

COURS 1

PLANTER LE DECOR

52 cartes

4 joueurs en 2 paires : N/S et E/O

1 seule règle : obéir à la couleur demandée

1 seule façon de compter : le nombre de levées réalisées.

Soit un atout T ;K ;C ou P soit sans atout

TRES SIMPLE mais avec une part de hasard réduite au minimum

COMMENT ?

LES ENCHERES : langage codé qui permet de décrire son jeu, on parle de CONVENTIONS. Langage qui doit être compris des autres joueurs. Ceci permet de choisir....

LE CONTRAT : ce qui va être joué. Ex 9 levées à l'atout P ou 7 levées à Sans Atout.

Le cours basé sur le SEF, Système d'Enseignement Français de la FFB comprend 30 leçons dont environ 24 sur les enchères et environ 6 sur la façon de jouer le contrat (LE JEU DE LA CARTE).

LE CONTRAT

Il consiste à revendiquer au moyen des enchères par une paire un nombre de levées avec soit un atout identifié soit à sans atout.

La paire qui demande le contrat s'appelle **L'ATTaque**, l'autre paire s'appelle la **DEFENSE**, cette paire essaie de faire échouer le contrat demandé par l'attaque.

Pour le contrat on compte les levées après la 6^{ème}, à noter que la 6^{ème} représente la moitié des levées du jeu. Demander un contrat revient donc à revendiquer des levées au-delà de la 6^{ème}. On peut donc demander un contrat au niveau de 1 (7 levées en tout), 2, 3, 4, 5, 6 (12 levées, le petit chelem) ou 7 (toutes les levées du jeu, le grand chelem).

L'ORDRE DES COULEURS

Elles sont classées du plus faible au plus fort **T, K, C, P et SA (sans atout)**.

LES ENCHERES

2 Possibilités :

- « **passe** » = accepte l'enchère précédente ou si aucune enchère n'a été formulée signifie « je ne revendique pas de contrat ».

- « **enchère positive** » = je revendique « tel contrat ». Les enchères couvrent toutes les possibilités du jeu, elles s'échelonnent donc de 1T à 7SA. (1T, 1K, 1C, 1P, 1SA, 2T, 7C, 7P, 7SA).

Les enchères se déroulent en ordre croissant : lorsqu'une enchère a été annoncée toute enchère suivante ne peut être que supérieure ou passe.

Ex passe/ passe / 1C / 1SA / 2C / 3T / passe /passe / passe.

L'équipe qui remporte le contrat est celle qui a formulé l'enchère la plus élevée suivie de 3 « passe ».

Ex Les joueurs sont repérés N ; E ; S ; O. L'indice 1 ou 2 ou 3 précise s'il s'agit de la 1^{ère}, de la 2^{ème} ou de la 3^{ème} enchère du joueur, la séquence peut être plus longue.

- Séquence 1 : S1=passe ; O1=1C ; N1=passe ; E1=2C ; S2= passe ; O2= passe ; N2= passe.
Le contrat est 2C (atout C, l'équipe E/O s'engage à réaliser 8 levées).
- Séquence 2 : S1= 1T ; O1= 1C ; N1= 1SA ; E1= passe ; S2= 3SA ; O2= passe ; N2= passe ; E2= passe. Le contrat est 3SA (il n'y a pas d'atout, l'équipe N/S s'engage à faire 9 levées).

Qui joue le contrat : le joueur qui a le premier nommé la couleur dans laquelle le contrat a lieu (ou a nommé SA si le contrat est SA). Dans la séquence 1 c'est Ouest, dans la séquence 2 c'est N. Ce joueur s'appelle « **le déclarant** ».

LE JEU DE LA CARTE

Le joueur placé à gauche du déclarant pose la première carte sur la table, c'est **l'ENTAME**.

Le joueur suivant qui est le partenaire de celui qui joue le contrat étale son jeu sur la table, c'est **le MORT**. Ce joueur ne doit jouer que les cartes que lui indique son partenaire. Ainsi chaque joueur voit 26 cartes : les 13 qu'il a en main et les 13 cartes du mort.

LA MARQUE

Une levée vaut 20 points en T et K (les mineures), 30 points en C et P (les Majeures), à SA la première levée vaut 40 points, les suivantes valent 30 points. A nombre égal de levées mieux vaut jouer à SA, à défaut en Maj. plutôt qu'en min.

Si l'équipe « attaque » gagne son contrat, juste ou avec du supplément, elle marque les points correspondant aux levées réalisées plus 50 points de bien joué.

Ex contrat 3C, 9 levées réalisées, score = $30 \times 3 + 50 = 140$. Même contrat, 11 levées réalisées, score = $30 \times 5 + 50 = 200$.

Si l'équipe « attaque » perd son contrat l'équipe « défense » marque 50 points par levée manquante.

Ex contrat 3C, 8 levées réalisées, il en manque 1, score pour la défense = 50 points. Contrat 6T, 8 levées réalisées, manque 4 levées, score pour la défense = $50 \times 4 = 200$.

REMARQUE IMPORTANTE : grâce à ce système de marque une équipe qui a peu de jeu peut gagner.

PS : nous ne considérons pas pour l'instant les notions de manche ni celle de vulnérabilité.

LA MAIN

On appelle ainsi les 13 cartes que possède chaque joueur.

VALEUR DE LA MAIN.

- **Les HONNEURS** : on compte 4 points pour l'as, 3 pour le roi, 2 pour la dame et 1 pour le valet. Il y a donc 40 points d'honneur, H, dans le jeu. Une main moyenne comporte 10 H.
- **Les longueurs** : 13 cartes par couleur, en moyenne 3 dans chaque main. Avec l'idée d'en faire l'atout on compte 1 point de longueur, L, à partir de la 5^{ème} carte dans une couleur.

La somme des points HL peut être nettement supérieure à 40. La valeur d'une main s'exprime en points HL. Voir les exemples.

CARACTERISTIQUES DE LA MAIN :

- **REGULIERE** : au maximum une seule couleur n'ayant que 2 cartes, aucune couleur avec zéro ou 1 seule carte. Il s'agit donc de mains ayant par couleur (dans n'importe quel ordre) : 4333 ; 4432 ; 5332
- **IRREGULIERE** : toutes les autres distributions.