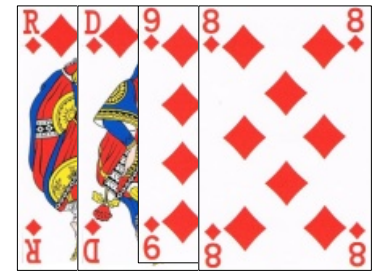
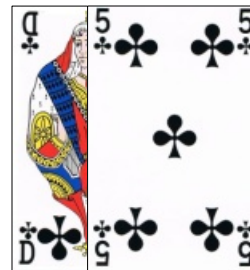
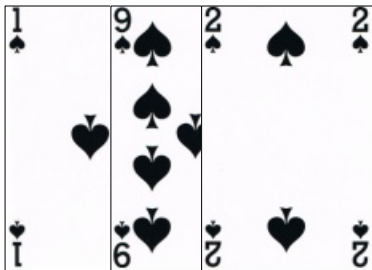
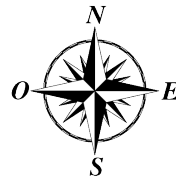
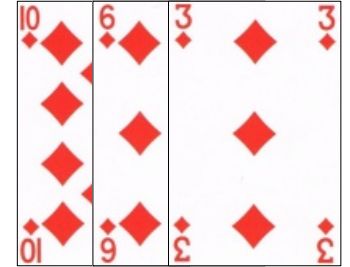
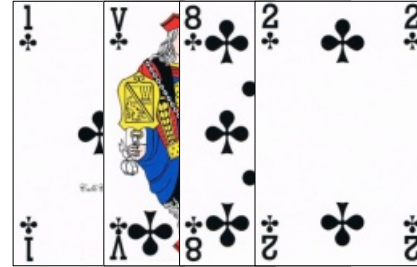
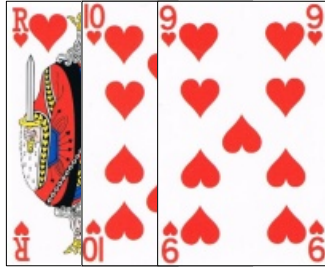
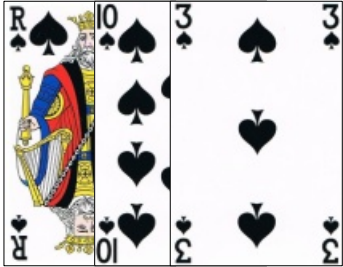
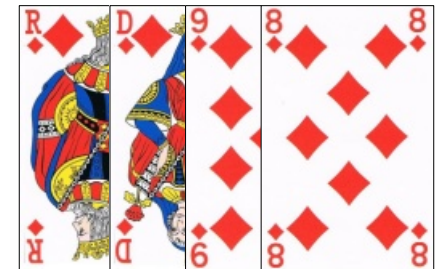
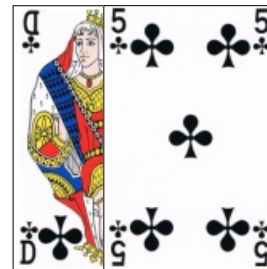
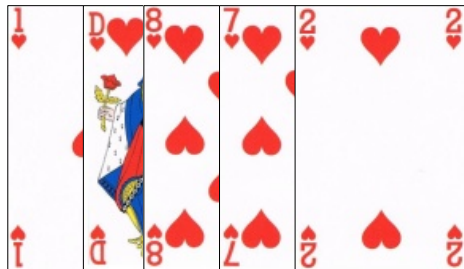
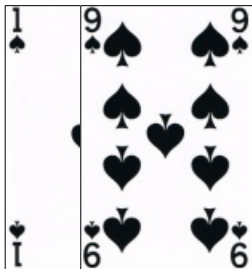
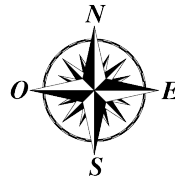
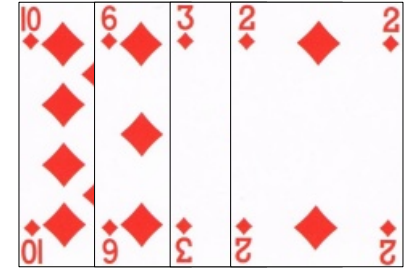
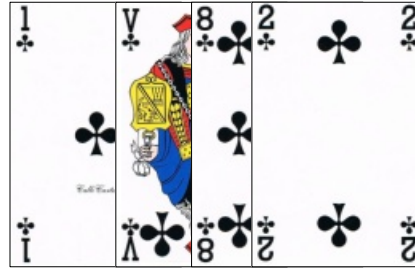
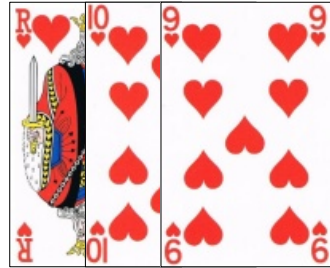
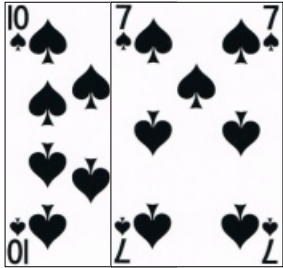


Comment deux joueurs peuvent-ils décrire
leur jeu?

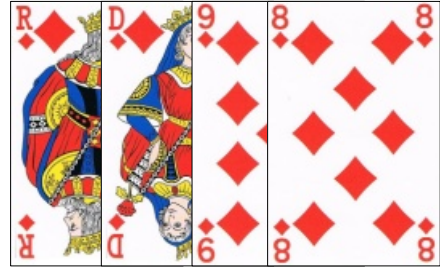
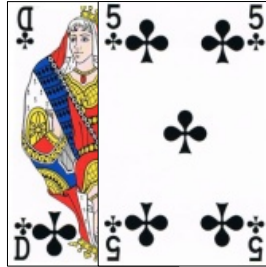
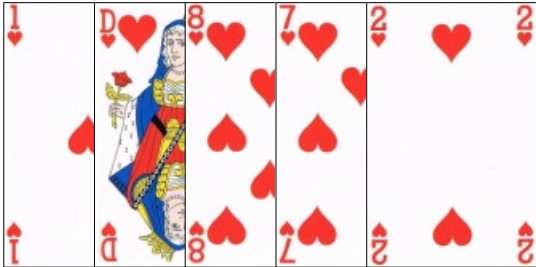
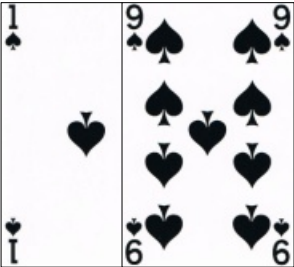
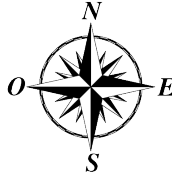
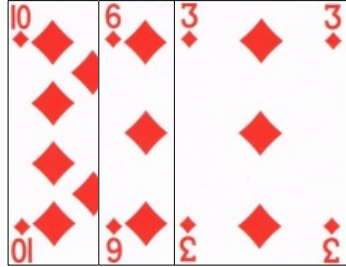
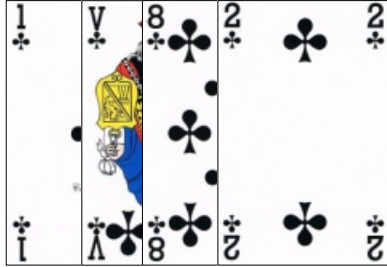
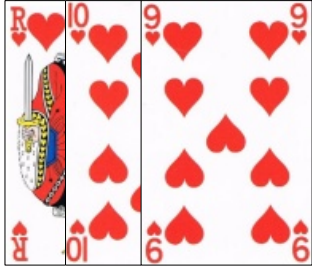
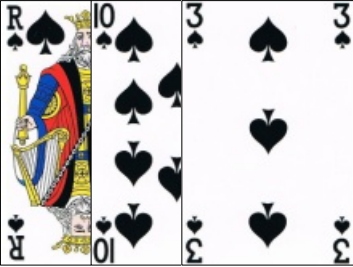
Exemple 1



Exemple 2



Exemple 3



-Pour déterminer la force d'un jeu, chaque carte a statistiquement vu sa valeur évaluée.

-Un As vaut 4 points, un Roi 3 points, une Dame 2 points et un Valet un point.

-Au total, un jeu comporte donc 40 points et cela paraît assez logique (en tout cas dans un premier temps) de penser que le camp disposant du maximum de points a le plus de chance de gagner un maximum de levées.

-Reste à savoir comment évaluer la force d'un camp

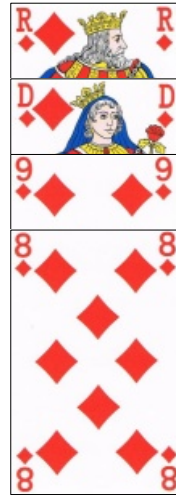
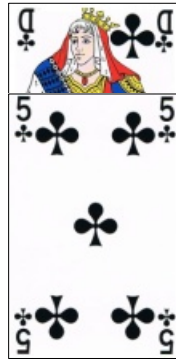
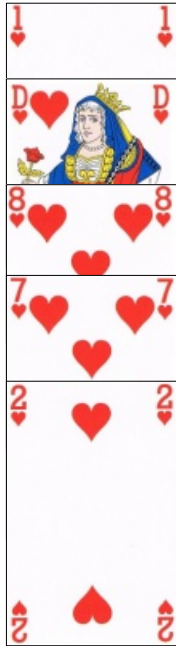
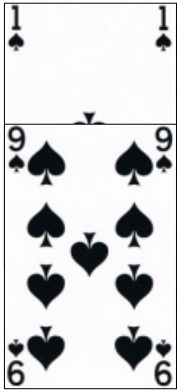
On conviendra que :

-Pour espérer gagner au moins neuf levées à Sans-Atout, il faut au moins 25 points.

-La présence d'une couleur de huit cartes (au moins) à Cœur ou Pique et d'une couleur faible incitent les joueurs à jouer avec pour atout Cœur ou Pique. Pour espérer gagner le contrat de 4 C ou 4 P pour lequel une surprime est offerte, il faut disposer d'au moins 26-27 points.

-La présence d'une couleur de huit ou neuf cartes (au moins) à Carreau ou Trèfle et une couleur faible incitent les joueurs à jouer avec pour atout Carreau ou Trèfle. Pour espérer gagner le contrat de 5T ou 5K pour lequel une surprime est offerte, il faut disposer d'au moins 28-29 points.

Les premiers problèmes



Voici mon jeu, c'est à moi de parler en premier. Quelle(s) information(s) ai-je envie d'annoncer?

Mes premiers mots

En guise de vocabulaire, les deux joueurs disposent de 35 mots allant dans l'ordre alphabétique de 1T à 7 SA (il faut donc lire ce lexique de haut en bas et de droite à gauche) auxquels il convient d'ajouter le mot Passe.



Pour simplifier, nous supposerons dans cet exposé qu'une seule équipe participe effectivement à la discussion. Si ce n'est pas le cas deux mots bien précieux peuvent compléter le vocabulaire de chaque joueur.

- Si le début des enchères est un échange d'informations sur les cartes possédées par les deux joueurs,
- la dernière enchère, appelée *contrat final*, est un engagement.
- Le camp qui a produit cette dernière enchère, appelé camp *en attaque*, prend un engagement sur le nombre minimum de levées à réaliser.

Définition d'une séquence d'enchères

- On appelle séquence d'enchères une suite de mots écrits respectivement par les deux partenaires dans l'ordre alphabétique et se terminant par Passe.
- Le **dernier** mot écrit différent de Passe donne le contrat à Jouer.

Exemples

- Voici une première séquence entre Nord (qui entame le dialogue) et Sud.

	Nord	Sud
Passe	1T	
	2 SA	3 SA
	Passe	

Conclusion : Le camp N/S s'est engagé à jouer 3SA (Trois Sans-Atout) c'est-à-dire à réaliser au moins 9 (6 + 3) levées. Le déclarant est celui qui a prononcé le mot SA en premier. Ici ce sera donc Nord. En conséquence, Sud sera le mort ...

Exemples

- Voici une seconde séquence entre Nord (qui entame le dialogue) et Sud.

Nord	Sud
Passe	1SA
3SA	Passe

Conclusion : De même, le camp N/S s'est engagé à jouer 3 SA.

Exemples

- Voici une dernière séquence entre Nord (qui entame le dialogue) et Sud.

Nord

Sud

Passe

1SA

1P

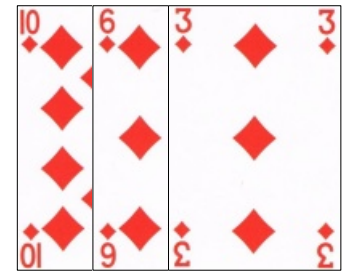
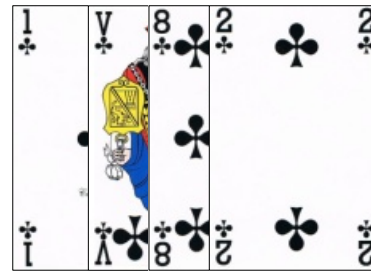
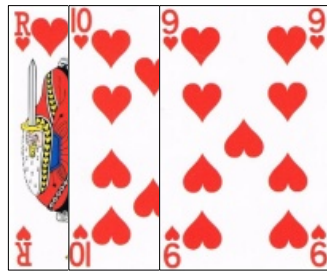
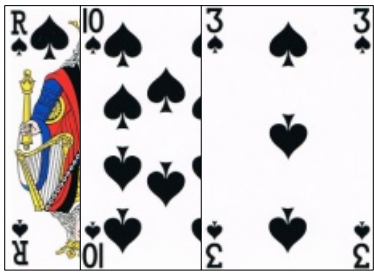
2SA

Passe

**En fait cette séquence ne peut pas arriver car le mot
1P précède 1 SA.**

Plusieurs exemples à partir d'un même ensemble de cartes

- Dans les cas qui suivent, le camp Nord/Sud a exactement les mêmes cartes. Le problème est donc de savoir comment cela peut se traduire par un système codé.



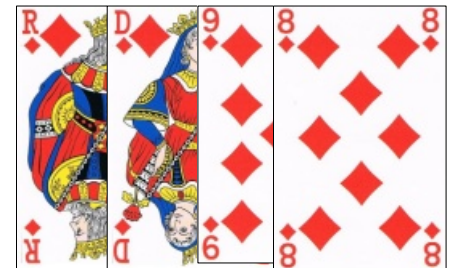
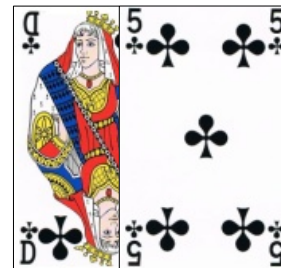
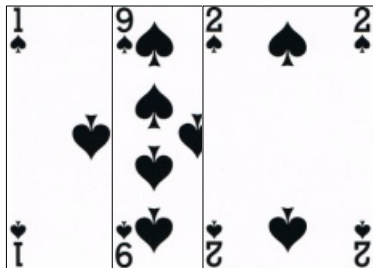
NORD (donneur)

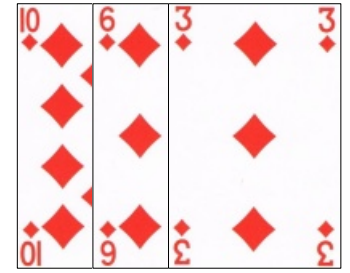
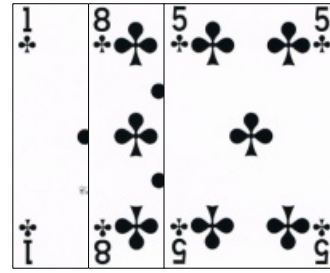
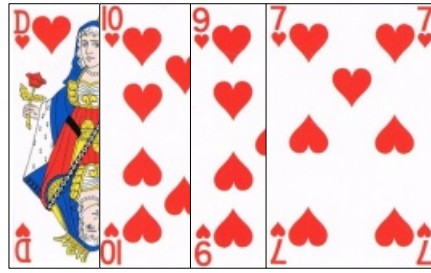
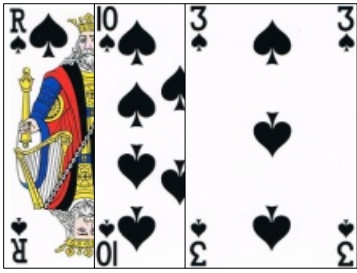
Passe
3 SA

OUEST

EST

Passe
1SA
SUD





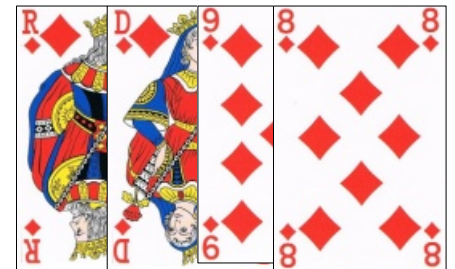
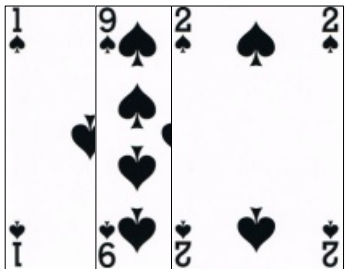
NORD(donneur)

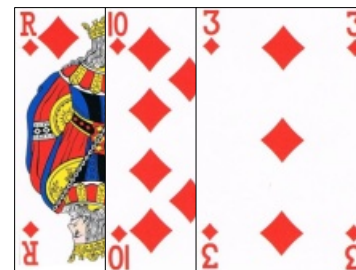
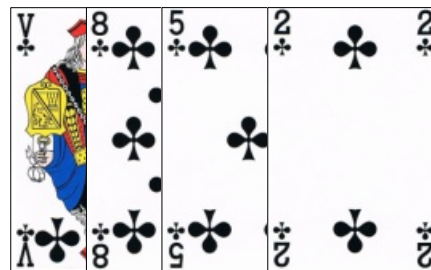
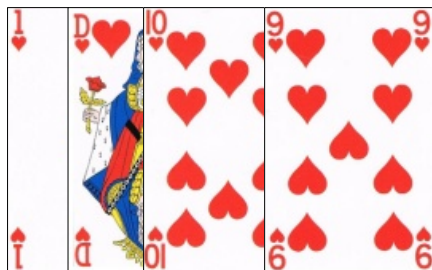
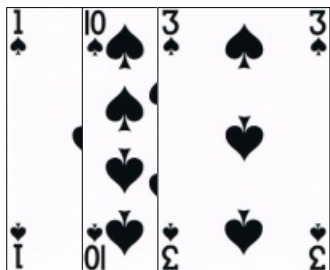
Passe
1C
3SA

OUEST

EST

Passe
2SA
1K
SUD





NORD

1C

3SA

OUEST

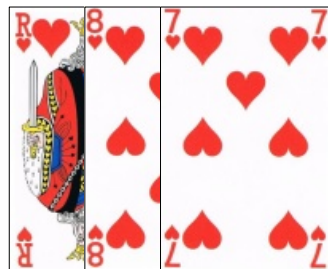
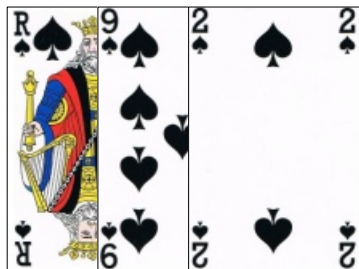
EST

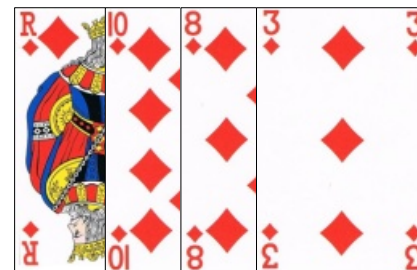
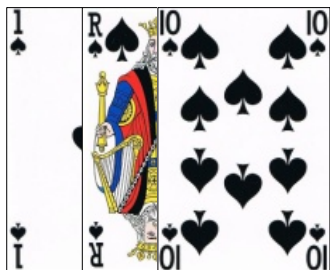
Passe

1 SA

1K

SUD(donneur)





NORD

1K

3 SA

Ouest

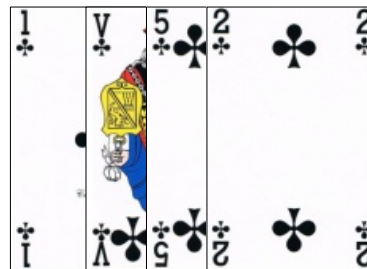
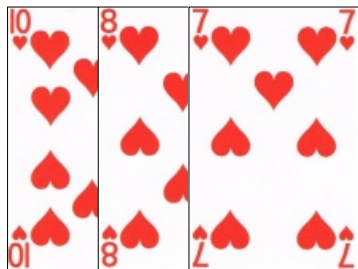
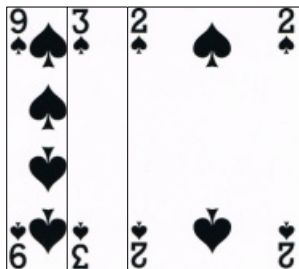
EST

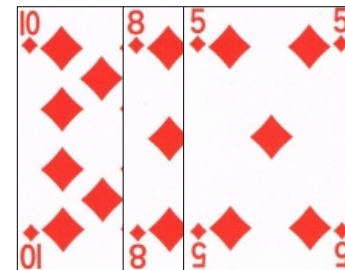
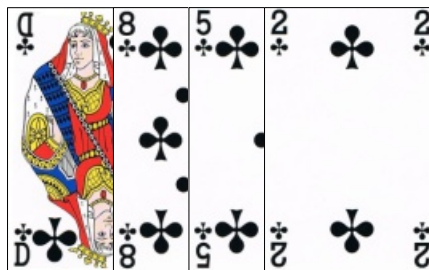
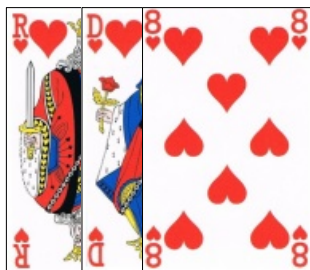
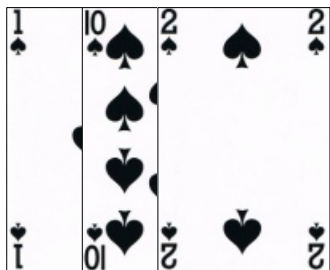
Passe

1 SA

Passe

SUD (donneur)





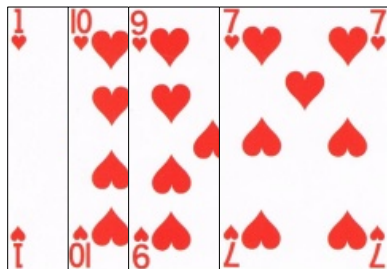
NORD
2SA
Passe

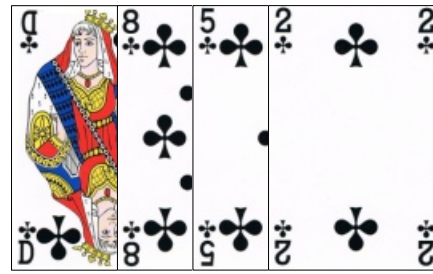
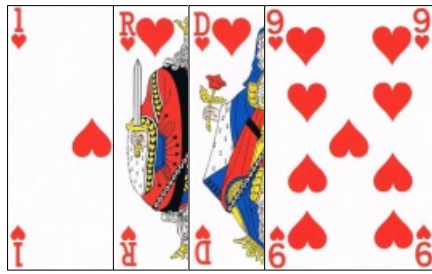
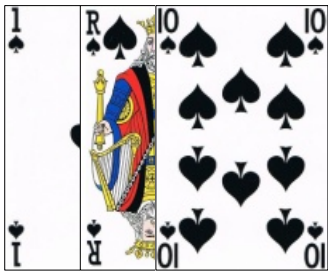
OUEST

EST

3 SA
1K

SUD (donneur)





NORD

2SA

Passe

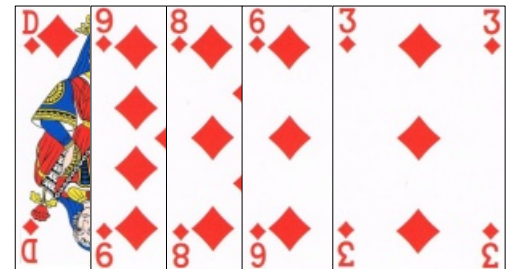
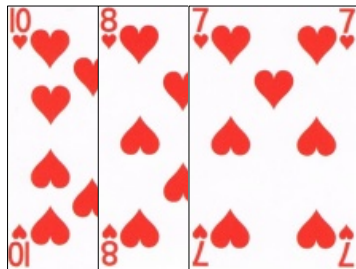
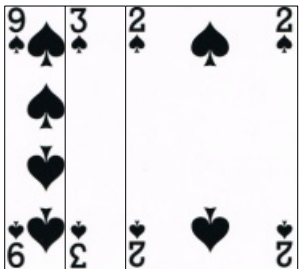
OUEST

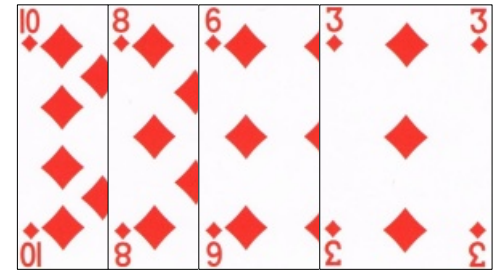
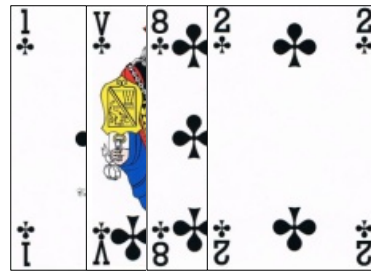
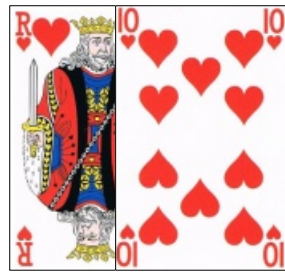
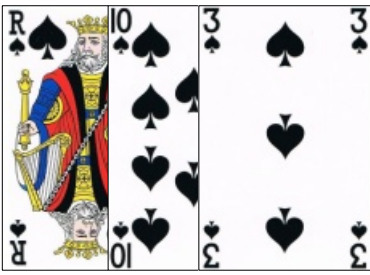
EST

3SA

Passe

SUD (Donneur)





NORD (donneur)

Passe

2SA

Passe

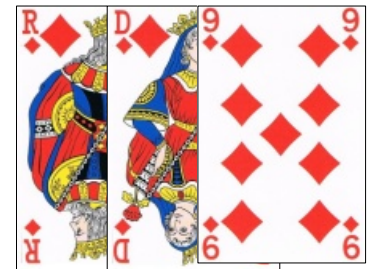
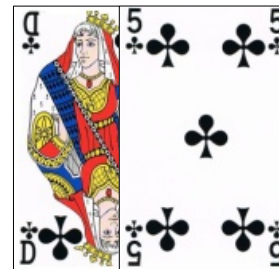
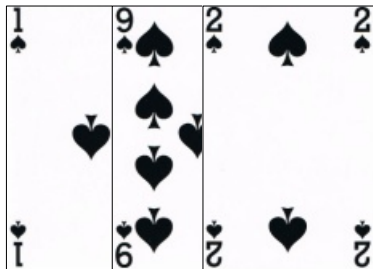
OUEST

EST

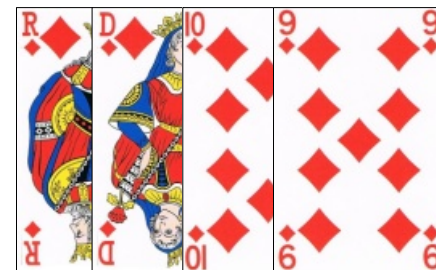
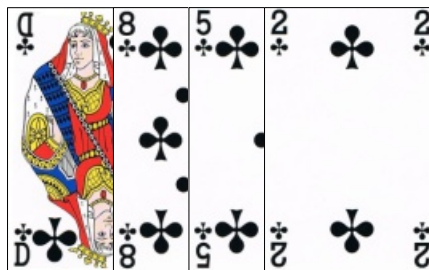
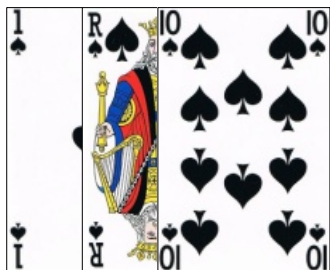
3SA

1C

SUD



Une petite dernière



NORD

2SA

3C

Passé

OUEST

EST

3SA

3K

Passé

SUD (Donneur)

