

Séance 3.1

DÉCOUVERTE DE L'ATOUT

Programme de la séance

- Introduction de la notion d'atout
- Règles du jeu à l'atout
- Le pouvoir de l'atout : la coupe

Avant de parler de l'atout, faites jouer la première donne de la séance, et – pour une fois – à la fin du coup, analysez avec eux ce qui s'est passé. Ne donnez pas de score pour les donnes de cette séance.

Première donne de la séance (3.1.1)

Donne 3.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 2 - donne 1
♠ 5 4 ♥ 9 6 3 ♦ 10 6 3 ♣ A R D 10 2 Entame : As de Trèfle	♠ V 9 8 6 2 ♥ R D V ♦ R 9 8 7 ♣ 9  ♠ R D 10 7 3 ♥ A 5 2 ♦ A D 2 ♣ V 6	♠ A ♥ 10 8 7 4 ♦ V 5 4 ♣ 8 7 5 4 3 On joue cette donne à Sans-Atout, 3SA chute sur l'entame de l'As de Trèfle : la défense fait cinq levées à Trèfle et l'As de Pique.

A la fin du coup, faites étaler les quatre jeux sur la table, et demandez à vos élèves si Sud a mal joué :

Ils répondront sans doute qu'il ne pouvait rien faire parce que, Ouest avait beaucoup de Trèfles maîtres.

Demandez si certains ont déjà joué à des jeux avec atout.

La notion d'atout

Au bridge on peut **choisir** une des quatre couleurs comme atout, celle où on a le plus de cartes dans le camp.

On verra comment à la séance suivante.



L'atout est une couleur plus forte que les autres qui a un pouvoir particulier, celui de remporter la levée, même avec une petite carte. Quand on n'a plus de cartes dans la couleur demandée : on coupe.

Proposez alors à ce malheureux Sud de rejouer la donne à l'atout Pique (il ne faut pas le laisser sur un échec alors qu'il n'avait pas les moyens de l'éviter...).

Le deuxième tour de Trèfle est coupé avec le 2 de Pique. Sud ne perdra plus que l'As de Pique.



Comme dans les autres jeux, on ne peut couper que si on n'a plus de la couleur demandée

En revanche, on n'est pas obligé de couper.

Dans cette séance, on imposera l'atout, il s'agit pour l'instant de voir dans quel cas on peut couper et de préparer la séance suivante où l'on introduira les points de distribution.

**C'est toujours le joueur qui a le plus d'atouts qui est déclarant.
Son partenaire est le mort.**

Pouvoir de l'atout : la coupe

Deuxième donne de la séance (3.1.2)

Dans un contrat à l'atout, on arrête le défilé des autres couleurs et on fait plus de levées que si on joue à Sans-Atout.

Donne 3.1.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 2
♠ 7 6 2 ♥ D 8 4 3 ♦ R 7 2 ♣ A 7 3 ♠ V 10 9 8 4 ♥ 6 2 ♦ 6 5 4 ♣ V 9 6 Entame : Valet de Pique	♠ 5 ♥ A R 10 7 5 ♦ A D V 3 ♣ R D 4 	♠ A R D 3 ♥ V 9 ♦ 10 9 8 ♣ 10 8 5 2 Est passe et Sud ouvre L'initiateur annonce à la table qu'il faut jouer à l'atout Cœur. Nord annonce qu'il a 9 points. Le total des points est de 28, on va voir combien on fait de levées. Ouest entame du Valet de Pique. Le deuxième tour de Pique est coupé. Sud peut faire toutes les autres levées. <i>Faites remarquer qu'on a fait douze levées au lieu des dix prévues par les 28 points d'honneurs.</i>

Troisième donne de la séance (3.1.3)

L'atout permet de faire plus de levées que ce que prévoit la Table de Décision.

Donne 3.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 3
♠ D V 10 9 2 ♥ V 6 4 ♦ V 10 9 4 ♣ A Entame : Dame de Pique	♠ R 7 3 ♥ A 10 9 2 ♦ 8 ♣ R D V 7 4  ♠ 4 ♥ R 5 ♦ A 7 5 2 ♣ 9 8 6 5 3 2	♠ A 8 6 5 ♥ D 8 7 3 ♦ R D 6 3 ♣ 10 Nord ouvre et on impose que le contrat soit joué à l'atout Trèfle. Vous demandez qui va jouer le contrat (c'est Sud qui va jouer car il a plus d'atouts). Le contrat n'est pas annoncé mais on peut leur faire remarquer après coup qu'ils n'avaient que 20 points d'honneurs et que certains ont fait onze levées (ceux qui ont coupé trois Carreaux, mais on n'insiste pas ici sur le jeu de la carte). <i>Demandez ce qui était utile (avoir beaucoup d'atouts, une seule carte à Pique et une seule carte à Carreau).</i> <i>Vous pouvez en profiter pour introduire le mot singleton.</i>

Quatrième donne de la séance (3.1.4)

Les adversaires peuvent **surcouper**.

Donne 3.1.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 2 - donne 4
<p>♠ A R D 10 5 2 ♥ 2 ♦ 10 5 3 ♣ 6 5 3</p> <p>Entame : As de Pique</p>	<p>♠ 9 4 ♥ R V 7 4 ♦ D V 9 ♣ R 8 7 4</p>  <p>♠ V 7 6 ♥ A D 10 6 5 ♦ R 7 6 ♣ A 2</p>	<p>♠ 8 3 ♥ 9 8 3 ♦ A 8 4 2 ♣ D V 10 9</p> <p>Sud joue à l'Atout Cœur.</p> <p>Ouest entame de l'As de Pique. Sud fera dix levées s'il coupe le troisième tour de Pique avec une grosse carte à Cœur, sinon il se fera "surcouper".</p>