

PREALABLE : Le BRIDGE est fondé sur 2 étapes liées : les ANNONCES et le JEU DE LA CARTE.
Pour suivre ce cours avec profit, il faut utiliser un système d'annonces cohérent, commun à tous.

RAPPELS sur le système utilisé : - Majeure 5^{ième}

- **Meilleure mineure** : Sans majeure 5^{ième}, on annonce la mineure la plus longue.

Avec 3T/3K, on ouvre 1T ; avec 4T/4K et avec 5T/5K, on ouvre 1K...

Le seul cas où l'on est amené à ouvrir 1K avec 3 cartes seulement à K est la répartition 4/4/3/2 qui se produit dans 10% des cas.

1K,-,1SA*,-, 3T**	*5-10H **18H, 5c.K et 4 ou 5 c.T	1T,-,1SA*	* 8-10H avec 5-6H, dire 1K	1T,-, ? avec 5Ket 4Maj.	<11H→priorité Majeure >11H→commencer 1K...
----------------------	--	-----------	----------------------------------	-------------------------------	---

- **ISA : 15-17H** Avec un mauvais 15H (sans As.....), il vaut mieux ouvrir 1T ou 1K.
 Avec un mauvais 18H, il vaut mieux ouvrir 1SA
 Avec un beau 14H (belle mineure et 2 autres couleurs tenues), on peut ouvrir 1SA.
 Avec 2 doubletons, dont un, au moins, est tenu, on ouvre 1SA.

En particulier, si le partenaire a déjà passé, il faut faire un effort pour annoncer ses points.
 (Attention : certains jouent le SA faible à 12H, surtout NV, très gênant ; défense à voir plus tard)

Réponses : - Se préparer à mettre 2T, dès que l'on a 8H. (Sauf si un TEXAS est possible)

Le partenaire doit alerter : « AVEC ou SANS MAJEURES ».

- **2T Stayman 5 paliers** → 2K sans Majeure par 4, 2C avec 4 cartes à C, 2P avec 4 cartes à P.
 → La réponse 2SA indique les 2 majeures par 4 et SA minimum.
 → La réponse 3T indique les 2 majeures par 4 et 17H (ou très beau 16).
 Dans les 2 cas, on répond sa majeure 4^{ième} en TEXAS : 3K pour les C et 3C pour les P.

- **Les TEXAS MAJEURS classiques** : 2K avec 5 cartes à C, 2C avec 5 cartes à P.
- **Les TEXAS MINEURS** s'utilisent dans 2 cas :
 - soit avec une main pourrie (sans espoir de manche), avec laquelle il vaut mieux jouer à la couleur.
 - soit avec un espoir de Chelem en mineure et il faut avoir des précisions sur le jeu de l'ouvreur.
 (Avec les points de manche et une mineure exploitable, il est généralement préférable de jouer 3SA).

Le TEXAS Trèfle : 2P avec 6 cartes à T.

1SA,-,2P 3T → Pas intéressé (je n'ai pas un gros honneur 3 ^{ième})	- 3T : arrêt. (main pourrie) - 3K : plutôt 5/5, manche en vue. - 3C : singleton P } après accord - 3P : singleton C } avec - 3SA : singleton K } le partenaire	Remarque : L'intérêt de l'inversion ets d'éviter un contre d'entame des adversaires.
Ou 2SA (enchère disponible) → j'ai un gros honneur 3 ^{ième} (A ou R ou D ⁺)		

Remarque : l'enchère 3SA ne peut être une conclusion, car on aurait pu dire 1SA,-,3SA.

Le TEXAS Carreau : avec 6 cartes à K. Pour retrouver 2 réponses, il faut adopter le Texas K à 2SA.

1SA,-,2SA 3K → Pas intéressé (je n'ai pas un gros honneur 3 ^{ième})	- 3K : arrêt. - 3C : singleton P } après accord - 3P : singleton C } avec - 3SA : singleton T } le partenaire
Ou 3T (enchère devenue disponible) j'ai un gros honneur 3 ^{ième} (A ou R ou D ⁺) →	

Retenir : l'enchère en dessous de la réponse attendue indique un gros honneur 3^{ième}.

Inférence : L'enchère 1SA,-,2SA ne signifie plus 8H, sans majeure, il faut donc trouver à la remplacer.

1SA,-,2T,-, avec ou sans Majeure 2K, 2C ou 2P,-, 2SA avec 8H sans fit Majeur. 2SA*,-, PASSE avec 8H sans Majeure. 3T**,-, 3SA avec 8H sans Majeure.
--

- * les 2 majeures et SA minimum.
- ** les 2 majeures et SA Maximum (17H).

(Avec une majeure, les réponses sont classiques)

EXEMPLES de développements après 1SA:

1SA,-, 2T,-, 3T ,-, ? avec 8H et une Majeure 4 ^{ième}	→ 3K pour les C et 3C pour les P Texas (Transfert)	1SA,-, 2K*,-, 2C**,-, 3T°,-, 3C°°,-, ?	* Texas C. ** fitté ou non fitté ? ° 5C et 4 ou 5 T. °° fitté par 3 cartes → 4C avec les points de manche ou contrôle si espoir de Chelem.
--	--	--	--

Annnonce des Bicolores Majeurs :

1SA,-, 2K,-, 2C ,-, 2P*	*Texas C, suivi de 2P→ 5/5 avec MAIN LIMITE MANCHE (7-8H)	1SA,-, 4K*,-,	* 5/5 Majeur avec MAIN DE MANCHE.
1SA,-, 2C,-, 2P ,-, 3C*	* Texas P, suivi de 3C→ 5/5 Majeur avec MAIN DE CHELEM	1SA,-, 2T,-, 2K ,-, 3C* ou 3P**	Chassé-croisé * 4C et 5P et points de manche. **4P et 5C et points de manche

Voir compléments dans le cours 2/3

REMARQUE FONDAMENTALE sur LE JEU DE LA CARTE :

**Lorsque la carte d'entame est posée, le mort s'étale et tout le monde voit 2 Jeux.
Il faut prendre son temps : COMPTER LES POINTS que peuvent avoir les mains cachées,
ENVISAGER LES PLANS DE JEU.....**