Le Bridge universel

Whiz-Bridge©

Comment évaluer la force de son jeu ?

Comment savoir si on peut faire une enchère ?

A-t-on un jeu suffisamment fort ?

. Si on fait par exemple l'enchère « 10 à SA » et si personne ne surenchérit, cela devient le **contrat** et on s'engage à faire au moins 10 plis à Sans-Atout.

. Si on réussit, on gagnera des points et plus le contrat demandé sera élevé (ici 10), plus on marquera de points.

. Mais si on ne réussit pas, ce sont nos 2 adversaires qui marqueront des points.

. Il faut donc savoir bien évaluer la force de son jeu pour faire « **un bon pari** », c'est-à-dire demander **le contrat le plus élevé possible** pour marquer le plus de points possibles.

Il y a pour cela une recette :

On se compte mentalement …

- 4 points pour chaque As de son jeu,
- 3 points pour chaque Roi,
- 2 points pour chaque Dame,
- 1 point pour chaque Valet.

. On appelle ces points des « points d'Honneur », ou « **Points H** ».

. La somme de ces « Pts H » donne une assez bonne idée de la force de son jeu lorsqu'on a affaire à des **jeux réguliers** (4333-4432-5332).

Ainsi :
. Chacune des 4 couleurs représente donc **10 pts H**.

. La somme des pts H des 52 cartes est **40 pts H**.

. Pour faire une enchère il faut avoir avec son partenaire (le mort) plus de la moitié, donc plus de **20 H**.

. En additionnant les points H de son jeu avec ceux du mort (étalé sur la table), on peut statistiquement faire à SA :

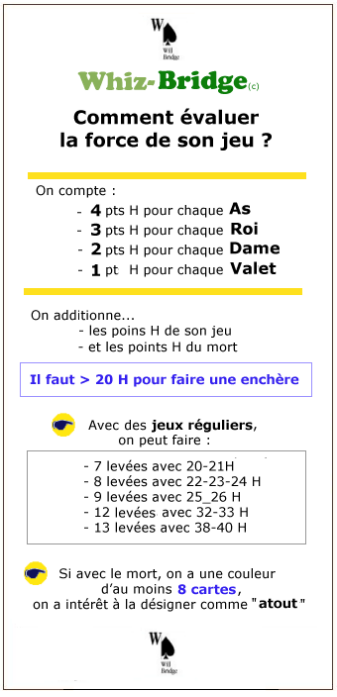
- 9 plis avec 25-26 pts H
- 12 plis avec 32-33 pts H

Atout ou Sans-Atout ?

. Si entre ses cartes et celles du mort, on possède **8 cartes** ou plus dans une couleur, à Pique par exemple, on dit qu'on a un « **fit** Pique » et on a intérêt à ce que Pique soit désigné comme atout.

. L'indication de la force des jeux par les pts H est alors moins pertinente avec des jeux irréguliers et pour faire son enchère il faut alors imaginer un **plan de jeu** avec le mort en tirant partie du privilège de l'atout…

. Sinon, avec des jeux réguliers donc, on a intérêt à jouer à « Sans-Atout ».



*