

# LE MINIBRIDGE A L'ATOUT

N° 2

Au mini-bridge à sans-atout, une égalité complète régnait entre les couleurs. Avec l'apparition de l'atout, une couleur est, pour certaines donnes, privilégiée. Nous verrons un peu plus loin comment cette couleur est choisie. Nous allons préciser le privilège qui lui est accordé.

## I - LE PRIVILEGE DE L'ATOUT

Jusqu'à présent, lorsqu'un joueur ne pouvait pas fournir dans la couleur demandée, il devait défausser et ne pouvait plus remporter la levée. Il ne va plus en être ainsi.

Supposons que l'atout choisi soit Pique, et que le joueur qui joue le premier pour une levée présente un Carreau. Si un des autres joueurs ne possède pas de Carreau, il peut défausser un Trèfle ou un Coeur, mais il peut aussi couper en jouant un atout, dans notre exemple un Pique. S'il est seul à agir ainsi au cours de la levée, il remporte cette levée. Et ceci quelle que soit la hauteur de la carte d'atout qu'il aura présentée ! Le 2 de Pique l'emporte sur l'As de Carreau : c'est le privilège de l'atout.

Répetons toutefois qu'un joueur n'a pas le droit de couper s'il possède une ou plusieurs cartes de la couleur demandée : l'obligation de fournir reste entière dans le jeu à l'atout. A l'inverse, un joueur n'est jamais obligé de couper.

Il est possible que deux joueurs, ou même trois, coupent au cours de la même levée. C'est bien sûr celui qui coupe avec l'atout le plus élevé qui l'emporte.

## II - LA DETERMINATION DE L'ATOUT

La donne se jouera à l'atout si le camp majoritaire possède un "fit" dans une couleur, c'est-à-dire si à eux deux, les joueurs du camp possèdent :

- huit cartes à Coeur ou à Pique, (8 cartes)
- ~~neuf~~ huit cartes à Carreau ou à Trèfle. (8 cartes)

La couleur d'atout sera alors celle du fit. La hauteur du contrat sera déterminée en ajoutant aux points d'honneurs des points de distribution. Ceux-ci sont attribués pour les couleurs courtes, selon le barème suivant :

- pour une chicane (aucune carte dans une couleur) : 3 points
- pour un singleton (une seule carte dans une couleur) : 2 points
- pour un doubleton (deux cartes dans une couleur) : 1 point

En effet, le fait d'être chicane dans une couleur permet de couper dès le premier tour et de remporter la levée, même si c'est le camp adverse qui détient l'As. D'où l'attribution de 3 points. Pour un singleton, la coupe n'est possible qu'au second tour, et pour un doubleton au troisième. L'avantage est donc moins important, et le nombre de points accordé plus faible.

Bien entendu, il ne faut pas compter de points dans une couleur courte si c'est l'atout, puisqu'il n'y a plus de coupe. Ce qui veut dire que le nombre de points de distribution d'une main dépend de l'atout retenu.

En outre, si le camp possède au moins neuf atouts, on ajoute 2 points de distribution pour le neuvième et 1 point à partir du dixième.

La correspondance entre nombre de points et hauteur du contrat est la même qu'à Sans-Atout.

### III - LE DEROULEMENT DES ENCHERES

Le premier joueur ayant au moins 19 points d'honneurs dit "J'ouvre".

a) Si son partenaire a au moins 8 points d'honneurs, il sait que son camp est majoritaire en points d'honneurs. Il transmet alors à son partenaire un papier indiquant le nombre de cartes qu'il détient dans chaque couleur, et son nombre de points d'honneurs.

L'ouvreur est alors en mesure de déterminer le contrat de son camp. Si le contrat est à l'atout, et qu'il détient moins d'atouts que son partenaire, c'est celui-ci qui sera déclarant. L'ouvreur annonce : "Tu joues ...". Dans tous les autres cas, l'ouvreur sera déclarant, et il annonce : "Je joue ...".

b) Si le partenaire de l'ouvreur a moins de 8 points d'honneurs, il annonce son nombre de points.

- Si le camp détient au moins 20 points d'honneurs, l'ouvreur le dit : "Nous sommes majoritaires". Le processus se poursuit alors, comme précédemment.

- Si le camp détient moins de 20 points d'honneurs, l'ouvreur dit : "Je passe". Le joueur situé à gauche de l'ouvreur reprend alors le rôle de celui-ci. C'est donc lui qui déterminera le contrat, après que son partenaire (le joueur situé à droite de l'ouvreur) lui aura donné les renseignements nécessaires sur un papier.

#### IV - LA MARQUE

Les principes de la marque à sans-atout sont conservés. Cependant, la valeur des levées est modifiée.

a) à Coeur et à Pique, chaque palier de contrat rapporte 30 points de manche ;

a) à Trèfle et à Carreau, chaque palier de contrat rapporte 20 points de manche.

Dans les deux cas, il n'y a pas, comme à Sans-Atout, de différence entre le premier palier et les suivants.

Les levées de mieux rapportent elles-aussi 30 points à Coeur et à Pique et 20 points à Trèfle et à Carreau.

Nous introduisons maintenant deux nouvelles notions, celles de vulnérabilité et de chelem.

Sur une donne, chaque camp peut-être vulnérable ou non vulnérable. L'alternance des situations est assurée ainsi :

- à la première donne, personne n'est vulnérable ;
- à la seconde et à la troisième donnes, le camp du donneur n'est pas vulnérable, et l'autre camp est vulnérable ;
- à la quatrième donne, les deux camps sont vulnérables.

Ensuite, le processus recommence par série de quatre donnes.

Quand un camp est vulnérable, la prime de manche passe de 300 à 500 points. Mais chaque levée de chute lui coûte 100 points au lieu de 50.

Les chelems sont les contrats au palier de 6 ou de 7. Ils bénéficient d'une prime spéciale (qui s'ajoute à la prime de manche) :

- pour les petits chelems (palier de 6), 500 points pour un camp non vulnérable, 750 points pour un camp vulnérable ;
- pour les grands chelems (palier de 7), le double.