LE MINI-BRIDGE À SANS-ATOUT

Les joueurs évaluent leurs main en comptant les **points d'Honneurs** (points H) :

As = 4 H Roi = 3 H Dame = 2 H Valet = 1 H

Le donneur est le premier à parler. S'il a au moins 12 H, il dit : ***« j'ouvre ».*** Son partenaire lui annonce alors son nombre de points. S'il a moins de 12 H, il passe, et la parole échoit à son adversaire de gauche qui effectue le même calcul.

Un joueur a ouvert, son partenaire lui a annoncé son nombre de points. Si ce nombre est au moins égal à 20, le camp jouera le contrat. S'il est inférieur, il passe, et son adversaire de droite annonce son nombre de points. C'est le partenaire de ce dernier qui jouera le contrat.

Barême :	1 SA	=	20 – 21 – 22 H
	2 SA	=	23 – 24 H
	3 SA	=	25 – 26 H
	4 SA	=	27 – 28 – 29 H
	5 SA	=	30 – 31 – 32 H
	6 SA	=	33 – 34 – 35 – 36 H
	7 SA	=	37 – 38 – 39 – 40 H

1 – Faire son plan de jeu

L'adversaire de gauche du déclarant entame, et le mort s'étale. Avant d'appeler la première carte du mort, le déclarant fait son plan de jeu :

- Il compte ses levées maîtresses entre sa main et le mort : As, As-Roi, As-Roi-Dame, etc...
- Il détermine combien il lui en manque pour réaliser son contrat.
- Il cherche comment réaliser les levées manquantes.

2 – Le Jeu de la Défense

Le flanc doit essayer de faire chuter le déclarant : à Sans-Atout, il entame dans une couleur longue.

Après l'entame, chaque joueur de la défense, s'il prend la main, doit revenir dans la couleur de l'entame.

L'entame idéale : une **tête de séquence** : 3 grosses cartes qui se suivent, couleur de 4 ou 5 cartes.

ARD53 **R**DV3 **D**V1043 etc...

A défaut : la **quatrième meilleure** : 4ème carte en descendant dans une couleur d'au moins 4 cartes :

AV8**6**2 R107**4** A96**4**3 etc...

3 – Plan de Jeu : commencer par les Honneurs du côté court

Vous êtes déclarant et possédez : Mort ----------> ♥ R2

Votre main -----> ♥ ADV7

Vous avez 4 levées dans la couleur. Mais attention : si vous tirez l'As en premier, vous jouerez ensuite le 7 pour le Roi et serez au mort, où vous n'avez plus de ♥ et devrez rentrer en main par une autre couleur pour réaliser Dame et Valet. Commencez par tirer le Roi, puis le 2 pour l'un des Honneurs de votre main, enfin le reste des Honneurs.

Problème similaire : Mort ----------> ♥ 32
♦ RV

Votre main ------> ♥ A7
♦ AD32

Les ♦ vont vous apporter 4 levées, les ♥ 1. Il faut jouer le Roi et le Valet de ♦ en premier, puis ♥ pour l'As et As-Dame de ♦ pour réaliser les 5 levées.

4 – Plan de Jeu : l'Affranchissement d'Honneurs

Vous êtes déclarant et possédez : Mort --------> ♦ R102

Votre main ---> ♦ DV98

Il n'y a au départ aucune carte maîtresse. Mais, si vous jouez une de ces cartes, l'adversaire prendra avec l'As et les autres seront dites **affranchies** : elles seront devenues maîtresses.

De même : Mort ----------> ♣ D632

Votre main ------> ♣ V1095

L'adversaire possède l'As et le Roi. Mais, si vous jouez par exemple la Dame, l'adversaire prend avec l'As ; quand vous reprenez la main, vous jouez le Valet, l'adversaire prend avec le Roi. Le 10 et le 9 sont alors affranchis.

5 – Plan de Jeu : les Impasses

Vous possédez : Mort --------> ♦ ADV

Votre main ---> ♦ 752

Combien de levées pouvez-vous espérer ? L'adversaire a le Roi. Mais est-il à droite ou à gauche ?
Supposons que vous commenciez pas jouer l'As : le Roi de l'adversaire se fera, quelle que soit sa place. Mais, si vous commencez par jouer petit de votre main, et passez la Dame ou le Valet, cette carte fera une levée si le Roi est à gauche. Si le Roi est à droite, il prendra, vous n'y pouvez rien.
Supposons que vous ayez passé le Valet, et qu'il tienne : ne tirez pas l'As ! Rentrez dans votre main et jouez encore petit, passant cette fois la Dame, qui tiendra puisque le Roi est à gauche. Et enfin l'As, vous aurez réalisé trois levées. Cette manœuvre s'appelle une **impasse.**
Une chance sur deux ? Mais il faut la prendre, c'est mieux que rien !