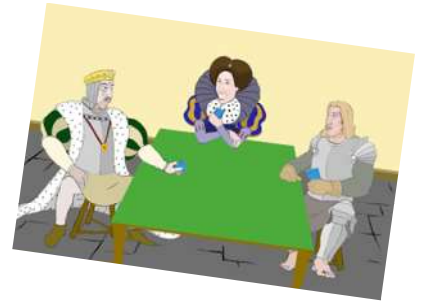


**LA FEUILLE  
DE CHOU  
DU BRIDGEUR  
CONFINÉ**



**César**  
Jules César  
triompha de Vercingétorix à Alesia et  
conquit la Gaule au 1er siècle av. JC.  
seul roi de profil



**Alexandre**  
Alexandre le Grand  
le Roi de Macédoine  
qui étendit son royaume  
jusqu'en Inde au 4ème  
siècle avant JC.

**Rachel**  
Personnage de la bible  
elle est la seconde femme  
de Jacob



**Argine**  
Anagramme de Régina  
Concubine de Charlema-



**Hector**  
Hector de Galard  
seul valet de profil



**Lancelot**  
celui du Lac  
et de la reine  
Guenièvre

Les plus anciens jeux connus sont chinois et datent de la fin de la période Tang (618-907). Les cartes arrivent en Italie via des marchands turcs au XIIIe siècle et en France à la fin du XIVe siècle. Il y avait déjà quatre couleurs, mais avec des figures inspirées de graphismes italiens, espagnols ou allemands. Les symboles étaient des feuilles, des cloches, des épées, des bâtons, des glands, etc.

Au XVe siècle, le type français se précise et adopte le trèfle, le carreau, le cœur et le pique comme symboles. Les personnages représentent alors des rois, des dames et des valets, différents d'une région à l'autre.

Puis Napoléon Ier impose un seul modèle : celui dit de Paris, qui a la caractéristique de montrer les figures de César, Alexandre, Charlemagne et David.

Redessinées avec des doubles têtes en 1830, on les utilise encore aujourd'hui.

	<u>Cœur</u>	<u>Carreau</u>	<u>Trèfle</u>	<u>Pique</u>
<u>Jeu de cartes français</u>				
<u>Jeu de cartes allemand</u>				
<u>Jeu de cartes suisse</u>				
<u>Jeu de cartes espagnol</u>				
<u>Jeu de cartes italien</u>				

Le Cercle de Bridge de Caluire remercie  
Emmanuel Jeannin Naltet et  
Bridge International  
pour les exercices suivants



<b>1</b> O donneur	♠	9 4 3	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥	D 5		1 ♠	X	P
	♦	A R 10 6 5	?			
	♣	R 9 2				

<b>2</b> N donneur	♠	V 8 7 6 5	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥	A R V 10 4			1 SA	P
	♦	8	?			
	♣	9 2				

<b>3</b> N donneur	♠	A 7 6	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥	9 6 5 3			P	3 ♥
	♦	4	P	P	3 SA	P
	♣	A V 9 6 4	?			

<b>4</b> N donneur	♠	A D V 8 2	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥	7			1 SA	P
	♦	9 4	2 ♥	P	2 ♠	P
	♣	A R V 9 5	?			

<b>5</b> S donneur	♠ D 8 5 3 2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A V 4	1♠	P	2♠	3♦
	♦ 7	?			
	♣ A R V 6				

<b>6</b> S donneur	♠ 7 5	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ R 10 9 6	1 SA	P	2♦	P
	♦ A R 10 9	?			
	♣ A D 4				

<b>7</b> E donneur	♠ A D 9 7 2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ A D 10 6 5				1♦
	♦ 4	2♦	3♦	P	P
	♣ A 10	?			

<b>8</b> O donneur	♠ V 10 8 4 3	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ 9 2		1♦	X	XX
	♦ 6 5	?			
	♣ V 8 7 6				

1	2♠	<p>Un saut à 3♦ serait encourageant mais non forcing.          Comme vous souhaitez jouer la manche, commencez par un cue-bid.          Si Nord dit 3♣ ou 3♥, vous ferez un nouveau cue-bid, demandant cette fois l'arrêt Pique pour jouer 3SA.</p>
2	4♣	<p>De nombreuses séquences permettent de décrire un bicolore majeur en réponse à l'ouverture de 1SA. 4♣ indique un bicolore majeur au moins 5-5 avec des Cœurs plus longs ou une préférence pour les Cœurs, ou sans préférence.          4♦ indiquerait un bicolore majeur 5-5 avec une préférence pour les Piques</p>
3	5♣	<p>Nord n'a évidemment aucunement l'intention de jouer 3SA après avoir passé d'entrée. Son enchère décrit un bicolore mineur.          Avec un fit monstrueux et deux as, ne vous contentez pas d'une simple rectification à 4♣ et imposez la manche.</p>
4	4♣	<p>Vous avez des velléités de chelem. En faisant un saut à 4♣ vous indiquez un bicolore 5-5 fort, avec deux couleurs solides. Si vous annoncez 3♣ puis 4♣ au tour suivant, vous décririez de moins belles couleurs.          Attention ! Si vous jouez la convention 2SA forcing après avoir fait un Texas majeur, 4♣ serait alors un Splinter. C'est le grand danger de l'oubli d'une convention, 4♣ indique une belle couleur cinquième pour l'un et un singleton pour l'autre !</p>
5	3♥	<p>Vous avez envie de faire une tentative de manche, mais 3♠ ne serait qu'une contestation de la partielle adverse et interdirait à Nord de mettre le quatrième. 3♥ joue alors le rôle d'enchère d'essai généralisé.          Nord décidera la hauteur du contrat final. Attention ! Le Contre dans cette situation serait punitif (puisque vous avez l'espace pour faire une enchère d'essai à 3♥).</p>
6	3♥	<p>En une seule enchère, vous dites tout à votre partenaire : un beau fit quatrième et des levées de défense. En vous contentant d'une rectification simple à 2♥ Nord pourrait passer avec 7 points et vous auriez empaillé la manche.</p>
7	X	<p>Vous indiquez ainsi que votre bicolore est puissant avec de bonnes valeurs défensives.          Nord choisira 3♥ ou 3♠ ou éventuellement passera avec des levées naturelles à Carreau.</p>
8	2♠	<p>Après le Surcontre d'Est, tout le monde sait que vous n'avez pas de jeu. L'annonce d'une couleur à saut est alors un barrage. Est va ainsi se retrouver obligé d'annoncer sa couleur au palier de 3, un peu dans le brouillard.</p>