONNEUR** donne et parle le premier. Il a le droit d'**OUVRIR** ou de passer.

L'**OUVREUR** ouvre les enchères (autres que passé).

Le **DECLARANT** est le premier qui a mentionné la couleur du **CONTRAT**.

Le **MORT** est le partenaire du **DECLARANT**.

L'**ENTAMEUR** est à gauche du **DECLARANT**.

---

<sup>1</sup> En anglais « bidding », à l'origine du mot français « bidding-box », dont vous entendrez parler plus tard.