GERALD MASSINI

# TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LE BRIDGE ET QUE VOUS N'AVEZ JAMAIS OSÉ DEMANDER..... *une petite histoire du bridge*

***L'épisode 4 se terminait au tout début du XX*e *siècle, avec l'avènement du whist. S'il doit beaucoup à ce dernier, tout particulièrement pour le jeu de la carte, le bridge s'inscrit néanmoins dans une dynamique plus large, dont il faut très certainement rechercher les racines au Proche-Orient. Les premières versions des règles du bridge ne présentent aucune innovation, dans le sens où elles existaient toutes, parfois depuis longtemps, dans un pays ou un autre, dans un jeu ou un autre. Mais les esprits les plus ingénieux ont su emprunter les meilleurs principes de chaque jeu, pour les amalgamer progressivement en un jeu unique, qui finira par rassembler les joueurs par delà les frontières.***

## Le Bridge, Enfin

Bien qu'elle remonte à peine à plus de cent ans, l'histoire des débuts du bridge comporte encore beaucoup de zones d'ombre et l'origine exacte du jeu reste toujours incertaine aujourd'hui. Si les documents et les témoignages disponibles sont relativement nombreux, ils n'en sont pas moins souvent imprécis, voire contradictoires. Essayons d'y trouver nos propres pistes...

## LE BIRITCH

En 1886, un certain John Collinson fait paraître, sans doute à Londres, un petit fascicule de quatre pages intitulé *Biritch, or Russian whist*[1]. Le jeu décrit s'inspire directement du *short whist*[2], auquel il est fait plusieurs fois nommément référence dans le texte. Rappelons que le whist est un jeu de levées qui se pratique à quatre en partenariat, deux contre deux. Chaque joueur reçoit treize cartes, l'atout étant déterminé par la retourne de la dernière carte, qui revient au donneur. Chaque levée au-dessus de six fait marquer 1 point au camp qui la remporte.

Le biritch se différencie du whist sur trois points essentiels : la possibilité de jouer sans atout, la possibilité de contrer et de surcontrer, et, surtout, la détermination de l'atout, qui n'est plus fixé par la retourne de la dernière carte mais choisi par le donneur. Si celui-ci ne voit pas dans son jeu une couleur suffisamment forte pour faire office d'atout, il *passe(-parole)* pour faire choisir son partenaire. Chaque levée au-dessus de six a désormais une valeur dépendant d'une hiérarchie des couleurs calquée sur celle du boston de Lorient[3] : 2 points à Pique, 4 à Trèfle, 6 à Carreau, 8 à Cœur et 10 à Biritch, qui n'est autre que le « Quatre Couleurs » du boston, autrement dit le Sans-Atout. Il faut 30 points pour gagner une manche et deux manches pour remporter une partie, ou *rubber* (robre ou rob, en français).

Une fois l'atout fixé, l'un ou l'autre des partenaires du camp adverse peut dire *contre*, ce qui double la valeur de la levée. Le donneur, ou son partenaire, peut alors dire *sur contre*, qui a pour effet de doubler encore (donc quadrupler à ce stade) la valeur de la levée, et ainsi de suite, sans autre limitation que la cesse de surcontrer par l'un des partis. Ensuite, le joueur à gauche du donneur entame et le partenaire de ce dernier étale ses cartes, que chacun peut donc voir. La suite se déroule à la manière du whist à trois (mort[4], ou *dummy whist* chez les Anglo-Saxons).

La marque, qui ne changera plus, est celle que les joueurs de partie libre connaissent bien : elle est partagée en deux colonnes, une pour chaque camp, chaque colonne étant elle-même divisée par une barre horizontale. Au-dessous de la barre sont comptabilisés les points des levées, pour la manche. Au-dessus sont marquées les pénalités, ainsi que les primes accordées pour la possession des honneurs (dont le 10) à l'atout, des As à Sans-Atout, pour le blanc d'atout (appelé *chicane* dans le texte), pour la réussite du petit chelem (*petit slamm*) ou du grand chelem (*grand slamm*), et pour le gain d'un robre (*consolation*).

Cette brochure représente à ce jour le plus ancien témoignage des règles d'un jeu qui ressemble suffisamment à celui que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de bridge pour être qualifié de bridge primitif [14] ou bridge ordinaire [10]

par les spécialistes. Il restera d'ailleurs en vogue jusqu'à la veille de la première guerre mondiale, avant d'être détrôné par le bridge aux enchères.

## L'HYPOTHESE RUSSE

Le nom même donné au jeu, whist « russe », et le fait que « biritch » est effectivement un ancien mot russe désignant un héraut ou un annonceur public ont suffi à certains pour attribuer une origine russe au jeu. L'hypothèse est renforcée par des manuels datant des années 1880 et 1890, qui décrivent un jeu populaire en Russie du Nord et dans les pays baltes, où il est connu sous le nom de *vint*[5] ou de sa traduction suédoise, *skruv*. On en trouve d'ailleurs des mentions dans la littérature russe, notamment par Tolstoï (dans *La mort d'Ivan Ilitch*) et Tchékov.

Le vint présente quelques affinités avec le bridge, puisque l'atout est fixé par le joueur qui remporte une phase préalable d'enchères, basée sur une hiérarchie de couleurs identique à celle du biritch, le Sans-Atout en moins. Les couleurs ont cependant toutes la même valeur pour la marque. Il existe également tout un système de primes, qui récompensent les suites de cartes dans une même couleur et qui sont d'autant plus fortes que le niveau du contrat est élevé. S'il s'apparente au whist aux enchères, comme l'a souligné Robert F. Foster au début du XX$^{e}$ siècle, le vint n'inclut cependant aucune des notions de mort ou de contre. Il est d'ailleurs présenté par les auteurs russes eux-mêmes comme un mélange de whist et de préférence (un dérivé du boston), sans faire la moindre allusion au bridge ou à un quelconque biritch [43].

D'après Thierry Depaulis [14], le bridge, tel qu'il apparaît à ses débuts ne peut donc dériver du vint. Si le vint (et son prédécesseur, le *yeralash* ou *ieralash*) ont bien un rapport avec le bridge, c'est plutôt par leur affiliation au whist. Comme, en outre, il n'existe aucun jeu de cartes russe nommé « biritch », cette piste ne semble décidément pas la bonne.

## L'HYPOTHESE ANGLO-SAXONNE

Dans un article paru en première page du *Figaro* du 26 novembre 1893 et intitulé *Le bridge*, Adrien Marx écrit : « *comme le whist, dont il est un fort agréable dérivé, le bridge a eu l'Angleterre pour berceau.* » L'hypothèse — encore répandue de nos jours — est facile car elle repose sur une apparente évidence : le whist étant un jeu typiquement anglo-saxon, le bridge ne peut avoir

### INDICES POUR UNE ÉTYMOLOGIE

*Les circonstances exactes de la création du jeu restant encore assez mystérieuses, l'étymologie du mot « bridge » a fait l'objet d'hypothèses, dont certaines des plus farfelues, presqu'aussi nombreuses que ceux qui se sont penchés sur la question.*

*La plus communément admise aujourd'hui est liée au terme « biritch » et au jeu du même nom décrit par John Collinson (voir ci-contre) :*

■ Déformation de l'ancien mot russe « biritch », qui désigne un héraut ou un annonceur public.

■ Thierry Depaulis, pour qui l'origine levantine du bridge est indéniable, avance une hypothèse plus originale [14]. Les termes « biritch » et « britch » désignent le Sans-Atout, qui est le niveau le plus élevé pour les enchères. Or, le terme serbo-croate « brč » (de prononciation voisine) signifie justement « sommet » ou « maximum ».

*Les autres hypothèses sont simplement liées à la signification anglo-saxonne du mot (pont) :*

■ Allusion à la faculté qu'avait le donneur de passer la parole à son partenaire quand son jeu ne lui permettait pas de fixer la couleur d'atout. Ainsi, dans son ouvrage *Physiologie du bridge* [4], Pierre Bellanger écrit : « *passer la parole à son partenaire, c'est jeter comme un pont entre lui et vous.* » Cette hypothèse, autrefois fort répandue, n'a plus guère la faveur des historiens du jeu.

■ Référence à l'un des lieux de naissance supposés du jeu, Constantinople, situé dans le royaume antique du Pont. La Mer Noire était d'ailleurs nommée Pont-Euxin à l'époque.

■ Référence au pont de Galata (*Galata Bridge*), dans la Corne d'Or, qui relie les anciens et les nouveaux quartiers européens de Constantinople. Pour retenir cette hypothèse, il faut admettre que le bridge a été inventé par les soldats britanniques pendant la Guerre de Crimée (1854–1856) : ceux-ci devaient traverser le pont chaque jour pour aller jouer aux cartes dans les cafés et les clubs.

■ Jack Olsen présente sa version de la transformation de whist en bridge-whist dans son livre *Les mille histoires du bridge* [39] : « *...écoutons la voix contradictoire du contre-amiral Douglas E. Dismukes : "Cette innovation est due à un capitaine de la marine marchande anglaise. J'ai vu jouer au bridge-whist pour la première fois au club Anglais de Bridgetown en 1890." Bridgetown est probablement le premier endroit de l'hémisphère austral où le bridge-whist ait été pratiqué ; dans ce cas la coïncidence entre le nom de la ville et le nom du jeu est intéressante.* » Incidemment, cette version de l'introduction du bridge en Angleterre n'est jamais que la troisième (voir page 13).

vu le jour qu'à Londres. D'ailleurs, « bridge » n'est-il pas lui-même un terme anglais ? Ce n'est pourtant pas ce qu'indique l'édition 1911 de l'*Encyclopedia Britannica* en 29 volumes[6], qui prête au mot une origine inconnue, tout comme le *Oxford English Dictionary* en 20 volumes [40], une référence en la matière, qui le rattache à une forme « biritch » ou « britch », dont la nationalité reste à identifier.

Si de nombreux témoignages attestent que le jeu est apparu très tôt dans les clubs anglais, ils le présentent presque tous comme venant du Proche-Orient. C'est donc sans doute plutôt de ce côté-là qu'il faut aller chercher sa véritable origine, même si le terme « biritch » n'appartient pas au lexique local, faisant par là même réfuter cette hypothèse par certains auteurs [41].

## L'HYPOTHESE LEVANTINE

La piste du Proche-Orient est d'autant plus attractive qu'elle est suggérée par le *Oxford English Dictionary* lui-même, qui donne au mot « bridge » une « *étymologie incertaine* » soit, mais « *probablement d'origine levantine* ». L'*Encyclopedia Britannica* ajoute que, vers 1884, un jeu tout à fait similaire (si ce n'est que le Sans-Atout vaut 10 au lieu de 12) était pratiqué en Angleterre sous le nom de *Dutch whist*, en Égypte et en Turquie sous le nom de *khedive*[7] ou yeralash.

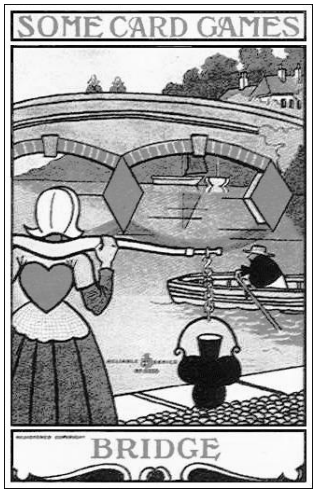
À cette époque, la Turquie est un empire pluriéthnique qui s'étend des Balkans au Yémen. Depuis le traité de Paris ayant mis fin à la guerre de Crimée en 1856, elle passe progressivement sous la férule des puissances européennes à la faveur des crises financières qui se succèdent. Celles-ci attirent dans la capitale, Constantinople (Istanbul aujourd'hui), et les grandes villes comme Salonique, Le Caire ou Alexandrie, de nombreux étrangers, banquiers, négociants et diplomates divers, auxquels se joignent des représentants des minorités, Juifs, Grecs, Arméniens, mais aussi Levantins, descendants des familles franques installées en Orient depuis plusieurs générations. Le phénomène s'accentue encore avec le percement du Canal de Suez en 1869.

Si le bridge a quelques chances d'avoir vu le jour dans le Bosphore, c'est bien dans ce milieu cosmopolite. Le docteur Auguste Lutaud, *alias* Dr. Minime, en témoigne dans une préface à un ouvrage paru en 1917 [45] : en 1864, lors d'une visite à Salonique et Constantinople, son attention fut attirée par un jeu qui lui parut « *très intéressant et très compliqué par la comptabilité qu'il nécessitait* » et qui n'était pas le whist classique. Le même fait est d'ailleurs rapporté à la même époque par un attaché d'ambassade, M. de la Guéronnière. Selon le Dr. Lutaud, ce jeu était pratiqué depuis plus de soixante ans dans les milieux grecs et israélites d'Orient, d'où il a gagné Paris, avant de passer en Angleterre et, de là, en Amérique. Il ne donne pas le nom du jeu, mais Edmond B. Chittenden [46] prétend qu'en 1901 il était connu en Turquie sous le nom de *biritch* et qu'il ressemblait au vint. Il en situe la naissance en Europe du Sud-Est, dans les années 1860.

Le fait est plus ou moins confirmé par diverses sources. Ainsi, dans une lettre publiée dans un numéro du journal anglais *Notes and Queries* de 1904, le sieur A.M. Keiley affirme avoir fait partie du Khedival Club, au Caire, en 1886. Le bridge y était le jeu de cartes en vogue et ce, depuis longtemps, d'après les membres mêmes du club. On retrouve des informations similaires chez Robert F. Foster [22], pour qui une forme hybride du bridge a été jouée à Constantinople à partir de 1870, puis en Égypte, et ensuite sur la Côte d'Azur, sous le nom de khedive, ce qui suggère qu'il aurait été importé par des joueurs ayant fréquenté le club en question.

Dans la même veine, dans un article du Daily Telegraph de novembre 1932, un certain O.H. van

**L'immeuble ayant abrité le Khedival Club, au Caire, de nos jours**. *Le club aurait été créé à l'origine par le khedive*[7] *Abbas Helmi II, las des scandales causés par les membres de la famille royale et désireux d'instituer une sorte d'enclave privée pour que ceux-ci puissent boire et jouer sans s'exposer à la critique populaire. Une construction d'un étage, conçue par les deux frères Emilio et Aldo Anbro, ingénieurs civils à Alexandrie, fut élevée dans les jardins du palais Al-Bustan, propriété du prince Fouad, futur roi d'Égypte. Le prince devint le directeur du Club, réservé à une clientèle triée sur le volet : famille royale, ambassadeurs, ministres, membres de l'aristocratie égyptienne... Le Club serait devenu le Mohamed Ali Club en 1907. Un second étage fut ajouté au bâtiment par l'architecte français Michel Roux-Spitz en 1930. Source :* Al-Ahram Weekly On-line, *n° 383, 25 juin–1er juillet 1998 (http://weekly.ahram.org.eg/1998/383/fe3.htm).*




**Carte postale de la série *Reliable Series* (n° 9335), William Ritchie & Sons, Edimbourg, vers 1900–1905**. *Elle fait probablement partie d'une série sur les jeux de cartes et propose, en quelque sorte, une illustration « littérale » du bridge. Collection du Dr. Bomi Kavarna, http://www.haroldschogger.com/history.htm.*

Millingen se rappelle avoir joué à Constantinople vers 1880 un jeu très intéressant nommé *britch*[8]. Il cite également une lettre en date du 7 janvier 1932, que lui avait adressée un de ses correspondants, E. Graziani, traducteur à l'Ambassade d'Italie et l'un des meilleurs joueurs de bridge du Cercle d'Orient. Celui-ci avait joué au bridge pour la première fois en 1873 à Buyukdéré, un village sur le Bosphore, au domicile de Georges Coronio, le directeur de la Banque de Constantinople, en compagnie d'Eustache Eugenidi et d'un certain Serghiadi, financier roumain qui leur avait appris le jeu. Comme Robert F. Foster, Graziani conclut que le bridge a gagné Le Caire depuis Constantinople, puis la Riviera, Paris, Londres, et enfin New York.

En 1932, toujours, paraît dans *Bridge Magazine* un article où Frank J. Nathan déclare que le bridge a été introduit au St George Club de Londres dès 1892 par le colonel Studdy[9], qui avait appris ce jeu d'origine levantine au siège de Plevna pendant la guerre russo-turque, en 1877–1878. Une autre version avait été donnée auparavant par William Dalton, dans le numéro de septembre 1927 de *Auction Bridge Magazine* : c'est Lord Brougham qui avait introduit le jeu en Angleterre, en 1894. Assis à une table de whist, il avait oublié, par habitude, de retourner la dernière carte et avait dû s'expliquer sur ce nouveau jeu qu'il avait appris au Caire.

Si tous ces témoignages sont bien tardifs, jusqu'à soixante ans après la supposée création du jeu, et chronologiquement pas très cohérents, ils concordent quand même sur un point : le bridge a vu le jour dans le milieu levantin, largement francophone, et les cercles diplomatiques qui le fréquentaient, où la langue officielle était le français. L'utilisation des nombreux termes empruntés à notre langue dans l'énoncé des règles du fascicule de John Collinson de 1886 trouveraient par là-même sa justification.

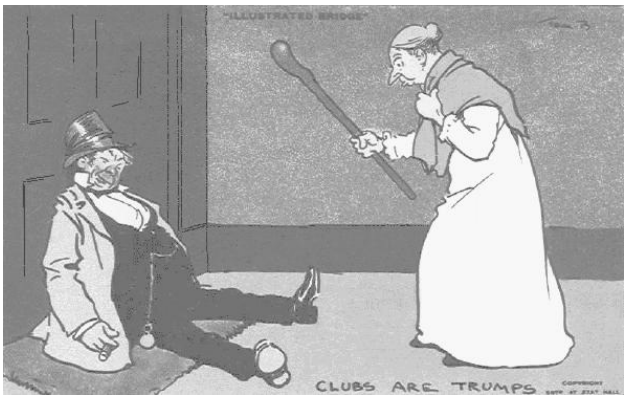
Les preuves sont suffisamment nombreuses et convaincantes pour que cette hypothèse soit aujourd'hui généralement considérée comme la plus plausible, notamment par Thierry Depaulis [14] et Bob van de Velde [8]. Le bridge serait donc né au Proche-Orient, sur la base du whist et de diverses innovations empruntées au mort, au boston et à d'autres variantes. Les idées du choix de l'atout par le donneur et du passe-parole sont originales. En revanche, le contre et le surcontre pourraient être inspirés des usages français dans l'homme et la bête[10].

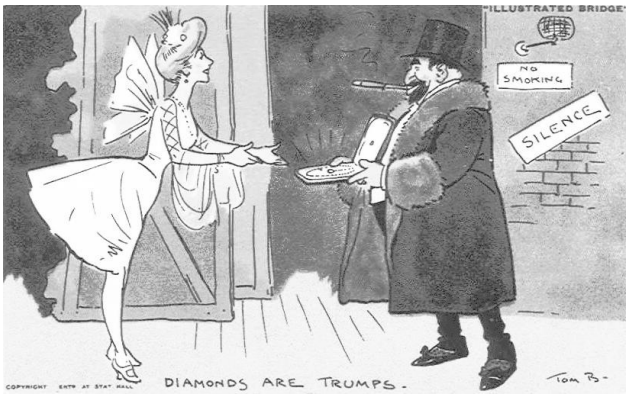
## LA CÔTE D'AZUR ET PARIS

À partir de Constantinople, Le Caire et Alexandrie, le bridge gagne ainsi la Côte d'Azur, fréquentée par les riches levantins, puis Paris. Ensuite, et ensuite seulement, il atteint Londres et New York.

Plusieurs auteurs soulignent la précocité des français dans cette préhistoire du jeu [41], rappelant la filiation du mort au bridge et le dédain des Anglais pour cette variante du whist qui s'était imposée en France dans la seconde moitié du XIX$^{e}$ siècle avec l'appui de Deschapelles[4] [42]. Les nombreux termes français utilisés dans le fascicule de Collinson pourraient d'ailleurs laisser supposer que le bridge était déjà pratiqué dans notre pays au moment de sa publication, en 1886. Le docteur Lutaud, déjà cité, soutient avoir vu jouer au bridge à Paris en 1880 et avoir séjourné assez souvent en Angleterre pour être sûr qu'on n'y jouait pas avant 1895. Manfred Höfler [34] signale même une référence au jeu dans *Le Moniteur de la Mode* du 24 septembre 1892 : « *Si désert que soit le club, on y trouve toujours un joueur de billard ou trois amis pour faire un bridge, ce jeu si à la mode qui a détrôné complètement le whist.* » Voilà qui contredit les allégations de Frank J. Nathan et, surtout, celles d'Adrien Marx, qui écrit en 1893 : « *on ne connaissait pas (le bridge) à Paris quand — un tantôt, chez Meilhac — Ludovic Halévy*[11] *nous expliqua son fonctionnement et ses surprises.* »

La première description française du bridge figure en appendice de l'*Encyclopédie des jeux de cartes* de 1896 [7]. Un manuel, modeste, est imprimé l'année suivante [36], mais il faut attendre 1904 pour trouver un manuel digne de ce nom, illustré avec des donnes [33]. Le terme « bridge » n'entre dans le *Supplément du Nouveau Larousse Illustré* qu'encore plus tard, en 1906.




**Cartes postales de la série *Illustrated Bridge DB2597*, Angleterre, vers 1907** (collection du Dr. Bomi Kavarna). *Composée de six pièces, la série a été dessinée par Tom Browne,* alias *Tom B, pour Davidson Bros. Les légendes sont des jeux de mots avec des termes anglais relatifs au bridge et aux cartes. En haut,* « *Clubs are trumps* » *: le gourdin (Trèfle) est un atout. En bas,* « *Diamonds are trumps* » *: les diamants (Carreaux) sont des atouts.*

Les contributions françaises à l'évolution du jeu sont en revanche quasiment inexistantes à cette époque, à l'exception notable du bridge-opposition [38] [44], qui tente de briser l'exorbitant monopole du donneur en matière de déclaration. Cette variante offre au camp adverse la possibilité de parler en *opposant* une couleur de son choix, avec une levée de plus, huit au lieu de sept. Le camp du donneur peut ensuite *suropposer* la couleur initiale, ou une autre couleur, sur le même principe, pour neuf levées. Cette première mise aux enchères se termine quand un des deux partis déclare *bon* ou *satisfait*. Le contre et le surcontre sont autorisés. Cette ébauche de système d'enchères ne pouvait cependant rivaliser avec les raffinements apportés ultérieurement au jeu et elle ne survécut pas à la Grande Guerre.

## LONDRES ET NEW YORK

Il est indéniable que l'on joue au bridge dans les clubs londoniens dans les années 1890 — et peut-être même encore plus tôt — comme l'ont montré certains des témoignages précédemment cités. En tout cas, les premiers manuels du jeu sont imprimés dès 1894 [5]. Et l'*Encyclopedia Britannica* nous apprend qu'une version du code est approuvée par un comité conjoint du Portland Club et du Turf Club, en juillet 1895 [6], avant d'être révisée en 1905.

Mais le bridge n'aurait pas atteint sa dimension universelle si les Américains ne l'avaient pas immédiatement adopté. Il arrive à New York en 1893, dans les valises d'un certain Henry Barbey, si l'on en croit la dédicace d'un des ouvrages de Joseph B. Elwell [17] : « *À H.B., qui fut le premier à introduire le bridge en Amérique.* » Le premier code du jeu, côté américain, est rédigé en 1897 par le Whist Club de New York, déjà célèbre pour le whist et qui ne tardera pas à s'illustrer avec le bridge. Par la qualité de leurs productions, certains des premiers auteurs de manuels, comme Joseph B. Elwell, déjà nommé, ou Robert F. Foster deviennent rapidement des références. Toute une pépinière de joueurs et d'écrivains de qualité ne tarde pas à se développer dans leur sillage, et leurs contributions vont être déterminantes pour l'avenir du jeu (voir pages 17–19).

## LE BRIDGE AUX ENCHÈRES

Jusqu'ici, le bridge « primitif » réserve encore au seul donneur, ou à son partenaire, le privilège de nommer l'atout, les adversaires ne pouvant que contrer ou surcontrer indéfiniment. Or, de nombreux jeux de cartes, à commencer par l'hombre[3] (dès le XVII[e] siècle) et ses dérivés comme le boston et la préférence, mais aussi le vint, offraient des tours d'enchères permettant à chacun de s'exprimer. De là, à en introduire le principe dans le bridge, il n'y avait qu'un pas. La tradition en attribue l'idée à Francis R. Roe, un fonctionnaire de l'Administration des Indes[12] en poste à Rampur-Baolia, à l'Est du Bengale, auteur, sous le pseudonyme de John Doe, d'un manuel publié successivement à Allahabad en 1899, puis à Londres en 1900. Ce livre décrit une variante du bridge à trois, nommée *coupe-gorge*[13].

Quatre ans plus tard paraît une brochure de 16 pages, *Auction bridge* (bridge aux enchères), imprimée elle aussi à Allahabad [15]. Roe y présente cette fois un bridge à quatre avec tours de parole, en réponse à un courrier d'un lecteur du *Times*, Oswald Crawfurd, qui avait soumis une ébauche du bridge aux enchères à trois joueurs dans les éditions du 16 et du 25 avril 1903. Cependant, selon David Parlett, il ne s'agit pas de la plus ancienne description du bridge aux en-

chères à quatre, qui serait en fait due à Robert F. Foster, en annexe d'un de ses multiples ouvrages, publié en 1903 [23].

Désormais, chaque joueur, en commençant par le donneur, peut faire une annonce si elle est supérieure à celle du joueur précédent. Le donneur perd le privilège du passe-parole, qui ne se justifie plus. La hiérarchie des couleurs ne change pas, mais Sans-Atout vaut 12 et non plus 10. On ne dit plus « atout Cœur », mais « 1 Cœur », pour signifier que l'on s'engage à faire une levée de plus que la moyenne de six. Une surenchère doit être supérieure en *points* à l'enchère précédente, ou bien égale, à condition que le nombre de points soit obtenu par un nombre supérieur de levées. On peut donc demander 1♢ (6 points) sur 2♠ (2 × 2 = 4 points). Ce principe, déroutant de prime abord, sera toutefois rapidement supplanté par la stricte progression par paliers que tous les bridgeurs d'aujourd'hui connaissent bien. La misère (pas plus de quatre levées) ainsi que les primes d'honneurs sont supprimées. Il faut toujours 30 points pour faire une manche, et toutes les levées effectuées comptent, à condition évidemment que leur nombre soit supérieur ou égal à celui fixé par les enchères.

Les nouveaux traités apparaissent en Angleterre en 1908–1909 [11], puis peu après aux USA [18], le jeu ayant été codifié par deux des plus grands clubs anglais, le Bath Club et le célèbre Portland Club, déjà temple des lois du whist. Ce dernier innove en instituant une pénalité de 50 (100 ou 200) points pour chaque levée (contrée ou surcontrée) manquée par le déclarant, qui s'inscrit avec les primes, au-dessus de la ligne horizontale de la marque.

Le système présente toutefois un défaut : les 2 points chichement accordés à Pique entraînent des absurdités dans les enchères. La couleur ayant une valeur quasi nulle, on ne joue d'ailleurs pas à Pique et, pour abandonner son droit de désigner l'atout, on dit simplement « Pique ». Les contrats dans cette couleur sont joués uniquement lorsque l'un des deux camps est « dans le puits », c'est-à-dire avec 26 points ou plus, puisque deux levées suffisent alors pour atteindre les 30 points de la manche [1].

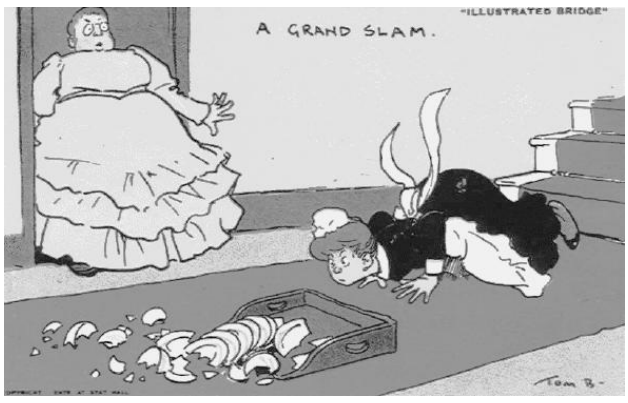
En 1910, les Américains imaginent donc d'élever le modeste Pique à un rang supérieur, sous le nom de Pique Royal (*Royal Spade*), ou de Lys (*Lily*) dans le *lily bridge* [37], né à Boston. Une nouvelle échelle de valeurs, appelée *Philadelphia count*, est mise au point par Milton C. Work en 1912 : 2 pour Pique, 6 pour Trèfle, 7 pour Carreau, 8 pour Cœur, 9 pour Pique Royal et 10 pour Sans-Atout. Le principe est entériné par le très conservateur Whist Club de New York et il est aussitôt adopté par les clubs américains [26], bientôt suivis en Angleterre par le Portland Club, qui, en 1914, publie sa version du code, dans lequel le Pique à 2 points disparaît enfin. C'est ainsi que la hiérarchie des couleurs devient celle que nous connaissons, Trèfle, Carreau, Cœur, Pique et Sans-Atout, par glissement de la couleur Pique dans la hiérarchie du boston de Lorient. La hauteur des contrats de manche (au moins 30 points) n'a pas changé depuis lors : 5♣ (5 × 6 points), 5♢ (5 × 7 points), 4♡ (4 × 8 points), 4♠ (4 × 9 points) et 3SA (3 × 10 points). Le Portland Club met également fin à la possibilité de surcontrer à l'infini, en n'autorisant plus qu'un seul surcontre après un contre.

Les Français ne tardent pas à se mettre aux enchères, comme en témoignent les nombreuses publications sur le sujet à partir de la fin des années 1900, qu'elles soient du cru [2] [13] [35] ou des traductions [12], sans que l'élan ne soit freiné par la guerre [3] [45].

## LES VARIANTES

Le système d'enchères étant encore balbutiant, variantes et innovations, la plupart sans suite, se multiplient au début du XX$^{e}$ siècle. En France, l'une d'elles est même en avance sur son temps, puisqu'elle s'appelle déjà *bridge contrat* [3] !

Mais c'est aux États-Unis que l'imagination est la plus prolifique [45]. Au *bridge intégral*, les levées de chute sont comptées dans les points de manche du parti adverse. Cette variante ne connaît qu'une existence éphémère car le principe incite les joueurs à sous-estimer leur jeu.




**Une autre carte postale anglaise de la série *Illustrated Bridge DB2597***. *La légende est toute simple cette fois : « a grand slam », c'est-à-dire « un grand chelem », « slam » signifiant également claquement.*

Au *bridge-joker*, le 2 de Trèfle est remplacé par un joker qui devient un atout supérieur permanent. Au *misery bridge* (bridge misère), créé par Oswald Crawfurd, c'est le joueur qui a le moins de jeu qui a les meilleures chances. La hiérarchie des couleurs s'enrichit du Nullo, qui vaut 10 points, comme le Sans-Atout, mais l'emporte sur ce dernier. Les contrats à Nullo se comptent à l'envers : pour 1 Nullo, il faut ne faire que six levées, pour 2 Nullos, cinq levées... D'autres formes, *cairo*, *standard*, *compound*, etc. trop nombreuses pour être toutes citées, tentent de remédier au système d'enchères encore primaire.

Les passionnés font preuve d'une imagination sans limite. Des variantes spécifiquement adaptées au nombre des joueurs voient le jour. À trois, chacun joue pour soi. À deux (*draw bridge*), chaque joueur dispose des cartes d'un partenaire virtuel, placées en face de lui et visibles par lui seulement. Le donneur désigne l'atout ou passe la parole à son partenaire virtuel, pour lequel il peut faire un choix, en respectant certaines conditions fixées. Dans d'autres versions, c'est le nombre même des couleurs qui change, à l'instar du *five suit bridge*, inventé par un mathématicien viennois [10] : les joueurs, au nombre de quatre, doivent utiliser des cartes spéciales, avec une couleur supplémentaire appelée « royale », comme par hasard. Et il n'y a aucune raison de ne pas combiner les deux principes : le *jextet*, par exemple, se joue à six, deux camps de trois joueurs, avec un jeu à six couleurs ! Il va sans dire que ce genre de variante fut vite oubliée, notamment pour cause d'inflation dans les enchères.

La plus intéressante de ces innovations ratées reste sans doute le *bridge pirate*[14], conçu avec l'idée de compenser les échecs dus aux mauvaises répartitions par la possibilité de choisir son partenaire. Il n'y a pas de partenariat fixe, donc, mais, à la manière du quadrille[3], des alliances de circonstance. Le donneur fait la première enchère et chacun des trois autres joueurs peut, à son tour de parole, accepter ou passer. Si la demande est acceptée, tout le monde peut surenchérir, y compris le donneur lui-même (pour trouver un meilleur fit). Si personne n'accepte, l'enchère est annulée et la parole passe au joueur suivant (dans ce cas, à gauche du donneur). Celui qui remporte les enchères devient déclarant et celui qui a accepté sa demande devient le mort, quelle que soit sa place. Les points du déclarant sont marqués dans la colonne des levées, ceux du mort sont comptabilisés à part. Le jeu arrive en France en 1917 [3]. Deux ans plus tard, le prolifique Robert F. Foster lui consacre un manuel [27], prédisant un succès définitif ! Le jeu connut lui-même une variante, le *bridge corsaire*, avec deux possibilités supplémentaires : le déclarant peut choisir de jouer seul, ou choisir le mort qui lui convient le mieux en fonction des différentes déclarations faites pendant les enchères.

## CONCLUSION (PROVISOIRE)

Si le bridge, comme son prédécesseur le whist, était à cette époque un jeu populaire, il était quand même réservé à une certaine élite issue des classes aisées, suffisamment instruite et oisive pour en pénétrer les complexités. Jeu de (la « bonne ») société, il n'en fut pas moins un jeu social à son niveau, au moins aux USA. En devenant enseignantes professionnelles, de nombreuses femmes de la dite « bonne société » américaine trouvèrent dans le bridge une activité respectable, leur permettant d'accroître leurs revenus et, par là-même, de s'émanciper. Les premières sessions de formation d'enseignants délivrant des diplômes aux participants furent organisées à la fin des années 1920 par Milton C. Work et Wilbur C. Whitehead. L'idée fut ensuite reprise et développée par Ely Culbertson, assisté de sa femme Joséphine, pour le bridge contrat. En 1929, en pleine crise, leurs centres de formation comptèrent jusqu'à 6000 inscrits...

### ■ NOTES

1. Il reste très peu d'exemplaires de ce fascicule. Celui de la *British Library* a disparu pendant le Blitz, en 1941.
2. Voir l'épisode 4, dans le numéro 35, pages 11–17.
3. Voir l'épisode 3, dans le numéro 33, pages 8–12.
4. Dans cette variante du whist, le jeu du quatrième joueur est étalé sur la table. Voir l'épisode 4, dans le numéro 35.
5. *vis* en français.
6. http://www.1911encyclopedia.org/
7. Titre porté par le vice-roi d'Égypte, de 1867 à 1914, quand le pays était sous domination turque.
8. Prononciation de *briç* (bridge), en turc moderne.
9. Probablement le Colonel T.C.J.A. Studdy, du *Royal Artillery*, qui était capitaine pendant la Guerre de Crimée.
10. Voir l'épisode 3, dans le numéro 33, page10.
11. Henri Meilhac (1831–1897) et Ludovic Halévy (1834–1908) sont les librettistes de Bizet et d'Offenbach.
12. *Indian Civil Service*.
13. *Cutthroat bridge* en Anglais. Une variante du goulach porte également ce nom. Celui qui remporte les enchères, qui commencent à 4SA, demande au joueur de son choix s'il veut être son partenaire sur la donne. Ce dernier est libre d'accepter ou de refuser mais, quelle que soit sa réponse, son jeu sera étalé en tant que mort [10]. Plus généralement, le terme *cutthroat* qualifie un jeu à trois joueurs et plus, où chacun joue pour soi, sans partenaire.
14. L'invention en serait due à l'occultiste anglais Aleister Crowley, comme celui-ci le rapporte au chapitre 84 de son autobiographie [9].