

Préface de la Fédération Française de Bridge

MINI-BRIDGE
VINCENT BREVART



BELIN

LE MINI BRIDGE

Qu'est-ce que le **MINI BRIDGE** ? Une méthode d'enseignement originale, mise au point voici dix ans par la Commission pédagogique de la **F.F.B.**, qui permet d'apprendre le bridge en s'amusant, c'est-à-dire en jouant !

Le principe en est très simple : la partie « enchères » est simplifiée à l'extrême, de façon à permettre d'aborder immédiatement les problèmes relatifs au jeu de la carte. Plus de fastidieux tableaux d'enchères à apprendre, les progrès sont basés sur l'intérêt et le raisonnement.

Pratiquement, les choses se déroulent de la façon suivante : chaque joueur compte ses points d'honneur (P.H.) selon le barème suivant :

AS = 4 ROI = 3 DAME = 2 VALET = 1

Le premier joueur qui a au moins 13 P.H. dit : « J'ouvre. » Son partenaire lui annonce alors explicitement son nombre de points, et sa distribution.

Le joueur qui a ouvert n'a plus alors qu'à se référer au tableau de correspondance points-levées (voir ci-dessous) pour déterminer la nature et la hauteur du contrat.

FORCES COMBINÉES DES 2 JEUX A SA EN POINTS H. A L'ATOUT EN POINTS DH.	PALIER DU CONTRAT	NOMBRE DE LEVÉES A RÉALISER
21-22	1	7
23-24	2	8
25-26	3	9
27-28-29	4	10
30-31-32	5	11
33-34-35	6	12 Petit Chelem
36 et +	7	13 Grand Chelem

Si, entre les deux mains, il connaît au moins 8 cartes à Cœur ou à Pique ou au moins 9 cartes à Carreau ou à Trèfle, il choisit cette couleur comme **ATOUT**, sinon il joue **SANS ATOUT**.

EXEMPLE 1 :	SUD	NORD
PIQUE	A V 4 3	R 7 5
CŒUR	R 8	A D 6 3
CARREAU	A 9 6 5 4	V 10 2
TRÈFLE	D 4	R 10 5

SUD a 14 P.H., il dit : « J'ouvre. »

NORD, son partenaire, répond : « J'ai 13 P.H., 4 Cœurs, 3 Piques, 3 Carreaux et 3 Trèfles. »

SUD fait alors le total des P.H. de son camp :
 $14 + 13 = 27$.

Son camp ne possède que 7 Piques et 6 Cœurs ; il n'y a pas non plus neuf cartes à Carreau ou à Trèfle : le contrat sera joué à **SANS ATOUT**.

D'après le tableau, 27 P.H. commandent de tenter de réaliser les levées.

Il faut donc jouer **4 SANS ATOUT**.

EXEMPLE 2 :	SUD	NORD
PIQUE	8 4	A 10 6 3
CŒUR	R D 7 4 2	A V 6 5
CARREAU	A 4 3	R 5
TRÈFLE	A 7 2	9 6 4

SUD a 13 P.H., il dit : « J'ouvre. »

NORD répond : « J'ai 12 P.H., 4 Piques, 4 Cœurs, 2 Carreaux et 3 Trèfles ».

SUD connaît maintenant 25 P.H. et 9 cartes à Cœur.

On va donc jouer à l'**atout CŒUR** : le choix d'un atout permet de compter des points de distribution :

chicane : 3 POINTS (zéro carte dans une couleur)

singleton : 2 POINTS (une seule carte dans une couleur)

doubleton : 1 POINT (deux cartes dans une couleur)

et 1 POINT par atout à partir du neuvième.

Dans notre exemple, **SUD** rajoutera 3 POINTS :

- 1 pour son **doubleton** à Pique
- 1 pour le **doubleton** à Carreau de **NORD**
- 1 pour le neuvième atout.

Ceci porte le TOTAL des points du camp à **28**.

Le même tableau de correspondance points-levées s'appliquant, le contrat sera donc de 4 Cœurs.

La présentation du MINI BRIDGE sur micro-ordinateur est un progrès considérable, puisque chacun va pouvoir bénéficier chez soi de l'agrément de cette forme d'enseignement.

L'Université du BRIDGE ne peut que se féliciter de telles initiatives, et sera toujours prête à y apporter son concours.

Nous sommes sûrs que beaucoup d'entre nous seront séduits par ce jeu, et nous nous donnons rendez-vous très bientôt dans les compétitions de BRIDGE organisées par la **FÉDÉRATION !**

UNIVERSITÉ DU BRIDGE.

PRÉSENTATION DES FICHES (voir documentation détaillée du jeu sur micro-ordinateur).

L'IMPASSE

On décrit ici la possibilité de réaliser des levées d'Honneur en fonction de la position de grosses cartes adverses. Il faut remarquer que la façon

Pour les évaluer efficacement, le choix de la main de base est important. On choisira en général la main **LONGUE à l'ATOUT** comme main de base.

EXEMPLE	SUD	NORD
PIQUE	A 8 2	7 5
CŒUR	A R D 9 6 3	V 5 4
CARREAU	A	8 7 5 4 2
TRÈFLE	9 6 3	A 10 3

SUD joue 4 Cœurs.

Choisissons la main de **SUD** (la plus longue à l'**Atout**) comme main de base. Celle-ci comporte 2 perdantes à PIQUE (rien en **NORD**), et 3 perdantes à TRÈFLE, mais **NORD** a l'AS, ce qui réduit le nombre de perdantes à 4. **SUD** a droit à 3 perdantes, il lui faut donc éliminer une perdante : il peut couper l'un de ses PIQUES perdants avec un **Atout** de **NORD**.

SUITE : DOCUMENTATION DÉTAILLÉE DU JEU
SUR MICRO-ORDINATEUR.

MANIPULATIONS

- Charger le DOS
- Introduire la disquette MINI-BRIDGE QDD
- Taper RUN "CLE 7"
- Lors du déroulement du programme, vous pouvez à tout moment revenir au MENU PRINCIPAL en appuyant sur la touche ACC.

CONFIGURATION NÉCESSAIRE

UNITÉ CENTRALE : TO7/70

PÉRIPHÉRIQUE : QDD

IMPRIMANTE : Non.

THÈME

MINI BRIDGE est une méthode (développée par la **Fédération Française de BRIDGE**) qui permet de pratiquer tout de suite le jeu de la carte au **BRIDGE**. Elle élimine pour ainsi dire la partie « **ANNONCES** » du **BRIDGE**, et place l'utilisateur comme **meneur** de l'équipe attaquante (ordinateur).

PUBLIC VISÉ

- **Les débutants** atteindront très vite un bon niveau au jeu de la carte, et auront très certainement envie de pousser plus à fond leurs connaissances dans ce domaine.
- **Les initiés** pourront s'entraîner seul ou à plusieurs, créer leurs propres parties, grâce aux nombreuses possibilités qu'offre ce logiciel.

LISTE DES MODULES

CLE 7	Présentation Face A
MN BRIDGE	JOUER DES PARTIES AU HASARD
PRÉPARER	PRÉPARER SES PROPRES PARTIES
JOUER	JOUER SES PARTIES PRÉPARÉES

STRUCTURE :

3 choix figurent donc au **MENU PRINCIPAL :**

I. JOUER DES PARTIES AU HASARD

II. PRÉPARER SES PROPRES PARTIES

III. JOUER SES PARTIES PRÉPARÉES

Appuyer sur le numéro désiré.

I. JOUER DES PARTIES AU HASARD

L'ordinateur vous propose :

— *Voulez-vous voir la Règle du jeu ?*

O (oui) ou N (non)

A) SI O (oui) : la règle du jeu défile, à votre rythme, en appuyant sur **ENTRÉE** à chaque « page écran ».

B) SI N (non) : vous passez au jeu de la carte.

— L'ordinateur distribue les cartes au hasard et vous demande de patienter une quinzaine de secondes.

— Une fois la distribution faite, le jeu apparaît, en **NORD** (mort) et **SUD**. Vous allez jouer contre l'ordinateur, soit **OUEST** et **EST**.

VOIR ÉCRAN RECONSTITUÉ P. 5

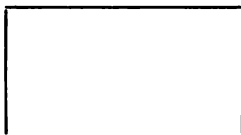
ATOUT
CONTRAT
LEVÉES

NORD
(mort)

NS :

♠ A R V 9
♥ 5
♦ D 10 7 3
♣ R D 8 4

O
U
E
S
T



E
S
T

♠ 8
♥ A V 10 8 7
♦ R 9
♣ 10 9 7 5 2

EO :

SUD

CONTRAT O ou N ?

— Ensuite, l'ordinateur vous demande s'il peut choisir le contrat que vous devrez assurer :

O (oui) ou N (non)

- 1) **Si O** : il affiche directement le contrat et vous indique le nombre de plis ou levées à accomplir (exemple : 3 Cœurs = 9 levées).

Pour marquer votre accord définitif, vous devez à nouveau taper sur O (oui).

2) **Si N** : l'ordinateur vous offre la possibilité de choisir vous-même **VOTRE CONTRAT** (ce choix s'adresse à des joueurs déjà plus avertis).

Pour cela, il fait défiler les couleurs dans l'ordre suivant :

- ♣ TRÈFLE
- ♦ CARREAU
- ♥ CŒUR
- ♠ PIQUE
- SA SANS ATOUT**

Il vous suffit de frapper sur un chiffre de 1 à 7 (7 étant le plus gros contrat que l'on puisse obtenir) **AU MOMENT OU LA COULEUR DÉSIRÉE APPARAÎT.**

Puis vous confirmez par **O** (oui).

C) Lorsque le choix du contrat est **DÉFINITIF** :

— La partie s'engage, et c'est **OUEST** (l'ordinateur) qui entame.

— A vous de jouer en **NORD** ; en vous **positionnant** sur la carte choisie à l'aide des **flèches** :



— Puis valider par **ENTRÉE**.

(**Remarque** : si vous ne parvenez pas à passer le curseur sur une autre couleur, c'est que l'ordinateur vous indique que vous devez obligatoirement jouer une carte de la couleur soulignée.)

- **EST** (l'ordinateur) joue.
- A vous de jouer en **SUD** de la même façon qu'en **NORD**.
- Lorsque les 4 cartes seront sur le tapis, validez par **ENTRÉE**.
- A ce moment-là, **l'ordinateur affiche la levée** à celui qui l'a emportée :

Ex. : **NS : 1**
 EO : 0

- et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.

Vous pouvez interrompre la partie en appuyant sur **ACC**.

- A la fin, l'ordinateur vous annonce le résultat : contrat chuté ou non, et vous propose un « sous-menu » :

- 1) *AUTRE JEU*
- 2) *MÊME JEU*
- 3) *VOIR JEUX*
- 4) *FICHES*

(appuyer sur le chiffre désiré).

- 1) *AUTRE JEU* : L'ordinateur distribue une autre partie.
- 2) *MÊME JEU* : **MINI-BRIDGE** conserve en mémoire la partie que vous venez d'accomplir. Il vous offre la possibilité de la recommencer :
 - soit en mode « manuel »
 - soit en mode « automatique ».

Pour cela apparaît un **MENU INTERMÉDIAIRE** :

- 1° *NORMAL*
- 2° *SUR TABLE*
- 3° *AUTO non*
- 4° *EN MANUEL*

Si vous choisissez :

- 1° **NORMAL** : les cartes n'apparaissent qu'en **NORD et SUD**, et c'est toujours **OUEST** qui entame.
soit
- 2° **SUR TABLE** : toutes les cartes **sont étalées**, l'ordinateur joue en **OUEST et EST**.
- 4° **EN MANUEL** : toutes les cartes **sont étalées et vous les jouez toutes**.

Si vous choisissez 3°, c'est-à-dire la position automatique : **AUTO oui**,

— vous devez à nouveau sélectionner :

1° NORMAL

2° SUR TABLE

et selon votre choix, vous verrez réapparaître tous les plis déjà joués. De plus, en mode automatique, vous pourrez augmenter la vitesse de déroulement de la partie en appuyant sur +, ou la diminuer en appuyant sur —.

A tout moment vous pouvez interrompre le déroulement de cette partie en appuyant sur **ACC**, à ce moment-là, vous repasserez en mode manuel.

Si vous tapez sur **ACC** une seconde fois, vous retournez au « sous-menu ».

3) *VOIR JEUX* : lorsque vous interrompez une partie, pour voir le jeu étalé, tapez sur ce numéro.

4) *FICHES* : une consultation de celles-ci permet de mieux comprendre « les coups délicats » du **BRIDGE**.

1° *L'IMPASSE*

2° *LA CRÉATION DE LEVÉES*

3° *LEVÉES DE COUPE*

4° *LE PLAN DE JEU A SANS ATOUT*

5° *LE PLAN DE JEU A LA COULEUR.*

6° *RÈGLE DU JEU*

7° *RETOUR AUX PARTIES*

(tapez sur le chiffre choisi).

II. PRÉPARER SES PROPRES PARTIES

Déjà plus averti au **BRIDGE**, ou pédagogue, vous voulez préparer des parties de **BRIDGE** intéressantes, pour les jouer ou les faire jouer ; la démarche consiste à entrer ces parties dans l'ordinateur, puis à lui demander de les « écrire » sur une disquette vierge.

1) *CRÉATION D'UN NOUVEAU FICHER*

2) *MODIFICATIONS D'UN FICHER DE PARTIES EXISTANT.*

A) SI VOUS CHOISISSEZ LE N° 1

1) L'ordinateur vous demande le **NOM** de votre fichier (notez-le avec soin). Ce nom ne doit pas dépasser 8 lettres.

2) Apparaissent alors sur l'écran les cartes à distribuer.

(Voir page suivante reconstitution écran.)

♠ A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2
 ♥ A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2
 ♦ A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2
 ♣ A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2

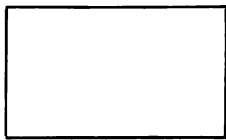
1

NORD O

♠
♥
♦
♣

O
U
E
S
T

♠
♥
♦
♣



♠
♥
♦
♣

E
S
T
O

O

♠
♥
♦
♣

SUD O

NOM du FICHER

— ainsi que le nom de votre fichier (en bas à droite), à l'intérieur d'un fichier, vous avez droit à 50 fiches.

(1 fiche = 1 partie, 2 fiches = 2 parties)

Le nombre de fiches se situe en haut à droite de l'écran.

- 3) Pour passer à la distribution des cartes : **positionner votre curseur** sur la carte de votre choix grâce aux flèches :



puis déterminer le « camp » où celle-ci passera en appuyant sur :

- **N(ord)** ou
- **S(ud)** ou
- **E(st)** ou
- **O(uest)**

Il faut savoir que :

- si le curseur est sur une carte, N, S, E, O distribuent et EFF ramasse la carte,
 - si le curseur est sur le signe d'une couleur, N, S, E, O distribuent au joueur correspondant toutes les cartes de la couleur non encore distribuée,
 - EFF ramasse toutes les cartes de la couleur,
 - ACC retourne au menu principal.
- 4) La carte ainsi distribuée s'affichera en noir dans le tableau, puis elle s'inscrira dans le « camp » désiré. Chaque « joueur » a droit à **13 cartes**, l'ordinateur signale à chaque fois le nombre de cartes par « joueur ».

A tout moment vous pouvez changer la « donne » grâce à la touche **EFF** en cas d'erreur de distribution.

Lorsque toutes les cartes sont distribuées, valider par **ENTRÉE**.

- 5) Si vous voulez consulter les fiches déjà validées, utiliser les flèches ← → lorsque l'ordinateur vous l'indique.
- 6) **ACC** enregistre, mais auparavant, répondez par **O** ou **N** pour que l'ordinateur sache si vous avez bien terminé vos distributions.
- 7) Introduire votre disquette personnelle.
- 8) Appuyer sur **ENTRÉE**, l'enregistrement s'effectue, **ACC** abandonne l'enregistrement.

2) *MODIFICATIONS D'UN FICHER DE PARTIES EXISTANT :*

Même utilisation que pour « Création d'un nouveau fichier ».

III. JOUER SES PARTIES PRÉPARÉES

- Indiquer le **NOM DE VOTRE FICHER**.
- Introduire votre disquette.
- Tapez sur **ENTRÉE**, le jeu apparaît.
- Pour jouer, appuyer sur **ENTRÉE**.
- **ACC** retourne au menu.

Editions EDIL

18 bis, rue Violet 75015 Paris