

## Lexique du Bridge - Termes Français et anglais

Terme Français	Terme Anglais	Définition
Affranchir un Honneur	Make an honour	Rendre maître (= gagnant) un Honneur qui ne l'était pas à l'origine. <i>Ex.: On a Roi-Dame, on donne le Roi à l'adversaire qui le prend avec l'As. La Dame est alors affranchie.</i>
Affranchir une Longueur	To cash tricks in a long suit	Rendre maîtresses des petites cartes qui ne l'étaient pas à l'origine, dans une couleur longue. <i>Ex.: On a dans une couleur ARD876 dans sa main, et au mort 432. L'adversaire a donc VI095. S'ils sont partagés 3-1, il suffit de tirer ARD pour que l'adversaire n'en ait plus, les 3 cartes restantes (876) seront affranchies.</i>
Atout	Trump	Couleur choisie par le déclarant, qui a priorité sur les autres. Elle permet de couper quand on n'a plus de cartes d'une autre couleur. <i>Ex.: L'atout choisi est ♠, l'adversaire joue l'As de ♣, on n'a qu'un ♠. Il prend le premier, mais, s'il en rejoue, on fournit un atout qui remporte le pli, quelle que soit la carte fournie par l'adversaire.</i> <b>Attention : au bridge, on est obligé de fournir à la couleur, mais on n'est pas obligé de couper : on peut, à son choix, couper ou défausser.</b>
Blocage	Blockage	Le fait de ne pas pouvoir passer d'une main à l'autre, par manque de communications. <i>Ex.: Dans une couleur donnée, on a au mort AR7 (et rien d'autre) et dans sa main D6. Si l'on commence par jouer l'As, puis un petit pour la Dame, on n'a plus de cartes pour remonter au mort chercher le Roi. Il faut jouer d'abord les <b>Honneurs du côté court</b> : tirer d'abord la Dame, puis jouer le 6 pour le Roi et l'As.</i>
Boite à enchères	Bidding-box	La boîte située sur le côté de la table, contenant les cartons des enchères et déclarations. <i>Le terme anglais est largement utilisé en français.</i>
Chelem	Slam	On distingue le <b>Petit Chelem</b> : 12 levées, et le <b>Grand Chelem</b> : 13 levées.
Chicane	Void	Aucune carte dans une couleur.
Chuter	Fail (to -)	Ne pas réussir son contrat.
Contrat	Contract	L'engagement du déclarant de réussir un certain nombre de levées, à l'atout ou à Sans-Atout.
Couleur	Suit	Chacune des 4 "familles" : Pique ♠, Cœur ♡, Carreau ♣, Trèfle ♣.

## Lexique du Bridge - Termes Français et anglais

Terme Français	Terme Anglais	Définition
Couper	Trump (to -)	Si l'on n'a plus de cartes de la couleur demandée, on peut couper avec un atout (ou défausser, à son choix). L'atout remporte alors la levée, quelle que soit la hauteur de la carte. <i>Mais attention : au bridge, contrairement à d'autres jeux, on n'est pas obligé de couper : on peut, à son choix, couper ou défausser.</i>
Déclarant	Declarer	Celui qui joue en face du mort, et manipule ses cartes et celles du mort. <i>Le joueur qui devient le mort doit laisser son partenaire jouer. Si la main du mort remporte le pli, le suivant doit être joué en partant du mort, mais par le déclarant.</i>
Déclaration	Declaration	L'ensemble des enchères plus Passe, Contre, Surcontre.
Déclaration (faire une -)	Declare (to -)	Le <b>donneur</b> doit <b>déclarer</b> en premier : il peut Passer ou faire une enchère. 1 , 2 , 3 SA ... sont des <b>enchères</b> . Passe, contre et surcontre sont des <b>déclarations</b> .
Défausser	Discard (To -)	Quand un joueur n'a plus de cartes de la couleur demandée, il jette une carte (en général une petite) d'une autre couleur, cette carte ne peut pas remporter la levée.
Donne	Deal	L'ensemble des quatre jeux, la partie.
Donneur	Dealer	Le joueur qui distribue les cartes et fera une déclaration en premier.
Doubleton	Doubleton	Deux cartes dans une couleur.
Enchère - enchérir	Bid - To bid	Déclaration visant à jouer un contrat. Elle comprend un chiffre de 1 à 7 et une désignation ( , , , Sans-Atout).
Entame	Lead	La première carte jouée, posée sur la table avant que le mort ne s'étale.
Fit	Fit	Avoir avec son partenaire au moins 8 cartes d'une couleur, ce qui permet de la choisir comme atout.
Honneur	Honor	Les 5 plus fortes cartes dans chaque couleur : As, Roi, Dame, Valet, 10.
Impasse	Finesse	Le fait de jouer petit vers deux Honneurs non séquencés (AD, ou RV) et de passer la plus petites des deux en espérant que la carte manquante est dans la main placée avant la fourchette.
Intervention	Overcall	Le fait de faire une enchère alors qu'un adversaire a déjà ouvert. Cette enchère doit être d'une couleur ou d'un rang supérieur
Majeures (Couleurs)	Major suits	Les et les .
Manche	Game	Un contrat de manche est un contrat qui rapporte au moins 100 points. En tournoi, on ajoute des primes de manchedifférentes selon la vulnérabilité. Les contrats de manche : 4 , 4 , 3 SA, 5 , 5 .

## Lexique du Bridge - Termes Français et anglais

Terme Français	Terme Anglais	Définition
Mineures (Couleurs)	Minor suits	Les et les .
Mort	Dummy	Le partenaire du déclarant, il étale son jeu sur la table une fois que les annonces sont faites et que l'entame a été posée face visible. Il ne participe plus au jeu, c'est le déclarant qui manipule ses cartes.
Non vulnérable	Not vulnerable	État déterminé à l'avance par le numéro de la donne, les primes de manche et de chelem sont inférieures, ainsi que celles de chute. En partie libre, quand la partie commence, les 4 joueurs sont non vulnérables.
Ouvreur	Opener	Le premier à faire une <b>enchère</b> (autre que Passe qui est une déclaration, non une enchère).
Paire	Pair	Les deux joueurs du même camp, qui jouent l'un en face de l'autre.
Quatrième meilleure	Fourth best, Fourth highest	Quatrième carte d'une couleur longue, en descendant.
Répondant	Responder	Le partenaire de l'ouvreur.
Réveil (enchère de)	Balancing bid	Enchère produite après deux "Passe".
Séquence	Sequence	Ensemble de plusieurs cartes qui se suivent : As-Roi-Dame, Roi-Dame-Valet, Dame-Valet-10, etc í
Singleton	Singleton	Une seule carte dans une couleur.
Surcouper	Overtrump (to -)	Un joueur n'a plus de cartes dans la couleur demandée, il coupe avec un atout. Le joueur qui suit n'a lui non plus de cartes dans cette couleur : il peut surcouper, c'est-à-dire fournir un atout plus gros.
Tournoi	Tournament	Compétition dans laquelle les joueurs jouent tous les mêmes donnes, le résultat se fait par comparaison des scores.
Vulnérable	Vulnerable	État déterminé à l'avance par le numéro de la donne, qui double les primes de manche et de chelem mais aussi celles de chute. En partie libre, le camp qui totalise 100 points devient vulnérable.