

Avec les Nuls, tout devient facile!

Nouvelle édition

Le Bridge

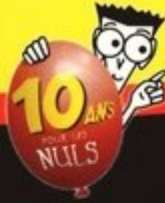
POUR
LES NULS

- ✓ Tout savoir sur le bridge : les cartes, les mains et les enchères
- ✓ Les stratégies gagnantes à élaborer avec votre partenaire
- ✓ Les tournois de bridge en clubs et sur Internet
- ✓ Édition approuvée par :

leBridgeur

**Eddie Kantar
Patrice Marmion
Dominique Portal**





Avec les Nuls, tout devient facile!

Nouvelle édition

Le Bridge

POUR
LES NULS

- ✓ Tout savoir sur le bridge : les cartes, les mains et les enchères
- ✓ Les stratégies gagnantes à élaborer avec votre partenaire
- ✓ Les tournois de bridge en clubs et sur Internet
- ✓ Édition approuvée par :

le Bridgeur

**Eddie Kantar
Patrice Marmion
Dominique Portal**



Le Bridge

POUR
LES NULS

Eddie Kantar

Patrice Marmion et Dominique Portal

pour l'adaptation française

Édition mise à jour par

Jacques Delorme

FIRST
 Editions

Le Bridge pour les Nuls, nouvelle édition

Titre de l'édition américaine : Bridge for Dummies

Publié par
Wiley Publishing, Inc.
111 River Street
Hoboken, NJ 07030 – 5774
USA

Copyright © 1997 Wiley Publishing, Inc.

Pour les Nuls est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.
For Dummies est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

© Éditions First-Gründ, 2011 pour l'édition française. Publiée en
accord avec Wiley Publishing, Inc.
ISBN numérique : 9782754030816

Éditions First-Gründ
60, rue Mazarine
75006 Paris – France
e-mail : firstinfo@efirst.com
Site internet : www.efirst.com

Traduction et adaptation : Patrice Marmion et Dominique Portal
Production : Emmanuelle Clément
Mise en page : Stéphane Angot
Maquette couverture : KN Conception

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et strictement réservée à l'usage privé du client. Toute reproduction ou diffusion au profit de tiers, à titre gratuit ou onéreux, de tout ou partie de cette œuvre est strictement interdite et constitue une contrefaçon prévue par les articles L 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. L'éditeur se réserve le droit de poursuivre toute atteinte à ses droits de propriété intellectuelle devant les juridictions civiles ou pénales

À propos de l'auteur

Eddie Kantar, Californien d'adoption, est l'un des écrivains de bridge les plus connus au monde. Il a publié plus de vingt livres de bridge et contribue régulièrement au *Bulletin*, à *Bridge World*, à *Bridge Today* et à beaucoup d'autres revues de bridge.

Eddie, double champion du monde, est extrêmement considéré en tant que joueur, et il joue encore régulièrement dans les principaux championnats. Il est reconnu comme l'un des grands ambassadeurs du bridge.

Eddie a appris à jouer au bridge à l'âge de 11 ans. Lorsqu'il eut 17 ans, il enseigna le bridge à ses amis. Eddie était si enthousiaste à propos du bridge, qu'il emportait ses livres de bridge à l'école, les cachant derrière ses livres de classe afin que ses professeurs ne puissent le voir lire du bridge pendant les cours. À l'université du Minnesota, où Eddie étudia les langues étrangères, il enseigna le bridge pour payer ses cours.

Eddie gagna son statut d'expert en remportant deux titres de champion du monde et treize championnats nord-américains. Ces titres nord-américains comprennent des victoires dans la coupe Springgold, la coupe Reisinger, la Vanderbilt et le Grand National.

Eddie est Grand Maître de la Fédération mondiale de bridge et Grand Maître à vie de l'ACBL (Fédération de bridge des États-Unis).

Aujourd'hui, Eddie est surtout connu en tant qu'écrivain et ses livres sont devenus des classiques. Quand il ne joue pas au bridge ou n'écrit pas à ce sujet, on peut le trouver jouant au Paddle tennis (une variante du tennis) à Venice Beach (venez le voir !).

En fait, Eddie est la seule personne à avoir jamais joué un championnat du monde de bridge et un championnat du monde de tennis de table (il réussit d'ailleurs mieux au bridge !).

Eddie fut inscrit la même année, en 1996, au « Grand Mémorial de bridge » et au « Mémorial de tennis de table du Minnesota ».

À propos des adaptateurs

Dominique Portal, avocate, joueuse de 1^{ère} série, arbitre de club et moniteur agréée par la F.F.B, a été pendant quatre ans 1^{ère} vice-présidente de la Fédération Française de Bridge. Elle est présidente de l'un des plus grands clubs de bridge de Paris : France Bridge Trocadéro.

Ancien pilote de ligne, Patrice Marmion est joueur de 1^{ère} série, arbitre fédéral, maître-assistant de bridge agréé par la F.F.B et écrivain de bridge.

Amateur d'histoire de la marine, il donne des conférences sur l'aviation et la marine à bord de bateaux de croisière.

Entré dans le bridge dès l'enfance, Jacques Delorme se spécialise très tôt dans l'enseignement. Il a écrit une vingtaine de livres pédagogiques et des centaines d'articles, animé d'innombrables stages et voyages bridge.

Plusieurs fois international, il a été champion de France par paires en 2009 (« Seniors, hélas ! » déplore-t-il). Aujourd'hui, dans le bridge, on est senior à 60 ans, ce qui veut dire que beaucoup des meilleurs joueurs du monde s'y illustrent encore.

D'ailleurs, Jacques Delorme estime qu'il progresse plus vite qu'avant.

Comme Kantar, plus âgé, comme tous les bridgeurs d'ailleurs, il ne connaît pas le sens du mot « retraite ».

Remerciements

Je voudrais tout d'abord remercier Carolyn Krupp d'avoir suggéré aux décisionnaires que j'écrive ce livre.

Sans oublier mon ami Gary Miller qui s'est battu vaillamment pour essayer de m'apprendre à utiliser mon ordinateur : une entreprise sans espoir.

Je voudrais aussi remercier mon directeur de collection, Mary Goodwin, qui m'a réchauffé le cœur en me disant qu'elle voulait commencer à jouer au bridge après avoir travaillé sur ce livre. On revient de loin, Mary. Je vous pardonne d'avoir raccourci ce livre. Je sais que vous deviez le faire !

Des remerciements particuliers vont aussi à Diane Giangrossi et Joe Jansen pour leur excellent travail d'édition.

Je voudrais aussi remercier Ron Garber pour m'avoir aidé dans les premières étapes du livre en me faisant des suggestions utiles comme il sait seul les faire. Norman Cressy a aussi relu plusieurs chapitres du livre et fait des suggestions et des corrections pertinentes.

Et un remerciement particulier à Richard Aronson, mon expert informatique, qui m'a guidé sur les derniers développements du bridge sur ordinateur.

Mais ce ne fut que lorsque Barry Rigal, un Anglais expatrié (et expert), entra en scène que tout fut vraiment sur les rails. Merci Barry, je pataugerais encore si tu n'avais pas été là.

Et pour terminer, je garde mes plus grands remerciements pour Yvonne Snyder. Ses encouragements sont allés plus loin et au-delà de ce que prévoyaient ses fonctions ; ce livre n'aurait jamais existé sans Yvonne.

Le Bridge nouvelle édition

Sommaire

[Page de titre](#)

[Page de Copyright](#)

[À propos de l'auteur](#)

[À propos des adaptateurs](#)

[Remerciements](#)

[Introduction](#)

[Avez-vous réellement besoin d'un livre de bridge ?](#)

[Comment utiliser ce livre ?](#)

[Comment ce livre est-il construit ?](#)

[Première partie : Le Bridge Minimal et le jeu de la carte
à sans-atout](#)

[Deuxième partie : Le jeu de la carte à l'atout](#)

[Troisième partie : Bien enchérir pour gagner](#)

[Quatrième partie : Le jeu de la défense](#)

[Cinquième partie : Devenir accro au bridge](#)

[Sixième partie : La partie des Dix](#)

[Icônes utilisées dans ce livre](#)

[Avant de démarrer](#)

[Première partie - Le Bridge Minimal et le jeu de
la carte à sans-atout](#)

[Chapitre 1 - Le Bridge Minimal](#)

[Top chrono...](#)

[Le matériel](#)

[Les joueurs](#)

[Le but du jeu](#)

[Donner les cartes](#)

[Règle de la levée en cours](#)

[Évaluer les mains](#)

[Deux parties](#)

[Routine n° 1](#)

[Fin du coup et résultat](#)

[Encore 20 minutes ou peut-être un peu plus !](#)

[La table de décision](#)

[Routine n° 2](#)

[La révolution : l'atout](#)

[Jouer à l'atout ou sans-atout ?](#)

[Routine n° 3](#)

[Le bridge minimal](#)

[Les nouveaux points sont arrivés : les points D](#)

[Routine n° 4](#)

[Le bridge compétitif](#)

[La contestation](#)

[La spirale des contrats](#)

[Routine n° 5](#)

[Une donne complète](#)

[Épilogue](#)

[Chapitre 2 - Camp de base pour le bridge](#)

[Commencer à jouer : ce dont vous avez besoin](#)

[L'ordre des cartes](#)

[Connaître votre orientation à la table](#)

[Jouer !](#)

[Phase 1 : La distribution des cartes](#)

[Phase 2 : Les enchères pour un contrat en levées](#)

[Phase 3 : Le jeu de la carte](#)

[Gagner et accumuler des levées](#)

[Phase 4 : La marque](#)

[Différencier le jeu à l'atout du jeu à sans-atout](#)

[Faux bruits](#)

[Diplôme du camp de base](#)

[Chapitre 3 - Compter et encaisser vos levées directes](#)

[Compter vos levées directes quand le mort s'étale](#)

Comptabiliser d'un coup d'œil vos levées directes dans chaque couleur

Promenade à travers les Piques

Compter vos Cœurs symétriques

Encaisser quelques Carreaux asymétriques

Compter les levées dans une couleur sans As

Encaisser vos levées directes

Commencer par la couleur la plus forte

Faire des levées directes avec une couleur asymétrique

Chapitre 4 - Jouer à sans-atout

Établir des levées avec des petits honneurs

Sortir l'As de sa tanière

Augmenter votre (dé)plaisir

Souvenez-vous : les honneurs du côté court

Affranchir une couleur sans gros honneurs

S'entraîner à l'affranchissement

Encaisser vos levées directes avant d'affranchir : vous allez le regretter, rapidement !

Faire des levées avec des petites cartes

Changer des 2 en As

Transformer des petites cartes en levées en faisant tomber les gros honneurs

Abandonner une levée tout de suite : le coup à blanc

Atteindre le paradis avec sept cartes dans une couleur

Bloquer la couleur

Glisser vos petits honneurs au travers des grands : l'impasse

Faire votre Roi malgré l'As adverse

Faire votre Dame malgré le Roi adverse

Profiter d'une longueur et de l'impasse

Les impasses répétées

Jouer les honneurs partagés

Un adversaire défausse : la grande occasion
L'impasse forçante
Couper les communications avec un laisser-passer
Analysez la carte d'entame
Désarmez l'adversaire dangereux
Surprendre un honneur

Deuxième partie - Le jeu de la carte à l'atout

Chapitre 5 - Pourquoi et comment jouer à l'atout ?

Qu'est-ce que l'atout ?
Le pouvoir de l'atout
Couper des levées. Attention ! Vos adversaires ont des atouts, eux aussi
Enlever les atouts adverses
La distribution de la couleur d'atout
Les atouts 4-4
Les autres distributions des atouts
Éliminer des perdantes sur des extra-gagnantes
Définir les perdantes et les extra-gagnantes
Reconnaître les perdantes immédiates et les perdantes éventuelles
Identifier les extra-gagnantes
Faire tomber les atouts avant d'exploiter les extra-gagnantes
Tirer les extra-gagnantes avant de faire tomber les atouts

Chapitre 6 - Créer des extra-gagnantes pour défausser des perdantes

Créer des extra-gagnantes au mort
Déterminer quand il est impossible de créer des extra-gagnantes
Faire tomber les honneurs adverses
Soyez sûr de pouvoir rejoindre vos extra-gagnantes au mort

Impasser pour créer des extra-gagnantes

Savoir ce que vous avez à faire et le faire !

Laisser établir vos extra-gagnantes par vos adversaires

Obtenir quelque chose pour rien : une impasse gratuite

Chapitre 7 - Affranchir la longue du mort

Affranchissement par l'impasse

Affranchissement par la coupe

Ne pas perdre de vue l'objectif

Chapitre 8 - Utiliser les atouts pour vous débarrasser de vos perdantes

Comprendre le principe

Savoir quand utiliser la main courte

Faire face à une contre-attaque de vos adversaires

Couper de la main longue

Troisième partie - Bien enchérir pour gagner

Chapitre 9 - Enchères de base

Saisir l'importance des enchères

Comprendre la marche des enchères

Ouvrir les enchères

Être le second à parler

Répondre à l'ouverture

Remporter le contrat

Passer général

Comprendre la structure et le rang des enchères

Composants d'une enchère

Dernière enchère et contrat final

Rassembler toutes les enchères pour votre première séquence d'enchères

Qui joue le contrat ?

Évaluer la force de la main

Compter les points d'honneurs

Rechercher un bon atout : le fit huitième

Chapitre 10 - Les ouvertures

Ouvrir les enchères

Savoir quand ouvrir

Jouer avec les règles

Savoir passer

Décoder l'ouverture

Se rappeler l'objectif : trouver un fit huitième

Ouvrir les mains de 12H à 19H

Découvrir votre distribution

Ouvrir une main unicolore

Ouvrir une main tricolore

Ouverture avec une main régulière 15-17H : 1SA

Ouverture avec une main 5-3-3-2 hors de la zone 15-17H

Ouverture avec un 4-3-3-3 hors de la zone 15-17H

Ouvrir les mains de 20H et plus

Ouvrir de 2♣ Fort indéterminé avec une main irrégulière

Ouvrir de 2♠ avec une main régulière

Ouvrir de 2♦ Forcing de manche

Ouvrir avec une main de 6 à 10H !

Bien comprendre votre objectif

Évaluer votre main en levées

Quand ouvrir d'un deux majeur faible ?

Rester dans le cadre

Ouvrir en barrage au palier de trois

Ouvrir en barrage au palier de quatre

Répondre au 2 majeur faible

Chapitre 11 - Réponses à l'ouverture

Votre première réponse

Réponses à l'ouverture de 1♣

Que savez-vous de la main de votre partenaire ?

Avec au moins 6H et une couleur de quatre cartes

Avec des couleurs d'égales longueurs

Avec de 6 à 15H et une main régulière

Avec de 6 à 12H et un bon soutien dans la couleur
du partenaire (les points de distribution)

Réponses à l'ouverture de 1♦

Quand votre longue est à Trèfle

Quand vous voulez demander la manche

Réponses à l'ouverture de 1♥

Avec moins de trois cartes à Cœur

Avec exactement trois cartes à Cœur

Avec quatre cartes à Cœur ou plus

Réponses à l'ouverture de 1♠

Réponses à l'ouverture de 1SA

Avec une main balancée

Avec une majeure cinquième ou sixième

Avec une couleur longue : le Texas

Avec une ou deux majeures quatrièmes : le
Stayman

Avec une mineure longue

Réponses à saut sur une ouverture de 1 à la couleur

Chapitre 12 - Redemandes de l'ouvreur

Quand passer et quand enchérir de nouveau

Redemande après une réponse un-sur-un

Avec une main unicolore

Avec une main bicolore

Avec une main tricolore

Soutenir la majeure répondue

Redemande avec une main régulière

Les mains de titans sur une réponse un-sur-un

Redemande après une réponse deux-sur-un

Redemande à 2SA après un 2/1

Saut direct à 3SA

Soutien de la couleur du partenaire

Répétition d'une couleur sixième

Annoncer un bicolore cher ou inversé

Annoncer une seconde couleur au palier de trois
sans saut

Redemande après une réponse limitée

Quand votre partenaire vous soutient

Quand votre partenaire répond 1SA

Chapitre 13 - Deuxième enchère du Répondant

Prise de capitanat

Limiter votre main

Quand le partenaire a limité sa main

Deuxième enchère du répondant après réponse limitée de 1SA

Deuxième enchère du répondant après redemande de l'ouvreur à 1SA

Deuxième enchère du répondant à SA après l'annonce d'un bicolore par l'ouvreur

Deuxième enchère du répondant après répétition de la couleur de l'ouvreur

Deuxième enchère du répondant par répétition de sa couleur longue

Enchère d'attente : l'annonce d'un bicolore par le répondant

Deuxième enchère du répondant après réponse en deux-sur-un

Chapitre 14 - Mettre la pression : contre et surcontre

Sachez ouvrir votre escarcelle

Bien savoir quand contrer

« Surcontre », le boomerang revient !

Chapitre 15 - Enchères du camp de la défense

Soyez vilains avec les méchants, intervenez !

Annoncer votre couleur longue au palier de un après ouverture adverse

Annoncer votre couleur longue au palier de deux après ouverture adverse

Faire une intervention faible à saut

Faire une intervention faible à saut au palier de trois

Faire une intervention faible à saut au palier de quatre

Respecter les réponses 2/1

Intervenir par 1SA

Réponses aux interventions du partenaire

Répondre à une intervention majeure au palier de un

Prendre sa chance avec un contre d'appel

Savoir quand faire un contre d'appel

Faire un contre d'appel derrière l'ouvreur

Faire un contre d'appel derrière le répondant

Faire un contre d'appel après avoir passé

Répondre à un contre d'appel quand l'adversaire de droite a passé

Répondre à un contre d'appel quand vous avez des forces dans l'ouverture adverse

Répondre à un contre d'appel quand l'adversaire de droite a parlé

Chapitre 16 - Enchères de chelems

Faire connaissance avec les chelems

Enchérir les chelems à sans-atout

Enchérir les chelems à l'atout

Réévaluer les mains

Résoudre le problème des As (la convention Blackwood)

Blackwood

Demander les Rois

Chapitre 17 - Gérer la marque

Atteindre le but

Faire votre contrat

Tableau des scores

Tirer un trait pour marquer les points de la partie

Débuter la partie

Évaluer la situation

Perdre sa partielle chérie

Tirer un nouveau trait

Marquer des points de bonus avec les honneurs

Vulnérable ou non vulnérable

Se rapprocher du gain du robre
Regrouper les points quand la manche est réussie
Terminer la partie
Chuter votre contrat : points de pénalité
Marquer les chelems
Marquer les contrats contrés ou surcontrés
Marquer les contrats contrés
Marquer les contrats surcontrés
Marquer les levées de mieux surcontrées : apportez une calculette
Contrer et les propulser à la manche
L'enchère « CONTRE »

Quatrième partie - Le jeu en défense

Chapitre 18 - Défendre contre un contrat à sans-atout

L'entame contre un contrat à sans-atout
Apprécier l'importance de l'entame
Écouter les enchères
Votre plan d'attaque
Entamer dans une couleur longue
Entamer une petite carte dans une longue
Entamer le plus gros honneur dans une séquence de trois honneurs
Entamer dans la couleur du partenaire
Entamer dans une couleur courte
Entamer plutôt dans une majeure non nommée que dans une mineure non nommée
Jouer derrière le mort après l'entame du partenaire
Quand votre partenaire entame une petite carte et que le mort a de petites cartes
Quand vous avez deux ou trois honneurs équivalents
Quand vous avez un honneur supérieur à celui du mort

Quand votre partenaire entame un honneur
Quand votre partenaire entame un 10 ou un Valet
Quand votre partenaire entame un honneur, le mort
en ayant aussi un et vous un supérieur
Quand votre partenaire entame un honneur dans
votre propre couleur

Chapitre 19 - Défendre contre un contrat à l'atout

Entames dans les contrats à l'atout

Quand vous avez une séquence de trois honneurs
Quand vous avez deux honneurs collés
Quand vous avez une couleur courte
Quand votre partenaire a annoncé une couleur
Quand une couleur n'a pas été annoncée
Quand deux couleurs n'ont pas été annoncées
Quand vous avez quatre cartes à l'atout
Quand vous avez l'As d'une couleur
Quand vous voulez ôter les atouts du mort (entame
atout)
Quand vous avez une couleur sans honneur
Choisir la bonne carte d'entame

Jouer derrière le mort après l'entame du partenaire (contrat à l'atout)

Quand votre partenaire entame un honneur
Quand votre partenaire entame dans une courte
Éviter les grosses erreurs
La Signalisation

Chapitre 20 - Jouer en second dans la levée

Jouer avec clairvoyance

Quand le mort est à droite (vous jouez avant la main
cachée)
Quand le mort est à gauche (vous jouez après la
main cachée)

Défendre avec le mort à droite

Fournir une petite carte après l'entame d'une petite
carte
Honneur sur honneur

Couvrir le dernier des honneurs équivalents du mort

Défendre avec le mort à gauche

Suivre votre instinct

Laisser le déclarant faire une mauvaise impasse

Utiliser vos As avec circonspection

Ne pas intercaler devant un honneur solitaire au mort

Savoir reconnaître votre infériorité

Couvrir en fonction des honneurs du mort

Couvrir un honneur adverse avec un de vos honneurs

Cinquième partie - Devenir accro au bridge

Chapitre 21 - Jouer dans un club et entrer dans le monde des tournois

Rejoindre le club le plus proche

Jouer un tournoi d'élèves

Se préparer à jouer avec les autres

Accumuler les points d'experts (P.E.)

Les grandes formules de tournois

Progresser dans le monde des tournois

Les tournois de club

Les tournois de comité

Les finales nationales

Les championnats internationaux

Plongée en haute compétition

Participer

Rechercher un partenaire

Manger, danser, s'amuser

Où trouver les bonnes adresses ?

L'agenda du bridgeur !

Chapitre 22 - Jouer au bridge avec votre ordinateur ou sur Internet

Jouer au bridge avec un logiciel
Le bridge sur Internet

Sixième partie - La partie des dix

Chapitre 23 - Dix manières d'être sympa avec votre partenaire

Traiter votre partenaire comme votre meilleur ami

Accepter les erreurs de votre partenaire

Lui prodiguer des encouragements

Rester impassible

Traiter votre partenaire de la même manière, que vous gagniez ou perdiez

Gérer la crise

Jouer les conventions que vous voulez jouer tous les deux

Faciliter le jeu à un partenaire plus faible

Savoir s'amuser

Chapitre 24 - Les dix meilleurs joueurs du monde (passé et présent)

Giorgio Belladonna (1923 -1996)

Pietro Forquet (1925 -)

Benito Garozzo (1927 -)

Robert D. Hamman (1938 -)

Jeffrey J. Meckstroth (1956 -)

Eric V. Rodwell

Howard Shenken (1905 - 1979)

Helen Sobel Smith (1910 -1969)

Paul Soloway (1941 -)

Robert S. Wolf (1932 -)

Les dix (bon, disons les quinze) meilleures paires de tous les temps

Chapitre 25 - Les dix personnalités marquantes de l'histoire du bridge

[*Giorgio Belladonna \(1923 - 1995\)*](#)

[*Ely Culberston \(1891-1955\)*](#)

[*José Damiani \(1939 - \)*](#)

[*Fred Gitelman \(1965 - \)*](#)

[*Charles Goren \(1901-1991\)*](#)

[*Robert Hammam \(1938 - \)*](#)

[*Zia Mahmood \(1946 - \)*](#)

[*Alan Truscott \(1925-2005\)*](#)

[*Harold Vanderbilt \(1884-1970\)*](#)

[*Katherine Wei*](#)

[Chapitre 26 - Les dix meilleures références pour le bridge
\(...en dehors de ce livre !\)](#)

[*La Fédération française de bridge*](#)

[*La Fédération suisse de bridge*](#)

[*La Fédération belge de bridge*](#)

[*Le club de bridge local*](#)

[*Les festivals de bridge*](#)

[*Les championnats internationaux*](#)

[*Les articles de bridge dans la presse*](#)

[*Les magazines de bridge*](#)

[*Les librairies et boutiques de bridge*](#)

[*Les croisières bridge*](#)

[*Les voyages bridge*](#)

[Glossaire](#)

[Index](#)

Introduction

Le bridge est tout simplement le meilleur des jeux de cartes. Aucun autre jeu ne lui arrive à la cheville. Bien sûr, je suis peut-être un peu partial sur ce point. Je joue depuis l'âge de 11 ans, quand le meilleur ami de mon père demanda à notre groupe d'amis : « Pourquoi ne trouvez-vous pas un bon jeu pour vous amuser ? » Ce que j'ai trouvé, c'est un grand jeu et je n'ai jamais plus joué à un autre jeu depuis.

Qu'y a-t-il exactement dans le bridge qui fascine des millions de personnes, a fasciné des millions de personnes, et continuera à en fasciner des millions ? Laissez-moi trouver quelques pistes :

- **Le bridge est un jeu convivial** : vous jouez avec un partenaire et deux adversaires. Quoi qu'il arrive, vous avez quatre personnes ensemble. Inévitablement, vous rencontrerez une kyrielle de nouveaux amis ayant un fort centre d'intérêt commun, le bridge. Le bridge n'est pas un jeu solitaire mais un jeu de rencontre.
- **Jouer au bridge est un challenge** : chaque main est une aventure ; chaque main vous impose un ou plusieurs problèmes que vous devez résoudre. Vous devrez réfléchir (un peu).
- **Le bridge est un jeu psychologique** : si vous recherchez une passionnante observation du comportement humain, n'allez pas plus loin. Vous avez atteint votre but. Les joueurs sont censés

n'exprimer aucune émotion pendant le jeu, mais il y a toujours des fuites.

✓ **Le bridge est amusant** : en jouant, le temps raccourcit. Jouer au bridge peut signifier des heures infinies de plaisir, de nouveaux amis, et de nombreux rires.

Avez-vous réellement besoin d'un livre de bridge ?

Oui ! Si vous êtes un pur débutant, vous avez besoin d'une visite guidée du bridge que ce livre peut vous apporter. Je prends le temps de vous expliquer les fondamentaux en des termes que vous pouvez comprendre. Je vous accompagne à travers les différents aspects du jeu, vous montrant des exemples vécus, afin que vous soyez à l'aise, avec de bonnes bases, avant de commencer à jouer.

Si vous avez déjà joué au bridge avant (ou essayé de jouer), ce livre a encore davantage à vous apporter. Je vous propose un condensé de tuyaux et conseils acquis au cours de mes nombreuses années d'expérience, ce qui pourra améliorer votre pratique.

Si vous êtes un novice, vous devrez jouer plusieurs donnes pour vous sentir un vrai joueur de bridge. Ce livre vous offre un chemin facile jusqu'à votre première donne (ou mieux si vous avez déjà un peu joué).

Comment utiliser ce livre ?

Je décris de nombreuses donnes et de multiples exemples de mains tout au long de ce livre. Pour obtenir une bonne compréhension du jeu, vous devrez lire ce livre avec un jeu de cartes à proximité. En fait, vous pouvez gagner des semaines ou des mois si vous étalez les cartes des exemples sur une table, et si vous les jouez comme je vous le propose dans le texte.

Encore mieux, essayez de trouver trois autres joueurs qui veulent apprendre ce jeu passionnant. Vous pouvez lire ce livre ensemble et jouer vraiment les donnes en même temps que vous lisez.

L'expérience est le meilleur professeur, et si vous n'êtes pas prêt à jouer des donnes réelles, vous pouvez utiliser la matière de ce livre comme galop d'essai.

Si, au cours de votre lecture, vous sentez que vous avez besoin d'être dans l'action, n'hésitez pas à vous jeter sur n'importe quel paquet de cartes que vous pourrez trouver. Jouez aussi souvent que vous pouvez.

Comment ce livre est-il construit ?

Vous trouverez ce livre divisé en six parties, chacune consacrée à un aspect différent du jeu.

Première partie : Le Bridge Minimal et le jeu de la carte à sans-atout

Dans le chapitre 1, le "Bridge Minimal" vous propose un raccourci complet du jeu de bridge, qui vous permettra de jouer en 20 minutes.

Bien sûr, vous allez ici apprendre à jouer un bridge “hyper-minimum”, mais ceci vous permettra de manier les cartes tout de suite et de connaître toutes les routines de base du jeu.

Si vous désirez un apprentissage plus progressif, rendez vous directement au Chapitre 2 qui vous décrit les mécanismes de base du jeu. Le reste de cette partie parle des techniques pour réaliser des levées à sans-atout.

Deuxième partie : Le jeu de la carte à l’atout

Dans cette partie, vous découvrirez le savoir-faire particulier dont vous avez besoin pour faire des levées quand vous atterrissez dans un contrat à l’atout.

Troisième partie : Bien enchérir pour gagner

Cette partie vous apprend les bases des enchères : quand entrer dans les enchères et à quelle hauteur s’arrêter. Vous y trouverez aussi tout ce qui a rapport à la marque au bridge.

Quatrième partie : Le jeu de la défense

Vous ne pouvez pas laisser vos adversaires prendre le pouvoir et vous marcher dessus ! Dans cette partie, je vous dis comment leur faire un croche-pied pour les faire trébucher.

Cinquième partie : Devenir accro au bridge

Vous arriverez à aimer vraiment ce jeu. Dans cette partie, vous apprendrez comment jouer dans les clubs, les tournois, ou sur Internet.

Sixième partie : La partie des Dix

Vous apprendrez ici tout sur l'élément essentiel de chaque donne : votre partenaire.

Vous pourrez aussi appréhender le milieu du bridge en parcourant la biographie rapide de dix champions parmi les meilleurs de tous les temps. Enfin, cette partie vous offre une liste des dix meilleurs moyens d'information à utiliser lorsque vous aurez rangé ce livre sur une étagère.

Icônes utilisées dans ce livre

Les icônes utilisées dans ce livre dégagent les points importants et vous aident à repérer ce que vous devez savoir.



Le bridge a son langage propre, et je vous signale quelques termes clés de ce nouveau langage.



Si vous ne pouvez pas retenir tout ce que vous lirez, essayez, s'il vous plaît, de garder à l'esprit ces quelques points importants.



J'ai parsemé ce livre de conseils qui feront de vous un meilleur joueur plus rapidement.



Faites attention ! Vous pourriez perdre de nombreuses levées, ou pire, si vous ne retenez pas les points soulignés par cette icône.

Avant de démarrer

Dans ce livre, j'utilise quelques symboles quand je me réfère aux cartes et aux enchères. Dans un jeu de cartes, vous avez quatre couleurs : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦) et Trèfle (♣). Quand je me réfère à une carte en particulier, j'utilise des abréviations. Par exemple, le six de Pique devient le 6 de ♠ et le Valet de Cœur se transforme parfois en V de ♥.

Je parle beaucoup de cartes dans ce livre. Quelquefois, je veux vous montrer toutes les cartes de votre main, et parfois je vous montre toutes les cartes des quatre joueurs (c'est-à-dire cinquante-deux cartes !). Au lieu d'énumérer ces cartes dans le texte, je les ai mises sur le côté en figures pour que vous puissiez voir plus facilement à qui elles appartiennent. Les cartes d'une main sont réparties par couleur, permettant de voir plus facilement ce que possède chaque joueur. Dans ces figures, vous pouvez remarquer que j'ai attribué une « orientation » à chacun des quatre joueurs : vous verrez ainsi Nord, Sud, Est et Ouest. À nouveau, j'utiliserai ces orientations au fur et à mesure pour vous permettre de mieux suivre le déroulement du coup.

La plupart du temps dans ce livre, vous serez en Sud. Si je veux que vous voyiez les choses sous une perspective différente, je vous dirai où vous asseoir !

Quand je parlerai des enchères, particulièrement dans la troisième partie, j'utiliserai un tableau comme celui-ci pour vous montrer la progression d'une séquence d'enchères :

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1♠ Passe	1SA	Passe	Passe

Ne vous inquiétez pas de la signification des enchères ci-dessus. Pour l'instant, je veux juste que vous compreniez que vous devez lire ces tableaux en commençant en haut à gauche, en continuant vers la droite jusqu'au quatrième joueur, puis vous passerez à la seconde ligne pour recommencer. Par exemple, pour la séquence précédente, les enchères commencent avec le premier joueur, Sud, qui enchérit 1♠, et continuent vers la droite jusqu'au quatrième joueur, Est, qui passe. Ensuite, la séquence revient vers Sud, le premier joueur, qui passe.

À ce stade, vous pouvez avoir l'impression que je vous noie dans des règles complexes. Je vous donne juste des lignes directrices, quelques petits éléments pour vous permettre de démarrer. Quand vous commencerez à jouer, vous verrez de nombreuses exceptions aux lignes directrices que vous aurez lues. Souvenez-vous que le bridge est avant tout basé sur le bon sens. Après avoir lu ce livre, vous aurez une bonne idée de ce qu'il faut faire quand vous rencontrerez de nouvelles situations.

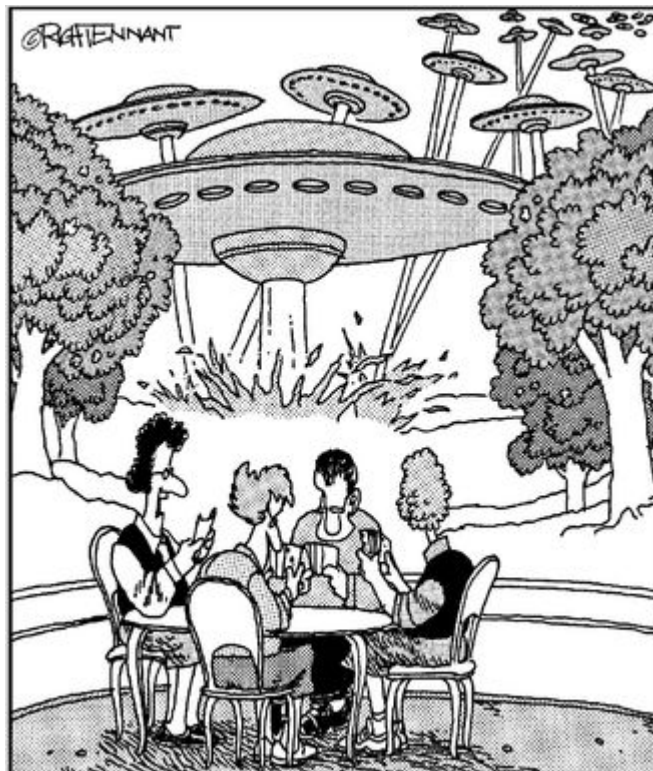
Les bases, vous le constaterez plus tard, surtout le jeu de la carte, sont les mêmes depuis les origines. Les enchères se compliquent à un stade plus avancé parce que les bridgeurs recherchent toujours une impossible perfection.

Ce qui a évolué, c'est le niveau général des joueurs. Il s'est beaucoup élevé, surtout en défense, parce que vous jouez 2 fois en défense pour 1 fois avec le mort.

Pénétrez-vous des conseils intemporels contenus dans ce livre. Vous avez tous les atouts en main pour briller un jour !

Première partie

Le Bridge Minimal et le jeu de la carte à sans-atout



« Betty, tu n’oseras pas utiliser ça comme une excuse pour ne pas te concentrer. »

Dans cette partie...

Le chapitre 1 est un raccourci qui vous permettra de jouer un bridge simplifié, mais en 20 minutes ! Ceci vous fera connaître rapidement

toutes les routines du jeu.

Si vous désirez progresser plus doucement, commencez votre lecture au chapitre 2 pour apprendre les bases du jeu, et dans les chapitres suivants à réaliser vos premières levées.

Chapitre 1

Le Bridge Minimal

Dans ce chapitre

- ▶ Jouer au bridge en 20 minutes, pas une de plus !
 - ▶ Encore 20 minutes...
 - ▶ Le bridge minimal
-

Ne riez pas, ne souriez pas, dans 20 minutes vous serez initié au bridge.

Évidemment, il s'agit d'une version édulcorée, mais qui a l'avantage d'être rapide et de présenter réellement le but du jeu et les règles de base. Ensuite, vous vous perfectionnerez, encore en 20 minutes (peut-être de coiffeur) pour atteindre une version proche du jeu réel : le bridge minimal.

Si vous désirez une approche du bridge plus calme, ne lisez pas ce chapitre et rendez-vous directement au chapitre 2.

Top chrono...

Le matériel

Pour jouer au bridge, il vous faut :

- ✓ Une table carrée d'environ 80 cm de côté avec un tapis de carte.
- ✓ Quatre chaises droites, pas de fauteuils, on s'endort !
- ✓ Un jeu de 52 cartes

Les joueurs

Quatre joueurs. On joue par paires, deux contre deux. Chaque joueur est assis en face de son partenaire.

Le but du jeu

Les cinquante-deux cartes réparties entre les quatre joueurs procureront durant le jeu des cartes treize levées ou plis de quatre cartes chacun. Le but du jeu est de réaliser un certain nombre de levées (au moins sept sur treize) annoncé à l'avance. Par exemple, si un camp parie qu'il va faire huit levées sur treize, il gagnera son contrat s'il en gagne au moins huit.

Les adversaires vont bien sûr s'évertuer à empêcher la réalisation du contrat.

Donner les cartes

Un donneur est tiré au sort et il distribue toutes les cartes une par une dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit donc treize cartes qu'il range face cachée par ordre et par couleur (♣, ♦, ♥, ♠).

Au bridge, le rang des cartes est toujours le même (et dans l'ordre décroissant) :

As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.



Une levée est formée de quatre cartes jouées successivement face visible sur la table par chacun des quatre joueurs. Chaque joueur joue à son tour dans le sens horaire.

Règle de la levée en cours

Au bridge, la carte jouée en premier détermine la couleur de la levée en cours. La seule obligation des joueurs suivants est de fournir à la couleur demandée. On n'est pas obligé de monter (de couvrir avec une carte supérieure). La carte jouée la plus forte remporte la levée : un As remporte toujours la levée, un Deux, jamais et une Dame gagne la levée si ni l'As ni le Roi ne sont là !

Si on ne peut fournir à la couleur, on jette une carte d'une autre couleur qui perd alors son rang et toute valeur.

Évaluer les mains

Puisqu'il faut faire un pari sur de futures levées, il va bien falloir juger la force de votre main. Pour ce faire, on considère que les petites cartes sont équivalentes et on leur attribue une valeur « nulle » (normal !). Les grosses cartes sont créditées de :

✓ 4 points pour chaque As.

- ✓ 3 points pour chaque Roi.
- ✓ 2 points pour chaque Dame.
- ✓ 1 point pour chaque Valet.



On obtient 10 points par couleur et 40 points pour tout le jeu. Facile !

Vous vous êtes assis, vous avez distribué les cartes, chaque joueur a classé ses cartes et compté ses points. C'est bon ? Alors on continue.

Deux parties

Chaque donne de bridge se joue en deux temps :

**1^{er}
temps :**

appelé « **les enchères** » : chaque joueur donne oralement son nombre de points à son partenaire. Le camp qui a le plus de points doit réaliser huit levées ou plus.

Exemple : si un camp a $14 + 9 = 23$ points, ses opposants ont le reste $40 - 23 = 17$.

Si les points sont répartis 20/20, on redonne. Le joueur qui a le plus de points obtient le contrat avec son partenaire.

2^e temps : appelé « **le jeu de la carte** » : une fois le contrat attribué à une des paires, on va jouer les treize levées et voir qui gagne la donne.



Un peu de vocabulaire :

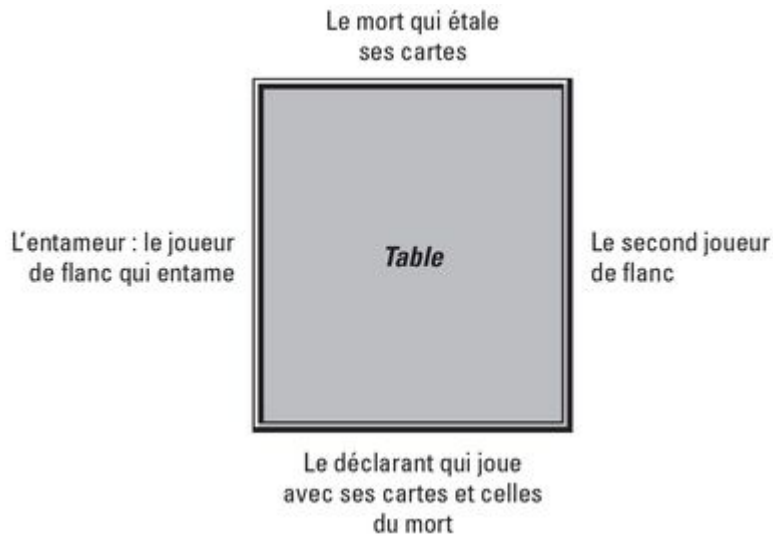
Le déclarant : c'est le joueur qui a le plus de points de la paire contractante.

Les joueurs de flanc : les deux autres joueurs qui défendent contre le contrat du déclarant.

Le mort : une des spécificités du bridge : le mort est le partenaire du déclarant. Après le début du coup, il va étaler ses cartes, face visible sur la table, et le déclarant jouera ses cartes ainsi que les siennes (soit vingt-six cartes). Le mort peut alors préparer le café !

L'entame : la première carte attaquée pour la première levée par le joueur de flanc assis à la gauche du déclarant.

Un petit dessin peut-être...



Fournir à la couleur : seule obligation du joueur de bridge, fournir à la couleur demandée par la première carte de la levée.

Défausse : si on ne peut fournir à la couleur, on se débarrasse de n'importe quelle autre carte qui ne joue plus aucun rôle dans la levée, on défausse.

Prise de la levée : le joueur qui remporte la levée attaque pour la levée suivante.

Routine n° 1

Après l'entame, le mort étale ses treize cartes face visible, le déclarant joue une carte du mort suivie d'une carte du second joueur de flanc et enfin d'une carte du déclarant. Le déclarant joue avec deux jeux (il voit les cartes du mort et les siennes), chaque joueur de flanc voit ses cartes et celles du mort, et joue ses propres cartes. Le joueur qui a gagné la levée rejoue en premier, la carte qu'il veut, pour la levée suivante. On joue toujours dans le sens horaire.

Le jeu se poursuit, levée après levée, le déclarant jouant toujours les cartes du mort et les siennes.

Fin du coup et résultat

Les 20 minutes s'achèvent à la treizième levée. C'est l'heure des comptes. Si le déclarant a réalisé au moins huit levées, son camp a gagné la donne. Sinon, les joueurs de flank l'ont fait chuter, ils sont gagnants. Déroutant ? Recommencez quelques donnes pour vous habituer aux routines du jeu, puis allez boire un coup pour fêter ça : vous êtes bridgeur !

Encore 20 minutes ou peut-être un peu plus !

La table de décision

Il vous a sans doute paru injuste que le camp le plus fort tente toujours le même contrat de huit levées.

S'il a 21 points, le contrat est quasiment perdu d'avance, et avec 30 points il sera toujours gagné. Pour donner plus d'intérêt au jeu, il y a en fait plusieurs contrats à réaliser en fonction du nombre de points du camp le plus fort. Ainsi les chances sont plus équitables entre les deux camps. Un tableau appelé « Table de décision » détermine ces contrats en fonction des points du camp le plus fort :

TABLE DE DÉCISION			
Contrats	Nombre de levées à faire	Points du camp du déclarant	Points des défenseurs
<i>1^{er} contrat</i>	7	21-22	<i>18-19</i>
<i>2^e contrat</i>	8	23-24	<i>16-17</i>
<i>3^e contrat</i>	9	25-26	<i>14-15</i>
<i>4^e contrat</i>	10	27-29	<i>11-13</i>
<i>5^e contrat</i>	11	30-32	<i>8-10</i>
<i>6^e contrat</i>	12	33-36	<i>4-7</i>
<i>7^e contrat</i>	13	37-40	<i>0-3</i>

Routine n° 2

Reprenez vos cartes, suivez le même processus, mais au moment de déterminer le contrat, consultez la table de décision. Par exemple, si le camp du donneur totalise $15 + 13 = 28$ points, le contrat à réaliser sera de... dix levées (4^e contrat). Jouez !

La révolution : l'atout

Vous jouez maintenant un bridge minimal.

Nous allons introduire une richesse supplémentaire dans le jeu :

L'atout

Qu'est-ce donc que cet atout ?

L'atout est un privilège que le camp le plus fort donne à son camp en choisissant sa couleur la plus forte ♠, ♥, ♦,

ou ♣ suivant le cas.

La couleur ainsi choisie dominera les autres de la manière suivante :

Si les adversaires tentent de défiler une couleur maîtresse, au lieu de défausser, le joueur pourra jouer une carte d'atout et remportera la levée en cours.

L'action de cette carte d'atout sera de *couper* la levée adverse.

Ainsi on réalisera une levée avec une toute petite carte, au détriment des grosses cartes adverses.



On ne pourra couper que si l'on ne peut pas fournir à la couleur.



Fournir : action de jouer une carte de la couleur demandée par l'attaque de la levée.

Couper : action de jouer un atout dans une levée d'une autre couleur.

Défausser : jeter n'importe quelle carte si on ne peut fournir. La carte défaussée perd toute valeur.

Surcouper : action de couper avec un atout supérieur à la coupe d'un autre joueur.

Sous-couper : action de couper avec un atout inférieur à la coupe d'un autre joueur.

Exemple :

Cartes jouées par :

Nord	Est	Sud	Ouest
♥D	♥R	♥As	♠2

- Si le jeu est sans atout : Ouest remporte la levée avec la plus forte carte de la couleur demandée : ♥.
- Si le jeu est à l'atout ♠ : Est coupe du 2 de ♥ et remporte la levée.

Voyons maintenant les règles d'utilisation de l'atout :

1. **L'atout doit être clairement nommé par un joueur.**
2. **La règle de base du bridge est maintenue, à savoir : l'obligation de *fournir* à la couleur.**
3. **Si un joueur n'a plus de cartes de la couleur demandée dans la levée, il peut alors choisir de *couper* ou de *défausser*.**
4. **Si la couleur de l'atout est jouée, les joueurs doivent *fournir* leurs atouts ou *défausser*.**
5. **Dans une levée, on pourra *couper* et même *surcouper* un adversaire pour lui rafler la levée.**

La *sous-coupe* est permise mais de peu d'intérêt !

Exemple 1

Cartes jouées par :

Nord	Est	Sud	Ouest
♥D	♥A	♥3	♠8

Nord attaque de la Dame de ♥, Est prend de l'As, Sud (sans ♥) coupe du 3 de ♠, Ouest (aussi sans ♥) surcoupe du 8 de ♠ et gagne la levée.

Exemple 2

Cartes jouées par :

Nord	Est	Sud	Ouest
♥D	♥A	♥9	♣7



Ouest n'a aucune obligation de couper : comme son partenaire est maître avec l'As de ♥ , il choisit de défausser une petite carte à ♣.

Jouer à l'atout procure un avantage certain : celui d'arrêter le défilement d'une longueur des adversaires. En *coupant*, vous arrêtez l'hémorragie.

Jouer à l'atout ou sans-atout ?

À partir de cette page, le bridge vous offre un choix plus vaste de possibilités de contrat. Vous pourrez bien sûr continuer à jouer comme précédemment sans-atout (sans-atout, SA en abrégé), ou bien vous choisirez un atout pour jouer un contrat à l'atout ♠, ♥, ♦, ♣.

Dans notre bridge minimal, nous allons intégrer l'atout :

Le camp le plus fort en points jouera à l'atout s'il possède *entre les deux* joueurs :

- 8 cartes à ♥ ou à ♠.
- 9 cartes à ♣ ou à ♦.

Dans le cas contraire, il jouera à sans-atout comme au début du chapitre.

Routine n° 3

Reprenez vos cartes, donnez :

- Chaque joueur range ses cartes, compte ses points et annonce à son partenaire ses points.
- Ensuite le camp le plus fort cherche un atout : chaque joueur annonce son nombre de cartes dans chaque couleur.
- On commence par les ♠, puis dans l'ordre les ♥, les ♦ et les ♣.
- Si un atout est trouvé, on jouera à l'atout, sinon à SA (sans-atout).
- Après l'entame, le mort étale son jeu et pose ses atouts à sa droite.

Les 20 minutes sont écoulées ? Jouez quelques donnes pour vous familiariser avec le jeu à l'atout.

Le bridge minimal

Vous êtes maintenant des micro-bridgeurs aguerris. Nous allons passer à la dernière étape du bridge minimal. N'oubliez pas que vous pouvez à tout moment arrêter la lecture de ce chapitre pour aller au chapitre 2 pour une approche moins rapide et plus tranquille. Dans cette dernière section, je vous présente les points de distribution, le bridge compétitif, et la routine complète d'une donne.

Les nouveaux points sont arrivés : les points D

Après avoir joué quelques donnes à l'atout, vous allez vous rendre compte que vous faites assez souvent des levées en plus de celles prévues par la table de décision. Ceci est dû au pouvoir de coupe de l'atout : l'atout vous protège des longues adverses et vous permet de faire des levées avec de toutes petites cartes d'atout.

Il devient donc logique de réévaluer les mains lorsqu'un atout est trouvé. Je vous rappelle qu'un atout est choisi à partir de huit cartes à ♥ ou à ♠, et de neuf cartes à ♣ ou à ♦. La raison est simple : c'est une question de marque (voir le chapitre 17 si vous voulez savoir tout de suite pourquoi !).



Dans un contrat à l'atout, on appelle *valeur de coupe* les couleurs courtes des mains, c'est-à-dire les couleurs où l'on a seulement deux, une, ou aucune carte. Voici leurs noms :

- ✓ **Doubleton** : deux cartes dans une couleur.
- ✓ **Singleton** : une carte dans une couleur.
- ✓ **Chicane** : aucune carte dans une couleur (autre que l'atout bien sûr).

Si vous avez une chicane, vous pourrez couper à la première levée l'As de votre adversaire avec un deux d'atout ! C'est un énorme avantage.

Évidemment, plus vous avez d'atouts, mieux c'est. Le minimum est huit cartes, mais si vous en avez 9 ou 10, c'est mieux.

La réévaluation se fait de la manière suivante :

- ✓ +1 point pour chaque doubleton de chaque main.
- ✓ +2 points pour chaque singleton de chaque main.
- ✓ +3 points pour chaque chicane de chaque main.
- ✓ +2 points si vous avez un 9^e atout dans votre camp.
- ✓ +1 point pour le 10^e atout de votre camp.



Ces nouveaux points sont appelés *points de distribution*, points D. Les points des As, Rois, Dames et Valets sont appelés *points d'honneurs*.

Résumons le compte des points au bridge :

POINTS D'HONNEURS points H		POINTS DE DISTRIBUTION points D	
As	4 H	Doubleton	1 D
Roi	3 H	Singleton	2 D
Dame	2 H	Chicane	3 D
Valet	1 H	9 ^e atout	2 D
10 points H par couleur 40 points H dans tout le jeu		10 ^e atout	1 D

Routine n° 4

Dorénavant, avant de consulter la table de décision pour trouver le contrat, vous ajouterez les points D à vos points H si vous jouez à l'atout. Si vous jouez à sans-atout, ne prenez en compte que les points H.

Encore quelques donnes d'entraînement pour vous familiariser avec la table, l'atout, les points H et les points

D. On avance...

Le bridge compétitif

Heureux mini-bridgeurs, voici la dernière étape du bridge minimal. Ce n'est pas la plus facile, mais après, vous serez lâchés dans le grand bain. Ouf...

La contestation

Si les mains n'ont pas de couleurs très longues ni ne couleurs très courtes (elles sont dites *régulières*), la donne se joue très souvent à sans-atout, car aucun atout correct n'est trouvé. Dans ce cas, force reste aux points d'honneurs. Le camp le plus fort en points d'honneurs joue le contrat. Il n'y a dans le jeu que 40 points !

En revanche, si certaines mains sont irrégulières, avec par exemple un singleton dans chaque main et un atout neuvième dans chaque ligne (disons les Piques pour vous et les Cœurs pour les adversaires), alors il y a plus de 40 points dans le jeu !

Aux 40 points d'honneurs s'ajoutent $2 \times 4 = 8$ points D pour les quatre singletons et $2 \times 2 = 4$ points D pour les atouts neuvièmes. Soit un total de 52 points HD.

Mais la situation peut être encore plus compliquée : supposons qu'un camp ait 22 points d'honneurs sans point D avec deux mains régulières, et l'autre camp 18 points d'honneurs mais avec deux mains irrégulières et 6 points D supplémentaires (par exemple 2 singletons et un atout neuvième à ♠). Dans ce cas, nous avons un conflit de pouvoir :

le camp n° 1 a 22 points H
le camp n° 2 a 24 points HD

Qui doit jouer le contrat ?

Le bridge répond à cette question. Il est en effet possible de contester le contrat aux adversaires si le total de vos points HD est supérieur au total des points H ou HD des opposants.

La spirale des contrats

Les contrats possibles du bridge sont : 7, 8, 9, 10, 11, 12, ou 13 levées à ♣, ♦, ♥, ♠, et SA. Soit 35 contrats différents. Bien compté !

Le bridge classe les contrats dans un ordre hiérarchique suivant le nombre de levées à réaliser et les différentes couleurs qui sont ordonnées de la plus basse ♣, puis ♦, puis ♥, puis ♠, et enfin sans-atout, la plus forte.

Le plus bas contrat est donc de sept levées à l'atout ♣, noté 1♣. Ensuite on s'élève sur une spirale de contrats à la couleur et à sans-atout de plus en plus haut :

1♣ → 1♦ → 1♥ → 1♠ → 1SA → 2♣ → 2♦ → 2♥ → 2♠ → 2SA... 7♥ → 7♠ → 7SA.

Le contrat le plus fort est 7SA. Chaque contrat est noté par son rang et sa couleur : 4♠ veut dire quatrième contrat (soit dix levées) à l'atout ♠.

Si un camp se positionne pour un contrat dans la table de décision, on ne pourra contester que pour un contrat

supérieur. Si le nombre de points est insuffisant, on abandonne et les adversaires ont remporté le contrat final.

Voici le tableau complet des contrats et les points HD correspondants (les contrats montent de gauche à droite et de bas en haut) :

TABLEAU DES CONTRATS						
7♣ 37-40	7♦ 37-40	7♥ 37-40	7♠ 37-40	7SA 37-40	Contrats dits au « palier de 7 »	↑ ↑
6♣ 33-36	6♦ 33-36	6♥ 33-36	6♠ 33-36	6SA 33-36	Contrats dits au « palier de 6 »	↑ ↑
5♣ 30-32	5♦ 30-32	5♥ 30-32	5♠ 30-32	5SA 30-32	Contrats dits au « palier de 5 »	↑ ↑
4♣ 27-29	4♦ 27-29	4♥ 27-29	4♠ 27-29	4SA 27-29	Contrats dits au « palier de 4 »	↑ ↑
3♣ 25-26	3♦ 25-26	3♥ 25-26	3♠ 25-26	3SA 25-26	Contrats dits au « palier de 3 »	↑ ↑
2♣ 23-24	2♦ 23-24	2♥ 23-24	2♠ 23-24	2SA 23-24	Contrats dits au « palier de 2 »	↑ ↑
1♣ 21-22	1♦ 21-22	1♥ 21-22	1♠ 21-22	1SA 21-22	Contrats dits au « palier de 1 »	↑ ↑
→	→	→	→	→		

Dans notre exemple, le camp n° 1 consulte le tableau pour jouer à sans-atout : avec 22 points, il peut demander le contrat de 1SA. Le camp n° 2 conteste et veut jouer à l'atout ♠ : avec 24 points, il peut demander 2♠. 2♠ est un contrat supérieur à 1SA. Ce sera donc le contrat final.

Routine n° 5

Reprenez vos cartes une fois de plus, donnez-les une par une dans le sens des aiguilles d'une montre, classez vos cartes par ordre et par couleur, comptez vos points d'honneurs, recherchez un atout avec votre partenaire (la parole est d'or, au moins huit cartes à ♥ ou à ♠, neuf cartes à ♣ ou à ♦). Si vous trouvez un atout correct, comptez vos points HD, sinon comptez vos points H. Consultez le tableau des contrats pour trouver le contrat possible pour votre camp. Le plus haut contrat gagne les enchères. Vous êtes maintenant des « bridgeurs minimum ». Jouez !

Une donne complète

Dominique, le donneur, a distribué les mains suivantes à nos quatre amis débutants :

Sophie



Patrice



Élodie



Dominique



1. Les quatre joueurs classent leurs cartes et comptent leurs points d'honneurs

- ✓ Dominique a 12H et Sophie 5H → total 17H
- ✓ Patrice a 12H et Élodie 11H → total 23H

Il y a bien 40 points H dans le jeu !

- 2. Chaque joueur annonce ses points à son partenaire. La répartition des points d'honneurs entre les deux camps est 23/17.**
- 3. Chaque camp essaye de trouver un atout pour ajouter à son total d'éventuels points D :**

✓ Patrice et Élodie n'ont ni ♠ ni ♥, et leurs couleurs ♣ et ♦ n'ont que huit cartes entre les deux joueurs. Ils ne peuvent donc prétendre jouer à l'atout. Ils ont 23 points H.

✓ Dominique et Sophie ont à eux deux neuf cartes à ♠. C'est un excellent atout, ils peuvent donc ajouter leurs points D :

✓ Pour Dominique : 3 points D pour la chicane ♣.

✓ Pour Sophie : 2 points D pour le singleton ♥, 1 point pour le doubleton ♦, et encore 2 points D pour le 9^e atout.

Le total de leur camp à l'atout ♠ est de : $17H + 8D = 25HD$

4. Chaque camp consulte le tableau des contrats :

- Patrice et Élodie peuvent demander le contrat de... 2SA (huit levées à SA).
- Dominique et Sophie avec 25 points peuvent demander... 3♠.
- 3♠ est un contrat supérieur à 2SA, ce sera donc le contrat final joué par Dominique (qui a le plus de points H de la paire Dominique/Sophie).
- Patrice entame et Sophie, le mort, étale son jeu en mettant ses atouts Piques à sa droite.

Remarquez que dans notre exemple le contrat final est joué par la paire minoritaire en points H. En fait, c'est l'atout (Pique) qui a fait la différence.

Quelques derniers conseils pour la route !

Quand vous relevez vos cartes :

- Cachez-les ! Même dans une partie amicale, il est difficile d'ignorer une carte que l'on a vue chez un partenaire ou un adversaire.
- Autre détail : si vous laissez votre main visible, vous en garderez l'habitude et les mauvaises habitudes sont difficiles à perdre. Obligez-vous à prendre la bonne habitude, et attitude, de ne pas révéler votre jeu.
- En revanche, en tenant votre jeu droit, vous devez voir toutes vos cartes distinctement : alternez les couleurs rouges et les couleurs noires.

Les adversaires vous prendront pour un expert et vous respecteront !

Toutes les cartes sont distribuées : les cartes que vous ne voyez pas au mort ou dans votre main sont nécessairement dans l'un des deux jeux cachés.

Le jeu de la carte consiste à deviner lequel ! Pensez dès à présent aux cartes que vous ne voyez pas !

Dès à présent, raisonnez en bridgeur !

Épilogue

Vous êtes parvenu, non sans mal, au bridge minimal. Si vous vous êtes arrêté en cours de chapitre, aucune importance : repartez tranquillement au chapitre 2 et éventuellement revenez à notre bridge minimal plus tard. Un raccourci est un raccourci, mais on n'est jamais forcé de le prendre !

Avec le bridge minimal, vous pouvez vous entraîner et vous familiariser avec les grandes lignes du bridge. Mais le bridge minimal n'est pas du bridge. Pour apprendre le bridge, il va falloir attaquer les quelques centaines de pages suivantes avec application. J'espère que vous y trouverez du plaisir et votre bonheur.

En tout cas, bonne lecture au coin du feu.

Chapitre 2

Camp de base pour le bridge

Dans ce chapitre

- ▶ Rassembler ce dont vous avez besoin pour jouer
 - ▶ Épeler votre ABC du bridge
 - ▶ Faire connaissance avec les levées
-

Bienvenue au camp de base ! Dans ce chapitre, j'expose quelques concepts de base dont vous devez garnir votre gibecière pour être fin prêt pour commencer à jouer. Au fait, je veux que vous sachiez que vous avez fait un bon choix, un très bon choix en voulant jouer au bridge. Peut-être suis-je partial, mais le bridge est vraiment le meilleur de tous les jeux de cartes. Vous pouvez jouer partout dans le monde, et où que vous alliez, vous pouvez vous faire automatiquement de nouveaux amis en pratiquant le bridge. Le bridge peut être plus qu'un jeu – un lien commun et même un point de ralliement.

Commencer à jouer : ce dont vous avez besoin

Avant de pouvoir commencer à jouer, vous avez besoin de vous procurer quelques fournitures de base. En fait, vous avez peut-être déjà quelques-uns de ces objets

chez vous qui nécessitent simplement que vous les utilisiez pour le bridge.

De quoi avez-vous besoin ? Voici votre check-list :

- Quatre personnes enthousiastes.
- Une table, carrée de préférence. En fait, vous pourriez jouer sur une couverture, sur un lit, à l'intérieur, à l'extérieur, ou même avec un ordinateur.
- Un jeu de 52 cartes, ou plutôt deux, en ôtant les jokers.
- Un stylo et une feuille de papier pour marquer le score. Vous pouvez utiliser n'importe quel papier : un papier officiel, le dos de la liste des courses, ou encore une feuille de papyrus.

Le bon tuyau d'Eddie pour démarrer rapidement

Cela fait maintenant longtemps que je joue au bridge, laissez- moi donc vous donner quelques bons tuyaux pour que vous puissiez démarrer plus facilement :

- Observer une véritable partie de bridge pour vous familiariser avec les mécanismes du jeu.
- Réunir trois amis qui sont intéressés par le jeu. Ne pas vous inquiéter si vous ne savez pas vraiment ce que vous êtes en train de faire. On a tous commencé sans rien savoir ; quelques-uns en sont d'ailleurs restés là !

✓ Suivre les exemples de donnes des figures de ce livre en étalant les cartes sur une table. En procédant ainsi, vous sentirez les cartes et cela rendra les explications plus faciles à suivre.

L'ordre des cartes

Un jeu a 52 cartes réparties en quatre couleurs : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦) et Trèfle (♣).



Chaque couleur comprend treize cartes. Les As, Rois, Dames et Valets (qui sont appelés les *honneurs*)

Et les 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 (les petites cartes).

Les treize cartes d'une couleur ont toutes un rang, c'est-à-dire qu'elles ont un ordre précis.

L'As est la carte la plus forte, suivi par le Roi, la Dame, le Valet et le 10, et ainsi de suite en descendant jusqu'à la plus petite, le 2.

Parce que chaque carte a un rang, plus vous avez de grosses cartes dans votre main, mieux c'est. Plus vous avez d'honneurs, plus votre main est forte. Vous n'aurez jamais trop d'honneurs.

Connaître votre orientation à la table

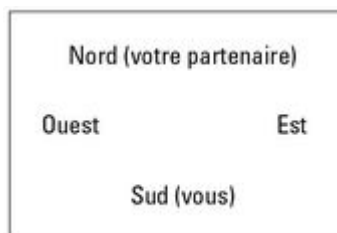
Au bridge, les joueurs sont des entités anonymes – ils sont désignés par leur orientation. Quand vous vous

asseyez à la table avec vos trois copains pour jouer, imaginez que le tapis est un compas. Vous êtes assis en Sud, votre partenaire en Nord et vos adversaires s'asseyent en Est et Ouest.



Dans les chapitres 1 à 8 de ce livre, vous serez Sud à chaque donne, et votre partenaire Nord. Exactement comme à l'Opéra, où le ténor séduit toujours la soprano, dans nos figures de bridge, vous serez représenté par Sud, vous serez appelé le *déclarant*, et vous jouerez toujours le coup. Votre partenaire, Nord, sera toujours le mort. Ne vous inquiétez pas pour le moment du sens de ce mot. L'idée principale est que vous jouiez chaque donne placé en Sud.

Figure 2-1 : Vous êtes en Sud, votre partenaire est Nord, et vos adversaires sont Est et Ouest.



Jouer !

Évidemment, il y a beaucoup plus de choses à connaître pour jouer au bridge que je ne peux vous en présenter dans cette section. Si jouer au bridge était si simple, ce ne serait pas aussi excitant, gratifiant et amusant (et vous n'auriez certainement pas besoin de ce livre). Je voudrais vous montrer une rapide vue d'ensemble d'une donne, afin que vous soyez bien familiarisé avec le mode d'emploi.

D'abord et avant tout, le bridge est un jeu de partenariat – vous nagez et vous coulez ensemble. Vos adversaires sont dans le même bateau. Au bridge, vous ne marquez pas de points individuellement – vous marquez des points en tant que paire.



Pour vous sortir facilement de ces premiers chapitres, ne vous occupez pas de la marque. Si vous êtes impatient, allez directement au chapitre 17 pour tout savoir sur la marque au bridge.

Chaque donne de bridge est divisée en quatre phases, qui se déroulent toujours dans le même ordre.

Phase 1 : La distribution des cartes.

Phase 2 : Le pari sur un contrat en levées (appelé « les enchères »).

Phase 3 : Le jeu des treize levées (appelé « le jeu de la carte »).

Phase 4 : La marque.

Phase 1 : La distribution des cartes

Le jeu commence avec chaque joueur assis en face de son partenaire. Les cartes sont mélangées et placées sur la table face cachée. Chaque joueur choisit une carte, et celui qui tire la plus forte distribue la première donne. Après chaque donne, la main passe au joueur suivant vers la gauche, de sorte que ce ne soit pas toujours le même qui distribue toutes les donnes.

Les cartes sont distribuées une par une en commençant par le joueur à la gauche du donneur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait treize cartes. Vous donnez ainsi tout le jeu de cartes.



Vous devez attendre que le donneur ait distribué toutes les cartes avant de ramasser votre jeu. C'est la première leçon de « l'étiquette » du bridge. Je vous donne quelques autres tuyaux relatifs à l'étiquette tout au long de ce livre pour vous aider à vous « policer ».



Quand chaque joueur a ses 13 cartes, ramassez votre jeu et rangez-le. Vous pouvez ranger les cartes de différentes façons, mais je vous recommande de les ranger par couleur. Vous devriez aussi alterner les couleurs noires (Trèfle et Pique) avec les couleurs rouges (Carreau et Cœur) afin de ne pas confondre une couleur noire avec une autre couleur noire ou une rouge avec

l'autre rouge. C'est assez déconcertant de croire jouer un Cœur et de voir surgir un Carreau de votre main. De plus, vous devez absolument tenir vos cartes en arrière afin d'être le seul joueur à les voir ! C'est très difficile d'être un bridgeur qui gagne quand vos adversaires peuvent voir votre main.

Phase 2 : Les enchères pour un contrat en levées

Enchérir au bridge peut être considéré comme une vente aux enchères.

Le commissaire priseur vous dit quelle est la mise à prix, et la première enchère commence à ce prix ou plus haut. Chaque enchère qui suivra sera plus forte que la précédente jusqu'à ce qu'une enchère soit si haute que tout le monde abandonne. Quand vous voulez quitter les enchères, vous dites

« Passe ». Quand trois joueurs ont dit successivement « Passe », les enchères sont terminées. Cependant, si vous passez et qu'un autre joueur fasse une enchère, comme dans une vente aux enchères, vous pourrez alors entrer de nouveau dans l'action.

Dans les ventes aux enchères réelles, les gens enchérissent souvent pour des bêtises, comme les clubs de golf de J.F. Kennedy ou la boîte à gâteaux d'Andy Warhol. Au bridge, vous n'enchérissez pas pour des voitures, des trésors artistiques ou des pierres précieuses ; vous enchérissez pour quelque chose qui a réellement de la valeur – des levées ! Parce que tout tourne autour des levées, vous devez vraiment comprendre le terme.



Quelques-uns d'entre vous se souviennent du jeu de la bataille quand vous étiez petits. Si vous ne vous en souvenez pas, faites comme si et poursuivez. À la bataille, deux joueurs se partagent le jeu entre eux. Chaque joueur à son tour pose une carte face visible sur la table. Le joueur qui a la plus grosse carte *fait la levée*.

Au bridge, quatre personnes posent une carte face visible sur la table, et la plus forte carte dans la couleur qui a été entamée fait la levée. Chaque joueur ayant treize cartes,

treize levées doivent être disputées et réalisées à chaque donne.

Pensez que les enchères sont une estimation de combien de ces treize levées votre camp, ou l'autre camp, va bien pouvoir faire. Les enchères débutent par le donneur et se poursuivent à sa gauche dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a l'occasion d'enchérir. Le minimum que vous puissiez enchérir est pour sept levées, et le maximum pour treize levées. Un joueur, à son tour de parole, peut enchérir ou passer, à son choix.



Le dernière enchère, celle qui est suivie par trois « Passe », est appelée le *contrat final*. Non, ce n'est pas un contrat que la mafia a mis sur vous. C'est simplement le nombre de levées que la paire qui a gagné les enchères doit réaliser pour marquer des points. (Voir la troisième partie pour en savoir plus sur les enchères et la chapitre 17 pour la marque.)

Phase 3 : Le jeu de la carte

Après les enchères pour les levées, le jeu des cartes commence. Votre paire ou vos adversaires ont fait la dernière enchère. Comme vous êtes la star de ce livre, supposons que vous ayez fait la dernière enchère – pour neuf levées. Par conséquent, votre objectif est de réaliser au moins neuf levées dans la donne.

Si vous faites neuf levées ou plus, votre paire marque des points. Si vous faites moins de neuf levées, vous êtes pénalisés, et vos adversaires marquent des points (voir le chapitre 17 pour les détails de la marque).

L'entame et le mort



La personne qui fait la dernière enchère (vous dans ce cas) devient le *déclarant*, et son partenaire devient le *mort*. Le joueur qui est à gauche du déclarant (ici Ouest) *entame* ou pose la première carte, appelée *l'entame*, face visible au milieu de la table.

Une fois que l'entame est posée sur la table, les choses commencent vraiment à bouger. La personne suivante à « jouer » est le mort – mais au lieu de jouer une carte, le mort étale son jeu face visible sur la table en quatre rangées bien verticales, une rangée pour chaque couleur et se retire entièrement de l'action. Après avoir posé ses cartes, il ne dit ni ne fait plus rien et laisse les trois autres jouer et terminer la donne. Avez-vous déjà entendu parler du Sphinx ?



Les treize cartes que le mort étale sont aussi appelées le *mort*. Oui, le mort étale le mort. Je sais que cela n'a aucun sens, mais ce n'est pas moi qui ai inventé ces termes.



Comme le mort ne prend plus part à l'action, chaque fois que c'est à son tour de jouer, vous, le déclarant, devez physiquement prendre une carte du mort et la poser au milieu de la table. En plus, vous devrez jouer une carte de votre main quand ce sera votre tour.

Le fait que le déclarant soit obligé de jouer les vingt-six cartes de la paire pendant que le mort déguste un casse-croûte peut sembler un peu injuste. Mais vous avez un avantage sur les adversaires : vous voyez les cartes de

votre partenaire avant de jouer, ce qui vous permet d'élaborer une stratégie pour gagner les neuf levées nécessaires à la réussite de votre contrat final.

Bien écouter ceci : « fournir à la couleur »



La carte d'entame détermine quelle couleur doivent jouer les trois autres joueurs dans la levée.

Chaque joueur doit fournir à la couleur, ce qui veut dire qu'il doit nécessairement jouer de la couleur entamée s'il a une carte de la couleur

demandée. Par exemple, supposons que l'entame soit un Cœur. Le mort s'étale et vous (et tout le monde à la table) pouvez voir les Cœurs du mort ainsi que vos propres Cœurs. Comme vous devez jouer la même couleur que l'entame, vous jouez un Cœur du mort, celui que vous voulez. Vous mettez donc le Cœur du mort de votre choix au centre de la table et vous attendez que votre adversaire de droite (Est, à supposer que le mort soit bien Nord) joue un Cœur. Après, qu'il ait joué un Cœur, vous jouerez un Cœur de votre main. Voilà, il y a bien maintenant quatre cartes à Cœur sur la table. Une levée de faite et encore douze à venir - vous êtes dans le grand bain !



Que se passe-t-il si un des joueurs n'a pas de carte dans la couleur entamée ? Dans ce cas, et seulement dans ce cas, un joueur peut choisir une carte, n'importe quelle carte d'une autre couleur, et la jouer, c'est ce qu'on appelle une *défausse*. Quand vous défaussez, vous jetez littéralement votre carte, sachant qu'elle est sans valeur

parce qu'elle n'est pas de la bonne couleur. Une défausse ne peut jamais gagner une levée.

En général, vous ne défausserez que des petites cartes sans valeur qui ne peuvent faire de levées, pour garder les bonnes cartes qui pourront faire des levées plus tard.



Si vous pouvez fournir à la couleur, vous devez le faire. Si vous avez une carte dans la couleur entamée, et si vous jouez une carte d'une autre couleur par erreur, vous faites une *renonce* – pas bon – car si on s'en aperçoit, vous risquez une pénalité. Ne vous inquiétez surtout pas, tout le monde fait un jour une renonce. J'ai perdu une fois un championnat national en faisant une renonce à la dernière donne du tournoi.

Gagner et accumuler des levées

Le joueur qui joue la carte la plus forte dans la couleur demandée gagne la levée. Il ramasse donc les quatre cartes et les range l'une sur l'autre, face cachée, un peu sur le côté. Il amasse devant lui une pile de petits paquets de quatre cartes, ce qui lui permet de voir combien de levées il a déjà réalisées. Le déclarant tient les comptes pour son camp en empilant les levées afin que chacun puisse voir combien de levées son camp a déjà gagné. Le défenseur (votre adversaire) qui gagne la première levée fait la même chose de son côté.



Le joueur qui a gagné la première levée rejoue en premier pour la seconde. Il peut jouer n'importe quelle carte dans n'importe quelle couleur, et les trois autres joueurs doivent alors fournir dans cette couleur.

Phase 4 : La marque

Après que la fumée s'est dissipée et que les levées seront comptabilisées, vous vous rendrez vite compte de la réussite ou de la chute du contrat. Vous marquez alors le score – voir le chapitre 17 pour en savoir plus sur la marque.

Quand le résultat de la donne a été marqué, la distribution de la nouvelle donne revient au joueur à gauche du donneur. Donc, si Sud a distribué la première fois, c'est maintenant à Ouest de donner les cartes. Ensuite ce sera le tour de Nord, puis d'Est, et la main reviendra à Sud.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'une paire réalise deux manches, ce qu'on appelle gagner un *robre*. Une fois que le robre est terminé, tout le monde peut rentrer chez soi ou commencer une nouvelle partie. Si vous jouez au tennis, pensez que gagner une manche c'est comme remporter un set.

Différencier le jeu à l'atout du jeu à sans-atout

Les noms des deux premières parties de ce livre comprennent deux drôles de mots : « *atout* » et « *sans-atout* ». Vous ne pouvez pas aller très loin au bridge si vous ne décidez pas ces drôles de mots. Prenez un peu de temps pour lire cette section et comprendre le sens de ces mots.



Avez-vous déjà joué avec un jeu comprenant des jokers ? Quand vous jouez avec des jokers, jouer une telle carte vous fait gagner automatiquement la levée. Quelquefois, ces jokers remplacent des 2, des 7, ou des As. Peu

importe de quelle carte il s'agit, vous savez que vous avez, avec un joker, une levée gagnante certaine. Au bridge, ces jokers sont appelés atouts.

Une couleur entière est proposée comme atout et cela change au gré des enchères.

Les enchères vont déterminer si une donne est jouée à l'atout ou à sans-atout. Si la dernière enchère est une couleur, ce sera l'atout ; si c'est à sans-atout, il n'y aura aucun atout et donc aucune carte joker. Par exemple, supposons que l'enchère finale soit 4 ♠ ; cette enchère détermine que les Piques seront l'atout pour toute la donne. Pour en savoir davantage sur le jeu de la carte dans un contrat à l'atout, reportez-vous à la deuxième partie.

Quand les enchères se terminent à sans-atout, au jeu de la carte, la carte la plus haute jouée dans la couleur qui a été entamée gagne cette levée. Toutes



les donnes de la première partie sont jouées à sans-atout.

Il y a plus de contrats joués à sans-atout qu'à la couleur (à l'atout).

Faux bruits

Vous entendrez : « Le bridge est compliqué. Les enchères changent tout le temps. »

Certes les enchères évoluent, comme la technique d'un sport quelconque. Mais la base change très peu. Quant

au jeu de la carte, il ne peut pas avoir changé non plus. Apprenez bien ces bases, cher lecteur, et ne dérogez pas.

Vous serez à jour.

Diplôme du camp de base

Félicitations ! Si vous avez lu la totalité de ce chapitre, vous venez d'obtenir votre diplôme du camp de base du bridge. Désolé, vous n'aurez pas de parchemin. Mais vous vous êtes donné les moyens de savoir ce que vous deviez savoir pour commencer à jouer au bridge.

Si vous n'avez pas lu ce chapitre, je vous recommande fortement de le faire, parce qu'il explique quelques concepts clés qui vous aideront à comprendre ce livre.

Alors, d'où vient cette fascination pour le bridge ?

Vous avez peut-être rencontré quelques malheureux qui sont complètement accros au bridge. Ils n'en ont jamais assez. Étant un éminent représentant de cette espèce, je peux vous donner quelques raisons pour lesquelles les gens sont emballés par ce jeu.

Un premier attrait provient des enchères. Enchérir implique beaucoup de talent pour communiquer avec le partenaire, et pouvoir échanger intelligemment des renseignements

dans le langage spécial du jeu est un grand challenge. Vos adversaires font de même, et comprendre ce qu'ils disent est un autre challenge. Enchérir est tellement un art que de nombreux livres traitent exclusivement du sujet. Un autre attrait du jeu est de faire des levées. Vous devez dénicher toutes sortes de moyens détournés pour faire des levées, à la fois comme déclarant et comme défenseur.

Et n'oubliez pas l'élément humain. Le bridge est beaucoup plus qu'un jeu consistant à poser et ramasser des cartes. Les émotions entrent en ligne de compte. Tôt ou tard, chaque émotion ou trait de la personnalité que vous avez dans la vie ressort à la table de bridge.

Chapitre 3

Compter et encaisser vos levées directes

Dans ce chapitre

- ▶ Repérer les levées directes dans chaque couleur
 - ▶ Ajouter des levées directes à votre pile de levées
-

Si vous êtes assis à une table de black-jack à Las Vegas, vous êtes fichu si vous êtes pris à compter les cartes. Pourtant, si vous êtes à une table de bridge et que vous ne comptez pas les cartes, c'est le désastre assuré.

Quand vous jouez une donne de bridge, vous avez plusieurs choses à compter ; le plus important, c'est de compter vos levées, car vous enchérissez pour des levées. Vous tentez de faire autant de levées que possible dans la donne, et les adversaires essaient de faire de même en défense. Levées, levées, levées...

Dans ce chapitre, je vous montre comment repérer une levée directe à sa place naturelle dans votre main ou au mort.



Avant le début du jeu de la carte, les enchères déterminent le contrat final. Dans les première et deuxième parties de ce livre, j'ai volontairement omis le déroulement des enchères des donnes dont je parle ; pour les donnes de ce chapitre, les enchères sont déjà faites et le mort a déjà étalé son jeu. Dans les première et deuxième parties, je veux que vous vous concentriez à la fois sur le compte et la réalisation de vos levées au mieux de vos intérêts. Après avoir découvert votre aptitude à réaliser des levées avec des honneurs et des couleurs longues, les enchères vous paraîtront bien plus logiques. Vous pouvez vous reporter à la troisième partie pour découvrir ce qu'il y a de merveilleux à pouvoir enchérir pour des levées.

Compter vos levées directes quand le mort s'étale



Le vieux dicton « Vous devez savoir où vous êtes pour savoir où vous voulez aller » vient à l'esprit quand on joue au bridge. Quand vous connaissez le *contrat final* (combien de levées vous devez réaliser), vous devez alors trouver un moyen pour gagner les levées dont vous avez besoin pour faire votre contrat.



En fonction des cartes que vous et votre partenaire possédez, vous pouvez détenir quelques gagnantes certaines, appelées *levées directes*, dès le début du coup. Bien sûr, vous souhaitez autant de levées directes que

possibles, et vous devriez être très heureux de les avoir dans votre main. Vous n'aurez jamais trop de levées directes.

Les levées directes (levées que vous pouvez réaliser à tout moment) tiennent tout d'abord à la présence de l'As dans une couleur donnée (de votre main ou du mort). Comme vous finirez bien par voir le mort après l'entame, vous pourrez trouver les As qui s'y cachent. Si vous trouvez un As, vous devenez gourmand et recherchez le Roi de la même couleur (soit dans votre main, soit au mort).

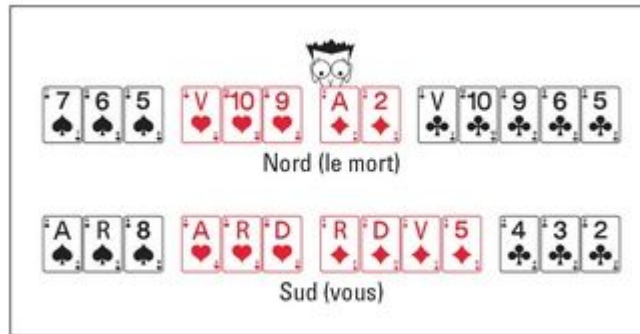
Au fond, comptabiliser les levées directes revient à ceci :

- Si vous avez l'As dans une couleur (mais pas le Roi), comptez une levée directe.
- Si vous avez l'As et le Roi dans une couleur, comptez deux levées directes.
- Si vous avez l'As, le Roi et la Dame dans une couleur, comptez trois levées directes.

Dans les sections suivantes, j'utilise des exemples de donnes pour vous apprendre à comptabiliser vos levées directes en fonction de vos honneurs et de leur position.

Sur la [figure 3-1](#), votre contrat final est de neuf levées. Après avoir décidé du contrat final, le jeu commence. Ouest entame. Il décide d'entamer la Dame de ♠. Le mort s'étale et vous passez à l'action, mais procédez par ordre : vous devez d'abord compter vos levées directes ou certaines.

Figure 3-1 : Compter ses levées directes est amusant.



Comptabiliser d'un coup d'œil vos levées directes dans chaque couleur

Vous devez compter vos levées directes couleur par couleur. Quand vous saurez de combien de levées directes vous disposez, vous pourrez vous servir d'autres techniques pour établir les levées manquantes.

Dans les sections suivantes, je vous guide couleur par couleur pour vous montrer comment compter vos levées directes.

Devenez un mort de classe international

Le mort ne fait pas grand-chose pour vous aider à compter et réaliser des levées directes, sauf étaler ses cartes.

Une fois les cartes sur la table, le mort ne devrait plus contribuer en rien à la donne, sauf avoir une bonne tenue de table en respectant l'étiquette.

Pendant le déroulement du jeu, le mort n'est pas supposé faire des grimaces, émettre des bruits étranges, des singeries comme des sursauts ou des tressaillements. Quelquefois, cela demande une volonté surhumaine, particulièrement quand son partenaire, le déclarant, foire tout le coup ! Un bon mort apprend à contrôler ses plus bas instincts.

Si vous vous retrouvez mort et ne tenez plus en place, vous pouvez quitter la table un moment. La cuisine et le canapé du salon offrent un lieu de repos idéal.

À Monaco, en 2003, sur la dernière donne de la finale d'un championnat du monde très serré, le mort italien, mécontent des enchères, s'est absenté.

Déstabilisé, son partenaire déclarant a joué par distraction une mauvaise carte. Les Américains ont gagné d'1 point le match et le titre qu'ils auraient dû perdre.

Mort, ne quittez pas votre partenaire au moment important !

Promenade à travers les Piques

Quand le mort s'étale, vous pouvez voir qu'il a trois petits Piques et vous avez l'As et le Roi de ♠, comme vous le voyez sur la [figure 3-2](#).

Figure 3-2 : Dénichez vos levées directes à Pique.



Parce que l'As et le Roi de ♠ sont les deux Piques les plus forts, vous pouvez compter deux levées directes à Pique. Si vous aviez eu aussi la Dame de ♠, vous auriez pu compter trois levées directes à Pique.



Quand vous avez des levées directes dans une couleur, vous n'avez pas besoin de les jouer tout de suite. Vous pouvez encaisser vos levées directes à tout moment dans la donne.

Compter vos Cœurs symétriques

La [figure 3-3](#) montre les Cœurs que vous avez dans notre donne. Remarquez que les Cœurs sont très lourds en honneurs avec A-R-D-V-10.



Cette merveilleuse collection de Cœurs vaut sûrement trois levées directes, mais pas plus, parce que les deux mains ont le même nombre de cartes. Quand vous jouez un Cœur de l'une des mains, vous devez aussi jouer un Cœur de l'autre. Par conséquent, quand vous aurez joué l'As, le Roi, et la Dame de ♥, il ne restera plus de Cœurs au mort (et dans votre main non plus). Vous finirez avec seulement trois levées à Cœur parce que la couleur est

bien répartie (vous avez le même nombre de cartes de chaque côté, la symétrie est parfaite).

Figure 3-3 : Vos
Cœurs lourds... en
honneurs.



Quand vous avez un nombre égal de cartes de chaque côté, vous ne pouvez faire plus de levées que le nombre de cartes dans chaque main. Par exemple, si vous possédez tous les deux quatre cartes, peu importe combien de grosses cartes vous avez entre votre main et celle du mort, vous ne pourrez jamais réaliser plus de quatre levées dans la couleur. Regardez la [figure 3-4](#) pour voir comment se déroule l'histoire tragique d'une couleur par trop symétrique.

Figure 3-4 : La
duplication d'honneurs
rend impuissants
certains honneurs.



Sur la [figure 3-4](#), vous avez un Cœur de chaque côté, l'As et le Roi. Tout ce que vous pouvez faire, c'est une malheureuse levée à Cœur. Si vous jouez l'As de votre main, vous devrez jouer le Roi du mort. Si le Roi de Cœur



est joué en premier du mort, vous devrez le *surprendre* avec votre As. Trop triste, n'est-ce pas !

Encaisser quelques Carreaux asymétriques

Sur la [figure 3-5](#), vous voyez que Sud possède quatre Carreaux, et Nord deux.

Quand le partenaire a plus ou moins de cartes que vous, on dit que la couleur est asymétrique.

Figure 3-5 : Quelques Carreaux mal répartis, mais fort utiles.



Les couleurs asymétriques (mal réparties entre les deux mains) procurent un paquet de levées pourvu que l'on joue la couleur correctement. Par exemple, regardez comment les choses se passent sur la [figure 3-5](#). Vous commencez par attaquer du 5 de votre main pour l'As du mort à la première levée. Maintenant, la main est au mort, puisque le mort a fait la levée.

Continuez en jouant le 2 du mort vers le Roi de votre main. Maintenant, la main est chez vous et vous pouvez

encaisser la Dame et le Valet de ♦. Regardez bien : vous avez fait quatre levées avec vos quatre honneurs.



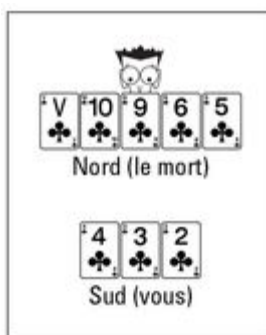
Penchez-vous vers moi pour écouter ce tuyau cinq étoiles. Si vous voulez vivre longtemps et heureux avec des couleurs asymétriques qui contiennent des honneurs équivalents (collés les uns aux autres), jouez les honneurs de la main courte d'abord. Que veut dire main courte ? Dans une couleur asymétrique, le joueur qui a le moins de cartes est la main courte. Sur la [figure 3-5](#), le mort a deux Carreaux et vous, quatre : la main courte à Carreau est le mort.

Quand vous jouez les honneurs de la main courte en premier, vous finissez par les honneurs de la main longue et ainsi vous faites le plus de levées possible.

Quand le mort s'étale, vous remarquez que ni vous ni le mort n'avez l'As de Trèfle comme sur la [figure 3-6](#). Vos adversaires sont vraiment charmants ! Ils n'ont que A-R-D de Trèfle.

Vous n'avez évidemment aucune levée directe à Trèfle, car vous n'avez pas l'As. Si l'As d'une couleur vous manque, il n'y a aucune levée directe dans cette couleur.

Figure 3-6 : Levées directes avec une couleur sans l'As ? N'y comptez pas !



Compter les levées dans une couleur sans As

Après avoir repéré vos levées directes dans chaque couleur, c'est l'heure des comptes. Vous faites l'addition et vous voyez si vous avez de quoi gagner votre contrat final.

Pour vous familiariser avec le compte des levées, prenez la [figure 3-1](#) et comptez vos levées directes. L'important est d'abord le compte de vos levées directes.

Vous devez compter :

- ✓ **À Pique** : deux levées directes, l'As et le Roi.
- ✓ **À Cœur** : trois levées directes, As, Roi et Dame.
- ✓ **À Carreau** : quatre levées directes, As, Roi, Dame et Valet.
- ✓ **À Trèfle** : zéro, car vous n'avez pas l'As. Eh, c'est comme ça !

Vous êtes chanceux. Vous avez les neuf levées nécessaires à la réussite de votre contrat.

Maintenant, une seule chose reste à faire : encaisser vos levées directes pour gagner votre pari.

Encaisser vos levées directes

Avoir compté vos levées directes est la première moitié du travail : les encaisser correctement est la seconde moitié. Je vous montre ici comment procéder.

Commencer par la couleur la plus forte

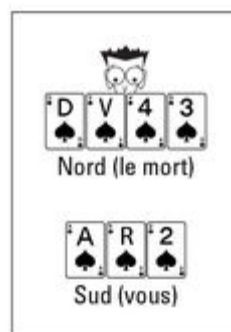
Quand vous avez suffisamment de levées directes entre les deux mains pour réaliser votre contrat, vous n'êtes pas obligé de le faire dans un ordre particulier. Cependant, une méthode fiable pour démarrer du bon pied est de commencer par prendre les levées de votre couleur la plus forte. C'est-à-dire celle qui vous procure le plus de levées. Dans l'exemple de la [figure 3-1](#), vous commencez donc par les Carreaux.

Pour le moment, revenons à l'entame de la Dame de ♠ par Ouest. Vous prenez l'entame de l'As de ♠ et tirez vos quatre levées de Carreau, puis trois à Cœur (A-R-D) et finalement vous faites votre neuvième levée avec le Roi de ♠. Vous laissez les quatre dernières levées à vos adversaires.

Pas de problème, votre contrat est fait.

Faire des levées directes avec une couleur asymétrique

[Figure 3-7](#) : S'offrir de belles levées en partant de la main courte.



Dans l'exemple de la [figure 3-7](#), vous décidez de jouer Pique, une couleur asymétrique.

Vous avez élégamment choisi de jouer d'abord les honneurs de la main courte (c'est la vôtre : trois cartes chez vous et quatre au mort). Donc,

As de ♠, Roi de ♠ et 2 de ♠ pour passer la main au mort qui encaisse la Dame. Comme vous êtes au mort, vous pouvez tirer le Valet de ♠. Vous avez ajouté quatre bonnes levées à votre pile. Maintenant, rien ne peut plus vous arrêter !

Chapitre 4

Jouer à sans-atout

Dans ce chapitre

- ▶ Tirer le meilleur parti de vos petits honneurs
 - ▶ Tirer des levées de vos petites cartes
 - ▶ Vous débarrasser des honneurs de vos adversaires
 - ▶ Empêcher vos adversaires de faire des levées
-

Gagner au bridge serait du gâteau si vous aviez toujours suffisamment de levées directes pour faire votre contrat. La mauvaise nouvelle, c'est que vous avez rarement assez de levées directes pour réaliser votre contrat. Vous devez trouver d'autres moyens de faire des levées, moyens qui supposent de rendre provisoirement la main à vos adversaires.

Dans ce chapitre, je vous montre des techniques intelligentes pour gagner ces levées supplémentaires dont vous avez besoin pour gagner votre contrat.



Dans ce chapitre, vous remarquerez que plusieurs figures montrent des cartes d'une seule couleur. Quelquefois, je veux que vous vous concentriez sur une seule couleur à la fois. Dans les figures suivantes, vous verrez des couleurs qui sont idéales pour créer les levées

supplémentaires dont vous avez besoin. N'oubliez pas : je vous mets toujours sur la sellette en vous plaçant en Sud. C'est là qu'il se passe quelque chose.

Établir des levées avec des petits honneurs

Quand vous n'avez pas l'As dans une couleur, vous vous sentez en mauvaise posture pour faire des levées ? Ne vous inquiétez pas. Votre nouvel ami, *l'affranchissement*, vous fera traverser les moments difficiles et vous aidera à gagner les levées dont vous avez besoin pour faire votre contrat.



Affranchir des levées consiste à sacrifier l'un de vos honneurs pour faire sauter l'un des plus gros honneurs de vos adversaires. Vous pourrez ainsi jouer plus tard vos honneurs restants et encaisser vos levées d'honneurs affranchies.

Sortir l'As de sa tanière

L'As tout puissant gagne une levée pour vous à chaque fois. Même si vous priez ardemment pour avoir des As, quelquefois vous n'en avez tout simplement aucun, et vous ne pouvez compter aucune levée directe dans une couleur sans As (Voir au chapitre 3 pour des renseignements sur les levées directes). Quelquefois, vous avez des tonnes d'honneurs, mais pas d'As et vous ne pouvez toujours pas compter une seule levée directe dans cette couleur. C'est inhumain !



Courage ! Vous pouvez néanmoins créer des levées gagnantes dans une telle couleur. Quand vous avez tous les honneurs dans une couleur à l'exception de l'As, vous pouvez *attaquer* cette couleur rapidement et *faire sauter* l'As de la main adverse. Voilà comment faire :

1. Jouez un honneur dans la couleur où il manque l'As.

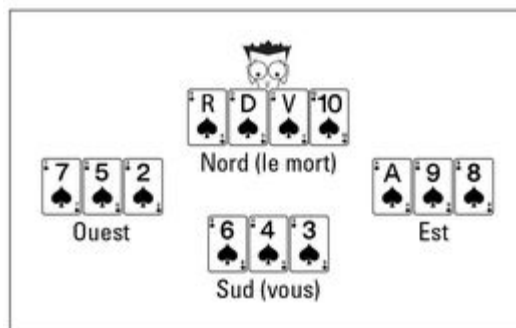
Pour se débarrasser de l'As, vous devez jouer l'un de vos honneurs équivalents. Si vous jouez une petite carte, vos adversaires ne mettront pas leur As pour prendre la levée. À la place, ils la prendront avec une plus petite carte.

2. Continuez à jouer la couleur jusqu'à ce que vos adversaires mettent l'As et prennent la levée.

3. Une fois que l'As est tombé, vous pouvez compter tous vos honneurs équivalents restants comme des levées directes.

Faire tomber l'As est un bon moyen d'établir des levées supplémentaires. Les cartes sur la [figure 4-1](#) fournissent un exemple d'une couleur que vous pouvez attaquer pour faire tomber l'As.

Figure 4-1 : Allez-y !
La pêche aux As est ouverte.



Sur la [figure 4-1](#), vous ne pouvez compter aucune levée directe à Pique parce que votre adversaire (Est) a l'As de ♠. Cependant, les Piques du mort sont extrêmement

puissants (toute couleur qui comprend quatre honneurs est considérée comme puissante). Supposez que vous ayez la main après la levée précédente et que vous jouiez un petit Pique (le plus petit Pique que vous ayez). Ouest joue un petit Pique, vous jouez le 10 de ♠ du mort, et Est décide de faire la levée avec l'As de ♠. Vous avez peut-être perdu la main, mais vous avez aussi fait sauter l'As de ♠. Le mort possède R-D-V de ♠, trois cartes promues levées gagnantes. Vous avez *établi* trois levées d'honneurs à Pique, là où avant il n'y en avait aucune. C'est-à-dire que vous allez gagner trois levées avec le Roi, la Dame et le Valet du mort, parce que plus personne d'autre à la table n'a de Piques qui puissent battre ces honneurs.



Les couleurs avec au moins trois honneurs équivalents entre les deux mains sont idéales pour l'établissement d'une couleur. Quand vous voyez R-D-V ou D-V-10 entre votre main et celle du mort, ne réfléchissez pas trop longtemps avant d'attaquer cette couleur.

Augmenter votre (dé) plaisir

Quand il vous manque seulement l'As, vous pouvez établir facilement la couleur en jouant simplement un honneur après l'autre jusqu'à ce que votre adversaire fournisse l'As. Mais s'il vous manque à la fois l'As et le Roi, vous devrez rendre deux fois la main pour faire des levées ultérieurement.

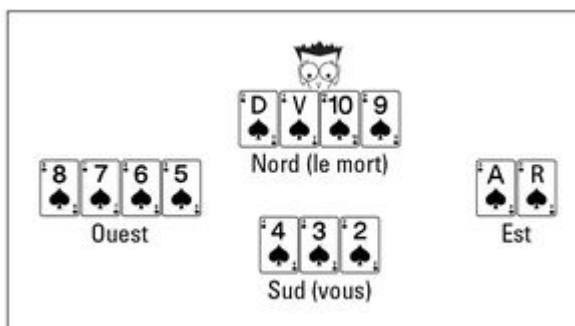


Le bridge est un jeu où il faut donner la main pour avoir des levées en retour. N'ayez pas peur de rendre la main.

Vos gros honneurs dans les autres couleurs vous protègent en vous permettant de reprendre la main et de poursuivre votre objectif : l'affranchissement de vos levées.

La [figure 4-2](#) vous montre justement une telle couleur, où vous devrez ravalé votre amour-propre avant de pouvoir établir vos petits honneurs.

Figure 4-2 : Chasser l'As et le Roi de leur château.



Remarquez que le mort sur la [figure 4-2](#) a une séquence de trois honneurs *équivalents* – D-V-10 de ♠ (et le 9 de ♠). Quand vous avez une suite (ou séquence) de cartes dans une même couleur, toutes les cartes ont le même pouvoir de faire des levées – ou de faire tomber les honneurs adverses. Par exemple, vous pouvez utiliser le 9 de ♠ ou la Dame de ♠ pour faire tomber le Roi ou l'As de ♠ de vos adversaires.

Sur la [figure 4-2](#), vos adversaires possèdent l'As et le Roi de ♠. Pour compenser, vous avez D-V-10-9 de ♠, quatre cartes équivalentes commandées par trois honneurs – un très bon signe. Vous jouez un petit Pique ; Ouest joue un petit Pique ; vous jouez le 9 de ♠ du mort, et Est fait la levée avec le Roi de ♠. Vous avez fait sauter un premier honneur à Pique. Encore un à faire tomber. Vos Piques ne sont pas encore établis, mais vous êtes à moitié arrivé !

La prochaine fois que vous aurez la main, jouez un petit Pique pour le 10 de ♠ du mort, faisant ainsi sauter l'As de ♠. Vous savez quoi ? Vous avez commencé avec zéro levées directes à Pique, mais maintenant vous avez deux levées d'honneurs affranchies.

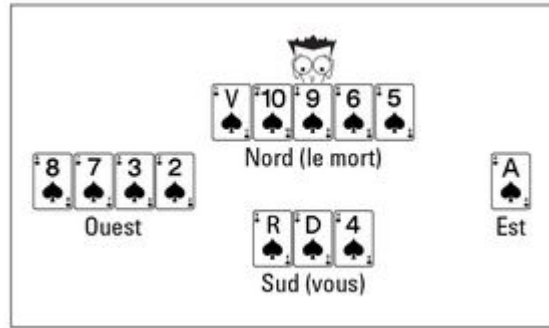
Souvenez-vous : les honneurs du côté court



N'oubliez jamais cette règle simple, mais importante : quand vous attaquez une couleur asymétrique, jouez le plus gros des honneurs équivalents de la main courte d'abord (le côté ayant le moins de cartes). En procédant ainsi, cela vous permet de finir dans la main où sont localisés le reste des honneurs – et donc le reste des levées. Si vous vous souvenez de jouer vos honneurs équivalents de la main courte d'abord, votre partenaire va se mettre à genoux et proclamer que vous êtes le Roi de l'Univers.

Même si vous ne voulez pas être le Roi de l'Univers, vous avez quand même besoin de retenir que jouer les honneurs de la main courte vous permet de terminer dans la main qui a les honneurs restants et donc le reste des levées. Si vous retenez « les honneurs de la main courte d'abord », vous saurez quoi faire si vous êtes confronté aux cartes de la [figure 4-3](#).

Figure 4-3 : Rendez justice aux honneurs de la main courte.



Libérez-les ! La main courte (votre main) a deux honneurs, le Roi et la Dame de ♠. Commencez par jouer le Roi de ♠, le plus gros honneur de la main courte pour un petit Pique du mort. De la façon dont sont réparties les cartes, Est prend la levée avec l'As de ♠ parce qu'il n'a pas d'autre Pique.

Pas d'autosatisfaction !

Même si cela vous étonne, vos adversaires ne sont pas assis là, à ne rien faire, en admirant votre éblouissante technique pour établir des levées. Oh non ! ils sont occupés à essayer de faire des levées de leur côté. Au bridge, les joueurs sont « fair play ». Quoi que vous puissiez faire, vos adversaires le peuvent aussi.

Beaucoup de mains se transforment en une course aux levées. Pour gagner la course, vous devez établir vos levées au plus vite.

Vous souvenir de cette règle vous permettra de rester concentré et vous aidera à prendre de vitesse vos adversaires.

Vous avez établi vos Piques parce que l'As de ♠ est tombé, mais vous ne devez pas oublier le tuyau cinq étoiles de jouer un honneur équivalent de la main courte. Jouez la Dame de ♠, qui fait la levée, et ensuite le 4 de ♠. Le mort peut alors jouer le 9 de ♠ pour gagner la levée. Avec la main maintenant au mort, vous pouvez jouer le Valet et le 10 de ♠ pour faire le reste des levées à Pique. Vous établissez quatre levées à Pique en jouant deux fois un gros honneur du côté court.

Affranchir une couleur sans gros honneurs

Dans cette partie, vous gagnez le jackpot ! Je vous montre comment établir des levées dans une couleur où vous avez Valet, 10, 9, 8, mais où il manque l'As, le Roi et la Dame ! Si vous n'avez aucun des trois gros honneurs, mais que vous avez quatre cartes ou plus dans la couleur, vous pouvez quand même gratter une levée ou deux dans la couleur. Quand vous avez une longueur, vous savez qu'après que vos adversaires auront pris leurs levées avec l'As, le Roi et la Dame, il vous restera des petites cartes qui vous fourniront des levées, enfin !

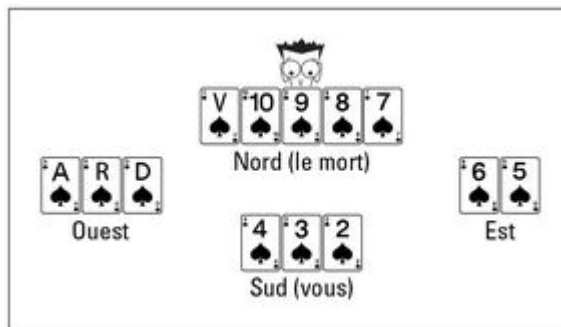


Peut-être vous demandez-vous pourquoi vous devriez vouloir tirer la quintessence d'une couleur dans laquelle il vous manque l'As, le Roi et la Dame ? La réponse est la suivante : vous pouvez avoir besoin de levées provenant

d'une couleur anémique comme celle-là pour réaliser votre contrat. Cela arrive quelquefois, vous n'êtes pas gâté dans la donne, et vous aurez besoin d'aller chercher des levées là où vous pourrez les trouver.

Quand vous regarderez le mort et verrez une couleur comme celle de la [figure 4-4](#), essayez de ne pas hurler de terreur.

Figure 4-4 : Faire tomber l'As, le Roi et la Dame en apéritif, quel petit plaisir !



Est-ce que les Piques de la [figure 4-4](#) vous mettent mal à l'aise ? C'est vrai, ce n'est pas la couleur la plus alléchante que vous ayez eu à négocier, mais ne jugez pas le livre à sa couverture. Vous pouvez tirer quelques levées de cette couleur parce que vous avez l'avantage de la longueur : vous avez un total de huit cartes entre les deux mains. La force que vous retirez du nombre vous aidera à survivre à l'As, au Roi et à la Dame.

Disons que vous avez besoin de découvrir deux levées dans cette couleur délaissée, apparemment sans espoir. Vous commencez par un petit Pique, qui est pris par la Dame de ♠ d'Ouest (le mort et Est fournissant respectivement le 7 et le 5 de ♠). Quand vous reprenez la main dans n'importe quelle autre couleur, jouez un autre tour de Pique, qui est pris par le Roi de ♠ d'Ouest (le mort joue le 8 de ♠ et Est joue son dernier Pique, le 6). Quand vous reprenez la main dans une autre couleur, jouez un troisième tour de Pique, qui sera pris par l'As de ♠

d'Ouest. Vous avez perdu la main à nouveau, mais vous avez atteint votre objectif. Ne regardez pas maintenant, mais le mort possède encore deux Piques *affranchis*, le Valet et le 10 de ♠. Personne à la table n'a plus de Piques, sauf le mort. Quand le mort reprendra la main dans une autre couleur, il se réveillera et réclamera ses deux levées de Pique.

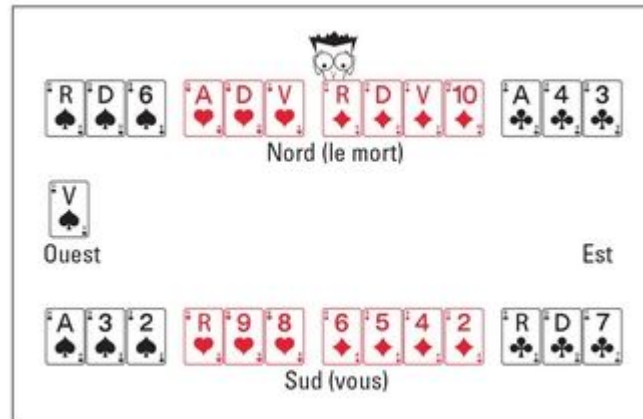
S'entraîner à l'affranchissement

C'est en forgeant qu'on devient forgeron, dit-on, c'est pourquoi je veux que vous vous entraîniez à réaliser votre contrat en affranchissant des levées. Dans cette section, vous aurez la main de la [figure 4-5](#). Votre contrat final est de douze levées. Ouest entame du Valet de ♠. Maintenant vous devez faire votre possible pour établir quelques levées.

Avant même de penser à jouer une carte du mort, comptez vos levées directes. Allez-y, essayez ! (voir au chapitre 3, si vous avez besoin d'un peu d'aide pour compter vos levées certaines) :

- ✓ **Piques** : Vous avez trois levées directes, l'As, le Roi et la Dame.
- ✓ **Cœurs** : Vous avez trois autres levées directes, l'As, le Roi et la Dame. Ne comptez pas le Valet de ♥ ; vous avez trois Cœurs dans chaque main, donc vous ne pouvez pas faire plus de trois levées.
- ✓ **Carreaux** : Triste. Aucune levée directe (vous n'avez pas l'As).
- ✓ **Trèfles** : Vous avez trois levées directes, l'As, le Roi et la Dame.

Figure 4-5 : Affranchir votre puissante couleur Carreau.



Vous avez neuf levées directes, mais vous avez besoin de douze levées pour faire votre contrat. Vous devez établir trois levées supplémentaires. N'allez pas plus loin que la magnifique couleur Carreau du mort. Si vous faites sauter l'As de \heartsuit , vous pourrez établir trois levées de Carreau.



Quand vous devez établir des levées supplémentaires, choisissez la couleur que vous envisagez de travailler et commencez à affranchir vos levées immédiatement. Ne tirez pas vos levées directes avant d'avoir affranchi les levées nécessaires. Ensuite, prenez toutes vos levées en une gigantesque cascade.

Vous devez tout d'abord vous occuper de l'entame d'Ouest, le Valet de \spadesuit . Vous avez le choix : vous pouvez faire la levée soit de votre main avec l'As de \spadesuit , soit du mort avec la Dame de \spadesuit .

Votre objectif est d'établir des levées dans votre couleur cible : les Carreaux. Disons que vous décidez de garder votre As de \spadesuit pour plus tard, et que vous preniez le Valet de \spadesuit avec la Dame de \spadesuit du mort.

Poursuivant votre *plan de jeu*, vous jouez le Roi de ♦ du mort. Supposons qu'Ouest prenne la levée avec l'As de ♦ et joue ensuite le 10 de ♠. *Illico presto*, vos trois Carreaux restant au mort, la Dame, le Valet et le 10, sont devenus maintenant trois levées certaines. Votre nombre de levées certaines est tout simplement passé de 9 à 12. Ne sautez pas de joie tout de suite, mais vous venez juste de gagner votre contrat.



Quand vous avez suffisamment de levées certaines pour réaliser votre contrat, ne passez pas par la case départ, ne touchez pas 20 000 francs ! Prenez juste vos levées.

Le meilleur arrive maintenant : encaisser vos levées gagnantes. Disons que

vous preniez le retour d'Ouest du 10 de ♠ avec le Roi de ♠. Vous prenez ensuite vos trois Carreaux affranchis, vos trois Cœurs gagnants, vos trois trèfles gagnants, et pour finir l'As de ♠. On arrive à douze levées, trois dans chaque couleur. Ah, le frisson de la victoire !

Encaisser vos levées directes avant d'affranchir : vous allez le regretter, rapidement !

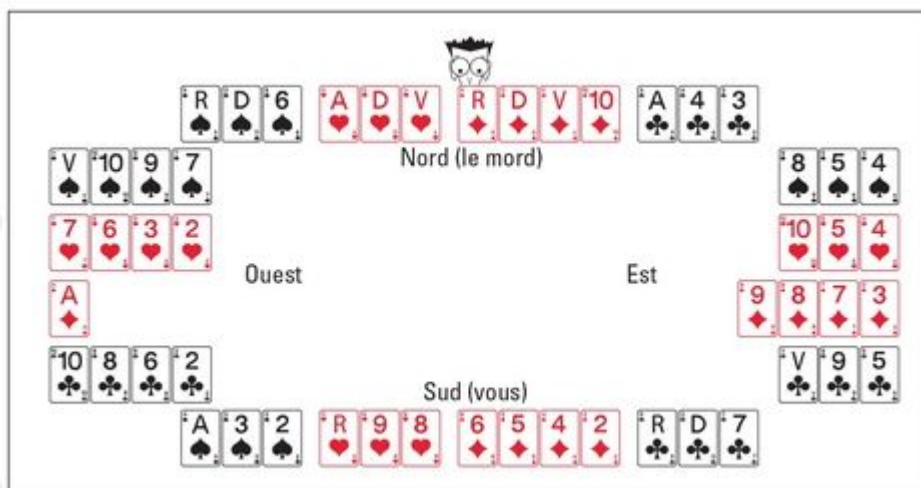
Établir des levées supplémentaires et nécessaires passe par rendre la main. Quelquefois, vous devrez faire sauter un As, un Roi, ou à la fois un As et un Roi. Rendre la main pour affranchir des levées peut être difficile pour un débutant, mais vous devez vous préparer à le faire.



Peut-être détesterez-vous abandonner la main de peur que quelque chose de terrible ne se passe. Et vous avez raison. Quelque chose de vraiment terrible va arriver si vous avez peur de rendre la main pour établir une couleur. La plupart du temps, les débutants ne réussissent pas à faire leur contrat parce qu'ils n'affranchissent pas leurs levées manquantes assez tôt. Très souvent, les débutants tombent dans le piège de tirer leurs levées directes avant d'établir celles qui manquent.

Je sais que vous ne commettrez jamais une telle erreur, mais juste pour vous amuser, regardez la [figure 4-6](#) pour voir ce qui arrive quand vous tirez vos levées directes avant d'affranchir vos levées manquantes. Cela ne va pas être joli, alors faites sortir les enfants !

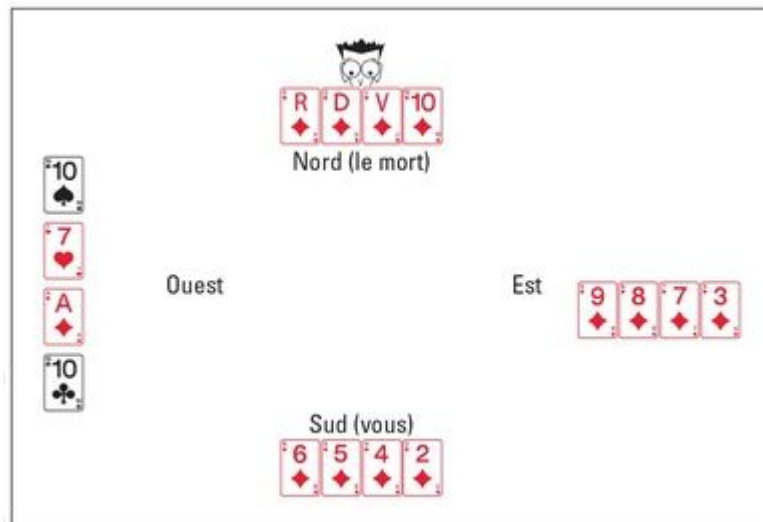
Figure 4-6 : Tirer ses levées directes avant d'en établir d'autres : c'est l'apocalypse.





Dans cette donne, (qui montre les 52 cartes de la donne de la [figure 4-5](#)), l'entame est le Valet de ♠, et vous devez faire douze levées. Disons que vous prenez les trois premières levées à Pique avec l'As, le Roi et la Dame de ♠, puis les trois levées suivantes à Cœur avec l'As, le Roi et la Dame de ♥, et enfin les trois levées suivantes à Trèfle avec l'As, le Roi et la Dame de ♣. La [figure 4-7](#) montre ce qui reste après que vous ayez encaissé les neuf premières levées (souvenez-vous bien : vous devez faire douze levées).

Figure 4-7 : Cela ne sera jamais pire que ça !



Pour terminer, vous jouez un petit Carreau. Mais devinez quoi ! Ouest fait la levée avec l'As de ♦. Ce que je vais vous dire maintenant va vous faire dresser les cheveux sur la tête : Ouest a tout le reste des levées ! Il reste à Ouest un Pique maître, un Cœur maître et un Trèfle maître. Plus personne à la table n'a de cartes dans ces couleurs, donc tous les autres joueurs seront obligés de défausser. Les trois cartes d'Est sont toutes des gagnantes, et ces gros Carreaux au mort ne sont plus rien d'autre que des poids morts.

Un sage conseil : il ne peut rien vous arriver de bon si vous tirez vos levées directes avant d'affranchir vos levées manquantes nécessaires.

Faire des levées avec des petites cartes

Prenez n'importe qui dans la rue, il sera capable de faire des levées avec des As et des Rois. Mais est-ce que ce même individu sera capable de faire des levées avec des petites cartes, comme des 2 ou des 3 ?

Vous aurez très rarement une main remplie de tous les honneurs dont vous avez besoin pour faire votre contrat. Donc, vous devez savoir comment faire des levées avec de plus petites cartes. Vous avez rarement assez de force de frappe (As et Rois) pour faire votre contrat sans ces petits compagnons.



Petites ou *basses*, les cartes peuvent faire des levées dès qu'elles font partie d'une couleur longue. Les petites cartes semblent au début plutôt inoffensives, mais elles sont en réalité dans le sillage des honneurs, espérant bientôt pouvoir entrer en action. Éventuellement, quand tous les gros honneurs dans une couleur ont été joués, les petits gars commencent à faire

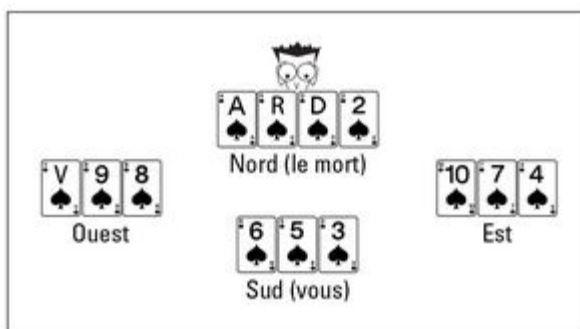
leur apparition. Ce sont peut-être de petits acteurs quand le jeu commence, mais avant que ne retombe le rideau, ils sortent pour le salut final, et font des levées.

Changer des 2 en As

Les 2, et les autres petites cartes d'ailleurs, peuvent vous procurer des levées quand votre camp a au moins sept cartes dans une couleur. La [figure 4-8](#) vous montre un incroyable exploit de résistance des petites cartes.

Dans cette main, vous avez choisi de jouer sur les Piques. Comme l'As, le Roi et la Dame de ♠ au mort sont tous équivalents (voir « Doublez votre (dé)plaisir » dans ce chapitre pour en savoir davantage sur les cartes équivalentes), vous pouvez attaquer la couleur indifféremment de votre main ou du mort. Supposons que vous ayez la main et que vous commenciez à jouer un petit Pique vers la Dame du mort, et que vos deux adversaires fournissent. Avec la main au mort, continuez en tirant l'As de ♠, puis le Roi de ♠ du mort. Et les adversaires commencent par fournir tous les deux trois fois à Pique, ce qui signifie qu'ils n'ont maintenant plus de Piques. Le 2 de ♠ du mort est maître, c'est une levée affranchie. La grenouille s'est transformée en prince.

Figure 4-8 : Le vilain petit canard se transforme en cygne.



Lorsque vous avez quatre cartes dans une couleur dans une main et trois dans l'autre, et que les adversaires ont six cartes dans une couleur répartie 3/3 dans chaque main, vous avez une chance de faire une levée avec n'importe quelle petite carte de votre couleur quatrième.

N'espérez pas que cette quatrième carte se transforme à chaque fois en levée. Les six cartes de vos adversaires peuvent après tout ne pas être réparties 3/3. Elles peuvent être réparties 4/2, comme vous pouvez le voir sur la [figure 4-9](#).

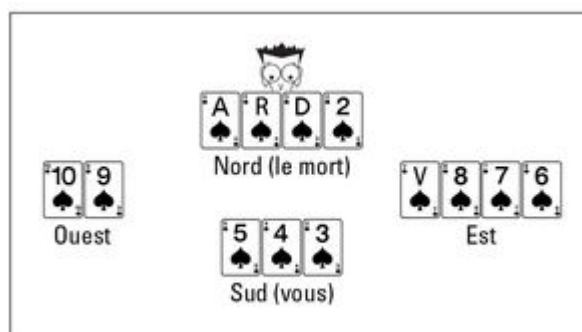
Ici, quand vous jouez l'As, le Roi et la Dame de ♠, Est possède quatre cartes à Pique, et donc votre 2 de ♠ ne fera pas de levée. Apprenez à vivre avec !



Le bridge est un jeu de stratégie et de chance. Quand il faut faire des levées avec des petites cartes, vous devez seulement espérer que la chance soit de votre côté.

Figure 4-9 :

Combattez un partage défavorable.



**Tracer votre chemin vers la
célébrité**

Le bonheur, c'est d'avoir des petites cartes qui se transforment en levées gagnantes ; le malheur, c'est d'avoir des petites cartes qui sont des levées gagnantes et de ne pas le savoir ; d'un autre côté, c'est la misère totale de penser que vos petites cartes sont des levées gagnantes pour vous apercevoir qu'elles n'en sont pas.

Pour savoir si vos petites cartes sont gagnantes, vous devez vous familiariser avec le redoutable mot commençant par « c », *compter*. Si vous comptez les cartes dans la couleur que vous êtes en train de jouer, vous pourrez voir si vos petits « compagnons » ont une chance. Vous devez quand même faire une simple petite soustraction, mais je peux vous assurer que cela en vaut la peine.

Un moyen efficace de compter la couleur que vous êtes en train de travailler est *la méthode de la soustraction-par-deux*. Suivez ces étapes pour compter avec succès à chaque fois :

1. **Comptez combien de cartes vous et le mort avez dans la couleur.**
2. **Soustrayez ce nombre de cartes que vous avez de 13 (le nombre total de cartes dans une couleur) pour connaître le nombre total de cartes que vos adversaires ont dans la couleur.**
3. **Chaque fois que vous jouez la couleur et que les deux adversaires fournissent, soustrayez deux du nombre de cartes qui restent à vos adversaires.**
4. **Quand le nombre de cartes que possèdent vos adversaires atteint 0, toutes vos petites**

cartes restantes sont des levées gagnantes.

Avec cette méthode, les chiffres sont plus petits et plus faciles à retenir. Quelques personnes pensent que procéder ainsi est amusant ; avec un peu de chance, vous serez une de ces personnes.

Vous découvrirez peut-être une manière plus facile de compter, mais pour la plupart des joueurs la méthode de la soustraction-par-deux est tout à fait bonne. Si vous voulez absolument faire différemment, voici quelques autres méthodes :

✓ **La méthode digitale (doigts et orteils) :** cette méthode nécessite de jouer avec des sandales ouvertes pour que vous puissiez voir facilement vos orteils.

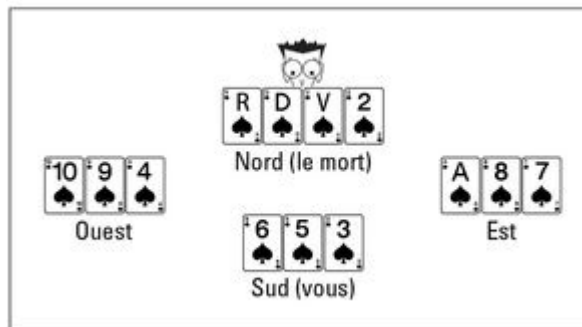
✓ **La méthode faire-semblant-de-compter :** vous regardez attentivement les cartes qui ont été jouées comme si vous les comptiez. Ensuite, vous regardez au plafond comme si le compte était écrit là-haut, et finalement, vous hochez la tête d'un air entendu même si vous n'avez pas la moindre idée du nombre de cartes qui reste à vos adversaires !

Transformer des petites cartes en levées en faisant tomber les gros honneurs

Quelquefois, vous devrez faire sauter un gros honneur adverse avant de pouvoir transformer vos crapauds en princes (ou transformer vos 2 en levées). La [figure 4-10](#)

vous montre comment (avec un peu de chance) vous pouvez transformer un 2 en gagnante.

Figure 4-10 : Un autre crapaud, un autre prince.



Avec les cartes de la [figure 4-10](#), votre plan est de développer (ou *affranchir*) autant de levées à Pique que possible, gardant un œil attentif pour transformer le 2 de ♠ du mort en gagnante. Supposons que vous commenciez par jouer un petit Pique et qu'Ouest fournisse un petit Pique. Vous jouez le Valet de ♠ du mort, qui se fait prendre par l'As de ♠ d'Est.

À ce stade, vous notez que :

- ✓ Le Roi et la Dame de ♠ du mort sont tous les deux des levées d'honneurs affranchies gagnantes parce que l'As de ♠ de vos adversaires est tombé.
- ✓ Vos adversaires ont commencé avec six cartes à Pique. En appliquant la méthode de soustraction de Kantar (voir plus haut le paragraphe « Tracer votre chemin vers la célébrité »), vous savez maintenant qu'il ne reste à vos adversaires que quatre Piques. Quatre est le nouveau chiffre-clé.

Après avoir repris la main en gagnant une levée dans une autre couleur, vous pouvez jouer un de vos petits Piques vers la Dame de ♠ du mort (les deux adversaires fournissent). Il reste maintenant deux Piques répartis

entre vos deux adversaires. Quand vous continuez du Roi de ♠, vos deux adversaires fournissent encore. Ils n'ont maintenant plus de Piques. Victoire ! Le 2 de ♠ du mort est maintenant affranchi, il est devenu une levée gagnante. Les 2 adorent faire des levées, ainsi ils se sentent désirés.



Assurez-vous de compter les cartes dans la couleur que vous attaquez. C'est dommage de ne pas savoir (ou de ne pas être sûr) si une petite carte de votre main ou du mort est affranchie ou non et de rater une levée facile.

Abandonner une levée tout de suite : le coup à blanc

Les couleurs qui ont sept ou huit cartes entre votre main et celle du mort permettent de faire parfois des levées supplémentaires avec les plus petites cartes, même si vous devez perdre une levée dans la couleur.

Pourquoi devez-vous perdre une levée dans la couleur ? Parce que les adversaires ont par exemple la Dame, le Valet et le 10 de la couleur. Quand vous avez joué l'As et le Roi, l'adversaire qui a la Dame se retrouve avec une levée gagnante.



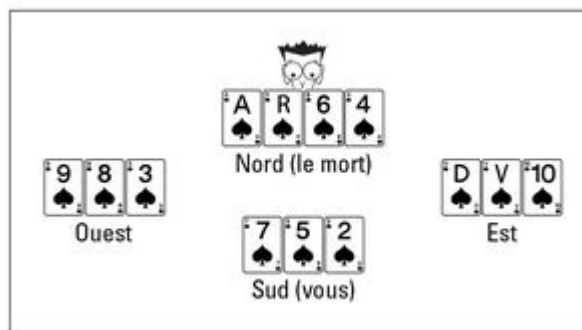
Quand vous savez que vous devez perdre au moins une levée dans une couleur commandée par A-R, vous devez affronter l'inévitable. Vous devez perdre volontairement cette levée très tôt en jouant des petites cartes à la fois de votre main et de celle du mort. Perdre cette levée très tôt est la technique du *coup à blanc*.

Faire un coup à blanc est un mal nécessaire quand on joue au bridge. Paradoxalement, cela vous permet de contrôler le jeu plus tard dans la donne. Réaliser ce coup à blanc dans une couleur qui a une perdante inévitable vous permet de conserver des cartes de contrôle (l'As et le Roi) de la couleur afin de pouvoir les utiliser plus tardivement dans le jeu.

Après ce coup à blanc, vous pourrez prendre la main par votre As et votre Roi du côté long de votre couleur, là où sont les petites cartes affranchies.

Les cartes de la [figure 4-11](#) montrent combien la technique du coup à blanc est un gage de réussite.

Figure 4-11 : Faites un coup à blanc pour garder le contrôle du coup.



Sur la [figure 4-11](#), vous avez sept cartes entre les deux mains avec l'As et le Roi de ♠ au mort – une configuration parfaite pour faire un coup à blanc. Vous devez seulement espérer que les six cartes de vos adversaires sont réparties 3-3. Pour le vérifier, vous devrez jouer la couleur trois fois.

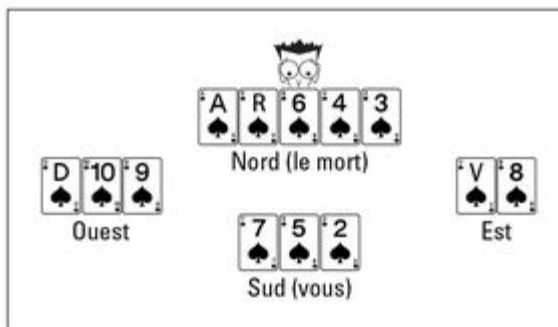
Vous savez que vous devez perdre au moins une levée à Pique lorsque vos adversaires ont la Dame, le Valet et le 10 de ♠. Lorsque vous avez à perdre une levée, vous devez perdre cette levée tout de suite.

Essayez ceci : jouez un petit Pique des deux mains ! Non, non, vous n'êtes pas en train de faire des cadeaux ; en fait, vous êtes en train de faire un coup à blanc à Pique très intelligent en laissant vos adversaires faire la levée à laquelle ils ont droit très tôt.

Quand vous aurez concédé la levée, vous pourrez contre-attaquer avec vos armes lourdes, l'As et le Roi de ♠, la prochaine fois que vous reprendrez la main. Remarquez que quand les Piques sont répartis 3-3, ce petit 6 de ♠ au mort fera une troisième levée dans la couleur – aucun adversaire n'ayant plus de Pique.

Si le mort a une couleur cinquième commandée par l'As et le Roi, vous pouvez faire deux levées supplémentaires avec un coup à blanc. Regardez la [figure 4-12](#), où vous utilisez la technique du coup à blanc pour que les levées pleuvent.

Figure 4-12 : Préparez une avalanche de levées avec un coup à blanc.



Sur la [figure 4-12](#), les adversaires ont cinq Piques entre les deux mains, dont le Valet et la Dame. Vous devrez perdre une levée de Pique, peu importe comment ; perdez-la donc tout de suite en effectuant un coup à blanc. Avancez le 2 de ♠ ; Ouest joue le 9 de ♠, vous jouez le 3 de ♠ du mort, et Est joue le 8 de ♠. Ouest gagne la levée ; ne vous inquiétez pas – vous allez bientôt leur montrer qui est le patron !

La prochaine fois que vous, ou le mort, reprendrez la main, jouez l'As et le Roi de ♠. Vous enlevez ainsi tous les Piques restants à vos adversaires. Vous avez maintenant la main au mort, et il reste au mort le 6 et le 4 de ♠, deux belles levées gagnantes.

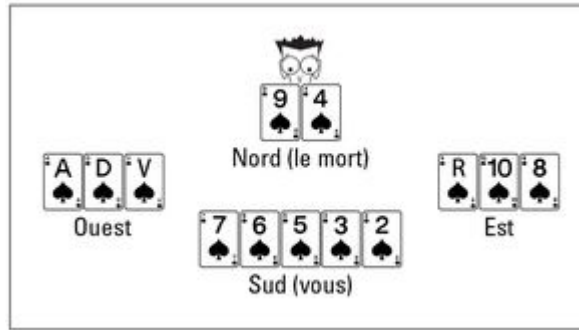


Quand vous avez cinq cartes dans une main et trois dans l'autre, dont l'As et le Roi, vous avez une chance de tirer quatre levées de cette couleur en jouant une petite carte des deux mains à la première occasion. Ce jeu de coup à blanc vous permet de conserver vos contrôles (contrôle = les plus fortes cartes dans la couleur, l'As et le Roi) ; cela vous permet aussi de garder la communication entre les deux mains et de venir plus tard pour encaisser les levées restantes.

Atteindre le paradis avec sept cartes dans une couleur

Avoir sept cartes dans n'importe quelle couleur peut signifier une levée supplémentaire pour vous, si les cartes de vos adversaires sont partagées 3/3. La main de la [figure 4-13](#) vous montre comment n'importe quelle petite carte peut devenir une gagnante quand les cartes de vos adversaires sont réparties idéalement.

Figure 4-13 : Gagnez contre toute attente : aucun honneur mais une longue.



Vous avez sept cartes entre votre main et le mort, le signal que quelque chose de bien peut se produire pour vos petites cartes. Bien sûr, vous seriez davantage heureux si vous aviez quelques cartes plus fortes dans la couleur, comme un honneur ou deux. Mais on ne choisit pas...

Souvenez-vous de Cendrillon et comment ses sœurs l'ont habillée pour qu'elle ait l'air horrible alors qu'elle était très belle ! Eh bien, ces cinq cartes en Sud sont comme Cendrillon : vous devez juste les dépouiller de leurs haillons pour voir apparaître leur beauté.

Disons que vous jouez un petit Pique, et qu'Ouest prenne la levée avec le Valet de ♠. Plus tard, vous jouerez un deuxième Pique, et Ouest prendra cette levée avec la Dame de ♠. Vous jouez Pique deux fois, et lorsque vous avez bien compté ces Piques, vous saurez que vos adversaires n'ont plus que deux Piques.

Enfin, quand vous reprendrez la main, vous jouerez à nouveau une petite carte. Crac, boum ! Ouest joue l'As de ♠, et Est le Roi. Maintenant, ils n'ont plus de Piques, et les deux Piques restant dans votre main font deux levées gagnantes. Vous concédez trois levées d'honneurs dans la couleur (levées auxquelles ils ont toujours droit), mais vous gagnez deux levées en retour grâce à votre pugnacité !

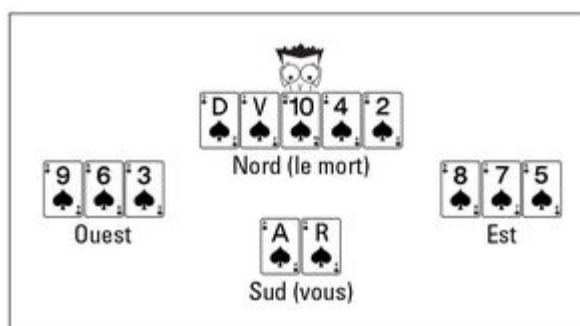
Bloquer la couleur



Même quand la longueur est dans votre main, vous devez jouer le plus gros honneur équivalent du côté court d'abord. En faisant ainsi, vous vous assurez que vous terminerez dans la main qui a une longueur – et ainsi des levées de longueur potentiellement gagnantes. Si vous ne jouez pas les gros honneurs de la main courte d'abord, vous risquez de *bloquer une couleur*.

Une couleur est bloquée quand vous avez des cartes gagnantes dans une main et aucun moyen de retourner dans cette main afin de jouer des levées gagnantes. La [figure 4-14](#) vous montre une couleur qui est bloquée depuis le tout début.

Figure 4-14 :
Certaines sont nées bloquées !



La [figure 4-14](#) représente une tragédie au bridge : voir le mort disposer d'une couleur solide et se rendre compte qu'elle est bloquée et ne peut pas être utilisée. Vous avez cinq levées à Pique, mais vous ne pouvez réaliser que deux levées sur les cinq. Quand vous aurez joué l'As et le Roi de ♠, vous n'aurez plus de Piques, et il restera Dame, Valet et 10 de ♠ au mort.

Si vous n'avez pas une *rentrée* (une levée certaine) dans une autre couleur pour remonter au mort, les trois Piques



gagnants du mort vont pourrir sur pied.

La tragédie la plus poignante, c'est quand vous bloquez vos couleurs en oubliant de jouer les grosses cartes du côté court. Quand vous oubliez de jouer les gros honneurs du côté court en premier, vous terminerez en main du côté court, supprimant ainsi toute possibilité d'encaisser la levée gagnante restante dans la main longue. Lisez le paragraphe

suivant : « L'histoire tragique et véridique du blocage de la couleur » pour en savoir plus sur les horribles conséquences du blocage de votre propre couleur.

Figure 4-15 : Fini, n-i, ni, bloquez la couleur et c'est terminé.



Glisser vos petits honneurs au travers des grands : l'impasse

Dans cette section, j'aborde une autre technique d'établissement de levée : *l'impasse* ; cette technique

demande que vous commenciez par jouer la couleur d'une main spécifique.



Quand vous avez l'As dans une couleur, vous pouvez faire la levée à n'importe quel moment. Mais qu'en est-il si vous avez un Roi dans une couleur, mais pas l'As ? Si vous jouez le Roi, l'adversaire qui a l'As le prendra. Dans des cas comme ceux-là, vous aurez besoin de *jouer vers* le Roi, ce qui signifie que vous devez jouer la couleur à partir du côté opposé au Roi.



Bienvenue dans le monde de *l'impasse*, une technique pour faire des levées avec les plus petits honneurs, quand les adversaires ont des honneurs plus gros. Pensez à ces plus gros honneurs comme à des grosses brutes que vous devez éviter.

L'histoire tragique et véridique du blocage de la couleur ♣

Bloquer sa propre couleur me rappelle une histoire vraie qui s'est produite dans un élégant club de bridge de Londres il y a environ soixante ans. J'appelle cette histoire mon propre « Autant en emporte le vent ». Je veux vous raconter cette histoire pour vous montrer combien il peut être dangereux de bloquer ses propres couleurs en

oubliant de jouer les gros honneurs du côté court en premier.

C'était une partie d'argent. En Nord était le professionnel jouant avec le plus mauvais joueur du club, un jeune homme riche. L'idée en jouant avec cet homme n'était pas de gagner – c'était impossible – mais de limiter ses pertes au minimum. C'était par une journée torride, et toutes les fenêtres du club étaient grandes ouvertes. Le professionnel se trouvait assis le dos à l'une des fenêtres.

Le professionnel essayait de ne jamais laisser son partenaire jouer une donne s'il pouvait le faire. C'était tout simplement trop pénible à regarder. Arriva alors la plus malheureuse des mains d'entre toutes les mains, montrée sur la [figure 4-15](#). Allant à l'encontre de sa meilleure intuition, le professionnel permit à son *gentleman* de jouer cette main, dans laquelle le contrat final était de neuf levées, un total impressionnant pour ce jeune *gentleman*.

L'entame fut le Roi de ♦ . Après que le professionnel eût étalé le mort, il partit se chercher à boire, mais ne put résister à l'envie d'aller derrière son partenaire pour jeter un coup d'œil sur ce qu'il avait. Quand il vit ce que le jeune homme avait, le professionnel fut en extase. Son partenaire était sur le point de réaliser dix levées : sept levées de Trèfle (en jouant l'As de ♣, et ensuite un petit Trèfle vers le 10 de ♣ du mort, suivi par cinq

trèfles gagnants supplémentaires) plus trois autres As. Le professionnel allait gagner une montagne.

Inouï ! Il retourna à sa place pour savourer la main et aussi pour compter combien de pounds il allait gagner (le jeu se déroulait en Angleterre, souvenez-vous).

Le jeune *gentleman* prit la première levée avec l'As de ♦ et immédiatement joua le 2 de ♣. Au lieu de jouer la plus forte carte du côté court (l'As de ♣), il joua la petite carte du côté court. Par ce seul geste, le jeune homme avait *bloqué* la couleur Trèfle.

Voici ce qui arriva : après avoir joué le 2 de ♣ et gagné la levée au mort avec le dix de ♣, le jeune homme joua ensuite un petit Trèfle du mort pour rentrer dans sa main par l'As de ♣. Malheureusement, le mort possédait maintenant 5 – comptez-les, 5 – trèfles gagnants. Pauvre sud qui n'avait plus de trèfles dans sa main et aucun moyen de remonter au mort dans une autre couleur (rendant ainsi tous les trèfles restant dans la main de Nord sans valeur). La couleur Trèfle au mort était enterrée, totalement enterrée. Le jeune homme inexpérimenté avait bloqué la couleur et converti sept levées de Trèfle en seulement deux levées de Trèfle, ce qui est une chose que vous ne feriez jamais, n'est-ce pas ? Hochez la tête, pour l'amour de Dieu.

Quand le professionnel vit l'erreur que le jeune homme avait commise, il prit les dix cartes qui lui restaient et les jeta par la fenêtre. « Pourquoi

faites-vous ça ? », demanda le jeune homme.
« Vous n'en avez plus besoin », répliqua le professionnel.

Le noble art de l'impasse est basé sur la réponse à la question suivante : lequel des deux adversaires possède le ou les honneurs manquants ? Les impasses réussissent seulement quand l'adversaire qui joue en *second* dans la levée a l'honneur manquant ; les impasses ratent quand l'adversaire qui joue en quatrième possède l'honneur manquant. Par exemple, si vous (Sud) jouez une petite carte vers un Roi au mort (espérant faire une levée avec le Roi), l'impasse marche seulement si Ouest (le second à jouer) possède l'As. Si Est (le dernier à jouer) possède l'As, votre Roi vous fera un beau souvenir.



Les impasses sont une option à 50 %. Parce que vous ne pouvez pas voir les cartes de vos adversaires, vous ne pouvez jamais être sûr que votre impasse va marcher. Chaque fois que vous tentez une impasse, vous pensez en vous-même : « Est-ce que mon impasse va marcher, ou est-ce que ça va être une mauvaise journée pour moi ? » Quelquefois, votre seule chance pour trouver

des levées supplémentaires est de tenter une impasse et d'espérer qu'elle marche. Après tout, 50 % de chances, c'est mieux que pas de chances du tout.

Quand vous voulez faire des levées avec des petits honneurs, comme le

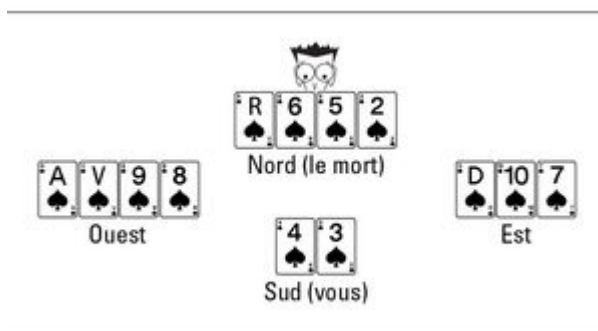
Roi, la Dame, ou le Valet, vous devez partir du côté opposé à l'honneur avec lequel vous voulez faire la levée.

Pensez à jouer de la faiblesse vers la force. Les paragraphes suivants vous montrent quelques exemples d'impasses afin que vous puissiez vous familiariser avec cette nouvelle technique.

Faire votre Roi malgré l'As adverse

La [figure 4-16](#) montre une position classique d'impassé. Vous avez le Roi de ♠ au mort et vos adversaires ont l'As de ♠. Vous voulez faire une levée avec le Roi de ♠. Jouez un petit Pique de votre main vers le Roi – de la faiblesse vers la force.

Figure 4-16 : Une peau de banane pour l'As.

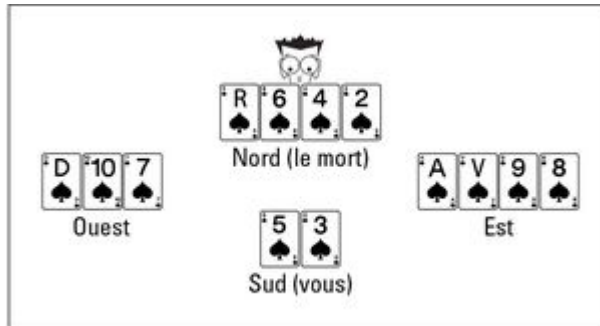


Il se trouve qu'Ouest a l'As de ♠. Si Ouest joue son As, votre Roi de ♠ devient une levée certaine. Si Ouest joue un petit Pique, vous faites immédiatement la levée avec le Roi de ♠. Votre impassé a réussi : vous avez bien fait une levée avec le Roi de ♠.

Maintenant, vérifiez la [figure 4-17](#), qui présente un scénario presque semblable à celui de la [figure 4-16](#).

Figure 4-17 :

L'impasse rate quand le gros honneur est à... droite.

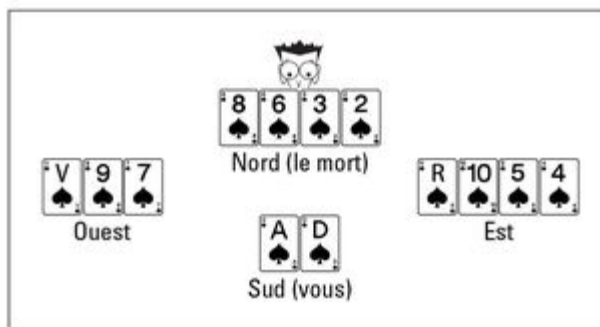


Quand vous jouez un petit Pique, puis le Roi de ♠ du mort, Est (le dernier à jouer dans la levée) prend votre Roi de ♠ avec l'As. Votre Roi de ♠ ne fait pas la levée. Votre impasse a échoué. Ne soyez pas triste – ça arrive à peu près la moitié du temps.

Faire votre Dame malgré le Roi adverse

Les Dames sont très liées aux Rois. Si vous voulez faire une levée avec une Dame, faites-lui une faveur et jouez vers elle ; elle sera peut-être capable d'échapper aux griffes du Roi. La [figure 4-18](#) vous montre comment une Dame peut échapper au Roi.

Figure 4-18 : La Dame à travers le Roi.



Vous voulez faire une levée avec votre Dame de ♠, mais vous ne savez pas qui a le Roi de ♠. Bien sûr, vous pouvez voir le Roi de ♠ dans la main d'Est sur la figure,

mais si vous jouiez pour de vrai, vous ne pourriez pas voir le Roi de ♠, à moins que vous ne soyez Superman.

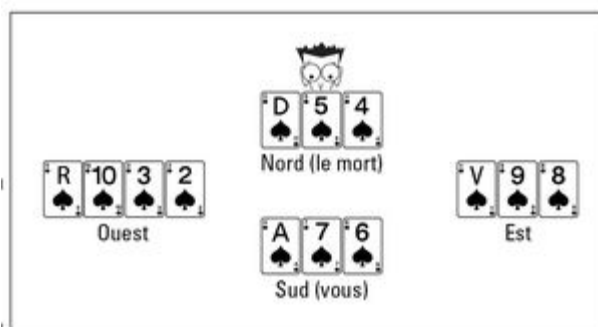
Vous jouez un petit Pique du mort – toujours de la faiblesse vers la force. Est, le deuxième à jouer, après le mort, joue habituellement une petite carte afin de ne donner aucune information sur sa main. En Sud, vous jouez la Dame de ♠, qui gagne la levée. Votre impasse a réussi. Si Ouest

(le quatrième à jouer dans la levée) possède le Roi de ♠, votre impasse rate.

La [figure 4-19](#) montre une autre impasse très classique impliquant la Dame. Cette fois-ci, la Dame de ♠ est au mort, séparée de son gardien, l'As de ♠. Commencez par jouer un petit Pique de votre main, la main opposée à la Dame de ♠, la carte avec laquelle vous voulez faire la levée. Vous espérez qu'Ouest, qui joue en deuxième, a l'honneur manquant, le Roi de ♠. Ici, Ouest a le Roi de ♠. Ne suis-je pas très gentil avec vous ?

Si Ouest joue un petit Pique, vous prenez la levée avec la Dame de ♠ ; si Ouest prend la levée avec le Roi de ♠, votre Dame de ♠ devient une levée potentielle. Bien sûr, si Est, le quatrième à jouer, a le Roi de ♠, il vous pique votre Dame de ♠, et votre impasse a raté. *C'est la vie !*

Figure 4-19 : L'As et la Dame face à face.

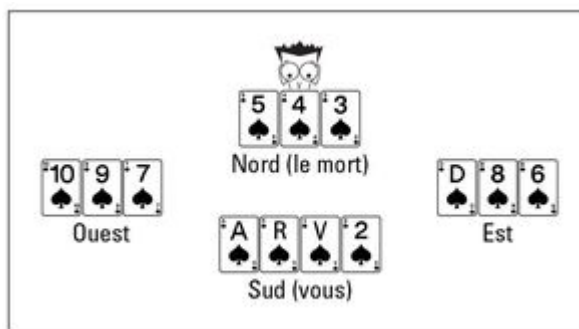


Profiter d'une longueur et de l'impasse

Quand vous faites des impasses dans des couleurs qui ont au moins sept cartes entre votre main et celle du mort, vous avez toujours une chance de vous procurer une levée supplémentaire avec des petites cartes, comme sur la [figure 4-20](#).

Vous avez l'As et le Roi de ♠ entre les deux mains, mais vous voulez réaliser plus de deux levées. Vous voulez aussi faire une levée avec votre Valet de ♠. Vous voulez même faire une levée avec votre 2 de ♠. Vous pouvez voir grand quand vous avez au moins sept cartes dans la même couleur.

Figure 4-20 : Le meilleur de tout : l'impasse dans une longue.



Vous jouez un petit Pique du mort (de la faiblesse vers la force), Est fournit le 6 de ♠, et vous jouez le Valet de ♠ qui fait la levée. Vous jouez ensuite l'As et le Roi de ♠, qui tous les deux font la levée. Vous êtes le seul joueur à la table qui a encore des cartes à Pique, et donc votre tout petit 2 de ♠ vous procure une levée. Vous avez réussi à faire quatre levées à Pique parce que vous avez combiné *l'impasse et la longueur*.



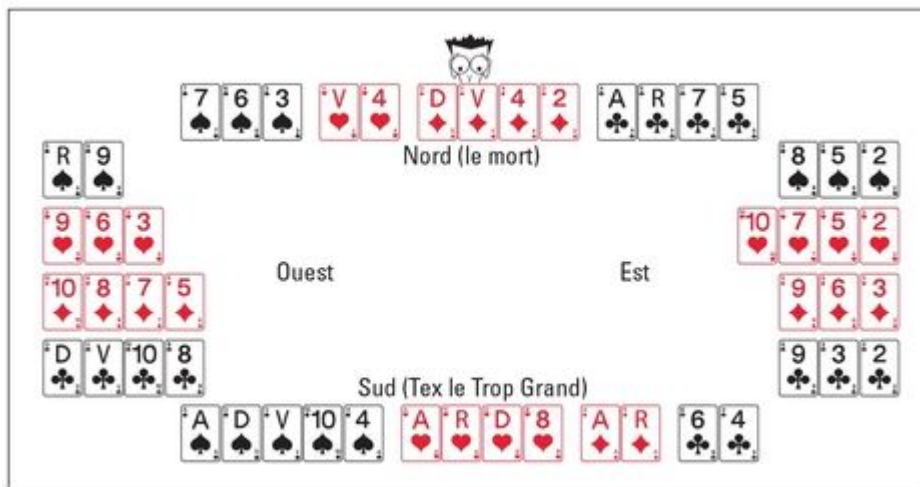
Bien sûr, si Ouest a la Dame de ♠, votre impasse ne marche pas. J'espère que vous acceptez de rater des

impasses, parce que cela vous arrivera environ 50 % du temps. Quand votre impasse rate, vous devez garder votre calme. Essayez vraiment d'éviter de montrer vos émotions pendant le cours du jeu – cela donne trop d'avantage à vos adversaires.



Ne soyez pas effrayé par les impasses, surtout si vous devez faire une impasse dans une couleur longue. Les impasses dans les couleurs longues ont l'avantage d'établir des petites cartes de la couleur, même si l'impasse ne marche pas.

Figure 4-21 : Même Tex Le Trop Grand rate une impasse !



L'histoire de Tex le Trop Grand

Il était une fois un joueur de bridge appelé Tex le Trop Grand. Tex était si grand qu'il pouvait facilement regarder les mains de ses adversaires et voir toutes leurs cartes. Cela ne prit pas longtemps à Tex pour s'apercevoir qu'il jouait beaucoup mieux quand il savait où étaient les honneurs manquants avant de commencer à jouer. Tex le Trop Grand ne ratait jamais une impasse !

Quand la donne de la [figure 4-21](#) fut jouée, Tex le Trop Grand était assis en Sud. Dans cette donne, Tex le Trop Grand savait d'après les enchères de son partenaire que son équipe devrait tenter de faire douze ou treize levées. Tex avait peur que si Nord n'avait pas le Roi de ♠ ils ne puissent pas faire treize levées, et il ne voulait pas enchérir pour treize levées avant d'avoir fait une « reconnaissance ». Donc, Tex le Trop Grand partit pour sa mission de reconnaissance.

Ouest connaissait bien Tex le Trop Grand. Quand Tex partit pour sa mission de reconnaissance, Ouest cacha son 9 de ♠ dans ses trèfles, faisant croire à Tex Le Trop grand que le Roi de ♠ était sec, singleton, c'est-à-dire une carte isolée dans la couleur.

Quand Tex vit que le Roi de ♠ était singleton, il enchérit rapidement pour treize levées, pensant que toutes les levées étaient dans la poche. L'entame fut la Dame de ♣, que Tex prit du mort avec le Roi de ♣. Pour la levée suivante, Tex joua un Pique vers l'As de ♠, pensant capturer le Roi de ♠ sec d'Ouest (si Ouest avait seulement le Roi de ♠, il aurait été obligé de le jouer pour

fournir à la couleur). Quand Ouest fournit à la place le 9 de ♠, Tex le Trop Grand quitta la table comme une furie, en hurlant, « Je ne peux pas jouer avec des tricheurs ! »

Les impasses répétées

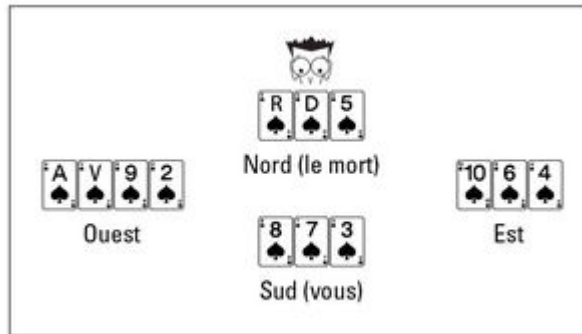
Quelquefois, les honneurs que vous possédez impliquent que vous jouiez de la faiblesse vers la force *deux fois*. Je veux vous montrer une situation particulière, avec un mariage romantique : le Roi et la Dame.

La seule chose meilleure que de faire une impasse dans une couleur est d'en faire deux dans la même couleur. Cela paraît être une plaisanterie, mais je vous assure que c'est possible : souvenez-vous simplement de jouer de la faiblesse vers la force, et regardez-vous en train de faire l'impasse de leurs honneurs. La [figure 4-22](#) vous montre une donne où vous pouvez réussir ce tour de force.



Sur la [figure 4-22](#), vous avez au mort l'association du Roi et de la Dame de ♠. Les fous de bridge essaient d'éclaircir toutes les situations, et donc certains appellent ce couple le *grand mariage*, ce qui en réalité ne veut rien dire, mais c'est ainsi.

Figure 4-22 : Vers le grand mariage du mort.

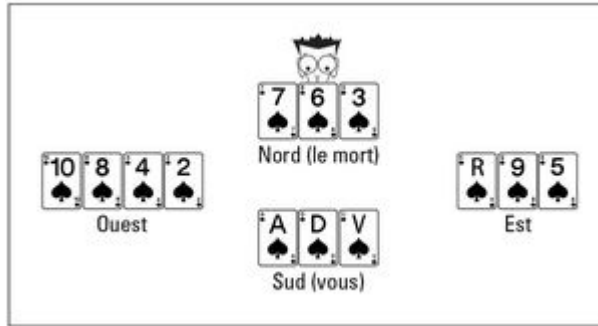


En oubliant les aspects sociaux de la couleur, vous devez faire autant de levées à Pique que vous pouvez. Commencez par jouer un petit Pique de votre main, de la faiblesse vers la force. Ouest peut vous simplifier la vie en jouant l'As de ♠ tout de suite, un jeu sympathique qui fera immédiatement du Roi et de la Dame de ♠ du mort deux levées gagnantes. Ouest pense qu'il y a mieux à faire qu'un tel cadeau, et joue le 2 de ♠, vous permettant de faire la levée avec la Dame de ♠.

Vous prenez la levée de la Dame de ♠, et vous devez répéter le processus si vous voulez faire une levée avec le Roi de ♠. Revenez dans votre main (Sud) dans une autre couleur et jouez un autre petit Pique. Si Ouest prend la levée avec son As de ♠, il libère votre Roi qui devient une levée potentielle ; si Ouest joue un petit Pique à nouveau, vous faites la levée avec le Roi de ♠. Vous l'emportez parce que la main qui joue en deuxième (Ouest) a l'honneur manquant devant votre *grand mariage* ; gardez à l'esprit que vous ne seriez pas aussi heureux si Est avait l'As de ♠.

La [figure 4-23](#) vous montre une autre couleur où vous pouvez répéter votre impasse avec un grand succès.

Figure 4-23 : Le Roi est dans la trappe.



Vous avez bien trois honneurs dans votre main, mais ils ne sont pas équivalents (ils ne se suivent pas). Voyez-vous ce trou (honneur manquant) entre l'As et la Dame de ♠ ?

Jouez un petit Pique du mort (de la faiblesse vers la force), et quand Est joue un petit Pique, fournissez la Dame de ♠ pour faire la levée. Vous restez avec l'As et le Valet de ♠ dans votre main, et si vous voulez faire une levée avec le Valet de ♠, vous devez rentrer au mort dans une autre couleur et jouer de nouveau un petit Pique. Quand Est joue à nouveau une petite carte, vous mettez le Valet de ♠ et faites trois levées dans la couleur. Il ne sert à rien à Est de jouer le Roi de ♠ – vous le captureriez immédiatement avec votre As.



Quand vous avez des honneurs équivalents dans votre main, comme la Dame et le Valet de ♠, jouez le plus gros des honneurs équivalents en premier. Procéder ainsi est plus trompeur – croyez-moi sur parole. Cependant, quand vous avez des honneurs équivalents au mort, peu importe l'honneur que vous jouez en premier.

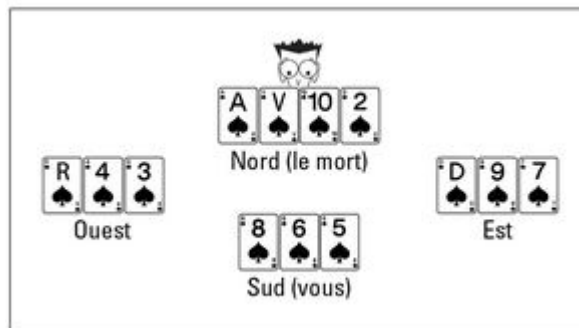
Jouer les honneurs partagés



Quelquefois, vos adversaires ont deux gros honneurs dans la couleur que vous voulez attaquer. Vous devez supposer que ces honneurs sont répartis et que chacun des adversaires a un honneur. Quand vous faites cette hypothèse et jouez en ce sens, vous *jouez les honneurs partagés*.

Vous avez la chance de trouver les honneurs partagés sur la [figure 4-24](#), une donne où vous pouvez faire deux impasses.

Figure 4-24 : Doublez vos levées en jouant le partage.



Sur la [figure 4-24](#), vous avez une combinaison de trois honneurs au mort, l'As, le Valet et le 10 de ♠. Les couleurs avec de puissantes combinaisons d'honneurs doivent être attaquées en premier. Parce qu'il vous manque à la fois le Roi et la Dame de ♠, deux honneurs importants, vous devez supposer que les honneurs sont partagés entre les deux mains adverses.

Commencez par jouer un petit Pique de votre main, de la faiblesse vers la force. Ouest, le deuxième à jouer, voit que le mort a un honneur supérieur (l'As de ♠) au sien (le Roi), donc Ouest, fort justement, joue petit. Vous intercalez le 10 de ♠ du mort et Est fait la levée avec la Dame de ♠, comme prévu (les honneurs partagés, vous

vous souvenez ?). Attendez, ne partez pas, ce n'est pas terminé !

Après avoir repris la main dans une autre couleur, vous persistez en jouant un autre petit Pique de votre main. Une fois encore, Ouest, fort justement, joue une petite carte, et cette fois-ci, vous intercalez le Valet de ♠ du mort. Victoire ! Votre seconde impasse a réussi. Les honneurs manquants à Pique étaient partagés (le Roi de ♠ dans une main et la Dame de ♠ dans l'autre). Bien sûr qu'ils étaient partagés, je les avais placés comme ça !

Il y a un petit bonus en magasin pour vous. Après que votre Valet de ♠ a gagné la levée, vous faites la levée suivante en jouant l'As de ♠. Quand vos deux adversaires fournissent, le petit 2 de ♠ du mort devient une levée (parce que personne n'a plus de Piques). Bien sûr, vous avez compté les cartes, donc vous le saviez déjà.

Un adversaire défausse : la grande occasion

Faire des impasses est risqué. Dans les bons jours, elles réussissent toutes, mais dans les mauvais jours, je ne vous dis pas ! Cependant, vous pouvez supprimer une partie du risque de l'impasse en regardant quelles cartes jouent vos adversaires.

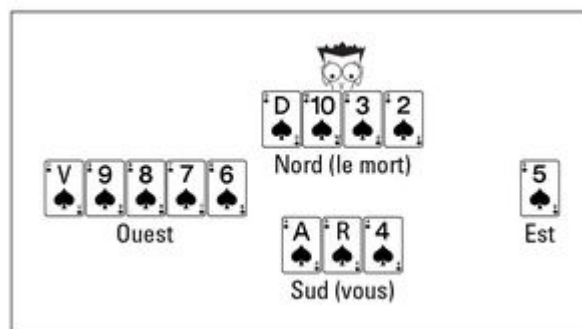


Les impasses réussissent davantage quand vous savez qui a les honneurs manquants (comme Tex le Trop Grand dans le paragraphe ci-dessus). Néanmoins, quelquefois, vous pouvez être aussi brillant que Tex le Trop Grand, sans regarder au-dessus des épaules de vos adversaires.

Supposons que vous jouiez une couleur et que l'un de vos adversaires *défausse* (un adversaire défausse une carte d'une autre couleur parce qu'il n'a plus de cartes dans la couleur que vous avez jouée). Maintenant, vous pouvez être sûr que l'autre adversaire a toutes les cartes restantes dans la couleur, y compris les honneurs importants qui pourraient vous manquer.

La [figure 4-25](#) montre une couleur où vous pouvez faire une impasse infallible après que vos adversaires auront défaussé.

Figure 4-25 : Fiat lux !
La défausse vous éclaire.



Dans cette donne, vous commencez par jouer l'As et le Roi de ♠, les gros honneurs du côté court. Au deuxième tour de Pique, Est, qui n'a plus de Piques, jette une carte (défausse).

Ah ! Vous dites-vous à vous-même. Si Est n'a plus de Piques, Ouest a donc tous les Piques manquants, incluant le Valet. Quand vous jouez le 4 de ♠ et qu'Ouest fournit un petit Pique, vous pouvez être sûr à 100 % que vous ferez la levée en jouant le 10 de ♠ du mort. Après que le 10 de ♠ ait gagné la levée, vous pourrez faire une quatrième levée avec la Dame de ♠ du mort.

Retenez bien cet exemple : impasse obligatoire quand un joueur a défaussé !

L'entame est le moment privilégié pour faire votre plan de jeu parce que :

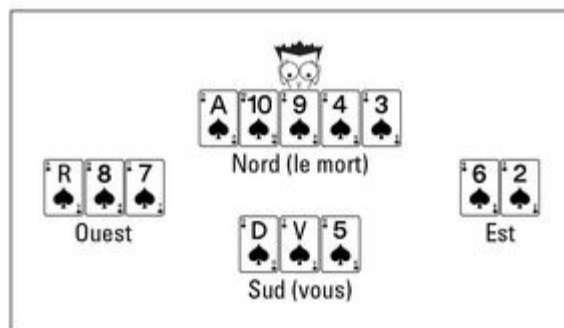
- ✓ Les enchères vous sont présentes à l'esprit. Vous avez le droit de les faire répéter.
- ✓ La carte d'entame vous fournit une indication : le Roi promet la Dame (5 points H).
- ✓ Vous voyez le mort et voyez comment combiner vos levées.
- ✓ Un réflexe à acquérir : NE PAS JOUER ! Répétez-vous : « Sur l'entame, je ne joue pas ! » Pas tout de suite.

L'impasse forçante

Quelquefois, vous tentez une impasse quand vous avez un, deux ou trois des cinq honneurs entre les deux mains. Quelquefois, vous avez de la chance et avez une couleur avec quatre des honneurs de tête, incluant l'As, mais il vous manque le Roi ou la Dame.

Afin de forcer l'honneur manquant, attaquez la couleur en jouant un honneur du côté opposé à l'As et espérez voir votre adversaire de gauche se tortiller sur sa chaise. La [figure 4-26](#) vous montre un Ouest très mal à l'aise. Ici, il vous manque le Roi.

Figure 4-26 : Que la torture commence !



LE REDOUTABLE « IMPASSEUR FOU »

Quelques joueurs deviennent accros à l'impasse. Si vous craignez que votre partenaire puisse être obsédé par l'impasse, observez ces signes avant-coureurs :

- ✓ Un impasseur fou est toujours à la recherche de n'importe quelle possibilité de faire une impasse nécessaire ou pas !
- ✓ Un impasseur fou fait même des impasses d'entraînement – des impasses qu'il n'a pas besoin de faire, juste pour voir si elles marchent.
- ✓ Un impasseur fou fait des impasses pour le simple plaisir de les faire.

Si votre partenaire manifeste un ou plusieurs de ces signes, il peut avoir besoin d'aide. Dans les cas extrêmes, les impasseurs fous doivent être inscrits aux I.F.A. (Impasseurs Fous Anonymes). Les personnes inscrites aux I.F.A. ne sont pas autorisées à faire quelque impasse que ce soit jusqu'à ce qu'elles aient été complètement soignées et guéries.

Commencez par jouer la Dame de ♠ de votre main. Avez-vous déjà été pris dans un étau ? Demandez à Ouest ! Il vient de le découvrir à l'instant. Si Ouest joue le Roi de ♠, le mort fait la levée avec l'As de ♠. Vous pourrez jouer ensuite un petit Pique vers le Valet de votre main. Pour terminer, vous jouerez votre Pique restant vers les trois

Piques gagnants du mort (le 9, le 10 et le 4 de ♠). Quel plaisir ! Vous faites cinq levées.

Si Ouest ne met pas le Roi de ♠ quand vous jouez la Dame, vous jouez une petite carte du mort et faites la levée de la Dame. Vous continuez du Valet de ♠ (la plus grosse carte du côté court). Ouest est dans un réel pétrin. S'il met le Roi de ♠, vous pouvez le capturer avec l'As de ♠ du mort. Si Ouest joue un petit Pique, le Valet de ♠ fait la levée. Ouest peut dire adieu à son Roi de ♠, *auf wiedersehen*, et *good bye*.



Bien sûr, vous pouvez capturez n'importe quel Roi ou Dame manquant aussi longtemps que vous avez le reste des honneurs. Vous attaquez la couleur en jouant un honneur du côté opposé à l'As – et espérez que l'adversaire qui joue en deuxième possède l'honneur manquant.

Couper les communications avec un laisser-passer

Quand vous jouez un contrat à sans-atout, la plus forte carte dans la couleur qui a été jouée remporte la levée. Dans un contrat à sans-atout, vous établissez comme d'habitude vos levées en faisant sauter l'As adverse quand vous avez les honneurs inférieurs entre votre main et le mort.



Faire sauter les As est une belle stratégie, mais n'oubliez pas vos adversaires. Ils sont à l'entame et essaient aussi d'établir des levées – peut-être en faisant sauter l'un de

vos As. Quel *culot* ! Après s'être débarrassés de votre As dans la couleur qu'ils ont attaquée, ils affranchissent des levées gagnantes dans cette couleur. Pas bon ! Pouvez-vous y faire quelque chose ? Oui, vous avez des mesures de rétorsion. Engagez-vous dans un *jeu de laisser-passer*, une technique qui peut renvoyer vos adversaires droits dans leurs buts.

Non, le laisser-passer, *hold-up* en anglais, n'implique pas de braquer une banque. Le jeu de laisser-passer couronné de succès vous permet de couper les communications entre les mains de vos adversaires.

La technique type du laisser-passer est de prendre de l'As dans la couleur que vos adversaires ont attaquée seulement au troisième tour, plutôt que de prendre de l'As au premier tour. L'idée, derrière le jeu de laisser-passer, est d'essayer d'épuiser un des adversaires dans cette couleur. Plus tard, si cet adversaire prend la main, il n'aura plus aucune carte dans la couleur à renvoyer à son partenaire, qui restera assis sur ses levées gagnantes affranchies.

Le *laisser-passer* suit habituellement cet ordre :

- 1. Vos adversaires attaquent votre couleur la plus faible, dans laquelle vous avez l'As, mais pas d'autre honneur significatif.**
- 2. Vous constatez que vous avez à faire sauter un honneur adverse pour réaliser votre contrat. En d'autres termes, vous allez devoir rendre la main.**

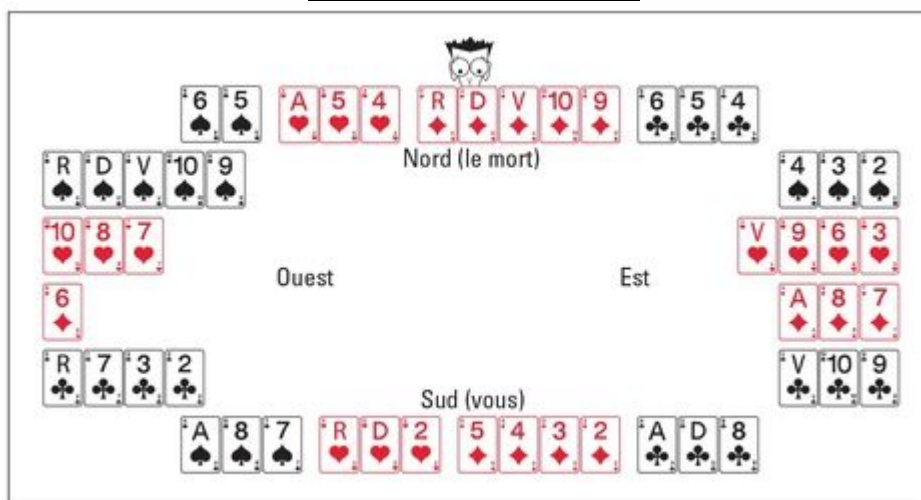
Afin de neutraliser la couleur que vos adversaires jouent, il est de votre intérêt de prendre seulement au troisième tour de la couleur, permettant à vos adversaires de gagner les deux premières levées. C'est votre technique du laisser-passer qui est en marche.

3. Faire sauter l'honneur adverse afin d'établir les levées supplémentaires nécessaires.

4. Prier que l'adversaire qui a fait la levée n'ait plus de cartes dans la couleur qui a été jouée à l'origine.

La [figure 4-27](#) montre une donne où vous pouvez commettre le crime parfait – un jeu de laisser-passer couronné de succès.

Figure 4-27 : Mettre leurs Piques au rencard avec un laisser-passer.



Dans la donne de la [figure 4-27](#), vous devez faire neuf levées à sans-atout. Ouest entame le Roi de ♠ avec l'intention de transformer le reste de ses Piques en levées gagnantes. Après l'entame, le mort s'étale et c'est à votre tour d'être sur le devant de la scène, en comptant vos levées sûres couleur par couleur :

- ✓ **Piques** : une levée sûre, l'As.
- ✓ **Cœurs** : trois levées sûres, l'As, le Roi, la Dame.
- ✓ **Carreaux** : aucune levée certaine – pas l'As.

✍ **Trèfles** : une levée certaine, l'As.

Vous avez cinq levées certaines ; vous en avez besoin de neuf, et les Carreaux du mort sont votre seule chance de réaliser votre contrat. Si vous pouvez faire sauter l'As de ♦, vous aurez quatre levées de Carreau juste comme ça. Mais la vie n'est pas si facile. Il y a ce petit problème de l'entame du Roi de ♠.

Analysez la carte d'entame

Quand vous jouez une donne, l'entame est une carte très importante, parce qu'elle vous en dit beaucoup sur ce que vos adversaires ont l'intention de faire. Prenez soin de bien regarder et d'analyser la carte d'entame. Je vous parle d'expérience, la carte d'entame peut revenir vous hanter si vous ne faites pas attention à elle.

Sur la [figure 4-27](#), l'entame d'un honneur, comme le Roi de ♠, envoie un message très clair à la table. Il signifie : « Partenaire, j'ai certainement trois ou quatre honneurs équivalents, et j'entame mon plus gros honneur. »

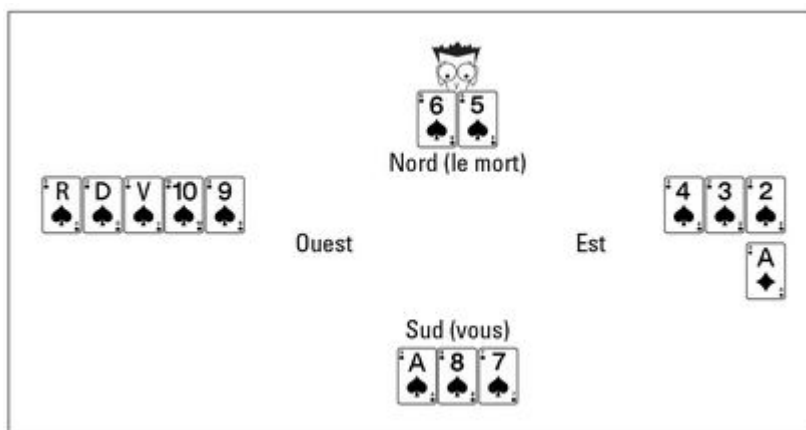
En d'autres termes, Ouest clame haut et fort qu'il a R-D-V ou R-D-V-10 de ♠ (pour plus de renseignements sur l'entame, voir le chapitre 18).

Même si Ouest possède quelques beaux Piques menaçants, vous ne devez pas rester assis et subir. Vous devriez au moins essayer de trouver une parade. Regardez encore ces Piques, que vous pouvez voir sur la [figure 4-28](#).

Les deux couleurs clés dans cette donne sont les Piques et les Carreaux. Pique est la couleur qu'ils sont en train

d'établir, Carreau, la couleur que vous voulez établir. Parce qu'ils ont l'entame, ils ont un tour d'avance.

Figure 4-28 : Comptez bien tous ces Piques.



Beaucoup de contrats se perdent plus à la première levée plutôt qu'à toutes les autres levées réunies ! En gardant cette terrible statistique à l'esprit, regardez encore ces Piques. Remarquez qu'Est a l'As de ♦, la carte que vous devez faire sauter afin de développer les quatre levées supplémentaires dont vous avez besoin.



La bonne nouvelle est que votre arrêt Pique est l'As (un *arrêt* est une carte qui empêche vos adversaires d'encaisser leurs levées gagnantes dans la couleur). La mauvaise nouvelle est que vos adversaires ont attaqué une couleur dans laquelle vous avez un seul arrêt : l'As de ♠. Si vous gagnez la

première levée avec votre As de ♠, Ouest se retrouve avec quatre levées de Pique affranchies et Est avec deux petits Piques en main. Si vous prenez le second tour de Pique, Est a encore un petit Pique dans sa main. En prenant le troisième Pique, Ouest se retrouve avec deux Piques gagnants et Est n'a plus de Piques.

Ouest a pu affranchir ses Piques avant que vous ayez même pu commencer à établir vos Carreaux. Il y a un malaise...



Votre arrêt Pique est l'As de ♠. C'est un *arrêt flexible*, de la meilleure sorte. Un arrêt flexible est un arrêt que vous pouvez utiliser quand vous voulez. Vous pouvez prendre avec l'As de ♠ à la première levée, à la seconde levée, ou à la troisième levée. Est-ce important ? Oui, bien sûr, c'est très important !

Supposons que vous preniez de l'As de ♠ à la première levée, et que vous jouiez ensuite un petit Carreau de votre main pour le 9 de ♦ du mort. Est prend la levée avec l'As de ♦ et rejoue un Pique vers les magnifiques Piques maîtres d'Ouest. Ouest a la Dame, le Valet, le 10 et le 9 de ♠, toutes des levées gagnantes, qu'il fait une par une pendant que vous subissez dans un silence de mort. Vous finissez par perdre quatre levées de Pique, plus l'As de ♦. Après avoir perdu ces cinq levées, vous ne pouvez plus faire les neuf levées dont vous aviez besoin pour réaliser votre contrat. Votre partenaire n'est pas heureux. Qu'est-ce qui n'a pas marché ? Plein de choses.

Revenons à la scène du crime (la première levée) et regardons avec attention tous ces Piques. Cette fois-ci, vous allez laisser les méchants faire les deux premières levées de Pique, et vous allez prendre la troisième levée de la couleur avec l'As de ♠.

Figure 4-29 : Double
laisser-passe à Pique
pour éviter le
désastre.



En prenant au troisième tour de la couleur, vous avez tout simplement fait un (double) laisser-passer à Pique et épuisé les Piques d'Est. Maintenant, vous pouvez jouer un Carreau et faire sauter l'As de ♦ d'Est en toute tranquillité. Regardez la [figure 4-29](#).

À l'instant où Est fait la levée avec son As de ♦, votre compte de levées certaines est passé de cinq à neuf parce que vous avez affranchi quatre levées de Carreau gagnantes au mort. Attendez, il y a même encore une bonne nouvelle : Est n'a plus de Piques, et Ovest se retrouve à ruminer avec ses deux Piques gagnants. En prenant le troisième tour de Pique, vous avez coupé les communications à Pique entre Est et Ovest, obligeant Est à rejouer d'une autre couleur. Est se replie sur le valet de ♣.

Après avoir fait sauter l'As de ♦ et survécu à l'attaque Pique, vous avez suffisamment de levées pour réaliser votre contrat, donc encaissez-les ! Prenez de l'As de ♣ et

faites vos quatre levées de Carreau, vos trois levées de Cœur, et vos deux As noirs, pour neuf belles levées.



Ne pensez même pas à risquer votre contrat en essayant de faire une impasse à Trèfle en jouant la Dame de ♣. Seul un impasseur fou jouerait de cette manière.

Désarmez l'adversaire dangereux

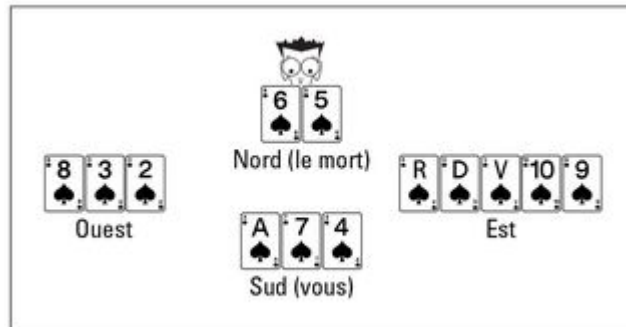


En langage bridge, quand un adversaire possède des levées gagnantes et peut vous faire chuter en prenant la main, il est appelé *l'adversaire dangereux*. Sur la [figure 4-29](#), après avoir pris le troisième tour de Pique, Ouest est l'adversaire dangereux parce qu'il a encore deux Piques gagnants. Soyez donc attentif à ce joueur.

Est n'a plus de Piques, il est appelé l'adversaire non dangereux. Vous pouvez relâcher votre attention sur lui, parce qu'il ne peut vous faire de mal même s'il prend la main dans une autre couleur.

Quand vous faites une manœuvre de laisser-passer, vous cherchez à épuiser un adversaire dans la couleur qui a été entamée. La plupart du temps, vous essayez d'épuiser le partenaire de l'entameur. La plupart du temps, mais pas toujours, comme vous pouvez le voir sur la [figure 4-30](#).

Figure 4-30 : Un nouveau danger.

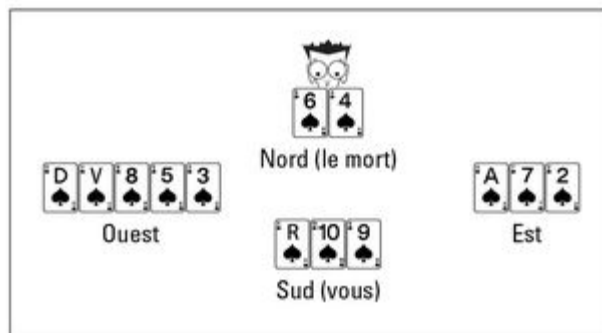


Dans cette donne, Est a enchéri à Pique et Ouest a entamé un petit Pique. Vous prenez le troisième tour de Pique avec votre As de ♠, votre arrêt long et flexible. Ici, Est est la main dangereuse. Si vous devez rendre la main, vous espérez qu'Ouest prendra cette levée parce que ce joueur n'a plus de Piques.



Un arrêt flexible est la carte la plus haute restant dans une couleur. Les As sont toujours des arrêts flexibles, mais un Roi peut devenir un arrêt flexible si l'As a déjà été joué. La [figure 4-31](#) montre une donne où le Roi se retrouve « promu » au statut d'arrêt flexible.

Figure 4-31 : Votre Roi est maintenant le Roi du monde.

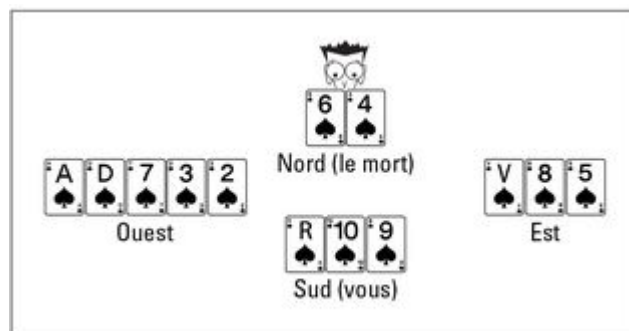


Dans cette donne, Ouest entame le 5 de ♠, et Est joue l'As de ♠. Après avoir fait la levée, Est rejoue le 7 de ♠. Votre Roi de ♠ est maintenant le plus haut Pique restant, et c'est un arrêt flexible. Vous n'avez pas besoin de faire la levée tout de suite. Vous pouvez jouer le 10 de ♠ et

permettre à Ouest de faire la levée avec son Valet. Ouest continue d'un troisième Pique que vous devez prendre avec votre Roi de ♠. Bien ! Grâce à votre jeu de laisser-passer, vous avez coupé leur communication à Pique. Si Est prend la main plus tard dans la donne, il ne pourra plus vous faire de mal en jouant un Pique, parce qu'il n'en a plus.

Quand votre arrêt n'est pas flexible, prenez la levée pendant que vous le pouvez. La [figure 4-32](#) vous montre quand il ne faut pas laisser passer.

Figure 4-32 : Parfois, il faut prendre avec enthousiasme !



Ouest entame le 3 de ♠ et Est fournit le Valet. Précipitez-vous sur votre Roi de ♠ ! Votre Roi de ♠ n'est pas le plus haut Pique restant. L'As de ♠ traîne encore. Si vous ne faites pas votre Roi de ♠ à cette levée, Est rejouera un Pique et votre Roi de ♠ sera mangé : vous restez avec le Roi et le 10 de ♠.

Si vous jouez le 10 de ♠, Ouest ne perdra pas de temps à s'en saisir avec la Dame de ♠. Si vous jouez le Roi de ♠, Ouest le prendra avec son As. Est-Ouest réaliseront cinq levées de Pique, et vous n'en ferez aucune !



Vous pouvez employer la technique du laisser-passer quand vous avez la plus forte carte ou la plus grosse carte restante dans une couleur. Si vous n'avez pas la

plus grosse carte dans la couleur, prenez simplement la levée.

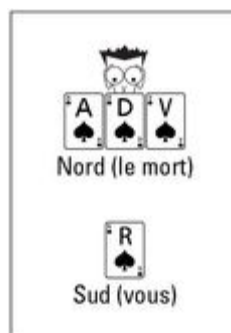


Si vous avez suffisamment de levées pour réaliser votre contrat, ne faites aucune impasse sur le joueur qui a les levées affranchies, l'adversaire dangereux.

Surprendre un honneur

Quand vous encaissez des levées gagnantes, il y a des fois où vous ne pouvez pas vous permettre d'être économe avec vos honneurs. Avec des honneurs équivalents entre les deux mains, il faut parfois jouer deux honneurs dans la même levée (surprendre l'un avec l'autre) afin de terminer dans la main qui a la plus grande longueur de la couleur jouée. La [figure 4-33](#) vous montre ce qui doit être fait.

Figure 4-33 : Soyez parfois prodigue.



À sans-atout, votre but est de faire trois levées de Pique. Jouez le Roi de ♠, surprenez-le avec l'As pour ensuite jouer la Dame de ♠ et le Valet de ♠. Voilà trois levées bien encaissées. Si vous ne surprenez pas le Roi de ♠, vous ne pourrez pas toujours rentrer au mort dans une

autre couleur pour faire les deux autres levées de Pique. La gourmandise et l'avarice auront eu raison de vous.

La [figure 4-34](#) est un autre exemple de vilains défauts.

Figure 4-34 : Ne soyez pas radin !



À sans-atout, vous voulez réaliser quatre levées de Pique. Commencez par l'As de ♠ (plus grosse carte du côté court) et continuez du Valet. Il vous reste en main le Roi, la Dame et le 10 de ♠, tous équivalents au Valet. Surprenez le Valet avec la Dame de ♠ (ou le Roi) et faites deux Piques gagnants de plus. Si vous jouiez le 10 de ♠ sous votre Valet (épouvantable !), vous seriez collé au mort et ne pourriez pas toujours rentrer dans votre main dans une autre couleur pour encaisser vos Piques restants.



Quand tous vos honneurs (ou même vos petites cartes) sont équivalents, vous pouvez être obligé de surprendre l'un avec un autre afin de ne pas bloquer la couleur. Faites-le, je vous en prie !

Ne quittez pas ce chapitre avant d'avoir tout compris.

Deuxième partie

Le jeu de la carte à l'atout



« Moi aussi j'ai cru qu'elle comptait ses levées, jusqu'au moment où elle a commencé à ronfler. »

Dans cette partie...

Vous êtes arrivé à la meilleure partie de ce livre si vous voulez découvrir la beauté et le plaisir de jouer un contrat à l'atout. L'ajout de ces cartes sauvages (les atouts) dans le jeu peut ravager vos adversaires. Malheureusement, cela peut échouer et vous ravager vous-même si vous n'êtes pas soigneux dans la conduite de la

donne. Dans cette partie, je vous montre comment tirer le meilleur parti d'une donne quand une bonne couleur d'atout est trouvée.

Chapitre 5

Pourquoi et comment jouer à l'atout ?

Dans ce chapitre

- ▶ Découvrir les avantages de jouer à l'atout
 - ▶ Désarmer vos adversaires en tirant les atouts
 - ▶ Compter les levées d'atout
 - ▶ Chercher un fit huitième
 - ▶ Éliminer vos perdantes en utilisant vos extra-gagnantes
-

Dans ce chapitre, vous allez découvrir comment utiliser les atouts à votre avantage. Je vais vous montrer comment déventer les voiles de vos adversaires en les empêchant de réaliser une escouade de levées dans leur couleur longue. Je vais aussi vous montrer la bonne manière de jouer pour vous permettre de tirer vos levées gagnantes en toute sécurité. En bref, ce chapitre vous donne un avant-goût des merveilleux pouvoirs de la couleur d'atout.

Qu'est-ce que l'atout ?



Au bridge, les enchères servent souvent à choisir une couleur qui sera la couleur d'atout. Si le contrat final est à la couleur, 4♠, 3♥, 2♦, ou 1♣, par exemple, cette couleur ainsi déclarée sera la couleur d'atout pour la donne.

Quand une couleur est choisie comme couleur d'atout, toute carte dans

cette couleur a des pouvoirs spéciaux : n'importe quelle carte dans la couleur d'atout peut gagner une levée sur n'importe quelle carte d'une autre couleur. Par exemple, supposons que les Piques soient la couleur d'atout et qu'Ouest entame l'As de ♥, vous pourrez toujours faire la levée avec le 2 de ♠ (en supposant que vous n'ayez pas de Cœur dans votre main, et qu'en conséquence vous ne puissiez fournir à la couleur).

Parce que les atouts ont un si grand pouvoir, tout le monde à la table veut avoir son mot à dire pour déterminer quelle couleur sera déclarée comme couleur d'atout. Parce que le bridge est un jeu de partenariat, les deux joueurs de la paire s'entendent pour déterminer quelle couleur fera la meilleure couleur d'atout pour le camp.

Le pouvoir de l'atout

On peut facilement voir l'avantage de jouer à l'atout. Par exemple, si vous jouez une donne au *contrat de 3SA*, la plus haute carte dans la couleur emporte toujours la levée (voir le chapitre 4 pour plus de renseignements sur le jeu à sans-atout). Si votre adversaire a une couleur commandée par tous les gros honneurs, cela peut

signifier votre mort. Si votre adversaire a la main, il peut simplement continuer à jouer toutes ses gagnantes – que ce soient quatre, cinq, six, ou sept d’entre elles – tirant ses levées l’une après l’autre pendant que vous le contemplez, impuissant. Telles sont la beauté et l’horreur de jouer une donne à sans-atout. Vous en voyez la beauté quand votre camp est en train d’enchaîner les levées ; vous en expérimentez l’horreur quand vos adversaires prennent leurs levées les unes après les autres.



Quoi qu’il en soit, quand les enchères désignent une couleur d’atout, vous pouvez être en position de neutraliser la position de force de vos adversaires très facilement. Quand vous, ou votre partenaire, n’aurez plus de carte restante dans la couleur attaquée par vos adversaires, vous pourrez tout simplement jouer n’importe quelle carte de la couleur d’atout et faire la levée. Cette simple manœuvre est appelée couper la levée de vos adversaires (ce que vos adversaires détestent vraiment).

La donne de la [figure 5-1](#) vous montre le pouvoir de jouer à l’atout.

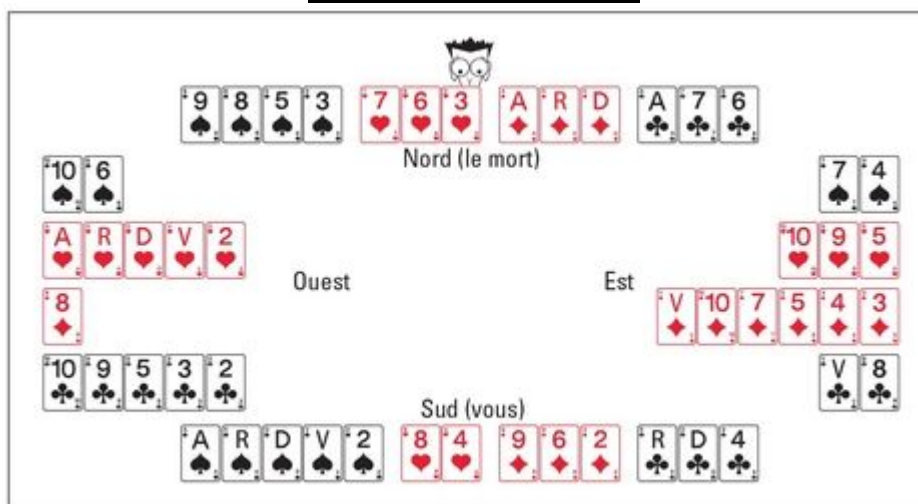
Dans cette donne, supposez que vous ayez besoin de neuf levées pour réaliser votre contrat de 3SA. Entre votre main et celle du mort, vous pouvez compter onze levées certaines : cinq à Pique, trois à Carreau, et trois à Trèfle.



Les termes de bridge à travers l'histoire

Couper, soit *trumping* en anglais est aussi appelé *ruffing*. Les mots *trump* et *ruff* ont une histoire très intéressante. *Trump* vient du jeu français la *Triomphe*, qui a sans doute quelque chose en commun avec *Trionfi*, un mot italien utilisé pour décrire les cartes de *tarot* au XV^e siècle. *Ruff* dérive d'une variante de *Whist* (le prédécesseur du bridge) qui était connu comme *Ruff and Honors* pour des raisons qui se perdent dans la nuit des temps.

Figure 5-1 : Évitez l'arrêt cardiaque après attaque à Cœur.



Si vous jouez la donne montrée sur la [figure 5-1](#), à sans-atout, peu importe combien de levées certaines vous avez : si vous avez une couleur qui n'a aucune grosse carte dans l'une de vos mains, comme les Cœurs dans cet exemple, vous êtes un homme mort. En jouant à sans-atout, Ouest, qui a le privilège de l'entame, prend les cinq premières levées de Cœur en jouant l'As, le Roi, la Dame, le Valet et le 2 de ♥, dans cet ordre. Pour ne pas dire plus, ce n'est pas une très bonne manière pour votre camp de démarrer cette donne – vous avez besoin de gagner neuf levées (vous pouvez donc seulement vous permettre d'en perdre quatre), mais vous avez déjà perdu les cinq premières levées.

Dans cette donne, vous et votre partenaire avez un réel besoin de communiquer dans les enchères pour découvrir quelle couleur (ici les Cœurs) est trop faible entre vos deux mains pour jouer à sans-atout (voir la troisième partie pour plus d'informations sur les enchères). Quand vous possédez une telle couleur faible, vous devez choisir pendant les enchères une couleur d'atout afin d'avoir quelques munitions contre la couleur longue et forte de vos adversaires.

Sur la [figure 5-1](#), supposez que les enchères se terminent au contrat de 4♠. Ce qui signifie que vous devez faire dix levées et que les Piques seront votre couleur d'atout. Quand Ouest commence par l'As, le Roi et la Dame de ♥, vous coupez le troisième Cœur avec votre 2 de ♠, pour faire la levée et arrêter l'hémorragie. Au lieu de perdre cinq levées de Cœur, vous en perdez seulement deux. **Souvenez-vous** : vous devez fournir à la couleur si vous le pouvez, donc vous ne pouvez couper aucun des deux premiers Cœurs de vos adversaires.

Couper des levées. Attention ! Vos adversaires ont des atouts, eux aussi



Gardez à l'esprit que vos adversaires peuvent aussi se servir de leurs atouts ; s'ils n'ont pas de cartes dans la couleur que vous attaquez, ils peuvent couper une de vos levées.

Quand vous avez la main, vous voulez empêcher vos opposants de couper vos levées gagnantes. Vous ne voulez pas que vos adversaires appliquent la même stratégie que vous ! Vous devez donc vous débarrasser de leurs atouts avant qu'ils ne puissent vous faire du mal. Je vous montre comment le faire dans la section suivante.

Enlever les atouts adverses



Si vous pouvez couper les levées gagnantes de vos adversaires quand vous êtes chicane dans la couleur qu'ils ont entamée, cela signifie que vos adversaires peuvent faire de même et retourner la situation. Pour éviter que vos adversaires coupent vos levées certaines, vous devez jouer vos grosses cartes à l'atout très tôt dans la donne. Parce que les adversaires

doivent fournir à la couleur, vous pourrez enlever leurs cartes d'atout avant de pouvoir réaliser vos levées certaines dans une autre couleur. Si vous pouvez enlever leurs cartes d'atout, vous leur supprimez leur venin. Tirer ou faire tomber les atouts adverses vous permet de faire

vos levées certaines tranquillement, sans craindre qu'elles ne soient coupées.

Faites sortir les enfants de la pièce et regardez ce qui arrive si vous essayez de faire vos levées certaines *avant* d'ôter les atouts adverses. Par exemple, sur la [figure 5-1](#), où les Piques sont l'atout, si vous jouez le 2 de ♦, Ouest fournit son seul Carreau, et vous prenez de l'As au mort. Si vous continuez de l'As de ♦, Ouest peut couper votre levée gagnante avec le 6 de ♠ (parce que les Piques sont la couleur d'atout dans cette donne).

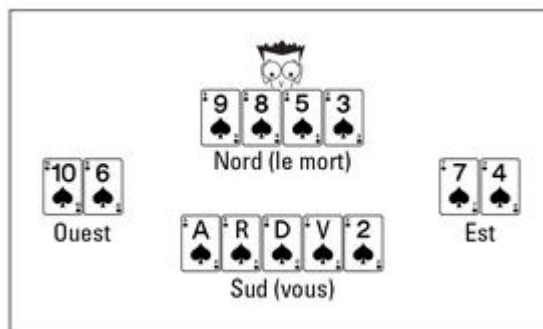
La même mésaventure vous attend si, au lieu de jouer Carreau, vous essayez de prendre trois levées de Trèfle. Est peut couper le troisième tour de Trèfle avec le petit 4 de ♠. Imaginez votre déconvenue si vous voyez vos adversaires couper vos levées certaines. Ils ne trouveront pas que ce soit si déplaisant – ils en frissonnent de plaisir !



Essayez de tirer les atouts aussi tôt que possible. Sortez-vous ces maudites cartes d'atout de la tête. Ensuite, vous pourrez retourner vous asseoir et regarder comment vos levées gagnantes s'empilent en toute sécurité.

Pour vous montrer comment « jouer atout » peut tourner à votre avantage, regardez la [figure 5-2](#), qui reprend la couleur d'atout (♠) de la [figure 5-1](#).

Figure 5-2 : Ôtez leurs atouts pour supprimer leur venin.



Tirer les atouts est comme jouer n'importe quelle couleur – vous devez compter les cartes dans la couleur pour savoir si vous avez retiré avec succès tous les atouts de vos adversaires. Désolé, mais il faut savoir compter jusqu'à 13.

Dans la donne de la [figure 5-2](#), vous et votre partenaire démarrez avec neuf Piques entre vos deux jeux, laissant seulement quatre Piques à vos adversaires. Supposez que vous jouiez l'As de ♠ – vos deux adversaires doivent fournir un de leurs Piques. Vous gagnez la levée, et vous savez qu'il ne reste plus que deux cartes à Pique à vos adversaires. Supposez que maintenant vous continuiez avec le Roi de ♠ et que vos deux adversaires fournissent. Maintenant, ils n'ont plus de Piques (plus d'atouts). Vous avez *tiré les atouts*. Vu ! Pas trop dur pour une fois !

Reportez-vous à la [figure 5-1](#) (Ouest commence par As, Roi et Dame de ♥ que vous coupez du 2 de ♠). Après avoir coupé la troisième levée de Cœur, vous jouez atout en tirant l'As et le Roi de ♠. Vous pouvez alors tranquillement faire votre As, votre Roi et votre Dame de ♣, puis As, Roi et Dame de ♦ – vous terminerez en perdant seulement deux levées de Cœur. Vous aviez besoin de faire dix levées pour réaliser votre contrat, et en

fait vous finissez avec onze. Pas si mal ! Tirer les atouts vous a aidé à réaliser votre contrat, n'est-ce pas ?

La distribution de la couleur d'atout



Dans la troisième partie, vous découvrirez quand il faut jouer une donne à l'atout et quand il faut la jouer à sans-atout. Dans cette section, gardez à l'esprit que si vous avez huit cartes ou plus dans une couleur entre votre main et celle du mort, particulièrement dans une couleur majeure (Cœur ou Pique), vous devez faire de cette couleur votre couleur d'atout.



Un fit huitième (huit cartes dans une couleur entre votre main et celle du mort) vous donne une réelle sécurité parce que vous avez beaucoup plus d'atouts que vos adversaires : le score est huit contre cinq. Il est primordial d'avoir plus d'atouts qu'eux. Vous pouvez survivre avec un fit septième à l'atout, mais avoir un fit huitième ou neuvième à l'atout vous ôte la pression.

Plus vous avez de cartes à l'atout, plus vous pouvez générer de levées ; et moins vos adversaires ont de chances de faire des levées avec leurs atouts.

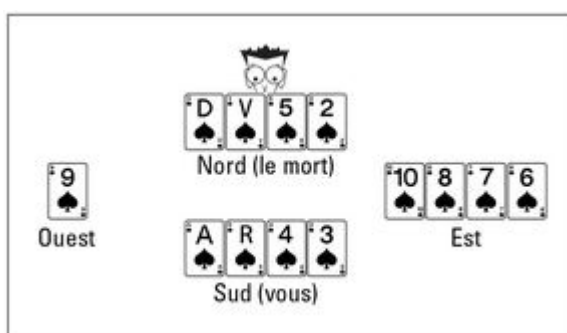
Moins vos adversaires ont d'atouts, plus il est facile pour vous de vous débarrasser de leurs atouts (de « *tirer atout* »).

Les atouts 4-4

Pendant les enchères, vous pouvez découvrir que vous avez un fit huitième réparti 4-4 entre les deux mains. Essayez de faire d'un tel fit votre couleur d'atout. Un atout 4-4 produit presque toujours au moins une levée de plus en jouant à l'atout qu'à sans-atout.

Dans un contrat à sans-atout, le fit 4-4 montré sur la [figure 5-3](#), procure quatre levées. Dans un tel contrat, chaque partenaire ayant quatre cartes dans la couleur, quatre levées seront votre maximum.

Figure 5-3 : Dans un fit 4-4, $4 + 4 = 5$ levées d'atout !



Sur la [figure 5-3](#), si les Piques sont votre couleur d'atout, vous pouvez faire mieux. Ici, supposez que vos adversaires entament une couleur où vous êtes chicane, le jeu à l'atout Pique vous permet de couper leur entame avec le 3 de ♠. En tirant les atouts maintenant (lire « Enlever les atouts adverses » pour en savoir plus sur le jeu à l'atout) vous pouvez prendre quatre levées de Piques supplémentaires en jouant l'As de ♠, le Roi de ♠ de votre main, puis le Valet de ♠ et la Dame de ♠ du mort. Vous finissez en faisant un total de cinq levées à Pique – la carte que vous avez coupée plus vos quatre honneurs Piques.



Un fit 4-4 à l'atout est primordial. Vous pouvez en avoir pour votre argent avec ce fit à l'atout. Prenez pour


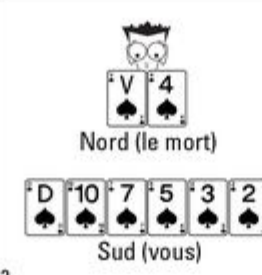
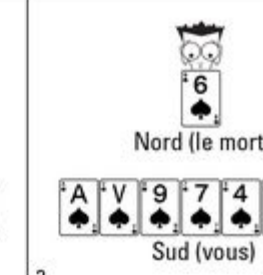
habitude de garder vos yeux ouverts à la recherche des fits 4-4 à l'atout.

Les autres distributions des atouts

Quelquefois, les fits huitièmes à l'atout ont des apparences différentes. Considérez les fits huitièmes à l'atout montrés sur la [figure 5-4](#).

La [figure 5-4](#) montre des exemples de fits 5-3, 6-2, et même 7-1. De bonnes enchères vous permettront de découvrir les fits huitièmes (ou plus) qui rendent les couleurs d'atout sûres. Il y a de la joie dans la variété.

Figure 5-4 : Les différents visages du fit huitième.

 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>
--	--	---

Éliminer des perdantes sur des extra-gagnantes

Quand vous jouez une donne à l'atout, votre stratégie est de compter combien vous avez de perdantes. Si vous avez trop de *perdantes* pour réaliser votre contrat, vous devez regarder au mort s'il y a des *extra-gagnantes* que vous pourriez utiliser pour défausser certaines de vos perdantes.



Vous pouvez trouver cette manière de jouer une donne plutôt négative. Mais compter ses perdantes peut avoir un impact très positif sur votre jeu à l'atout. Votre compte de perdantes vous dit de combien d'extra-gagnantes vous avez besoin, si nécessaire. Les extra-gagnantes sont une couverture de survie indispensable pour réaliser votre contrat : elles vous aident à vous débarrasser de vos perdantes.

Définir les perdantes et les extra-gagnantes



Quand vous jouez une donne à sans-atout, vous comptez vos levées certaines. En revanche, quand vous jouez une donne à l'atout, vous comptez vos perdantes et vos extra-gagnantes. Les perdantes sont les levées que vous savez que vous allez perdre. Par exemple, si ni vous ni votre partenaire n'avez l'As dans une couleur, vous savez que vous allez perdre au moins une levée dans cette couleur.

À l'inverse, les *extra-gagnantes* peuvent vous permettre de vous débarrasser de quelques-unes de vos perdantes. Qu'est-ce exactement qu'une extra-gagnante ? Une *extra-gagnante* est une levée gagnante au mort (en Nord), sur laquelle vous pouvez défausser une perdante de votre main (Sud).

Soyez prêt pour les bonnes nouvelles : quand vous comptez vos perdantes, vous avez seulement à compter les perdantes de la main longue à l'atout, c'est-à-dire celle

qui a le plus d'atouts. La main du déclarant est la plupart du temps la main longue en raison du processus d'enchères (voir la troisième partie pour une vue générale sur les enchères).



Faites-moi une faveur : pour le moment, acceptez le fait que vous n'avez pas à compter vos perdantes au mort. Compter vos perdantes dans une main est déjà assez difficile ; compter les perdantes au mort n'est pas nécessaire.

Reconnaître les perdantes immédiates et les perdantes éventuelles



Les perdantes sont de deux types : immédiates ou potentielles. Les perdantes immédiates sont des perdantes que vos adversaires peuvent prendre dès qu'ils ont la main. Un signal de danger particulier est attaché à ces perdantes qui dit : « Attention, danger – la bombe est prête à exploser ! » Les perdantes immédiates sont de très mauvaises nouvelles.



Bien sûr, les perdantes potentielles ne sont pas de bon augure non plus. Mais vos adversaires ne peuvent prendre vos perdantes éventuelles directement parce que ces perdantes sont protégées par un As que vous ou votre partenaire possédez. En d'autres termes, avec des perdantes potentielles, les adversaires ne peuvent prendre leurs levées par abordage, ce qui vous

laisse un peu d'oxygène (et quelquefois le temps de vous débarrasser de ces perdantes potentielles). Un des meilleurs refuges pour ces perdantes éventuelles est de les défausser sur des extra-gagnantes.



Il est important de savoir lesquelles de vos perdantes sont potentielles et lesquelles sont immédiates. Votre plan de jeu dépend de votre compte des perdantes immédiates. Regardez « Faire tomber les atouts avant d'exploiter les extra-gagnantes » et « Faire les extra-gagnantes avant de faire tomber les atouts » plus loin dans ce chapitre pour en savoir plus sur la manière de procéder après avoir compté vos perdantes immédiates.

Parce qu'identifier les perdantes éventuelles et immédiates est si important, regardez les Piques montrés dans les [figures 4.5](#), [4.6](#), et [4.7](#) pour repérer quelques perdantes. Supposez, dans ces figures, que Pique est une couleur secondaire et que Cœur est votre couleur d'atout.

Figure 5-5 :
Recherchez les
éventuelles
perdantes.



Dans la donne de la [figure 5-5](#), aussi longtemps que vous avez l'As de ♠ qui protège vos deux autres petits Piques, vos perdantes à Pique sont éventuelles. Cependant, quand vos adversaires entament Pique (ce qui force votre As), vos deux Piques restants deviennent des perdantes

immédiates, puisqu'ils n'ont plus de levée gagnante pour les protéger.

Sur la [figure 5-6](#), vous avez une perdante éventuelle à Pique.

Figure 5-6 : Même une perdante lointaine peut vous faire mal.



Avec les Piques de la [figure 5-6](#), l'As et le Roi de ♠ du mort protègent deux de vos trois petits Piques – mais votre troisième Pique se retrouvera être une perdante après que l'As et le Roi de ♠ auront été joués du mort.

Sur la [figure 5-7](#), vous avez deux perdantes Piques immédiates.

Figure 5-7 : Un couple de perdantes immédiates, à ne pas inviter à dîner !



Remarquez bien que vous comptez deux, et non pas trois, perdantes immédiates à Pique, car vous comptez seulement les perdantes dans la main longue à l'atout (votre main en Sud).

Identifier les extra-gagnantes

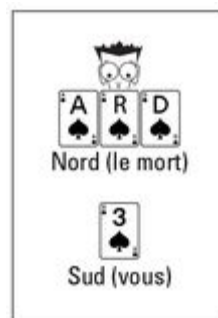
C'en est assez des perdantes - les compter peut conduire à la dépression ! Vous pourrez vous débarrasser de quelques-unes de ces perdantes en utilisant les extra-gagnantes. Les extra-gagnantes ne fonctionnent que lorsque vous (le déclarant en Sud) n'avez plus de cartes dans la couleur que vous jouez du mort. Si vous avez encore des cartes dans la couleur en question, vous devez fournir à la couleur et vous ne pouvez pas défausser vos affreuses perdantes. Ainsi, les extra-gagnantes peuvent seulement exister dans une couleur qui est inégalement répartie entre les deux mains (la plus grande longueur de cette couleur asymétrique doit être au mort). Plus forte est la couleur avec les extra-gagnantes (c'est-à-dire plus il y a de grosses cartes dans cette couleur particulière au mort), mieux c'est.



Oui, c'est possible d'avoir des extra-gagnantes dans votre propre main sur lesquelles vous pouvez défausser une perdante, mais en réalité, se procurer une levée supplémentaire de cette manière est tout à fait rare et ne sera pas abordé dans ce livre.

La [figure 5-8](#) vous présente des extra-gagnantes dans leur habitat naturel.

Figure 5-8 : Trouvez les extra-gagnantes au bon endroit.



Les cartes de la [figure 5-8](#) font l'affaire pour les extra-gagnantes, parce que les Piques sont inégalement répartis et que la plus forte longueur est au mort. Après avoir tiré l'As de ♠ du mort, vous n'avez plus de Piques en main. Vous pouvez donc défausser deux perdantes de votre propre main sur le Roi et la Dame de ♠. Ce faisant, vous pouvez vous compter deux extra-gagnantes à Pique.

Au contraire, les cartes de la [figure 5-9](#) semblent pleines d'espoir, mais malheureusement, elles ne peuvent vous offrir aucune extra-gagnante.

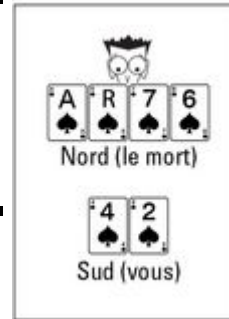
Figure 5-9 : Aucune extra-gagnante à trouver ici, parce que la couleur est symétrique.



Les cartes de la [figure 5-9](#) ne font pas l'affaire pour les extra-gagnantes, parce que vous avez le même nombre de Piques dans chaque main. Peu importe que la couleur soit solide, si vous avez le même nombre de cartes dans chaque main, vous ne pouvez tirer aucune extra-gagnante de cette couleur. Vous pourrez juste fournir à la couleur. En vérité, l'As, le Roi et la Dame de ♠ ne sont pas des morceaux de choix ; bien que cette main n'ait aucune perdante à Pique, elle ne vous procure aucune extra-gagnante. Désolé !

Sur la [figure 5-10](#), vous ne trouverez aucune extra-gagnante non plus.

Figure 5-10 : Ici, rien ne ressemble de près ou de loin à une extra-gagnante.



L'As et le Roi de ♠ du mort protègent vos deux Piques, mais vous n'avez rien d'« extra » là-dedans : pas de Dame de ♠ en plus, sur laquelle vous pourriez défausser une de vos perdantes. Cette couleur Pique n'a pas de perdante et n'a pas d'extra-gagnante. Vous devez avoir des « extra » gagnantes pour pouvoir jeter une perdante.

Sur la [figure 5-10](#), votre As de ♠ et votre Roi de ♠ font un excellent travail en couvrant vos deux perdantes Pique, mais sans plus. On ne peut pas tirer du sang d'un navet.

Faire tomber les atouts avant d'exploiter les extra-gagnantes

Après avoir compté vos perdantes immédiates (les levées que vous devez perdre), si vous avez suffisamment de levées pour réaliser votre contrat, allez-y et tirez les atouts avant de réaliser vos extra-gagnantes. De cette manière, vous pouvez être assuré que vos adversaires ne vont pas vous tomber dessus avec leurs atouts et ruiner tous vos plans.

La [figure 5-11](#) illustre ce point en vous présentant une donne où les Piques sont la couleur d'atout.

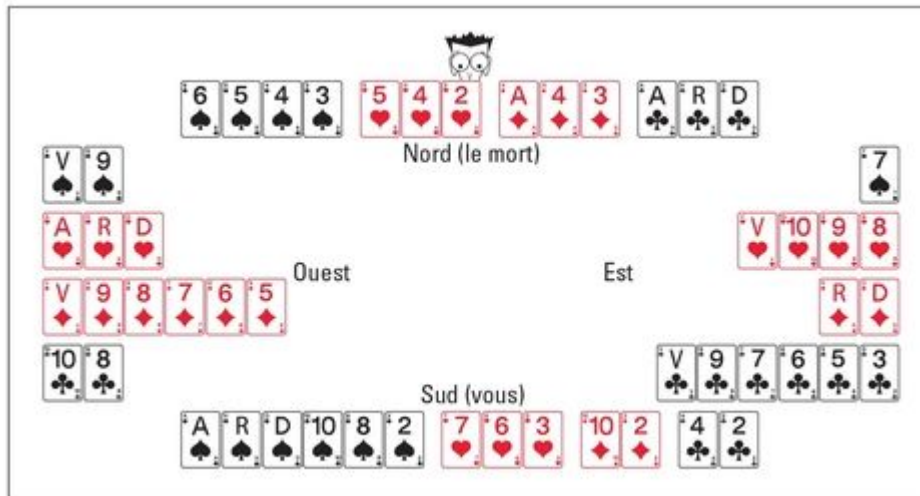
Dans cette donne, vous devez faire dix levées pour réaliser votre contrat de 4♠. Ouest entame l'As de ♥.

Avant d'appeler la première carte du mort, comptez vos perdantes couleur par couleur, en commençant par la couleur d'atout, la couleur la plus importante. Vous ne pouvez pas faire un plan de jeu tant que vos adversaires n'ont pas entamé, parce que vous ne pouvez pas voir le mort jusqu'à ce que la carte d'entame soit posée. Mais aussitôt que le mort s'est étalé, essayez de réfréner votre incompréhensible impatience à jouer une carte du mort et faites un petit compte des perdantes à la place.



Dans votre couleur d'atout (♠), vous êtes bien riche. Vous avez dix Piques entre les deux mains, incluant l'As, le Roi et la Dame de ♠. Comme vos adversaires ont seulement trois Piques, vous ne devriez avoir aucun problème à enlever leurs Piques. Une couleur sans perdante est appelée une couleur pleine. Vous avez ici une couleur pleine à Pique – vous n'aurez jamais trop de couleurs pleines.

Figure 5-11 : Faites le bilan : comptez les perdantes et les extra-gagnantes.



À Cœur, vous avez un problème – un grave problème. Dans cette donne, votre propre main a trois perdantes à Cœur. Mais avant que vous comptiez trois perdantes, vérifiez pour voir si le mort n'a pas des grosses cartes à Cœur pour neutraliser quelques-unes de vos perdantes. Ici, malheureusement, votre partenaire ne vous est d'aucun secours, ayant seulement trois petits Cœurs. Vous avez bien trois perdantes à Cœur, et ce sont bien là des perdantes immédiates.

À Carreau, vous avez deux perdantes, mais cette fois-ci, votre partenaire vient à la rescousse, avec l'As de ♦ comme gagnante (couvrante). L'As de ♦ neutralise une de vos perdantes Carreau, mais vous devez encore en compter une dans la couleur.

À Trèfle, vous avez deux perdantes, mais dans cette couleur, votre partenaire est très présent. Non seulement votre partenaire prend soin de vos deux perdantes avec l'As et le Roi de ♣, mais le mort vous offre une extra-

gagnante, la Dame de ♣ . Comptez donc une extra-gagnante à Trèfle.

Votre disque dur stocke les infos suivantes pour cette donne :

- **Pique** : vous avez une couleur pleine, aucune perdante.
- **Cœur** : trois perdantes, les trois petites cartes de votre main.
- **Carreau** : une seule perdante, l'autre est couverte par l'As du mort.
- **Trèfle** : une extra-gagnante.

Maintenant, vous calculez à combien de perdantes vous avez droit pour réaliser tout de même votre contrat. Ici, vous devez faire dix levées, ce qui signifie que vous pouvez supporter de perdre trois levées.



Si vous avez plus de perdantes que vous n'en pouvez supporter, vous avez alors besoin de chercher comment vous débarrasser de ces satanés parasites. Un moyen de se débarrasser de ces perdantes est d'utiliser les extra-gagnantes - et dans notre exemple, vous avez justement une extra-gagnante à Trèfle.

Suivez bien le déroulement du coup : Ouest commence par tirer l'As, le Roi et la Dame de ♥ , prenant les trois premières levées. Vous ne pouvez absolument rien faire pour éviter la perte de ces trois levées de Cœur – c'est pourquoi vous les appelez des perdantes *immédiates* (levées que vos adversaires peuvent prendre quand ils veulent).

Les perdantes immédiates sont de vrais cauchemars.

Après avoir fait les trois premières levées de Cœur, Ouest décide de jouer un petit Carreau, ce qui établit une gagnante potentielle pour son camp à Carreau. Supposons que vous preniez cette levée avec l'As de ♦ ; votre perdante potentielle à Carreau est devenue une perdante immédiate.

Vous pouvez avoir la tentation de vous débarrasser de cette perdante immédiatement sur les trèfles du mort – ça peut vous rendre simplement nerveux de la regarder. N'en faites rien. Tirez d'abord les atouts. Si vous jouez l'As, le Roi et la Dame de ♣ du mort avant de tirer atout, Ouest coupera le troisième Trèfle et fera chuter un contrat que vous auriez dû faire.



Vous devez jouer atout en premier et ensuite jouer l'As, le Roi et la Dame de ♣. Ni Ouest ni Est ne seront plus capables de couper aucune de vos bonnes levées - aucun d'eux n'ayant plus d'atout. Vous terminerez en perdant seulement trois levées de Cœur, réalisant ainsi votre contrat !

La meilleure ligne de jeu, après avoir perdu les trois premières levées de Cœur et pris de l'As de ♦ est la suivante : jouer l'As et le Roi de ♠, pour enlever toutes les cartes d'atout du flanc. Ensuite vous jouez l'As, le Roi et la Dame de ♣ pour vous débarrasser de votre perdante à Carreau. Maintenant, il ne vous reste que des atouts, vous pouvez rester assis tranquillement et prendre le reste des levées.



À chaque fois que vous pouvez tirer des atouts avant d'encaisser vos extra-gagnantes, faites-le.

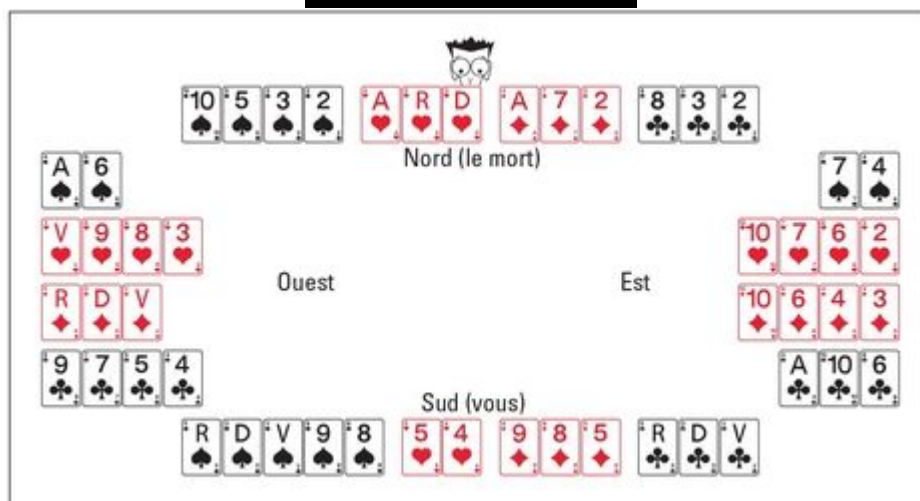
Tirer les extra-gagnantes avant de faire tomber les atouts

Quand vous avez plus de perdantes immédiates que vous ne pouvez en supporter, et que vous avez une extra-gagnante, vous devez tirer votre extra-gagnante avant de rendre la main. Si vos perdantes sont immédiates, vous ne pouvez pas vous permettre de laisser les adversaires prendre la main, car ils vont vous mettre KO en prenant leurs levées en un clin d'œil.

La [figure 5-12](#) vous montre l'importance de tirer vos extra-gagnantes avant de faire tomber les atouts. Dans cette donne, vos perdantes sont immédiates – si vos adversaires prennent la main, vous pouvez faire vos bagages et rentrer à la maison.

Figure 5-12 :

Urgence ! Tirez les extra-gagnantes dès que possible.



Ici, vous devez faire dix levées avec les Piques comme couleur d'atout. Ouest entame le Roi de ♦ , essayant d'établir des levées à Carreau (avec la ferme intention de faire sauter votre As de ♦). Quand l'As de ♦ sera tombé, la Dame de ♦ et le Valet de ♦ d'Ouest seront alors promus gagnantes certaines pour les levées suivantes.

Après avoir compté vos perdantes (voir « Reconnaître les perdantes immédiates et les perdantes éventuelles » plus haut dans le chapitre), vous pointez les perdantes et les extra-gagnantes suivantes :

- ✓ **Pique** : vous avez une perdante immédiate, l'As de ♠.
- ✓ **Cœur** : vous avez une extra-gagnante, la Dame de ♥.
- ✓ **Carreau** : vous comptez deux perdantes qui deviennent immédiates après que vous avez joué l'As de ♦.

✍ **Trèfle** : vous avez une perdante immédiate, l'As de ♣.

Vous prenez l'entame de l'As de ♦. Supposons que vous jouiez ensuite un petit Pique du mort pour le Roi de ♠ de Sud, dans l'intention de faire tomber les atouts, ce qui est *habituellement* une bonne idée. (voir « Enlever les atouts adverses » plus haut dans le chapitre, pour plus de renseignements sur la manière de faire tomber les atouts).

Alors, Ouest fait la levée en prenant de l'As de ♠, encaisse la Dame et le Valet de ♦, et Est fera encore une levée avec l'As de ♣. Vous avez perdu quatre levées. Que s'est-il passé ? Vous avez chuté votre contrat, alors que votre extra-gagnante, la Dame de ♥, est toujours bien au chaud au mort et prend la poussière.

Vous n'avez pas pu vous servir de votre extra-gagnante à Cœur, parce que vous avez joué atout trop tôt. Quand vous avez joué un Pique à la seconde levée, vous aviez quatre perdantes, toutes immédiates. Lesquelles *perdantes immédiates* sont des levées que vos adversaires peuvent prendre dès qu'ils ont la main. Et assurément, ils les ont prises, toutes les quatre.



Si vous voulez réaliser votre contrat dans cette donne, vous devez jouer votre extra-gagnante avant de faire tomber les atouts. La meilleure ligne de jeu, la voici : vous prenez de l'As de ♦ à la première levée, et poursuivez par l'As, le Roi et la Dame de ♥. Sur le troisième Cœur (la Dame du mort), vous défaussez une de vos perdantes Carreau. Cette manière de jouer réduit

vosre compte de perdantes immédiates d'un inconfortable quatre à un très supportable trois. Maintenant, vous pouvez vous permettre de jouer atout et de rendre la main aux adversaires. Après tout, vous devez faire tomber les atouts à un moment ou à un autre.

Si vous jouez la donne de cette manière, vous perdrez seulement un Pique, un Trèfle et un Carreau, et vous réaliserez votre contrat de dix levées.



Vous pouvez penser que c'est dangereux de jouer l'As, le Roi et la Dame de ♥ avant de faire tomber les atouts. Mais vous n'avez pas le choix. Vous devez vous débarrasser de l'une de vos perdantes immédiates avant de donner la main, si vous voulez gagner votre contrat. Autrement, c'est comme abandonner le navire sans combattre.

Les atouts permettent d'ajouter des levées de coupes aux levées d'honneur et de longueur. Mais les adversaires aussi peuvent couper ! Comptez vos perdantes dans votre main si c'est la main longue en atouts.

Enlevez dès que possible les atouts adverses. Avant, vous devrez parfois procéder à une défense urgente.

Chapitre 6

Créer des extra-gagnantes pour défausser des perdantes

Dans ce chapitre

- ▶ Établir des extra-gagnantes
 - ▶ Compter les extra-gagnantes
 - ▶ Choisir à quel moment prendre ses extra-gagnantes
 - ▶ Faire des impasses pour créer des extra-gagnantes
 - ▶ Laisser vos adversaires créer leurs extra-gagnantes
 - ▶ Trouver une impasse gratuite pour une extra-gagnante
-

Les extra-gagnantes sont une double bénédiction : elles vous permettent de faire des levées tout en défaussant des perdantes. Quand vous avez une extra-gagnante au mort, vous pouvez jouer cette carte gagnante et en même temps défausser une perdante de votre main (voir « Éliminer des perdantes sur des extra-gagnantes » au chapitre 5 pour des détails sur la défausse de perdantes sur des extra-gagnantes).

Dans les bons jours, vous trouvez des extra-gagnantes toutes prêtes là-haut, au mort, attendant simplement de faire des levées pour vous. Malheureusement, ces bons jours sont rares et lointains. La plupart du temps, vous

devez établir vos propres extra-gagnantes afin de réaliser votre contrat. Dans ce chapitre, je vous montre comment établir simplement des extra-gagnantes.

Créer des extra-gagnantes au mort

Pour pouvoir créer des extra-gagnantes, la couleur doit posséder les critères suivants :

- La couleur doit être asymétrique (une des deux mains est plus longue que l'autre).
- La plus grande longueur doit être au mort.

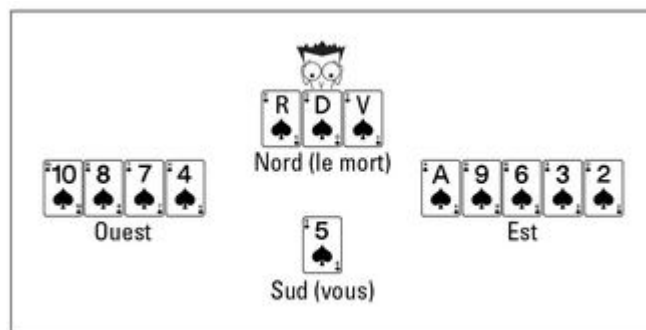


Plus vous avez d'honneurs entre votre main et le mort, mieux c'est.

La [figure 6-1](#) vous montre une couleur de premier choix pour développer des

extra-gagnantes. La couleur est inégalement répartie, avec la longueur la plus grande au mort, et en plus, le mort possède trois honneurs : de quoi faire la course en tête.

Figure 6-1 : Cette couleur a un potentiel d'extra-gagnantes.

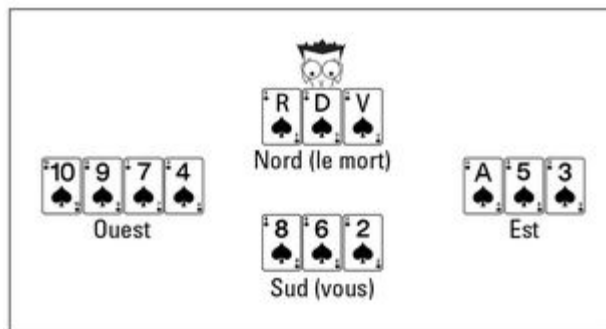


Commencez par jouer le 5 de ♠. Ouest joue un petit Pique, et vous jouez le Valet du mort. Supposons que le Valet de ♠ fasse sauter l'As de ♠ dans la main d'Est. En mettant l'As de ♠ hors course, vous avez créé deux extra-gagnantes : le Roi et la Dame de ♠. Ce Roi et cette Dame sont des extra-gagnantes parce qu'ils sont devenus les *patrons* des Piques (les plus fortes cartes restantes dans la couleur), et que vous n'avez plus de Piques. Plus tard, quand vous jouerez le Roi et la Dame de ♠, vous pourrez défausser deux perdantes de votre main (voir chapitre 5 pour savoir comment compter les perdantes de votre main).

Déterminer quand il est impossible de créer des extra-gagnantes

Malheureusement, vous ne pouvez créer des extra-gagnantes dans toutes les couleurs que vous jouez. La [figure 6-2](#) vous montre le triste cas d'une couleur qui ne peut procurer aucune extra-gagnante.

Figure 6-2 : Aucune extra-gagnante dans une couleur symétrique.



La couleur de la [figure 6-2](#) ne peut produire aucune extra-gagnante, même si vous faites beaucoup d'efforts – ses cartes sont également réparties (vous et le mort possédez tous deux trois cartes). Vous ne pouvez créer aucune

extra-gagnante dans des couleurs symétriques également réparties. Désolé !

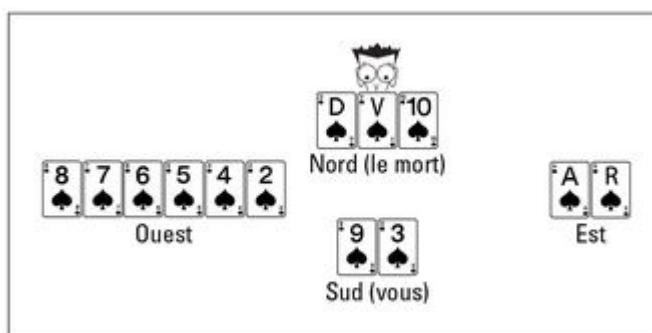
Sur la [figure 6-2](#), supposons que vous jouiez le 2 de ♠ vers le Valet du mort. Assumons que le Valet de ♠ fasse sauter l'As de ♠ dans la main d'Est. Vous établissez bien deux levées d'honneurs, mais pas d'extra-gagnante (voir le chapitre 4 pour plus de renseignements sur l'établissement des levées). Vous ne pouvez pas utiliser un Pique quelconque du mort pour défausser une perdante de votre main parce que vous avez le même nombre de Piques que le mort. Lorsque les deux mains possèdent le même nombre de cartes dans une couleur, aucune main ne peut se débarrasser de cartes dans une autre couleur, ce qui ne vous donne aucune chance de défausser des perdantes.

Faire tomber les honneurs adverses

Parfois, vous devrez faire un petit effort supplémentaire pour faire apparaître ces extra-gagnantes. Vous pouvez avoir besoin quelquefois de faire tomber certains honneurs de vos adversaires avant de pouvoir compter quelques extra-gagnantes. Prenez les cartes de la [figure 6-3](#) par exemple.

Figure 6-3 :

Commencez par affranchir la couleur pour créer des extra-gagnantes.



Les cartes de la [figure 6-3](#) offrent l'opportunité de créer une extra-gagnante, mais vous devez tout d'abord faire tomber l'As et le Roi de ♠ avant de pouvoir revendiquer une extra-gagnante. Commencez par jouer un petit Pique. Ouest fournit un autre petit Pique. Vous jouez le 10 de ♠ du mort. Supposons qu'il soit pris par Est du Roi de ♠. Après avoir repris la main en gagnant une levée dans une autre couleur, jouez votre 9 de ♠. Ouest fournit un autre petit Pique.

Vous jouez le Valet de ♠ du mort, qui fait sauter l'As d'Est (voir le chapitre 4 pour plus de renseignements sur la manière de faire sauter un As). Il vous reste la Dame de ♠ au mort, devenue une extra-gagnante parce que vous n'avez plus de Piques. Quand le mort reprendra la main en gagnant la levée dans une autre couleur, vous pourrez jouer la Dame de ♠ du mort et défausser une perdante.

Soyez sûr de pouvoir rejoindre vos extra-gagnantes au mort



Quand votre couleur fait l'affaire pour créer des extra-gagnantes, mais que vos honneurs équivalents (qui se suivent) sont répartis entre les deux mains, vous devez jouer le gros honneur de la main courte *en premier*. En faisant ainsi, vous pourrez facilement atteindre l'extra-gagnante que vous avez créée.

Jouer les honneurs du côté court est un peu comme débloquer un casse-tête. Si vous laissez l'honneur dans la main courte, vous ne résolvez pas le casse-tête, et

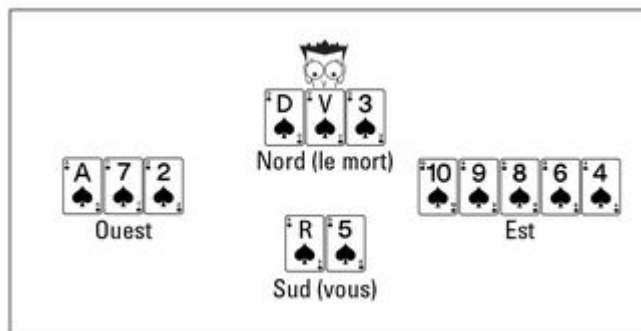
vous créez potentiellement un blocage fatal. Travaillez dur – débloquez vos honneurs !

Sur la [figure 6-4](#) par exemple, vous avez trois honneurs équivalents (qui se suivent), mais les honneurs sont répartis entre les deux mains. Commencez donc par jouer le Roi de ♠, le gros honneur de la main courte (Sud). Supposons que votre Roi soit pris par l'As de ♠ d'Ouest. Le mort se retrouve alors avec la Dame et le Valet de ♠ et vous le 5 de ♠.

Quand vous reprenez la main, vous pourrez jouer votre 5 de ♠ vers le Valet du mort. Vous pourrez ensuite défausser une de vos perdantes sur votre extra-gagnante, la Dame de ♠.

Beau déblocage !

Figure 6-4 : Créez des extra-gagnantes avec les honneurs répartis.



Impasser pour créer des extra-gagnantes



Quand vous jouez à un contrat à l'atout, vous pouvez faire une impasse pour créer des extra-gagnantes, comme vous l'avez déjà fait dans un contrat à sans-atout (voir le

chapitre 4 pour plus de renseignements sur l'impasse).
Voici le matériel dont vous avez besoin :

- Une couleur inégalement répartie (le mort possède plus de cartes dans la couleur que vous).
- La majorité de vos honneurs dans la couleur au mort.
- Mais un ou plusieurs des quatre gros honneurs manquants.

Quand vous possédez un tel trésor, vous pouvez créer des extra-gagnantes dans cette couleur en faisant une impasse, jouant de la faiblesse vers la force. La chance joue un rôle quand vous faites une impasse. Vous ne savez pas qui a l'honneur manquant, et les impasses réussissent la moitié du temps. Ne versez pas de larmes si votre impasse rate. Même si l'impasse rate, si la couleur a suffisamment d'honneurs entre les deux mains, vous pourrez encore créer une extra-gagnante.

La [figure 6-5](#) vous montre comment cela fonctionne.

Sur la [figure 6-5](#), vous allez pouvoir créer une extra-gagnante à Pique, parce que le mort possède la majorité des cartes de cette couleur y compris trois honneurs.

Figure 6-5 : L'impasse créatrice d'extra-gagnantes.



Vous commencez par jouer le 3 de ♠, de la faiblesse vers la force. Ouest fournit un petit Pique, et vous jouez le

Valet de ♠ du mort.

Si Est prend votre Valet du Roi de ♠, vous perdez la levée, mais l'As et la Dame de ♠ du mort deviennent les deux plus gros Piques restant dans le jeu – et vous savez que vous pouvez faire deux levées avec ces cartes. Quand le mort reprendra la main, vous pourrez jouer l'As et la Dame de ♠. Après que la Dame de ♠ sera jouée, vous n'aurez plus de Piques dans votre main, et vous pourrez défausser une perdante. Voilà bien une extra-gagnante !

Si le Valet de ♠ gagne la levée, indiquant qu'Ouest possède le Roi, répétez l'impasse (voir « Les impasses répétées » dans le chapitre 4 si vous avez besoin d'aide pour voir les avantages qu'il y a à répéter une impasse). Vous devez rentrer dans votre main avec une levée gagnante dans une autre couleur, et jouer votre Pique restant. Supposons qu'Ouest joue petit

à nouveau, jouez la Dame de ♠ qui gagne la levée. Finalement, vous pouvez défausser une perdante sur l'As de ♠. Dans ce scénario, non seulement vous créez une extra-gagnante, mais de plus votre impasse a réussi. La chance était de votre côté, et vous n'avez pas perdu de levée.

Quelquefois, comme dans les cartes de la [figure 6-6](#), votre force en honneurs n'est pas assez forte pour créer des extra-gagnantes, donc ce n'est pas une couleur qu'il y a urgence à attaquer. Si l'impasse gagne, vous n'avez pas de perdante, mais pas d'extra-gagnante non plus.

Et si l'impasse rate (si Est a le Roi de ♠), vous aurez perdu une levée, et vous n'aurez toujours pas réussi à créer d'extra-gagnante.



En général, votre intérêt est d'attaquer les couleurs qui ont au moins un potentiel d'extra-gagnantes.

Figure 6-6 : Pas assez d'honneurs pour créer une extra-gagnante.



Sur la [figure 6-7](#), vous avez une couleur fournissant une extra-gagnante, simplement en jouant l'As et le Roi de ♠. Vous pouvez encaisser cette extra-gagnante sans perdre aucune levée – une perspective intéressante. Mais si les circonstances de la donne impliquent parfois que vous ayez un besoin express de deux extra-gagnantes, une seule extra-gagnante ne serait pas suffisante. Si vous avez besoin de deux extra-gagnantes, vous devez prendre le risque de faire une impasse. Partez d'une petite carte de votre main et, en fermant les yeux, tentez-le Valet de ♠ ! Vous appliquez là encore la maxime générale de jouer de la faiblesse vers la force. Si le Valet de ♠ fait la levée, vous créez deux extra-gagnantes, bingo ! Si le Valet de ♠ perd la levée, vous avez au moins tenté votre chance. Le bridge est à déconseiller aux personnes sensibles.

Figure 6-7 : Essayez de créer une seconde extra-gagnante. Pas de gloire sans prendre des risques.



Sur la [figure 6-8](#), vous avez un seul honneur au mort, mais nécessité fait loi. Jouez petit vers le Roi de ♠, si Ouest joue son As de ♠, votre Roi de

♠ devient une extra-gagnante. Si Ouest ne plonge pas de son As, vous faites la levée avec votre Roi de ♠, et votre perdante Pique est tout à coup devenue une gagnante. Si Est possède l'As de ♠, et prend votre Roi avec, ne m'envoyez pas une carte postale barbouillée de larmes en pleurant sur votre sort ; vous aviez pris un risque à 50 %. Quelquefois, ce n'est pas votre jour ! C'est tout.

Figure 6-8 : Ici, vous avez 50 % de chance de créer une extra-gagnante.



Savoir ce que vous avez à faire et le faire !

Dans cette section, je veux que vous regardiez une donne et déterminiez si vous avez besoin de créer des extra-gagnantes. Sur la [figure 6-9](#), vous pouvez voir à la fois votre main et celle du mort. Comptez vos perdantes, couleur après couleur, et déterminez si un plan de jeu très

simple fera l'affaire ou si vous avez besoin de créer des extra-gagnantes afin de réaliser votre contrat.

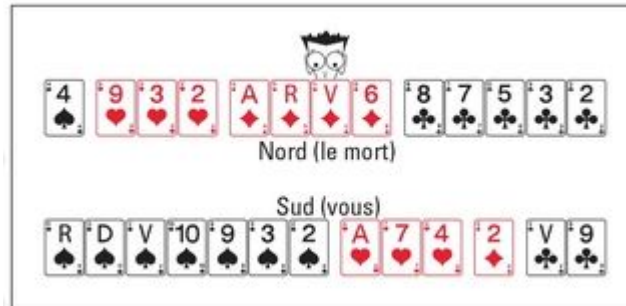
Ici, votre contrat est de dix levées à l'atout Pique et Ouest entame avec le Roi de ♥.

Vous comptabilisez les perdantes suivantes :

- ✓ **Pique** : une perdante, l'As.
- ✓ **Cœur** : deux perdantes devenues immédiates après que vous avez fait l'As de ♥ : le mort ne peut pas couvrir votre 7 et votre 4 de ♥.
- ✓ **Carreau** : pas de perdante. En fait, vous avez une extra-gagnante sûre (l'As de ♦ couvre votre 2, et le Roi de ♦ est une extra-gagnante). Quoi qu'il en soit, vous pouvez obtenir deux extra-gagnantes si vous risquez une impasse en jouant un petit Carreau vers le Valet.
- ✓ **Trèfle** : deux perdantes immédiates : le mort n'a plus aucune gagnante qui puisse couvrir le 9 et le Valet de ♣.

La situation est un peu triste, n'est-ce pas ? Vous devez faire dix levées, vous pouvez donc vous permettre seulement trois perdantes. Mais vous en avez cinq – comptez-les – oui, cinq perdantes. Pour compliquer le tout, toutes vos perdantes sont immédiates après que votre adversaire aura entamé du Roi de ♥. La seule ressource qui vous reste, c'est cette extra-gagnante à Carreau. Il est temps d'appeler les commandos.

Figure 6-9 : Quand faut y aller, faut y aller !



Bien que vous puissiez vous débarrasser de l'une de vos perdantes à Cœur ou à Trèfle en jouant l'As et le Roi de ♦, ce n'est pas suffisant. Vous devez absolument vous débarrasser de deux perdantes si vous voulez réaliser votre contrat.



Allons-y pour l'impasse ! Vous prenez la première levée avec l'As de ♥ et ensuite jouez un petit Carreau vers le Valet de ♦ du mort. Si votre impasse réussit, vous pourrez alors jouer l'As et le Roi de ♦, et comme vous n'avez plus de Carreaux dans votre main, vous pourrez défausser deux de vos perdantes à Cœur ou à Trèfle. Si l'impasse rate (parce qu'Est prend votre Valet de ♦ avec la Dame), vous chuterez votre contrat largement. Cependant, vous pouvez vous consoler en vous disant que vous avez joué comme il fallait, le vrai jeu de bridge, en tentant l'impasse.

Avant de quitter cette donne, supposons pendant un moment que vous ayez besoin de faire seulement neuf levées avec la même entame. Dans ce cas, vous pouvez vous permettre de perdre quatre levées, donc vous avez besoin de vous débarrasser seulement de l'une de vos cinq perdantes pour réaliser votre contrat. Maintenant, la vie est moins dure pour vous ; gagnez la première levée avec l'As de ♥ et jouez l'As et le Roi de ♦, défaussant une perdante de votre main sur le second Carreau gagnant ; ensuite, jouez un Pique. Aucune impasse risquée n'est

nécessaire dans ce contrat – votre compte de perdantes vous indique comment jouer votre couleur à Carreau.



Avec toutes ces impasses et créations d'extra-gagnantes en cours, vous pouvez perdre de vue votre objectif, qui est de réaliser votre contrat final. Ne prenez aucun risque inconsidéré, comme une impasse, quand vous n'avez pas besoin de la tenter pour réaliser votre contrat.

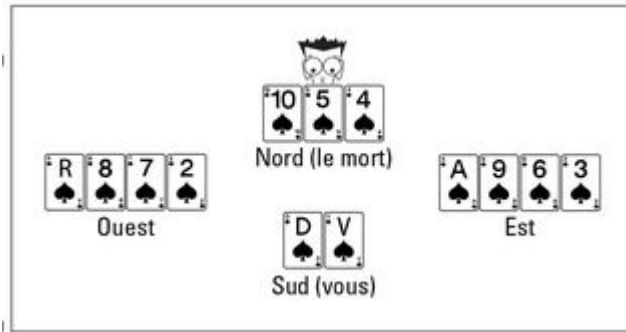
Laisser établir vos extra-gagnantes par vos adversaires

Quand vos adversaires ont la main et prennent leurs levées, ils peuvent involontairement vous créer des extra-gagnantes. Vous perdrez alors quelques levées, mais à la fin, vous aurez le dernier mot.

Ne restez pas bouche bée. La [figure 6-10](#) vous montre combien il est précieux d'avoir des adversaires bienveillants qui créent des extra-gagnantes pour vous – sans même que vous ayez à le leur demander !

Sur la [figure 6-10](#), après qu'Ouest a joué le 2 de ♠, vous jouez le 4 de ♠ du mort, Est joue l'As de ♠ qui fait la levée, pendant que vous fournissez le Valet de ♠. Disons qu'Est continue du 3 de ♠. Vous fournissez la Dame de ♠, Ouest le Roi, et vous jouez le 5 de ♠ du mort ; Ouest gagne la levée.

Figure 6-10 : Bénissez le ciel ! Les méchants vous ont gratifié d'une extra-gagnante.



Vos adversaires sont peut-être heureux d'avoir pris les deux premières levées, mais vous avez, vous aussi, de bonnes raisons d'être heureux. Regardez ce qui arrive. L'As, le Roi, la Dame et le Valet de ♠ ont été joués, laissant au mort le 10 de ♠, patron de la couleur. Le 10 de ♠ a été promu extra-gagnante, que vous pouvez utiliser pour défausser une perdante.

Vos adversaires ont joué leurs deux levées de Piques maîtres – pas une mauvaise idée en théorie, mais cela leur coûte, cette fois-ci. Dans le déroulement du jeu, ils ont fait un gros travail pour vous affranchir votre 10 de ♠, vous donnant ainsi une chance d'encaisser une extra-gagnante et de vous débarrasser d'une perdante de votre main.

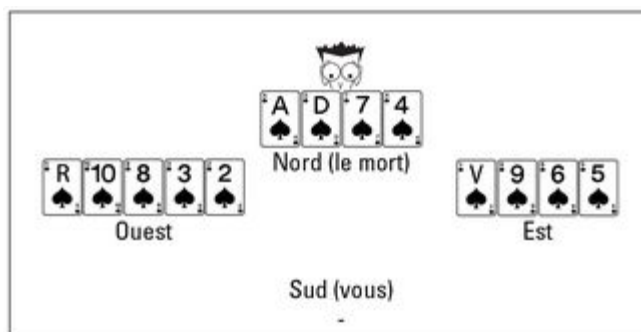
Si vos adversaires avaient su ce qui allait arriver, ils auraient joué une autre couleur, vous laissant faire vous-même tout le travail. Comment vos adversaires auraient-ils pu savoir que ce damné 10 de ♠ se serait transformé en une extra-gagnante précieuse ? Ces petites surprises, qui surgissent durant le jeu, font du bridge un jeu passionnant ; vous vous apercevrez très souvent de vos erreurs quand il sera trop tard !

Obtenir quelque chose pour rien : une impasse gratuite

Une impasse gratuite se présente quand vous êtes chicane (quand vous n'avez pas de cartes dans la couleur que vos adversaires attaquent), mais que le mort a plusieurs honneurs dans cette couleur. Vous pouvez jouer un des petits honneurs du mort (faire une impasse), sachant que même si votre adversaire de droite joue un honneur plus gros, vous pourrez le couper et ainsi faire la levée. Une impasse gratuite !

Pour voir le déroulement d'une impasse gratuite, regardez les Piques de la [figure 6-11](#). Supposez qu'Ouest parte d'un petit Pique. En Sud, vous êtes chicane à Pique, votre première réaction pourrait être de jouer l'As de ♠ (une extra-gagnante) sur laquelle vous défausseriez une perdante. Mais si une extra-gagnante est une bonne chose, deux extra-gagnantes, c'est mieux ! Pourquoi ne pas jouer la Dame de ♠ à cette occasion ? Si elle fait la levée, vous pourrez alors défausser deux perdantes, une sur la Dame et une autre sur l'As de ♠.

Figure 6-11 : Une impasse gratuite, et ce n'est même pas votre anniversaire.



Cette manière de jouer est tout à fait gratuite ; si Est a le Roi de ♠, il couvrira la Dame de ♠, mais vous aurez encore le dernier mot. Vous couperez le Roi de ♠ d'Est, et plus tard, vous remonterez au mort dans une autre

couleur pour utiliser cet As de ♠ afin de défausser une perdante.

Chapitre 7

Affranchir la longue du mort

Dans ce chapitre

- ▶ Affranchir des petites cartes dans la couleur longue du mort
 - ▶ Garder la communication avec le mort
 - ▶ Tirer les atouts
 - ▶ Faire des levées avec vos petites cartes affranchies
-

La plupart des joueurs de bridge débutants se précipitent pour tirer leurs As et leurs Rois avec la vitesse de l'éclair. Une fois ce sommet atteint et ces quelques levées engrangées, la réalité resurgit. Et maintenant ? La vérité c'est que vous avez rarement assez d'As et de Rois pour réaliser n'importe quel contrat. Si vous y réfléchissez un peu, avec les 4 As et les 4 Rois, vous arrivez seulement à huit levées. Et combien de fois pensez-vous que vous aurez tous les As et tous les Rois entre les deux mains ?

La solution pour les trop nombreuses perdantes est de faire des levées avec les petites cartes des couleurs longues de cinq ou six cartes du mort. Quand votre partenaire étale une couleur secondaire cinquième, il ne s'attend pas à ce que vous restiez juste assis à l'admirer ; il s'attend à ce que vous vous débrouilliez pour faire des

levées supplémentaires avec les petites cartes de cette couleur.



Étaler les cartes pendant que vous lisez ce livre peut vous aider à voir le jeu plus clairement. Ayez votre jeu de cartes prêt à côté de vous.

Savoir quand vous pouvez transformer vos petites cartes en gagnantes

Lorsque le mort vous présente une couleur secondaire cinquième ou sixième (n'importe quelle couleur qui n'est pas la couleur d'atout), il y a peut-être une chance de transformer une ou plusieurs petites cartes de cette couleur secondaire en levées gagnantes. Ce que vous avez à faire, c'est de jouer et de continuer à jouer la couleur, coupant une ou deux de ces petites cartes de votre main, jusqu'à ce que vos deux adversaires n'aient plus de cartes dans la couleur. C'est le sujet de ce chapitre.

Transformer vos petites cartes en gagnantes

Pour transformer les petites cartes des couleurs longues en levées gagnantes, vous avez besoin de trois éléments :

- ✓ Une couleur secondaire cinquième ou sixième au mort avec moins de trois cartes de cette couleur dans votre main.
- ✓ Une couleur d'atout cinquième ou sixième dans votre main.
- ✓ Plusieurs rentrées au mort, qui peuvent être des honneurs d'atout ou d'autres couleurs.

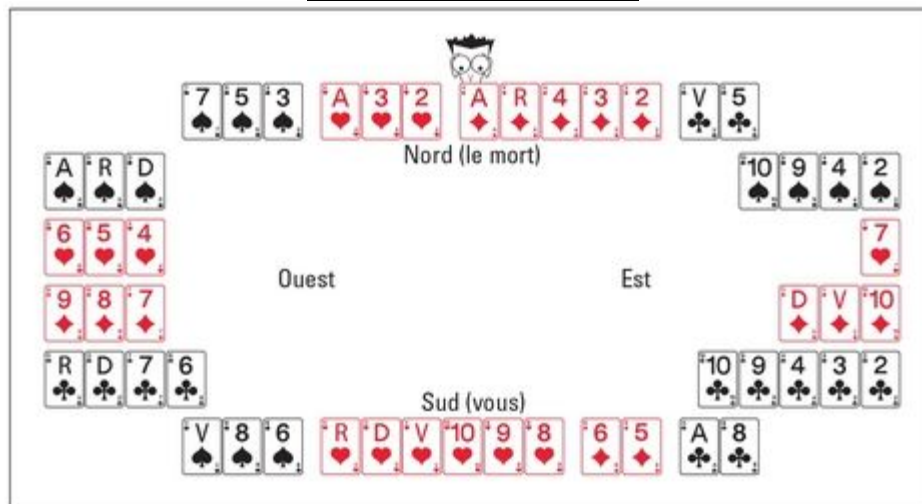


Obtenir des levées à partir des petites cartes d'une couleur longue du mort demande un peu d'effort et vous pouvez vous demander si cela en vaut vraiment la peine. Pour vous éviter un travail inutile, ne pensez même pas à vous embêter avec la couleur longue du mort, à moins que vous n'ayez trop de perdantes pour faire votre contrat !

La [figure 7-1](#) montre une donne où votre plan de jeu à trois éléments est en place et où vous essayez d'affranchir la couleur secondaire du mort.

Vous êtes arrivés au contrat de 4♥. Ouest entame l'As de ♠.

Figure 7-1 : Travaillez sur le Carreau pour gagner votre pain.





Souvenez-vous de la première règle en jouant une donne : réfléchissez avant de faire quelque chose d'idiot. Vous vous congratulerez plus tard d'avoir réfléchi à votre plan de jeu *avant* d'avoir appelé la première carte du mort.

Si vous avez besoin de faire dix levées, vous pouvez donc en perdre trois.

Pour commencer, regardez si vous avez plus de trois perdantes, et si oui, si vous pouvez vous débarrasser de quelques-unes de ces perdantes.

Jetez un coup d'œil sur votre compte de perdantes dans cette donne (voir au chapitre 5 plus de renseignements sur le compte des perdantes de votre main) :

- ✓ **Cœur** : pas de perdantes – Cœur est une *couleur solide*. Vous n'aurez jamais trop de couleurs solides.
- ✓ **Carreau** : pas de perdantes et du potentiel pour établir des petites cartes dans la couleur.
- ✓ **Trèfle** : une perdante plutôt éventuelle qu'immédiate. La perdante est éventuelle parce que l'As de ♣ vous permet de contrôler la couleur, mais votre 8 de ♣ est toujours une perdante.
- ✓ **Pique** : les trois petits Piques de votre main ajoutent trois perdantes immédiates parce que votre partenaire a aussi trois petits Piques.

Vous devez faire dix levées, mais vous avez quatre perdantes dans votre main – une perdante de trop pour gagner votre contrat. La réponse possible à votre Trèfle perdant est cette couleur cinquième à Carreau qui vous

saute aux yeux. C'est peut-être votre salut. Vous devez transformer au moins un de ces petits Carreaux en levée gagnante et ensuite l'utiliser pour défausser votre 8 de ♣ perdant. Cela semble simple quand je le dis comme cela, n'est-ce pas ? Bien, continuons. La réponse n'est peut-être pas aussi simple qu'il y paraît, mais je pense que vous serez d'accord avec moi que ce n'est pas non plus sorcier. Vous continuez simplement à jouer Carreau, en coupant les perdantes de votre main si nécessaire, jusqu'à ce que les Carreaux du mort soient devenus des cartes maîtresses (ou gagnantes). Lisez le reste de cette section pour voir comment cela se passe dans la pratique.

Jouer la longue jusqu'à plus soif !

Ouest commence par prendre les trois premières levées à Pique avec l'As, le Roi et la Dame et rejoue ensuite élégamment le Roi de ♣, faisant sauter votre As de ♣, ce qui transforme votre 8 de ♣ en perdante immédiate. Heureusement, vous avez la main, et vous avez aussi une couleur cinquième à Carreau à travailler. Vous voulez affranchir la couleur longue du mort (c'est-à-dire transformer au moins l'une des petites cartes de cette couleur en gagnante), et vous devez donc jouer et rejouer Carreau jusqu'à ce que vos deux adversaires n'aient plus de cartes à Carreau.

Commencez par jouer un petit Carreau vers le Roi. Vos deux adversaires fournissent petit. Ensuite, vous jouez l'As de ♦, et vos deux adversaires fournissent encore petit. Il vous reste trois petits Carreaux au mort et les adversaires ont chacun un Carreau. Disons que vous coupez un Carreau de votre main. Voyez-vous ce qui arrive ? Chaque adversaire a joué son dernier Carreau et soudain les deux Carreaux du mort sont devenus des cartes maîtresses et donc des levées gagnantes ! Vous

venez d'affranchir vos Carreaux. Mais attendez un peu, vous avez encore un obstacle à franchir.

Si le contrat était à sans-atout, tout ce que vous auriez à faire serait de jouer un cœur vers l'As de ♥ du mort et d'encaisser vos deux Carreaux maîtres. Malheureusement, dans cette donne, les Cœurs sont l'atout et cela n'est pas aussi facile.

Vous voyez ces petits Cœurs (quatre pour être exact) en Ouest et Est ? Jusqu'à ce que vous enleviez tous ces Cœurs, vos Carreaux gagnants au mort ne servent à rien. Si vous essayez d'en jouer un, l'un des adversaires coupera votre levée gagnante.

Se débarrasser des atouts adverses

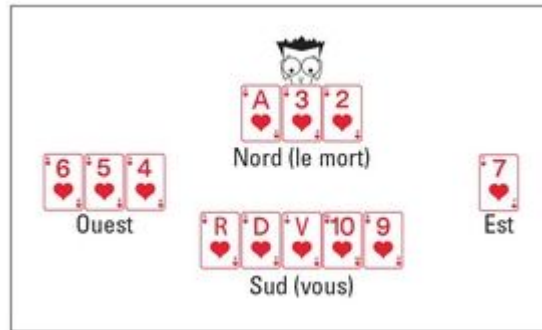


Après avoir affranchi vos petites cartes, vous ne pouvez pas les utiliser tant que vous n'avez pas *fait tomber les atouts*. Si vous laissez des atouts à vos adversaires, ils couperont les levées de vos petites cartes affranchies. La [figure 7-2](#) montre seulement la couleur d'atout (les Cœurs) de la [figure 7-1](#) après que vous avez coupé un Carreau. Vous avez désespérément besoin

de faire tomber les atouts pour protéger les petits Carreaux que vous avez transformés en gagnantes.

Les adversaires ont quatre Cœurs entre leurs deux mains. Ces quatre Cœurs sont petits, mais jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez, ils peuvent vous pourrir la vie en mettant votre contrat en danger. Votre plan d'attaque est de jouer Cœur trois fois. Quand vous aurez joué trois fois atout, il ne restera plus aucun Cœur à vos adversaires pour gâcher la fête.

Figure 7-2 : Faites tomber les atouts pour protéger vos petites cartes affranchies.



Terminer au bon endroit : le mort

Quand ils ôtent les atouts pour protéger leurs petites cartes affranchies, certains joueurs tirent les atouts dans n'importe quel ordre, terminant dans l'une ou l'autre main sans mettre au point un réel plan de jeu pour savoir dans quelle main ils auront besoin de se trouver. Les petites cartes affranchies du mort sont absolument inutiles jusqu'à ce que vous ayez tiré les atouts, en terminant au mort *si possible*.



En tirant les atouts, gardez à l'esprit dans quelle main se trouvent vos petites cartes gagnantes affranchies. Assurez-vous de terminer dans la main qui possède la ou les petites cartes affranchies afin que vous puissiez les jouer immédiatement après avoir tiré les atouts adverses. Gardez une grosse carte au mort jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Donc, si comme ici vous avez l'As de ♥ comme moyen d'atteindre ces beaux Carreaux, pour l'amour de Dieu, ne jouez pas l'As de ♥ avant le bon moment !



Dans le cas de la [figure 7-1](#), vous avez deux Carreaux gagnants au mort, et vous voulez utiliser au moins l'un d'entre eux pour vous débarrasser de votre Trèfle perdant. Le seul moyen d'utiliser ces Carreaux est d'aller

au mort *en rentrant* avec l'As de ♥. En langage bridge, cela fait de votre As de ♥ votre seule *rentrée* au mort. Quand votre seule rentrée pour

prendre vos levées est dans la couleur d'atout, vous devez jouer les atouts soigneusement, en vous assurant que vous terminerez en donnant la main au mort. Ici, cela signifie garder l'As de ♥ en réserve.

Sur la [figure 7-2](#), vous voulez tirer les atouts en terminant au mort. Vous jouez le Roi de ♥, Ouest joue le 4 de ♥, le mort fournit le 2 de ♥, et Est joue son seul atout restant, le 7 de ♥. Vous prenez la levée et continuez ensuite en jouant la Dame de ♥. Ouest fournit le 5 de ♥, vous jouez le 3 de ♥ du mort, et Est défausse un Trèfle. Vous faites encore cette levée en main. Il reste encore un Cœur à Ouest. Pas de problème, vous jouez le 9 de ♥, Ouest joue le 6 de ♥, le mort prend de l'As de ♥, et Est défausse un autre Trèfle.

Félicitations ! Vous avez tiré les atouts en terminant au mort, où vos deux Carreaux affranchis vous attendent pour vous procurer des levées.

Faire vos levées affranchies

Après avoir affranchi la couleur longue du mort, et après avoir tiré les atouts en faisant en sorte de terminer dans la main qui possède les petites cartes gagnantes affranchies, vous pouvez vous relaxer et apprécier l'encaissement de vos levées affranchies.

Affranchissement par l'impasse

Quand il vous manque un gros honneur dans la couleur longue que vous avez décidé d'affranchir, vous pouvez être obligé de vous rabattre sur une impasse. Une impasse implique de jouer de la main faible vers la main forte, en essayant de gagner une levée facilement, en espérant que l'honneur manquant soit détenu par le joueur qui joue en second dans la levée.

Certaines couleurs cinquièmes demandent une impasse avant de pouvoir les affranchir. Pas de problème, faites l'impasse si nécessaire ! Si vous voulez vous débarrasser de perdantes par un tour de passe-passe, l'impasse vous permet d'exploiter la position des grosses cartes de vos adversaires. Ensuite, plus tard, quand vous couperez la couleur, vous créerez des extra-gagnantes qui procureront une ou plusieurs défausses pour vos perdantes.

Vous devez faire une impasse quand il vous manque une grosse carte clé, le Roi ou la Dame, dans la couleur que vous voulez affranchir.



Il est indispensable de songer à vos rentrées quand vient le moment d'affranchir des couleurs. Après avoir établi une couleur en coupant les petites cartes, vous avez besoin de rejoindre le mort avec une rentrée sûre afin de savourer les fruits de votre labeur.



Si vous n'avez pas au moins deux rentrées au mort, ce n'est peut-être pas la peine d'essayer d'affranchir des levées dans cette couleur.

Faire une impasse dans une couleur secondaire nécessite de suivre les principales étapes suivantes :

- 1. Déterminer quelle couleur vous voulez travailler et noter quel est le gros honneur qui vous manque.**
- 2. Déterminer combien de cartes vos adversaires possèdent dans cette couleur.**
- 3. Jouer de la main faible vers la main forte en espérant que l'adversaire qui joue en second dans la levée ait l'honneur manquant. Faire l'impasse...**
- 4. Puis, éventuellement, affranchir la couleur en coupant des petites cartes du mort jusqu'à ce que les adversaires n'aient plus de cartes dans la couleur.**
- 5. Tirer les atouts en terminant au mort. Si vous ne pouvez pas terminer au mort, tirer les atouts en terminant dans votre main et ensuite rentrer au mort par une autre couleur. Si vous ne pouvez pas du tout rentrer au mort, vous n'auriez pas dû vous préoccuper de tenter d'affranchir cette couleur !**

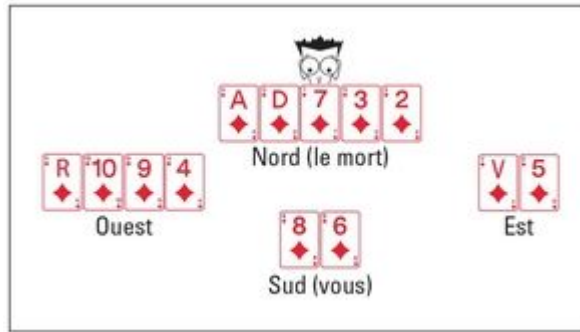


Vous devez ôter les atouts adverses avant de prendre toutes vos gagnantes chèrement gagnées dans la couleur secondaire que vous avez établie. Si vos adversaires ont des atouts, vous pouvez faire une croix sur toutes ces levées supplémentaires.

- 6. Retourner vous asseoir et encaisser les levées que vous avez établies par l'impasse et la coupe.**

La [figure 7-3](#) montre une couleur où faire une impasse peut vous procurer une levée supplémentaire.

Figure 7-3 : Une longue prête pour l'impasse.



Sur la [figure 7-3](#), vous devez tirer trois levées de cette longue à Carreau ; disons que les Piques sont l'atout, et que vous avez des gros Piques pour couper, sans risque de surcoupe. Vous voulez faire une impasse à Carreau, et il vous manque le crucial Roi de \spadesuit . Vous espérez qu'Ouest, qui joue en second dans la levée, possède le Roi.

Avant d'établir des levées par l'impasse dans la couleur Carreau, demandez-vous combien de cartes vos adversaires ont dans cette couleur. Sinon, comment pourriez-vous savoir quand vos adversaires n'auront plus de cartes dans cette couleur ? Comme vous avez sept cartes à Carreau, vous pouvez être sûr qu'ils ont six Carreaux.

Commencez par jouer un petit Carreau vers la Dame de \spadesuit du mort (de la faible vers la forte). C'est l'impasse, et comme toutes les impasses, ce n'est pas quelque chose de certain. En fait, vous avez 50 % de chance que votre impasse marche, mais aujourd'hui, c'est votre jour de chance, parce qu'Ouest a bien le Roi de \spadesuit . Vous prenez donc la première levée de Carreau avec la Dame de \spadesuit , et parce que vos adversaires ont joué chacun un Carreau, il leur reste maintenant quatre Carreaux. Quand vous continuez en jouant l'As de \spadesuit du Mort, vos deux adversaires fournissent, et maintenant il leur reste deux Carreaux. Vous jouez alors un petit Carreau du mort.

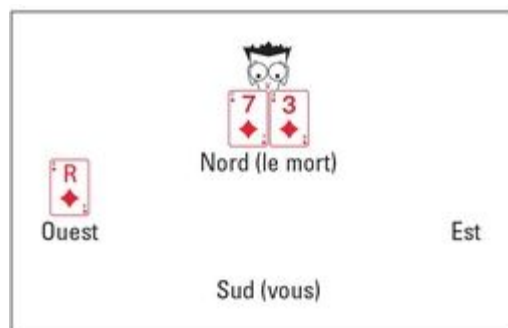
Hélas, Est défausse, ce qui signifie qu'Ouest a les deux Carreaux restants. Le culot d'Ouest ! Peu importe. Vous coupez ce Carreau de votre main avec l'un de vos gros Piques, et il vous reste les cartes que vous voyez sur la [figure 7-4](#).



J'ai joué un jour avec une femme qui avait établi une couleur longue au mort, mais elle n'avait pas de rentrée au mort pour jouer ses cartes affranchies. Elle était très frustrée – elle avait travaillé si dur pour établir la couleur, mais elle n'avait pas de rentrée, aucun moyen d'accès vers les cartes du mort. Dès que ce fut

son tour de jouer, elle résolut le problème en se levant de sa chaise, elle se dirigea vers le mort et prenant les cartes affranchies, elle les joua pour faire ses levées. Ainsi, elle devint la rentrée au mort ! S'il vous plaît, n'essayez pas ce tour vous-même, ça fait désordre !

Figure 7-4 : Enfin les Carreaux disparaissent !



Vous pouvez quand même y arriver, mais vous avez besoin d'un moyen de retourner encore deux fois au mort (deux *rentrées* au mort). Retournez au mort par une autre couleur, jouez le 3 de ♦, coupez-le de votre main. Ainsi, vous enlevez à Ouest son dernier Carreau. Ça y est, vous l'avez fait ! Vous avez affranchi le 7 de ♦ du mort en coupant deux fois de votre main. Tout va bien, ou presque. Tout ce que vous avez à faire pour terminer le travail est de tirer les atouts en terminant au mort ou d'être capable d'atteindre le mort par une autre couleur après avoir tiré les atouts. Ouf !

Affranchissement par la coupe

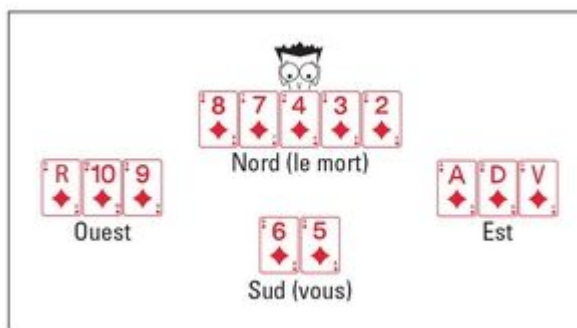
Les atouts peuvent faire preuve d'une valeur inestimable pour établir des petites cartes dans une *couleur secondaire*, c'est-à-dire n'importe quelle couleur qui n'est pas la couleur d'atout. Les petits atouts peuvent même battre l'As et le Roi d'une couleur que vous voulez affranchir.

Vous ne le croirez peut-être pas, mais vous pouvez gagner des levées dans des couleurs longues, même si vous n'avez pas un seul honneur (l'As, le Roi, la Dame ou le Valet) dans cette couleur. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'une longueur suffisante au mort, et de patience.

Quand vous cherchez à obtenir une levée ou deux d'une couleur aussi anémique, votre stratégie doit être de jouer et de rejouer la couleur jusqu'à ce que vos adversaires n'aient finalement plus de cartes dans la couleur. De temps en temps, ça marchera.

Sur la [figure 7-5](#), je vous attribue une couleur cinquième vraiment anémique. C'est le moment de bien apprécier les couleurs cinquièmes.

Figure 7-5 : Tout est possible... parfois, même de tirer des levées de ce machin !



Est-ce une réelle couleur secondaire ? Oui, même une maigre couleur cinquième comme celle de la [figure 7-5](#) peut être affranchie. Ce n'est pas une plaisanterie ! Tout ce dont vous avez besoin, c'est de patience et de rentrées au mort. Vous devez comme d'habitude jouer et rejouer la couleur.

Commencez par jouer un Carreau (l'un de vos deux pilotes kamikazes qui sont prêts à se sacrifier pour la bonne cause). Est prend la levée avec le Valet de ♦. Disons qu'Est joue une autre couleur, mais vous reprenez la main, et jouez obstinément votre deuxième Carreau, qu'Est prend avec la Dame de ♦.

Il reste seulement deux Carreaux aux adversaires. Est a la main. Il contre-attaque une autre couleur. Mais vous reprenez la main pour remonter au mort en utilisant une grosse carte d'une autre couleur. Et vous jouez un troisième tour de Carreau coupé en main. Et voilà, le tour est joué, ils n'ont plus de Carreaux et vous avez deux extra-gagnantes à Carreau au mort. Bien sûr, il vous reste à tirer atout, et vous avez encore besoin d'une deuxième rentrée au mort pour profiter de ces Carreaux gagnants. C'est de la bonne technique !

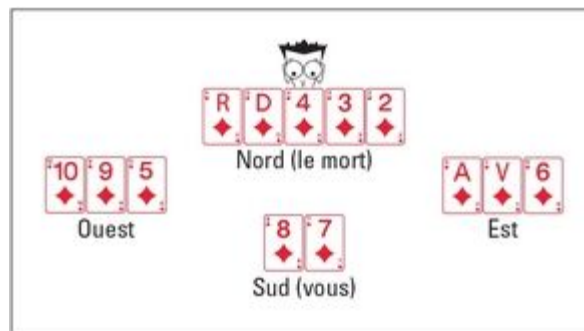
Après le traumatisme de l'établissement de cette dernière couleur, vous avez besoin de souffler un peu ; regardez cette autre couleur cinquième un peu plus nerveuse, sur la [figure 7-6](#).

Commencez par jouer un petit Carreau vers la Dame de ♦ (de la faiblesse vers la force). Est prend la levée de l'As de ♦. Avez-vous compté les Carreaux ?

Big brother vous regarde. Ils ont commencé avec six Carreaux et maintenant il leur en reste quatre.

Plus tard, quand vous jouez un Carreau vers le Roi, vos deux adversaires fournissent. Ils n'ont maintenant plus de Carreau. Deux des Carreaux du mort deviennent des gagnantes. Vous êtes en train d'établir les couleurs comme un vieux briscard. On commence déjà à vous regarder !

Figure 7-6 : Enfin une couleur un peu plus grasse !



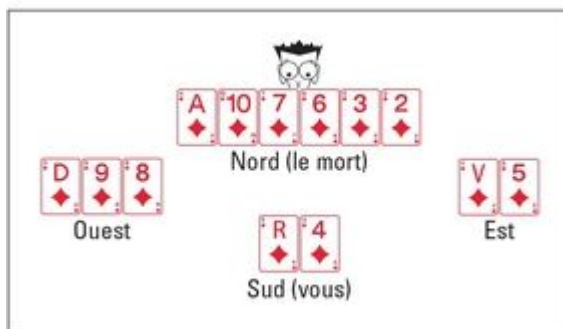
Dans les couleurs montrées dans les [figures 6.5](#) et 6.6, le mort a cinq cartes, alors que vous en avez deux. Bien que ce soit un scénario très banal, ce n'est pas du tout le seul. Le mort peut avoir une couleur sixième ; vous pouvez avoir un singleton (seulement une carte dans une couleur) et ainsi de suite. Peu importe, la technique est la

même. Établissez la couleur, tirez les atouts, et ensuite raflez le jack-pot en encaissant vos levées affranchies.

Travailler une couleur sixième est plus facile et plus rapide que d'établir une couleur cinquième ; vu votre maîtrise dans l'établissement de la couleur cinquième, établir les couleurs sixièmes sera pour vous un jeu d'enfant.

Dans un bon jour, votre partenaire vous étalera une couleur secondaire sixième, et dans un très bon jour, vous aurez assez de rentrées au mort pour établir et profiter de la couleur comme vous pouvez le faire sur la [figure 7-7](#).

Figure 7-7 : Une fois n'est pas coutume, la couleur longue du mort est bien répartie.



Vous voulez établir la couleur sixième à Carreau du mort. Vous remarquez que vos adversaires ont cinq Carreaux. Commencez par jouer le Roi de ♦, le plus gros honneur équivalent du côté court. Les deux adversaires fournissent et il leur reste donc trois Carreaux. Vous continuez du 4 de ♦ vers l'As. Les deux adversaires fournissent encore. Il leur reste un Carreau. Vous jouez un petit Carreau du mort. Si Est coupe, vous surcoupez ; si Est défause, vous coupez et le dernier Carreau d'Ouest, la Dame de ♦, tombe. Alors, devinez quoi ? Vous avez trois, comptez-les, trois Carreaux gagnants au mort. Tout ce que vous avez à faire est de tirer les atouts et remonter au mort pour vous en servir. Quel joueur ! !

Établir une couleur secondaire (toute couleur qui n'est pas la couleur d'atout dans la main) entraîne certains risques.

Quand vous affranchissez les petites cartes d'une couleur longue, souvent vous ne pouvez pas tirer les atouts en premier parce que vous avez besoin des rentrées d'atout au mort pour aller chercher vos gagnantes après avoir affranchi la couleur. Si les rentrées au mort sont dans la couleur d'atout, vous ne pouvez pas mettre la charrue avant les bœufs ; vous devez utiliser les rentrées à l'atout *après* avoir affranchi la couleur. Vous devrez attendre pour purger les atouts.



Les dangers de couper une couleur secondaire augmentent si les adversaires ont encore des atouts. Quand vous coupez une carte, le joueur qui joue après vous peut aussi avoir une chicane dans la couleur et pouvoir jouer un atout plus gros et faire la levée, ce qui s'appelle *surcouper*. La surcoupe peut être un mal terrible, vous avez compris pourquoi.

De plus, vous pouvez avoir des problèmes de rentrées associés à l'affranchissement de la couleur longue ; souvent, vous pouvez manquer de cartes suffisamment fortes au mort à la fois pour affranchir les gagnantes du mort et être capable d'y rentrer pour les exploiter.

Vous avez aussi besoin de suffisamment d'atouts dans votre main pour couper une carte ou deux dans la couleur que vous êtes en train d'affranchir *et* avoir quand même suffisamment d'atouts pour enlever les atouts de vos adversaires. Quelquefois, vous n'avez pas une couleur d'atout assez longue ou assez forte.

Après tout cela, ne désespérez pas.

Ne pas perdre de vue l'objectif

Est-ce qu'affranchir une couleur semble être un travail pénible ? Quelquefois, oui. Mais les récompenses peuvent être grandes.

Vous pouvez terminer en beauté en établissant une couleur longue. Sur la [figure 7-8](#), vous réalisez un grand chelem en affranchissant une couleur secondaire. Un grand chelem (treize levées) est le plus excitant des contrats et l'un des plus difficiles à ramener à la maison (voir le chapitre 16 pour de plus amples détails sur les chelems). Les risques lorsque l'on tente un grand chelem peuvent être élevés, mais cela rapporte gros si vous réalisez votre contrat.

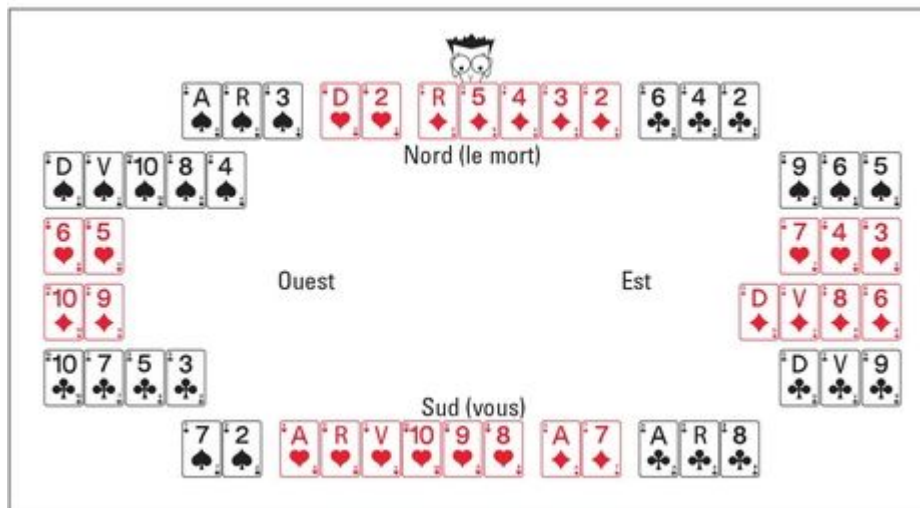


Avant de vous lancer dans les chelems, écoutez-moi une seconde. Quand vous affranchissez une couleur et que le mort a des rentrées à la fois dans la couleur d'atout *et* dans une couleur secondaire, utilisez les entrées à l'atout en premier ; de cette manière, vous utiliserez les rentrées dans la couleur secondaire plus tard, après que vous vous soyez débarrassé des atouts de vos adversaires.

Attachez votre ceinture et regardez les cartes de la [figure 7-8](#).

Il n'y a rien de plus réjouissant au bridge que d'enchérir un *grand chelem* et de le réaliser. Ici, votre contrat est 7♥ et Ouest entame la Dame de ♠.

Figure 7-8 : Gagnez la médaille d'or !



Que vous ayez à faire sept ou treize levées, vous passez par les mêmes étapes : compter vos perdantes et rechercher des extra-gagnantes :

- ✓ **Cœur** : pas de perdantes – une couleur pleine.
- ✓ **Pique** : pas de perdantes (As et Roi de ♠ protègent vos deux petits Piques).
- ✓ **Carreau** : pas de perdantes et une couleur cinquième.
- ✓ **Trèfle** : une perdante potentielle.

Vous avez une perdante à Trèfle, la mouche du coche. Vous pourriez vous débarrasser de votre Trèfle perdant sur l'un des Carreaux du mort, mais vous devez d'abord affranchir ces Carreaux.

Prenez l'entame du Roi de ♠, et jouez ensuite Carreau vers l'As (en suivant le principe général de résolution de ce casse-tête : jouer d'abord la grosse carte du côté court

pour débloquent la couleur). Poursuivez d'un petit Carreau vers le Roi de ♦ du mort.

Les adversaires avaient commencé avec six Carreaux ; ils ont joué chacun deux Carreaux, donc il leur reste deux cartes à Carreau. Quand vous jouez un troisième tour de Carreau, Est fournit, et vous coupez. Heureusement, tous vos atouts sont si gros qu'Ouest, qui n'a plus de Carreaux, ne peut surcouper (couper plus gros). Supposez qu'Ouest défausse un petit Pique.

Vos deux Carreaux au mort ne sont toujours pas des gagnantes parce qu'Ouest a encore la Dame de ♦. Avec application, vous retournez au mort par la Dame de ♥ (utilisant votre rentrée à l'atout en premier) et coupez ensuite le 4 de ♦ de votre main, supprimant ainsi le dernier obstacle à votre bonheur, la Dame de ♦ d'Est.

Maintenant que le 5 de ♦ du mort est affranchi, jouez As et Roi de ♥, enlevant ainsi aux adversaires leurs derniers atouts, et remontez au mort avec l'As de ♠ (deuxième remontée au mort). Vous pouvez alors jouer triomphalement votre 5 de ♦ et défausser votre Trèfle perdant.

Vous avez tout simplement enchéri et réalisé un grand chelem en gagnant les treize levées, mais vous aviez absolument besoin de ce 5 de ♦ du mort pour le faire.

Comment vous sentez-vous ?

Chapitre 8

Utiliser les atouts pour vous débarrasser de vos perdantes

Dans ce chapitre

- ▶ Rechercher la couleur courte du mort
 - ▶ Utiliser les atouts du mort pour créer des extra-gagnantes
-

Il y a toujours une mauvaise pomme par cageot. Vous savez de laquelle je veux parler ; de cette pomme pourrie qui contamine tout le cageot. Au bridge, vous rencontrez aussi des pommes pourries – vos perdantes, ces maudites perdantes qui vous empêchent de réaliser votre contrat.

De même que vous pouvez jeter la pomme pourrie, vous pouvez aussi vous débarrasser de vos perdantes. Ce chapitre traite d'une technique amusante et facile pour débarrasser votre main de ces perdantes non désirées.

Comprendre le principe

Jouer une donne dans un contrat à la couleur, cela consiste à se débarrasser des perdantes dans les

couleurs secondaires (une couleur secondaire est n'importe quelle couleur qui n'est pas la couleur d'atout). L'une des manières les plus faciles de se débarrasser de vos perdantes est de faire travailler les atouts du mort. Comment allez-vous réaliser cela ?

Vous recherchez une couleur secondaire au mort qui a zéro, une ou deux cartes (une chicane, un singleton, ou un doubleton), et ensuite vous vérifiez que vous avez *plus* de cartes dans cette couleur que le mort. Dès que vous avez trouvé une couleur ainsi inégalement répartie (asymétrique), vous pouvez commencer à travailler. Les Piques de la [figure 8-1](#) vous montrent comment vous pouvez procéder.

Supposons que les Cœurs soient votre couleur d'atout et que la couleur Pique sur la [figure 8-1](#) soit une couleur secondaire. Disons par exemple que le mort a trois Cœurs.

Figure 8-1 :
Recherchez une coupe de la main courte.



Les Piques sur la [figure 8-1](#) remplissent les critères : vous voyez deux Piques au mort et davantage de Piques dans votre main. La couleur est donc bien asymétrique (inégalement répartie). Tel que cela se présente, vous avez trois Piques perdants dans votre main. Cependant, si vous jouez deux fois Pique et concédez à vos adversaires deux levées de Pique, le mort n'aura plus de cartes à Pique. Quand le mort devient chicane dans une

couleur secondaire, vous pouvez couper n'importe quelle perdante qui vous reste dans cette couleur au mort. Bien sûr, perdre deux levées de Pique, c'est mieux que d'en perdre trois !

Savoir quand utiliser la main courte

Quand vous coupez vos perdantes au mort, vous coupez généralement de la main qui a le moins d'atouts. Dans ce cas, le mort est appelé la main courte. Maintenant, je vais vous faire partager un petit secret : chaque fois que vous coupez une perdante de la main courte, vous gagnez une levée.

Comme vous le verrez dans « Couper de la main longue » plus loin dans ce chapitre, vous ne gagnez pas de levée quand vous coupez une des perdantes du mort de la main longue ; c'est une illusion. En clair, votre objectif sera de couper les perdantes de la main courte. La [figure 8-2](#) présente le meilleur scénario possible pour couper des perdantes de la main courte.

Sur cette figure, vous avez gagné le gros lot. Le mort est chicane à Pique, vous pouvez donc tout simplement couper vos perdantes Piques dès que possible.

Figure 8-2 : Voici le meilleur des cas !



La technique de base pour couper les perdantes de la main courte, le mort, est la suivante :

1. **Identifier une couleur secondaire dans laquelle vous avez plus de cartes que le mort, et où le mort en a zéro, une, ou deux.**
2. **Jouer la couleur jusqu'à ce que le mort soit chicane. On dit « ouvrir la coupe ».**
3. **Une fois que le mort est chicane, couper vos perdantes restantes dans cette couleur.**

Les cartes de la [figure 8-3](#) vous montrent comment le miracle de la coupe des perdantes de la main courte a lieu dans une donne.

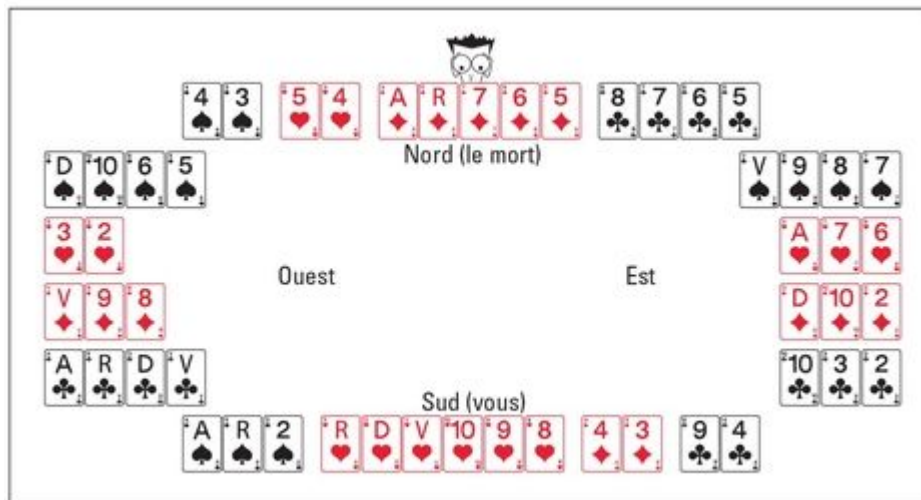
Sur cette [figure 8-3](#), vous avez les perdantes suivantes (voir le chapitre 5 pour vous aider à compter vos perdantes) :

- **Cœur** : vous avez une perdante immédiate parce que vous n'avez pas l'As de ♥.
- **Pique** : vous avez une perdante éventuelle, le 2 de ♠, à moins que vous ne puissiez trouver un moyen de l'éliminer.
- **Carreau** : vous n'avez pas de perdante.
- **Trèfle** : vous avez deux perdantes, le 9 et le 4 de ♣.

Dans cette donne, vous devez réaliser dix levées, et les Cœurs sont la couleur d'atout. Ouest commence par jouer l'As, le Roi et la Dame de ♣. Quand Ouest joue la Dame de ♣, vous n'avez plus de trèfles, vous coupez la Dame de ♣ avec un petit Cœur et vous gagnez la levée.

Vous avez déjà perdu deux levées, vous avez une perdante certaine à Cœur, et vous avez aussi à régler le problème du 2 de ♠. Vous devez trouver un moyen de vous débarrasser de ce Pique perdant ou vous êtes perdu.

Figure 8-3 : Ne discutez pas avec les perdantes, supprimez-les !



Quelquefois, les perdantes peuvent être défaussées sur la couleur longue du mort (Carreau dans ce cas), utilisant la technique examinée dans le chapitre 7, mais pas cette fois. Même si vous pouviez affranchir les Carreaux en jouant l'As et le Roi de ♦ et en en coupant un ensuite, vous n'auriez pas de rentrée pour remonter au mort pour pouvoir faire vos Carreaux gagnants. Oubliez les Carreaux ; cette couleur ne pourra vous aider à vous débarrasser d'aucune perdante. Essayez le plan B. Votre prochaine action est de chercher dans votre main une couleur dans laquelle vous avez plus de cartes que le mort.

Regardez de plus près la couleur Pique sur la [figure 8-3](#). Vous avez trois Piques et le mort a deux Piques. Voilà le signe que vous allez pouvoir couper votre 2 de ♠ perdant.

Jouez l'As et le Roi de ♠, qui éliminent les Piques du mort. Continuez maintenant par le 2 de ♠, en le coupant

avec le modeste 4 de ♥ du mort. Vous vous êtes débarrassé de ce Pique perdant. La seule perdante qui vous reste est l'As de ♥.

Vous avez bien évidemment besoin d'atouts au mort pour couper des perdantes. Si vous projetez de couper une ou plusieurs perdantes de votre main au mort, vous devez garder quelques atouts au mort. Vous devez différer de tirer les atouts jusqu'à ce que vous ayez coupé ces perdantes.

Sur la [figure 8-3](#), vous devez couper un Pique avant de tirer les Cœurs adverses. Si vous jouiez trois tours d'atout plus tôt dans la donne, vous ne pourriez plus couper votre Pique perdant au mort, et vous chuteriez inexorablement.

Souvent, vous aurez une couleur secondaire qui ressemble aux Piques de la [figure 8-4](#).

Figure 8-4 : Gardez vos atouts au mort disponibles pour la coupe.



Vous avez deux Piques perdants. Si vous jouez l'As de ♠ pour ouvrir la coupe Pique au mort, vous pourrez couper vos deux Piques restants. Au lieu de deux Piques perdants, vous n'aurez plus de perdantes Piques. Bien sûr, vous avez un besoin impératif de deux atouts au mort pour réussir ce coup.

Faire face à une contre-attaque de vos adversaires

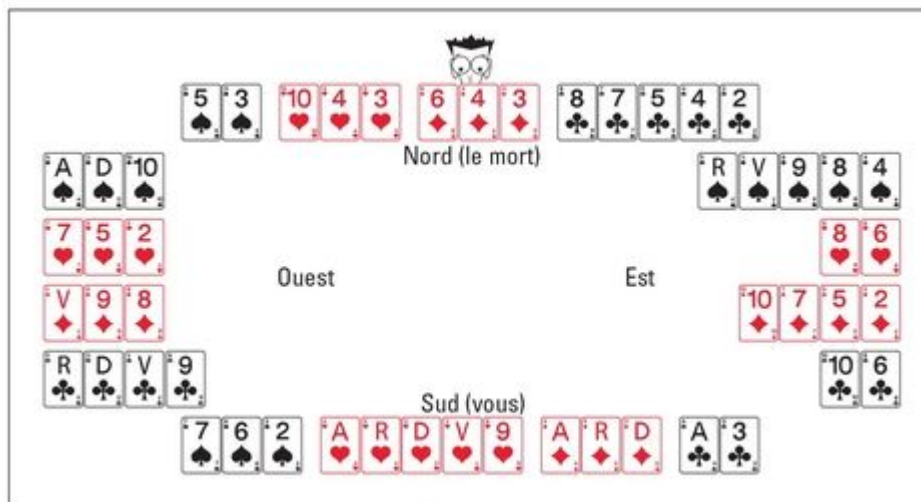


Vos adversaires sont aussi présents à la table. Ils vous voient essayer de couper vos perdantes au mort, et ils n'aiment pas cela. Vous êtes en train d'essayer de couper des levées qu'ils veulent faire. À chaque tentative que vous faites pour vous débarrasser de vos perdantes, vos adversaires cherchent une contre-attaque avec leurs atouts. Au bridge, pour chaque stratégie, il y a une stratégie contraire.

Chaque fois que vous rendez la main dans la couleur courte du mort, vous pouvez craindre que des adversaires malins jouent atout. Après tout, si vous avez besoin de garder vos atouts au mort, vous pouvez craindre que vos adversaires essaient de se débarrasser de ces atouts. Chaque fois qu'ils jouent atout, vous aurez un atout de moins au mort pour couper une perdante. Bien sûr, vous pouvez toujours espérer qu'ils n'aient pas lu ce livre..., peut-être joueront-ils quelque chose d'autre, mais je n'y compterais pas trop.

Vous pouvez tempérer les attaques atout de vos adversaires en vous assurant simplement que vous avez assez d'atouts au mort pour supporter cette attaque. La [figure 8-5](#) vous montre une donne où vous ne craignez pas le jeu des atouts par vos adversaires.

Figure 8-5 : Les barbares contre-attaquent : ils assiègent nos atouts.



Sur la [figure 8-5](#), vous devez faire dix levées à l'atout Cœur. Ouest entame du Roi de ♣. Vous faites tout d'abord l'inventaire de vos perdantes (vous pouvez vous permettre de perdre seulement trois levées) :

- **Cœur** : pas de perdante.
- **Pique** : trois perdantes, le 7, le 6 et le 2 de ♠.
- **Carreau** : pas de perdante.
- **Trèfle** : une perdante éventuelle.

Quel culot a votre partenaire de vous présenter un tel mort ! Cependant, vous apercevez une lueur d'espoir. Avez-vous remarqué que le mort a deux cartes à Pique, une de moins que vous ? Si vous jouez deux fois Pique avant de jouer atout, vous ouvrirez la coupe à Pique au mort. Vous pourrez alors couper votre troisième Pique avec l'un des Cœurs du mort, réduisant votre compte de perdantes à trois.

Vous devez rendre deux fois la main à Pique, et même si vos adversaires jouent atout à chaque fois qu'ils ont la main, il restera un atout au mort pour couper votre troisième Pique. Que la lumière soit !



Et si on tirait d'abord les atouts ? Plus tard, bon sang, plus tard ! Si vous tirez les atouts, vous n'aurez plus d'atout au mort pour vous occuper de votre troisième Pique.

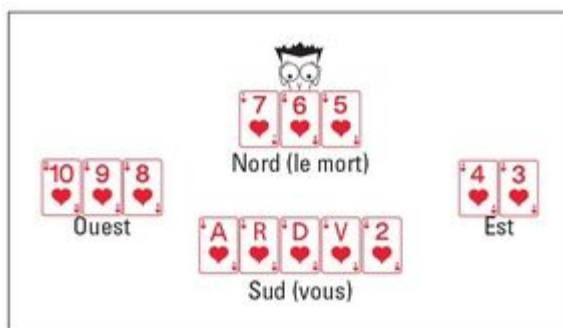
Couper de la main longue

Si vous pouvez faire des levées supplémentaires en coupant des perdantes au mort, peut-être pourriez-vous générer des levées en coupant les perdantes du mort de votre main. Désolé, cette façon de jouer ne marche pas du tout.

Sur la [figure 8-5](#), couper un Pique au mort donne à votre camp six levées d'atout : une coupe Pique au mort et cinq atouts maîtres dans votre propre main.

Renversez la situation un moment, et envisagez de couper une perdante du mort de votre main – la main longue. La [figure 8-6](#) vous donne une chance de mettre cette théorie en pratique. Supposez que les Cœurs soient votre couleur d'atout.

Figure 8-6 : Ne tentez pas la coupe de la main longue, c'est totalement improductif.



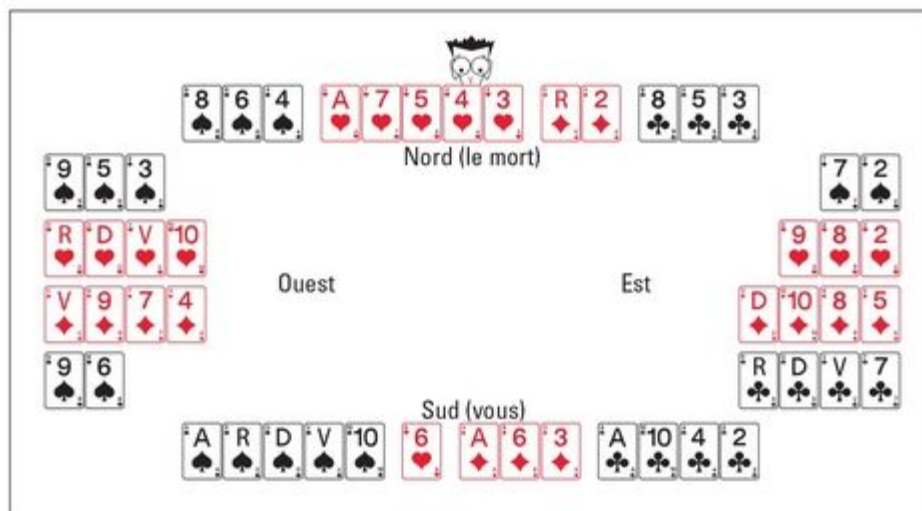
Vous décidez de tirer les atouts. Vous jouez l'As, le Roi et la Dame de ♥, enlevant tous leurs atouts. Vous restez avec le Valet et le 2 de ♥, deux gagnantes. Vous encaissez ainsi cinq levées de Cœur. D'accord ?

Maintenant regardez ce qui arrive s'ils entament dans une couleur où vous êtes chicane. Vous coupez l'entame avec votre 2 de ♥. Vous restez avec l'As, le Roi, la Dame et le Valet de ♥. Les mêmes cinq levées d'atout. Couper avec le 2 de ♥, de la main longue, ne vous a rien rapporté.



Couper de la main longue est au mieux un plan non rentable ; vous ne vous procurez aucune levée supplémentaire. En revanche, chaque fois que vous coupez de la main courte, vous gagnez une levée.

Figure 8-7 : Autre exemple.



Vous jouez 4 Piques, entame R♦ et devez faire 10 levées. En SUD, vous comptez une perdante à Carreau et 3 à Trèfle. Coupez des Carreaux, vous laisserait avec vos 3 perdantes à Trèfle.

Après l'As de ♥, jouez Roi de ♦, 2 de ♦ pour l'As, puis coupez le 3 de ♦. Maintenant jouez atout. Vous ne donnerez que les 3 derniers Trèfles.

Bien enchérir pour gagner



Après avoir lu ce qui précède, vous laisserez choir moins de levées dans les mains avides de vos adversaires. Mais la première cause de désastre au bridge sont les mauvaises enchères.

Pensez aux nombres de levées sauvées si vous aviez de bonnes bases d'enchères !

Dans cette partie, vous découvrirez quand enchérir et quand vous arrêter. En bref, comment atteindre le bon contrat.

Chapitre 9

Enchères de base

Dans ce chapitre

- ▶ Comprendre le processus des enchères
 - ▶ Découvrir l'ordre des couleurs
 - ▶ Décider à quelle hauteur enchérir
 - ▶ Trouver qui joue et qui regarde
 - ▶ Trouver la valeur réelle de votre main
-

Les enchères sont une part très importante du jeu de bridge. De bonnes enchères vous amèneront au bon contrat. Dans le cas contraire...

Dans ce chapitre, vous découvrirez quelques bases des enchères. Vous verrez comment les enchères se développent à la table, la bonne manière de faire votre enchère, et comment bien juger la valeur de votre main (ce qui vous permettra de prendre la bonne décision pour savoir combien de levées vous allez demander avec votre partenaire). Vous ne devriez en aucun cas sauter ce chapitre.

Saisir l'importance des enchères



Les enchères déterminent le contrat final de la donne. La pression est sur la paire qui décide (ou achète) le contrat final. Quiconque demande le contrat final doit réaliser le nombre de levées demandées. Si la paire ne fait pas au moins le nombre de levées prévues, des points de pénalité (de chute) seront accordés aux adversaires. Si le contrat est réussi, alors la paire marquera des points dans sa colonne (vous pouvez voir les détails de la marque au chapitre 17).

En plus de déterminer le nombre de levées à réaliser, les enchères déterminent aussi :

- ✓ **Le déclarant et le mort de la donne** : pour la paire qui a demandé le contrat final, les enchères déterminent aussi quel joueur joue pour la paire (le *déclarant*) et qui reste assis et regarde (le *mort*).
- ✓ **Combien de levées le déclarant doit-il réaliser** : chaque enchère correspond à un nombre de levées que la paire pense pouvoir réaliser. La paire qui achète le contrat final annonce qu'elle réussira le nombre de levées correspondant à la dernière enchère. Le seul but de la paire après avoir acheté le contrat final est de gagner au moins le nombre de levées prévu par la dernière enchère.
- ✓ **La couleur d'atout** (si un atout est choisi) pour la donne : en fonction des cartes détenues par la paire qui a acheté le contrat final, un atout peut être choisi (ou alors le contrat final est à sans-atout). Lisez le chapitre 4 pour en apprendre plus sur le jeu à sans-atout. La deuxième partie traite du jeu à l'atout.



Les enchères permettent aussi aux partenaires d'échanger des informations sur la force (sur les honneurs) et sur la distribution des mains. Grâce aux enchères, vous et votre partenaire pouvez connaître vos couleurs longues et même parfois où sont vos honneurs.



Grâce aux informations obtenues durant les enchères, chaque paire doit trouver combien de levées elle pense réaliser. La paire ayant la force combinée des deux mains la plus forte achète en général le contrat et fait la dernière enchère. Le déclarant (celui qui joue le coup) essaye de réaliser le nombre de levées prévues (ou plus). De l'autre côté, les adversaires font le maximum pour empêcher le déclarant de réaliser son contrat.



Les partenaires échangent des informations vitales sur la composition de leurs mains grâce à un système d'enchères. Comme vous ne pouvez pas donner tous ces renseignements en bon français, vous devez utiliser un système pour enchérir. Vous pouvez considérer un système d'enchères comme un langage codé dans lequel chaque enchère véhicule des renseignements sur la main. Bien que vous ne puissiez dire à votre partenaire « Ohé, partenaire, j'ai sept beaux Cœurs, mais seulement un As et un Roi », le système d'enchères vous fournit en général une enchère pour décrire ce genre de main.



Seules les enchères permises sont applicables : vous n'avez pas le droit d'exprimer votre jeu par des grimaces, des coups de pied sous la table, ou un coup de poing sur

le nez ! Votre partenaire doit aussi connaître le sens conventionnel de vos enchères pour comprendre ce que vous tentez de lui communiquer et ainsi pouvoir vous répondre correctement.

Bien sûr, tout le monde à la table entend vos enchères, autant que vous entendez celles des autres. Aucun secret n'est permis. Quel que soit le sens d'une enchère pour votre partenaire, vos opposants doivent pouvoir aussi en connaître la signification. De la même manière, en écoutant les enchères adverses, vous devinerez, un peu, les cartes détenues par vos adversaires. Vous vous en souviendrez et utiliserez ces renseignements durant le jeu de la carte.



Les experts admettent universellement que les enchères sont l'aspect le plus important du jeu. Utiliser un système simple et faire des enchères claires est la clé pour arriver au bon contrat et rafler des points. Faire de mauvaises enchères (et ainsi donner de fausses informations à votre partenaire) vous entraîne dans des contrats perdants, ce qui permettra à vos adversaires de marquer des points de pénalités après la chute de votre contrat.

Comprendre la marche des enchères

Les enchères commencent après le battage et la distribution des cartes. Chaque joueur ramasse ses cartes et évalue la force de sa main (voir le paragraphe « Évaluer la force de la main » plus loin dans ce chapitre pour davantage de détails).

Ouvrir les enchères



Le joueur qui a donné les cartes est le premier à pouvoir parler. Le donneur regarde ses cartes, et s'il voit qu'il possède une force suffisante pour faire une enchère, il enchérit pour montrer la force de son jeu à son partenaire, ainsi qu'à toute la table. Cette première enchère va aussi renseigner le partenaire sur une éventuelle couleur longue de son jeu. Si le donneur n'a pas une force suffisante pour faire cette première enchère, appelée ouverture, il passe.

Être le second à parler

Après que le donneur a enchéri ou passé, les enchères continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant peut faire deux choses : il peut produire une enchère plus élevée que le joueur précédent (si celui-ci a ouvert) ou alors passer. Il ne peut faire une enchère que supérieure à celle de l'ouvreur. Regardez « Rang des enchères et des couleurs » plus loin dans ce chapitre pour plus de précision, afin de déterminer si une enchère est plus forte qu'une autre. Si vous avez déjà assisté à une vente aux enchères, vous pouvez voir comme les enchères au bridge ressemblent à une vente aux enchères – chaque enchère annule la précédente, juste comme dans une vente.

Répondre à l'ouverture

Après que le second joueur a enchéri ou passé, les enchères se poursuivent, dans le sens des aiguilles d'une montre, vers le joueur suivant : le partenaire de l'ouvreur.



Si le donneur ouvre, le troisième joueur (appelé le répondant) peut alors faire une enchère nommée réponse. Cette réponse informe l'ouvreur, soit que la main du répondant agrée la couleur du partenaire, soit qu'il possède lui-même une autre couleur. Le répondant peut aussi dire « Passe », ce qui véhicule aussi une information sur la force de sa main.

Remporter le contrat



Les enchères continuent toujours dans le même sens, chaque joueur faisant une enchère supérieure à la précédente ou passant. Quand une enchère est suivie de trois « Passe », les enchères sont terminées. Après la fin des enchères, la paire qui a fait la dernière enchère a acheté le contrat de la donne, ce qui signifie qu'elles vont jouer le coup en tentant de réaliser le nombre de levées prévues au contrat.



Durant les enchères, pensez que vous êtes dans un ascenseur qui ne peut que monter et qui ne peut s'arrêter que si trois occupants disent stop (« Passe ») en même temps. En outre cet ascenseur n'a pas de bouton pour la descente ! Le seul moyen de vous empêcher de décoller est de dire « Passe » à votre tour d'enchère.

Passe général

Je veux vous signaler quelque chose qui arrive de temps en temps dans les enchères. Parfois, personne n'ouvre et la séquence est la suivante :

<i>Sud (vous)</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>
Passe	Passe	Passe	Passe

La donne a subi un passe général. Personne ne veut monter dans l'ascenseur, même pour le rez-de-chaussée ! Quatre poules mouillées ; ou plus gentiment peut-être, personne n'a une main suffisamment forte pour ouvrir les enchères. Quand ceci arrive (assez rarement, heureusement !), les cartes sont alors rebattues et le donneur redonne.

Sauf en tournoi : une main peut avoir été ouverte à une autre table.

Comprendre la structure et le rang des enchères

Les joueurs profitent des enchères pour échanger des renseignements sur leurs mains avec leurs partenaires.



Les enchères ont une structure et une notation particulière. Les enchères ont aussi un rang, qui vous dit si votre propre enchère est assez haute pour entrer dans la séquence d'enchères. Rappelez-vous que chaque enchère doit être supérieure à la précédente.

Chaque enchère correspond à un message pré-enregistré à propos de vos cartes, un message que vous tentez d'envoyer à votre partenaire sur la force de votre jeu. Bien sûr, chaque enchère précise le nombre de levées que vous pariez de réaliser.

Du chapitre 10 au chapitre 16, vous découvrirez quelle enchère utiliser pour dire à votre partenaire ce que vous voulez qu'il sache à propos de votre main. Ici, je veux simplement vous donner une idée et les grandes lignes des enchères.

Composants d'une enchère

Une enchère consiste en deux éléments :

- ✓ **La couleur** : pour les enchères, les cartes ont cinq couleurs, qui sont les Piques, les Cœurs, les Carreaux, les Trèfles et les sans-atout (notez le sens de couleur donné aux sans-atout).
- ✓ **Le nombre de levées revendiquées dans cette « couleur »** : vous démarrez au minimum à six levées et enchérissez les levées que vous voulez faire au-dessus.

Quand les gens enchérissent, ils ne disent pas « Je veux faire trois levées dans la couleur Pique ». Les joueurs utilisent un langage spécial pour faire une enchère. Ils annoncent « quatre sans-atout », « trois Trèfles » ou « un Carreau ». Quand vous verrez des enchères dans les livres (et aussi dans celui-ci), les enchères sont représentées par des abréviations de leur couleur et du nombre de levées correspondantes. Par exemple, les

enchères précédentes s'écrivent : 4SA (quatre sans-atout), 3♣ (trois Trèfles) ou 1♦ (un Carreau).



Chaque donne de bridge représente exactement treize levées ; l'ouverture minimale doit être au moins de sept levées sur les treize possibles. De plus, chaque enchère comptabilise déjà six levées de base ; ainsi l'enchère de 1♥ signifie que vous voulez réaliser sept levées (6 + 1) et non une levée. En d'autres termes, notre ascenseur de bridge démarre au septième étage.



Les chiffres associés aux enchères correspondent aux niveaux d'enchères. Par exemple, les enchères de 1♣, 1♦, 1♥, 1♠ et 1SA sont les enchères au palier de un. Si vous voyez ou faites une enchère avec un 3, c'est une enchère au palier de trois. Les enchères les plus fortes sont les enchères au palier de sept ; un peu d'arithmétique vous permet de voir que 7♣, 7♦, 7♥, 7♠ et 7SA sont les plus hautes puisque $6 + 7 = 13$!

Rang des enchères et des couleurs

Durant les enchères, les joueurs ne peuvent faire que des enchères supérieures à la précédente. Deux critères déterminent si votre enchère est légale ou pas, au sens du bridge :

- ✓ Quelle couleur demandez-vous ?
- ✓ Combien de levées demandez-vous dans cette couleur ?



Pendant le jeu des cartes, le rang des couleurs n'a pas d'importance. Il en a seulement pendant les enchères. Pour comprendre la progression des enchères, vous devez vous familiariser avec le rang ou l'ordre des couleurs (il y avait déjà le rang des cartes, voici maintenant celui des couleurs).

Les couleurs sont rangées dans l'ordre suivant :

- ✓ **Sans-atout (SA)** : Stop ! Vous pensiez lire quelque chose à propos de couleur. Je parie que vous ne vous rappelez pas avoir vu la couleur sans-atout dans un jeu de cartes. D'accord – donc sans atout n'est pas vraiment une couleur au sens strict du terme. Mais sans-atout est un type d'enchères ; vous devez simplement donner un sens élargi au mot *couleur* quand il s'agit d'enchères. En fait, sans-atout est la plus haute « couleur » à enchérir. sans-atout est sur l'Olympe des enchères – et d'ailleurs vous marquerez plus de points dans les contrats à sans-atout.
- ✓ **Pique (♠)** : les Piques sont la couleur la plus forte... après sans-atout.
- ✓ **Cœur (♥)** : les Cœurs sont derrière les Piques ; Cœur et Pique sont les *couleurs majeures*, non seulement parce qu'elles ont un rang élevé mais aussi parce qu'elles rapportent plus de points dans la marque (voir le chapitre 17).
- ✓ **Carreau (♦)** : ils ne pèsent pas très lourds, mais ils battent tout de même les trèfles.
- ✓ **Trèfle (♣)** : c'est la couleur la plus faible sur l'échelle des enchères. Carreau et Trèfle sont appelées les *couleurs mineures* pour deux raisons. La première, c'est que vous ne marquerez pas beaucoup

de points en jouant dans ces deux couleurs. La seconde, c'est que les joueurs de bridge aiment s'asseoir autour d'une table pour parler de couleurs majeures et de couleurs mineures !



Pour vous rappeler le rang des couleurs, voici une phrase mnémotechnique basée sur les premières lettres des cinq « couleurs » : « Sans (SA) Personne (Pique) Comment (Cœur) Capturer (Carreau) Tout le monde (Trèfle). »

Pour voir comment le rang des enchères s'insère dans la séquence, regardez l'exemple suivant :

<i>Sud (vous)</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>
1♥	?		

Supposez que vous ouvriez de 1♥ (vérifiez les ouvertures au chapitre 10). Comme les enchères tournent dans le sens horaire, Ouest est le second à parler. Ouest peut passer, s'il a envie ; cependant, la meilleure raison pour passer est qu'il n'a pas de jeu. Ouest dit « Passe », ce qui n'est pas considéré comme une enchère, mais une déclaration.

Cependant, si Ouest veut entrer dans l'arène, il doit faire une enchère supérieure à 1♥. Ouest peut dire 1♥ par exemple, mais ni 1♣ ni 1♦ – comme la couleur Pique possède un rang supérieur à la couleur Cœur, l'enchère de 1♠ est plus forte que 1♥.

D'un autre côté, si Ouest veut enchérir à Carreau (une couleur plus faible que Cœur), il doit enchérir au moins 2♦ pour faire une enchère réglementaire. C'est ainsi qu'Ouest, en passant au palier supérieur, peut enchérir correctement à Carreau (couleur inférieure à Cœur).

Dernière enchère et contrat final



Après qu'une enchère ait été suivie de trois « Passe » consécutifs, cette dernière enchère devient le contrat final. Ceci détermine comment on jouera le jeu de la carte :

- ✓ **Sans-atout** : si le contrat final est à sans-atout, il n'y a pas d'atout pendant le jeu de cette donne (voir la première partie pour le jeu à sans-atout).
- ✓ **À l'atout** : si une vraie couleur donne le contrat final, la particularité est qu'elle désigne l'atout pour cette donne. Par exemple, si la dernière enchère est 4♥, la couleur d'atout est Cœur pour le jeu de la carte de cette donne.
- ✓ **Combien de levées doivent être gagnées** : en ajoutant 6 au chiffre du contrat, vous connaissez automatiquement combien de levées vous devez faire. Par exemple, si le contrat final est le très populaire 3SA, le déclarant doit gagner neuf levées pour faire son contrat ($6 + 3 = 9$)

Rassembler toutes les enchères pour votre première séquence d'enchères

Dans l'exemple suivant, vous verrez les enchères faites par chacun des joueurs dans ce qu'on appelle une séquence d'enchères. Vous ne verrez pas les cartes qu'ont les adversaires pour justifier leurs enchères, ce qui n'est pas primordial pour l'instant. Je veux juste que vous suiviez les enchères autour de la table, en notant que chaque enchère est bien supérieure à la précédente. Vous êtes en Sud :

<i>Sud (vous)</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>
1 ♥	Passe	2 ♣	2 ♦
3 ♣	3 ♦	4 ♥	Passe
Passe	Passe		

Après votre ouverture de 1 ♥ , Ouest passe, et votre partenaire répond 2 ♣ . Est entre correctement dans l'action par 2 ♦ , enchère plus forte que 2 ♣ . À votre deuxième tour de parole, vous décidez de soutenir votre partenaire à Trèfle en demandant 3 ♣ . Alors, Ouest se réveille et soutient son partenaire par 3 ♦ . Votre partenaire, Nord (ne l'oubliez pas !), arrête tout ceci par 4 ♥ , ce qui impose le silence à tout le monde. Est et Ouest passent tous les deux afin de ne pas se mettre en danger au palier de cinq.

Comme vous le voyez, Sud et Nord proposent chacun une couleur, ce qui implique une certaine longueur de cette couleur. Est enchérit à Carreau, vous soutenez la couleur de votre partenaire (Trèfle), et Ouest soutient Est à Carreau. Remarquez que comme les Carreaux battent les Trèfles, Ouest peut enchérir 3 ♦ . Finalement Nord (votre partenaire) termine les enchères à 4 ♥ .

Ce fut une séquence pleine de vie, et finalement votre partenaire a acheté le contrat final par la dernière enchère de 4♥. Ce qui signifie que vous devez réaliser dix levées pour faire votre contrat. Si vous chutez, vos partenaires, eux, marqueront des points et vous que dalle ! Par ailleurs, l'enchère de 4♥ désigne les Cœurs comme couleur d'atout pour cette donne.



Remarquez les points suivants pour cette séquence.

- ✓ Chaque enchère faite était supérieure à la précédente. N'importe quelle enchère dans une couleur supérieure était au même palier ou au-dessus.
- ✓ Un joueur peut passer à un tour d'enchères et reparler après (comme l'a fait Ouest) ; et un joueur qui a enchéri une fois peut passer au tour suivant (comme Est).
- ✓ Après un passe général de trois joueurs, les enchères sont terminées.

Qui joue le contrat ?



Si votre paire remporte le contrat final, les enchères déterminent aussi qui va jouer le coup (qui est déclarant) et qui va se reposer en faisant le mort. Par convention, celui qui enchérit le premier dans la dénomination du contrat devient le déclarant. Par exemple, regardez cette séquence :

<i>Sud (vous)</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>
1♥	Passe	2♣	2♦
3♣	3♦	4♥	Passe
Passe	Passe		



Le contrat final est 4♥, car suivi de trois passes. Vous et votre partenaire avez enchéri à Cœur dans la séquence. Malgré tout, vous êtes le déclarant, car vous avez nommé les Cœurs le premier (1♥).

Si le contrat final avait été à Trèfle, votre partenaire serait le déclarant, car il a demandé les trèfles le premier par l'enchère de 2♣. Si le contrat adverse de 3♦ avait été le contrat final, Est aurait été le déclarant et Ouest le mort.

Le joueur assis à la gauche du déclarant (ici Ouest) entame et le partenaire du déclarant (ici Nord) devient le mort. Après le jeu de la carte d'entame, le mort étale ses cartes et se retire de l'action.

Évaluer la force de la main

Grâce aux enchères, vous devrez prendre connaissance de la force combinée des deux mains de votre paire. Bien sûr, vous devez tout d'abord déterminer la force de votre propre main avant de pouvoir le dire à votre partenaire. Vous devez prendre en compte deux éléments pour évaluer la force de votre main :

- les honneurs de votre main (regardez la section suivante pour la définition) ;

- ✓ la distribution de votre jeu (comment les cartes sont réparties dans les différentes couleurs).

Comment connaître la hauteur à laquelle vous pouvez enchérir ? – ou à laquelle vous devriez enchérir en fait ? La force et la distribution de votre main, combinée avec celles de votre partenaire vous diront combien de levées vous pouvez demander, ou à quel niveau d'enchère vous devriez commencer.

Compter les points d'honneurs

Les honneurs, qui sont l'As, le Roi, la Dame et le Valet de chaque couleur, contribuent à la force de votre jeu. Quand vous ramassez vos cartes, donnez des points à vos honneurs de la manière suivante :

✓ As :	4 points pour chaque As	(A = 4)
✓ Rois :	3 points pour chaque Roi	(R = 3)
✓ Dames :	2 points pour chaque Dame	(D = 2)
✓ Valet :	1 point pour chaque Valet	(V = 1)



Ces points sont appelés points d'honneurs (H). Ce système d'évaluation s'appelle le compte 4-3-2-1. Tous les joueurs de bridge utilisent ce même système pour évaluer

leur main. Le 10 est aussi considéré comme un honneur, mais hélas il ne lui est attribué aucun point H.

Chaque couleur contient 10 points H (noté 10H), ce qui fait 40H pour tout le jeu. Quand vous connaîtrez le total des points H de votre paire (ceci grâce aux enchères successives), il vous sera plus facile de décider combien de levées vous allez demander.

Rechercher un bon atout : le fit huitième



Pourquoi s'intéresser à la distribution des couleurs (c'est-à-dire combien vous et votre partenaire avez de cartes dans chaque couleur) ? Parce que, pour trouver un bon contrat à l'atout, vous avez besoin d'avoir au moins huit cartes entre vos deux mains dans une couleur commune. Dans ce cas, on dit que vous avez trouvé un fit huitième. La plupart de vos enchères se feront dans le but de trouver ce fameux fit huitième (au moins).

Chapitre 10

Les ouvertures

Dans ce chapitre

- ▶ Faire la première enchère
 - ▶ Reconnaître les différents types de mains
 - ▶ Choisir la bonne ouverture pour votre main
-

Partir du bon pied est essentiel dans la vie, mais c'est deux fois plus important dans les enchères au bridge. Dans ce chapitre, je vous dis tout ce que vous devez savoir à propos des ouvertures – les enchères qui démarrent le processus des enchères. Je vous montre comment savoir s'il faut ouvrir et comment le faire.



Si vous n'êtes pas familiarisé avec les bases des enchères, retournez lire le chapitre 9 pour les fondamentaux.

Ouvrir les enchères

Après la distribution des cartes, vous les ramassez et évaluez la force de votre jeu. En fonction de cet élément, vous allez peut-être faire la première enchère, appelée

l'ouverture. Mais comment savoir si votre main est assez forte pour ouvrir ? Découvrez-le en lisant la suite.

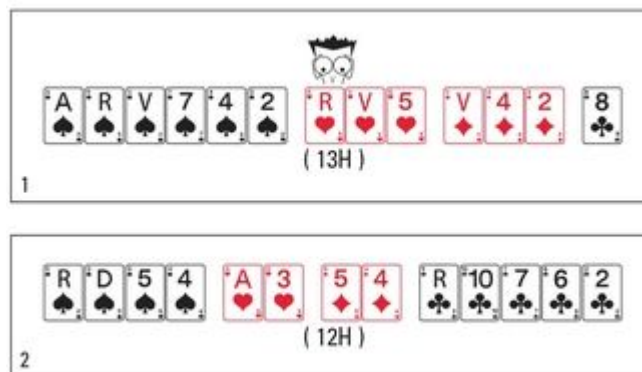
Savoir quand ouvrir

Deux facteurs vous permettent de savoir si vous devez ou non ouvrir : ➤ **Vos points d'honneurs (H)** : vous devrez avoir au moins 12H pour ouvrir (voir « Évaluer la force de la main » au chapitre 9 pour le calcul des points H).

➤ **La longueur de vos couleurs** : vous devrez avoir au moins cinq cartes pour ouvrir en majeure (♥ et ♠) et seulement 3 pour ouvrir en mineure (♣ et ♦).

Si vous remplissez ces deux conditions, vous pouvez ouvrir dans votre couleur longue. Par exemple, supposez que vous vous soyez donné les cartes suivantes :

Figure 10-1 : Comptez vos points d'honneurs pour connaître votre force.



Vous pouvez ouvrir chacune de ces mains ; les deux ont au moins 12H et une couleur cinquième.

La vie est si simple : vous pouvez ouvrir dans votre couleur longue, ici ♠ ou ♣.



Le joueur qui ouvre essaye de montrer à son partenaire sa force et sa distribution. Par exemple, si un joueur ouvre de 1 ♣, vous pouvez le créditer d'au moins 12H et d'au moins 3 cartes à ♣.

Jouer avec les règles

Dans « Savoir quand ouvrir », je disais qu'il vous fallait au moins 12H pour ouvrir. J'essaie de vous donner des règles bien établies, mais au bridge tout n'est pas toujours très strict. Parfois, la force nécessaire à l'ouverture peut être un peu inférieure. Par exemple, si vous avez une couleur sixième ou deux couleurs cinquièmes, vous pourrez ouvrir les enchères à partir de 11H. Si vous avez une couleur septième, vous pouvez descendre aussi bas que 10H pour ouvrir. Si votre partenaire se plaint de votre ouverture avec moins de 12H, dites-lui seulement que vous n'avez besoin que de peu de points parce que vous jouez très bien.

Savoir passer

Le donneur a la première opportunité pour ouvrir. S'il a une force suffisante, il ouvre. Il peut aussi choisir de passer (Passe n'est pas considéré comme une enchère). Quand ce sera votre tour de parole (vous serez peut-être le premier si vous êtes le donneur, ou vous aurez une chance de faire l'ouverture, si les autres joueurs devant vous passent) et si votre main n'est pas assez forte pour ouvrir, dites simplement « Passe » et ne soyez pas morose. Vous pourrez enchérir plus tard.

Décoder l'ouverture

L'ouverture lance les enchères et donne les renseignements suivants sur la main de l'ouvreur :

- ✓ **Une force d'honneur** : vous avez habituellement au moins 12H pour ouvrir, ainsi, si vous ouvrez, vous avez des honneurs dans votre jeu.
- ✓ **La couleur d'ouverture** : à quelques exceptions près, quand vous ouvrez, vous avez au moins cinq cartes en majeure et au moins trois ou quatre cartes en mineure.

Se rappeler l'objectif : trouver un fit huitième

Les enchères des premiers tours sont des enchères d'exploration, comme lorsque deux boxeurs cherchent à se jauger dans les premiers rounds. Habituellement, à la deuxième enchère, un des partenaires précise sa force à quelques points près. *Good news !* Alors, son partenaire peut additionner le total des points de la paire, afin de connaître le palier maximal d'enchère.

Pendant que ces renseignements et ces additions sont intégrés, les deux partenaires essayent de trouver une couleur qu'ils apprécient tous les deux (une où ils possèdent au moins huit cartes entre les deux mains) ; s'ils la trouvent, ils essayent de l'imposer comme atout. Parce que les Piques et les Cœurs sont les couleurs d'atout qui rapportent le plus (reportez-vous au chapitre 17 pour plus d'information sur la marque), la paire essaye au départ de trouver un fit huitième (ou plus) à Cœur ou à Pique. Beaucoup de choses dépendent de l'existence de

ce fit ; si la paire n'a pas de fit majeur, elle se rabattra sur un contrat à sans-atout ou dans une couleur mineure (Carreau ou Trèfle).



Quand vous ouvrez d'une couleur, votre partenaire ne peut pas savoir exactement combien de cartes vous pouvez avoir dans cette couleur. L'ouverture donne une première esquisse de votre main. À votre deuxième enchère (appelée redemande de l'ouvreur, décrite en détail au chapitre 12) et peut-être ensuite à votre troisième enchère, le dessin précis de votre main apparaîtra.

Soyez patient avec vous-même et avec votre partenaire durant les enchères : même les meilleurs tableaux commencent par un simple coup de crayon.

Les espions sont partout – la table de bridge en est infestée

Les enchères sont un échange d'informations. Durant les enchères, vous essayez de télégraphier des détails sur vos cartes à votre partenaire.

Mais que dire des adversaires ? Que font-ils pendant que vous échangez d'un côté et de l'autre vos messages codés ? Ils ne lisent pas un livre, vous savez – ils écoutent les enchères, eux

aussi ! Les informations ont beau être codées en « Parler bridge ! », vos opposants, eux aussi, parlent bridge. Quoi que vous disiez à votre partenaire, vos adversaires l'entendent, et vos adversaires le

savent. Vos adversaires ont un décodeur. Votre premier réflexe pourrait être de développer un langage secret connu de vous seul et de votre partenaire. Mais attention, les règles du bridge interdisent ce type de communication. Tout ce qui peut être compris par votre partenaire doit pouvoir l'être par vos adversaires.

Vos opposants enchérissent, eux aussi. En fait, ils enchérissent le plus haut possible dès qu'ils peuvent. Ils savent combien cela vous gêne. Vous aussi, vous pouvez être un défenseur acharné : allez donc voir au chapitre 15.

Ouvrir les mains de 12H à 19H

Théoriquement, une ouverture peut être faite à tout niveau (voir « Composants d'une enchère » au chapitre 9 pour quelques infos sur les paliers d'enchères). Dans la pratique, si vous avez assez de points pour ouvrir, vous ouvrirez au palier de un.

Si votre main a de 12 à 19H, commencez par une enchère au palier de un. À partir de 20H, vous trouverez, au paragraphe « Ouvrir les mains de 20H et plus » de ce chapitre, comment procéder avec de telles mains. Si vous recevez fréquemment des mains de plus de 20H, appelez-moi, j'adore les partenaires qui ont du jeu.



Si votre force d'honneur dans une couleur et votre distribution vous incitent à ouvrir, laquelle des deux est la plus importante ? Un simple constat répond à cette question : plus longue est votre couleur, plus de levées vous pourrez réaliser. Basé sur ce fait, vous enchérerez en premier votre couleur longue, pas forcément la plus forte. C'est pour cette raison que la priorité dans une séquence d'enchère est de trouver un fit huitième, s'il existe. Rappelez-vous : en premier la longueur des couleurs, en second leur force.

Quand vous aurez compté 12H ou plus, il sera temps d'essayer de dire à votre partenaire comment vos cartes sont réparties couleur par couleur. C'est ce qu'on appelle la distribution.



La distribution de votre main (la longueur de vos couleurs respectives) joue un rôle prépondérant dans le palier maximal de vos enchères. Vous utilisez une méthode d'enchère bien établie, appelée *système* (en France, le Standard Français) pour communiquer votre distribution.

Voici maintenant les différents types de mains et comment les utiliser.

Découvrir votre distribution

La distribution de votre main vous indique quelle couleur ouvrir la première. Toutes les mains que vous relèverez auront les caractéristiques suivantes :

- **Main unicolore** : une main avec une seule couleur longue (cinq cartes ou plus) de cinq, six ou sept cartes.
- **Main bicolore** : une main avec deux couleurs dont une au moins cinquième et l'autre au moins quatrième (5-4, 5-5, 6-4, 6-5, 6-6).
- **Main tricolore** : une main avec trois couleurs au moins quatrièmes (4-4-4-1, 5-4-4-0).
- **Main régulière** : une main sans couleur vraiment longue et sans couleur vraiment courte ! Les mains régulières sont de trois types : celles avec une seule couleur quatrième, celles avec deux couleurs quatrième, celles avec une seule couleur cinquième. On code les types de mains par quatre chiffres représentant la longueur de chaque couleur, en mettant les couleurs les plus longues devant, par exemple 4-3-3-3, 4-4-3-2 et 5-3-3-2. Ces trois mains sont dites régulières parce que vous avez au moins deux cartes dans chaque couleur.

Le lecteur astucieux aura remarqué que la main 5-3-3-2 appartient à deux catégories, celle des mains régulières et celle des unicolores. Qui aura la garde des 5-3-3-2 ? Regardez « Ouvrir les mains régulières » plus loin dans ce chapitre pour connaître la réponse.

Ouvrir une main unicolore

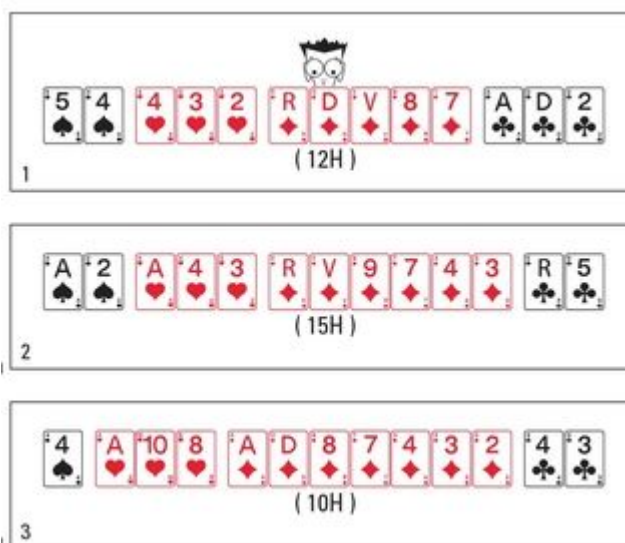
Si votre main a une seule couleur au moins cinquième, et si votre main n'est pas régulière, vous avez alors une main unicolore.

Regardez la [figure 10-2](#) pour voir des mains unicolores habituelles.

Le bridge en solitaire

Si vous n'avez pas trois personnes avec qui jouer, prenez un jeu de cartes, battez-le et distribuez les quatre mains. Comptez les points H de chaque main et reconnaissez leur distribution. Regardez ensuite si chaque main est assez forte pour être ouverte. Vérifiez la distribution et trouvez la bonne ouverture si la main est assez forte pour être ouverte. C'est un très bon exercice pour apprendre à compter les points et à reconnaître les distributions.

Figure 10-2 : Vous êtes bien équipé en mains unicolores.



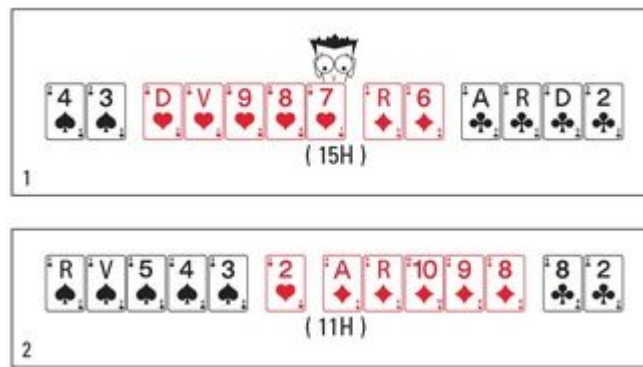
Quand vous avez une main unicolore de 12 à 19H, ouvrez au palier de un dans cette couleur. Par exemple, sur la [figure 10-2](#), toutes les mains sont assez fortes pour être ouvertes de 1♦ (remarquez que la troisième main de 10H peut être ouverte en raison des sept cartes à Carreau). Si

vous couleur la plus longue était Trèfle, vous auriez ouvert de 1♣.

Ouvrir une main bicolore

Les mains avec une couleur cinquième et une couleur quatrième (5-4) (ou deux couleurs cinquièmes : 5-5) sont les mains bicolores les plus fréquentes. Cependant, les mains 6-4, 6-5 ou 6-6 sont aussi des mains bicolores. La [figure 10-3](#) vous montre des mains bicolores bien réelles.

Figure 10-3 : Deux couleurs, c'est mieux qu'une !



Quand vous avez une main bicolore, vous voulez dire à votre partenaire que vous avez deux couleurs longues. Vous ouvrez donc de la première avec l'intention de nommer la seconde par votre *redemande* (vous pouvez en savoir plus au chapitre 12).

Si vous avez deux couleurs cinquièmes vous annoncez la plus chère (celle de plus haut rang) au départ et la moins chère ensuite.



Écoutez attentivement cette règle des enchères : vous ne serez jamais en grand danger si vous nommez votre couleur la plus longue en premier. L'expert Edgar Kaplan disait « La clé de la plupart des problèmes d'enchères est de bien nommer sa couleur longue. » Si vous vous

souvenez qu'il faut au moins 12H pour ouvrir et que vous ouvrez de votre longue en priorité, vous survivrez.

Dans la première main de la [figure 10-3](#), vous ouvrez de 1♥, car vos Cœurs sont plus longs que vos trèfles. Oui, je vois très bien que vos trèfles sont plus forts (la longue à Trèfle a plus de gros honneurs). Ça ne fait rien, ouvrez la longue d'abord. Vous venez de lire un message important : la longueur prime la force.

Dans la seconde main de la [figure 10-3](#), vous avez deux couleurs cinquièmes. Laquelle devez-vous ouvrir en premier ? Vous ne pensiez tout de même pas quitter ce chapitre sans quelques règles ? Le ciel nous en préserve ! Avec deux couleurs cinquièmes, enchérissez la plus chère d'abord. Dans ce cas, vous devez ouvrir de 1♠, avec l'intention de parler de vos Carreaux au tour suivant.

Ouvrir une main tricolore

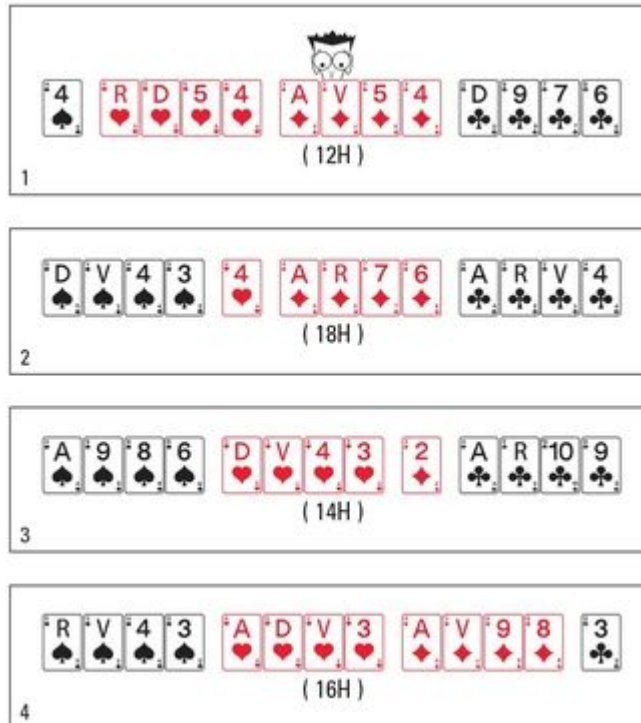
Voici une toute petite catégorie de mains – deux types de mains seulement. Le plus fréquent est le 4-4-4-1 (trois couleurs de quatre cartes). Le moins fréquent est le 5-4-4-0 avec deux couleurs de quatre cartes, une de cinq cartes, et aucune dans la quatrième (ceci est appelé une chicane).

Si votre main est de ce type, vous avez une main tricolore. Quelle chance ! Ces mains ne se présentent pas souvent ; en fait, elles sont très rares. Mais quand elles arrivent, il faut être prêt.

La [figure 10-4](#) vous présente quelques exemples de mains tricolores.

Figure 10-4 :

L'Assemblée est comble : les tricolores occupent le terrain.



Les mains tricolores posent un problème particulier. Les enchères de bridge devraient permettre de dire au partenaire : « Vous n'allez pas le croire, mais j'ai trois couleurs quatrièmes dans ma main. » Malheureusement, il n'existe aucune enchère de ce type. Cependant, vous devez suivre une règle très simple pour ouvrir les mains tricolores.

Quand vous avez une main 5-4-4-0, ouvrez de la couleur cinquième (la longue d'abord).

Avec un 4-4-4-1, ouvrez de 1♦, sauf si votre singleton (couleur à une seule carte) est à Carreau. Dans ce cas, ouvrez de 1♣. Ceci ne veut pas dire qu'à chaque fois que vous ouvrez de 1♦, vous êtes tricolore, mais votre partenaire peut s'y attendre.



N'espérez pas que votre partenaire reconnaisse une main tricolore sur votre seule ouverture de 1♦, sauf s'il sait tirer les cartes !

Ouvrir les mains régulières

Les mains régulières comprennent les distributions suivantes :

- ✓ 4-4-3-2 : deux couleurs quatrièmes, une couleur troisième et un *doubleton* (couleur à deux cartes).
- ✓ 4-3-3-3 : une seule couleur quatrième.
- ✓ 5-3-3-2 : une seule couleur cinquième.

Dans cette section, je vous présente tout d'abord l'ouverture avec une main régulière de 15 à 17H, puis celles faites avec des mains plus faibles (12-14H) ou plus fortes (18-19H).

Ouverture avec une main régulière 15-17H : 1SA

Avec de 15 à 17H (sauf 5-3-3-2 avec une majeure cinquième ; nous verrons pourquoi plus loin), la vie est si simple que vous ne le croiriez pas. Ouvrez de 1SA (1 sans-atout). Vous avez alors presque tout dit de votre main en une seule enchère. Vous pouvez ouvrir de 1SA toutes les mains de la [figure 10-5](#).

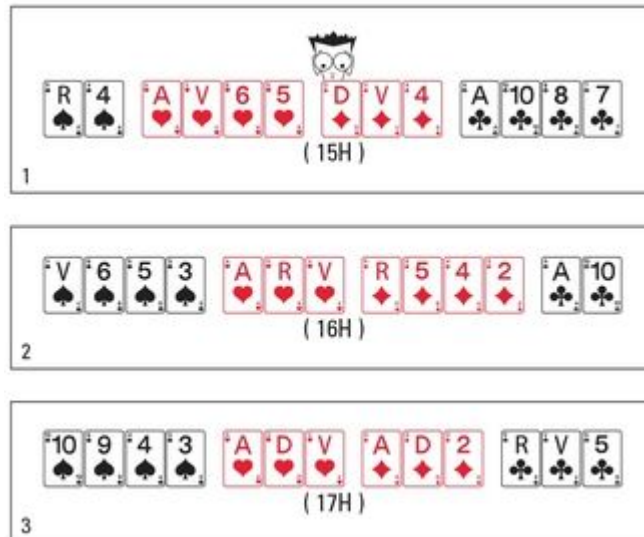
Toutes les mains de la [figure 10-5](#) sont régulières et possèdent de 15 à



17 points d'honneurs.

Utiliser l'ouverture de 1SA avec toutes les mains régulières de 15-17H sans majeure cinquième.

Figure 10-5 : Un joli 1SA dit presque tout.



Ouverture avec une main 5-3-3-2 hors de la zone 15-17H

Avec toutes ces mains, soit 12-14H, soit 18-19H, ouvrez de un à la couleur. Vous voyez, je vous informe en douceur.

Ouverture avec une main 4-4-3-2 hors de la zone 15-17H

Ce type de main, 4-4-3-2, est le plus fréquent. Vous relèverez ce type de main environ une fois sur cinq. Le plus important avec la main 4-4-3-2 est de choisir la bonne couleur à ouvrir, si vous avez au moins 12H bien sûr.

Si la main comporte une majeure et une mineure, ouvrez de la mineure quatrième. Ainsi avec ♣-♥ ou ♣-♠, ouvrez

de 1♣. Avec ♦-♥ ou ♦-♠, ouvrez de 1♦.

La [figure 10-6](#) vous montre deux 4-4-3-2 majeure-mineure.

Dans les deux cas, vous devez ouvrir de la mineure en premier : 1♦ avec la



première main et 1♣ avec la seconde. Maintenant, vous êtes sur le bon rail.

Quand vous recevez un 4-4-3-2 avec les deux majeures quatrièmes, ouvrez dans la mineure de trois cartes !

Figure 10-6 :

Ouverture de la mineure avec les 4-4-3-2 majeure-mineure.

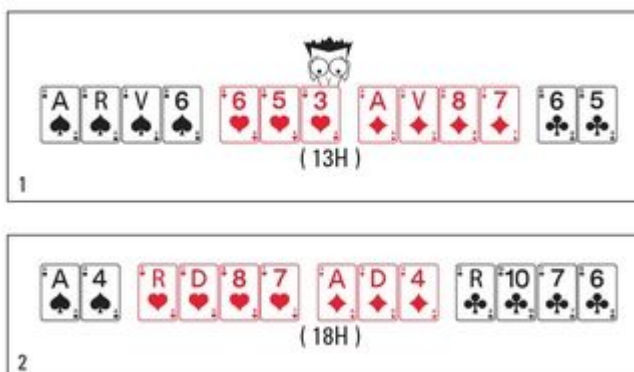
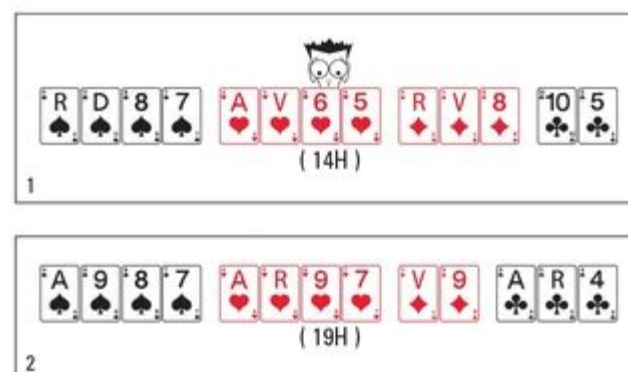


Figure 10-7 : Quoi !

Ouvrir de la mineure de trois cartes avec deux majeures de quatre cartes !



Avec les deux mains supra, vous devez ouvrir respectivement de 1♦ et 1♣. Pourquoi ? Vous devez ouvrir de votre couleur la plus longue, alors pourquoi ouvrir de la mineure troisième avec les deux majeures

quatrièmes ? Quand vous ouvrez d'une majeure, vous garantissez au moins cinq cartes dans cette majeure. Donc, quand vous avez deux majeures quatrièmes, il vous manque une carte pour ouvrir en majeure. Ouvrir de la mineure troisième est un moindre mal.



Jouer un système à base de majeure cinquième (pour nous, le Standard Français) nous oblige à quelques accommodements lorsque nous avons une ou deux majeures quatrièmes à l'ouverture. Le solution de compromis est d'ouvrir la mineure de trois cartes avec le 4-4-3-2 bicolore majeur. Vous dites un petit mensonge, mais la supercherie est en général de courte durée, car dès que votre partenaire vous répond une majeure, vous surgissez pour le soutenir dans sa majeure (lisez le chapitre 11 pour plus d'infos sur les réponses à l'ouverture). Pensez qu'ouvrir dans une mineure de trois cartes, c'est comme devoir casser des œufs pour faire une omelette.

Ouvrir une mineure de trois cartes est rare et est imposé par le système de la majeure cinquième. Ce système est connu sous le nom de « Meilleure mineure ». Si quelqu'un vous demande si vous jouez la « Meilleure mineure », dites-lui que oui, mais que ce n'est pas votre nièce.



Avec un bicolore mineur 4-4-3-2, ouvrez de 1♦.

Je dois préciser quelque chose. Tous les experts ne sont pas d'accord sur le fait d'ouvrir de 1♦ avec le 4-4-3-2 mineur. Certains ouvrent toujours de 1♣, d'autres toujours de 1♦. Cependant, la plupart des experts se dérobent à répondre (ils se fient à leur propre jugement), utilisant leur part de magie personnelle pour choisir telle ou telle

ouverture mineure. En tout cas, pour vos débuts au bridge, afin de vous faciliter les choses, ouvrez toujours de 1♦.

Ouverture avec un 4-3-3-3 hors de la zone 15-17H

Les 4-3-3-3 sont si tristes : pas de longue, pas de courte, pas de rien. C'est pour cela qu'on les appelle les mains plates – comme un pneu dégonflé. Quand vous regardez ces mains, ne songez pas à un unicolore (un unicolore possède une couleur au moins cinquième) ; ces mains sont plutôt des mains « Sans-couleur ». Traitez toujours ces mains comme des mains régulières et suivant le mode d'emploi décrit dans cette section.

La [figure 10-8](#) vous montre quelques mains plates.

Chacune des mains de la [figure 10-8](#) a assez de points pour être ouverte. Vous n'avez pas de longue, et vous avez trop ou trop peu de points H pour ouvrir de 1SA, qui montre de 15 à 17H. Alors, quoi faire ?

Comme vous ne pouvez ouvrir d'une majeure (ce qui montrerait au moins cinq cartes), avec un 4-3-3-3 possédant une majeure quatrième, ouvrez de 1♣. Sinon, ouvrez de votre mineure quatrième.

Avec les mains 1, 2 et 4 de la [figure 10-8](#), ouvrez de 1♣ – avec la main 3, ouvrez de 1♦.

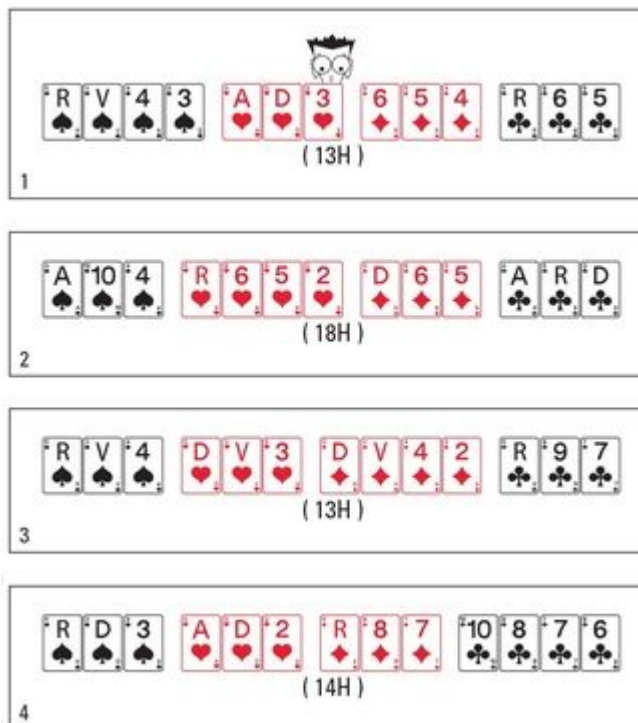


Ouvrez de 1♣ les mains régulières (hors de la zone 15-17H), sauf si la main possède quatre cartes à Carreau ;

dans ce cas, ouvrez de 1♦.

Figure 10-8 :

Comprendre les mains plates.



Ouverture des mains régulières fortes et très fortes, 20H et plus

Si vous avez une main régulière et 20H ou plus, vous ferez les ouvertures suivantes :

- Main régulière de 20-21H : ouvrez de 2SA.
- Main régulière de 22-23H : ouvrez de 2♣.
- Main régulière de 24H ou plus : ouvrez de 2♦.

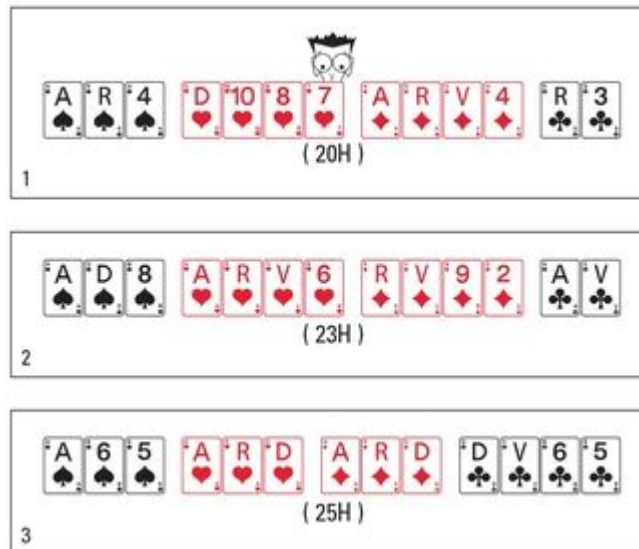
La [figure 10-9](#) vous présente trois exemples :

Avec la première main, ouvrez de 2SA, avec la seconde de 2♣, avec la troisième de 2♦.

Pourquoi 2♣ et 2♦ ? Comme on ne peut ouvrir trop haut (3SA et 4SA) pour ne pas pénaliser la communication entre partenaires, le Standard Français a choisi de

donner un sens conventionnel à ces deux ouvertures mineures qui restent à un palier raisonnable.

Figure 10-9 : Voici un joli bouquet de mains régulières fortes.



Prenez garde aux bonnes manières

Vous devez suivre la règle de l'étiquette du bridge pendant le jeu – spécialement durant les enchères. Essayez d'utiliser le minimum de mots lorsque vous enchérissez. Si vous voulez passer, dites simplement « Passe ».

Si vous voulez demander 3 ♣, dites « Trois trèfles ». Pas plus, pas moins.

Faites attention à votre voix. Vous pourriez être tenté de parler doucement avec une main faible et fort avec une très bonne main. Essayez de

faire vos enchères avec toujours le même volume.

Si votre partenaire fait une enchère qui ne vous plaît pas, ne lui jetez aucun regard, et ne faites aucune grimace.

S'il fait une enchère que vous trouvez délicieuse, ne lui montrez pas par votre attitude votre intense satisfaction.

Quoi qu'il arrive durant les enchères, restez impassible. Pas de détresse émotionnelle. Le bridge est un trop beau jeu pour le pourrir par des signaux illégaux.

Ouvrir les mains de 20H et plus

Parfois, vous relevez une main si belle que vous pensez être dans un rêve ; vous n'arrivez pas à croire que vous avez 20 points ou plus dans votre main. Votre rythme cardiaque s'accélère, mais vous ne pouvez rien dire ni faire – question d'éthique.

Quand vous recevez une telle grosse main, vous avez le choix entre plusieurs ouvertures :

- 2SA : c'est le cas le plus simple avec une main régulière de 20-21H.
- Un à la couleur avec une main bicolore ou tricolore de 20-22H.
- 2♣ avec une main unicolore de 18-21H ou une main régulière de 22-23H. Cette ouverture conventionnelle s'appelle le « 2♣ Fort indéterminé ».

➤ 2♦ avec toutes les mains qui vous semblent assez fortes pour jouer la manche. C'est-à-dire les unicolores de 22H ou plus, les bicolores et tricolores de 23H et plus, ainsi que toutes les mains régulières de 24H ou plus. Cette ouverture est appelée « 2♦ Forcing de manche ».

L'ouverture de 2♣ Fort indéterminé dit à votre partenaire que vous voulez jouer la manche s'il possède quelques points. En revanche, celle de 2♦ oblige votre camp à jouer la manche même si votre partenaire a 0 point !

Bien sûr ces deux ouvertures artificielles ne disent absolument rien sur votre longueur à ♣ (pour 2♣) ou à ♦ (pour 2♦). Votre seconde enchère (redemande de l'ouvreur) permettra de lever le doute.

Ouvrir de 2♣ Fort indéterminé avec une main irrégulière

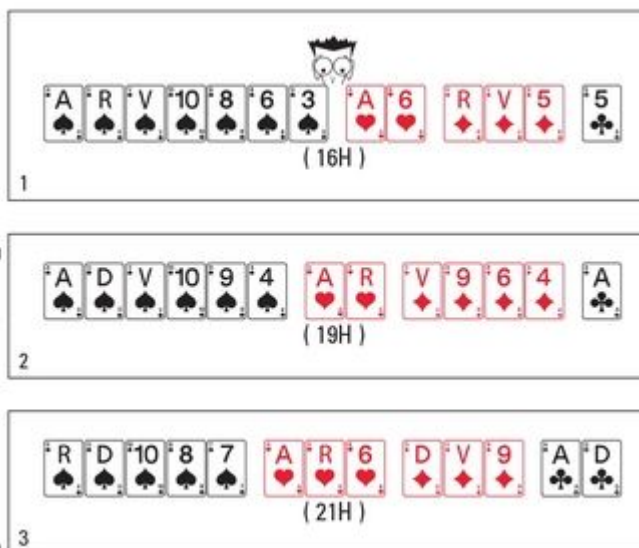
Dans ce cas, vous ouvrirez de 2♣ avec trois types de main :

- Unicolore de 5 cartes (5-3-3-2) en majeure de 20-22H. Avec moins, ouvrez de un à la couleur ; avec plus, ouvrez de 2♦ Forcing de manche.
- Unicolore de 6 cartes de 18 à 21H. Avec moins, ouvrez de un à la couleur ; avec plus, ouvrez de 2♦ Forcing de manche.
- Unicolore de 7 cartes avec de 15 à 18H. Avec moins, ouvrez de un à la couleur ; avec plus, ouvrez de 2♦ Forcing de manche.

Comme je vous l'ai dit précédemment, l'ouverture de 2♣ avec une main régulière nécessite un joli petit monstre de 22-23H.

Quelques exemples sur la [figure 10-10](#) :

Figure 10-10 : Vous pourriez avoir des mains encore plus irrégulières et rester pourtant dans la légalité !



Chaque main supra doit être ouverte de 2♣ F.I. (fort indéterminé).

Même un partenaire endormi se réveille au son des ouvertures de 2♣ ou 2♦. Ces ouvertures montrent que quelque chose de grand va se passer.

Les mains de la [figure 10-10](#) sont très puissantes. Ces mains peuvent faire de grandes choses, quel que soit presque le contenu de la main du partenaire.

Par exemple, la première main de la [figure 10-10](#) montre 6H et peut réaliser à elle seule neuf levées : sept Piques, un Cœur et un Carreau. Le seconde de même : cinq Piques, deux Cœurs, un Carreau et un Trèfle. Quand à la troisième, un petit complément chez le partenaire suffira pour neuf levées.

Si vous ouvrez de 2♣, vous avez sans doute des As et des Rois qui sortent du chapeau. Vous voulez faire une ouverture énergique qui dise au partenaire : « Partenaire, si vous avez quelques valeurs, ne passez pas avant que nous atteignons une bonne manche ». Bien sûr, il ne passera jamais avant la manche sur 2♦, puisque c'est le but principal de cette ouverture.



L'ouverture de 2♦ est rassurante pour votre système nerveux, car vous savez que votre partenaire ne vous laissera pas tomber avant la manche. Vous êtes relax et vous vous contenterez d'annoncer vos couleurs au palier minimal jusqu'à ce qu'un fit soit trouvé.

Je sais que ce chapitre est sur les ouvertures, mais je veux aller un peu plus loin pour vous montrer comment l'ouverture de 2♣ fonctionne (pour plus de précisions sur les réponses à 2♣ et 2♦, voir le chapitre 11).

L'ouverture de 2♣ (ou 2♦) est complètement artificielle – vous pouvez avoir dans votre main des Trèfles (ou des Carreaux) ou pas. Vous utilisez ces ouvertures juste pour dire à votre partenaire que la main est forte.

Vous montrerez votre distribution réelle au tour d'enchères suivant.

Dans le cas de 2♣, le partenaire répond presque toujours 2♦ (enchère d'attente conventionnelle) qui vous permet de vous décrire. Après 2♣-2♦, tout est de nouveau à sa place pour que vous puissiez décrire votre type de main.

Par exemple, regardez la séquence suivante :

<i>Vous</i>	<i>Votre partenaire</i>
--------------------	--------------------------------

2♣	2♦
----	----

2♥	
----	--

Dans cette séquence, chacune de vos enchères communique un message précis. Votre 2♣ annonce une main forte et dit au partenaire : « Ma main est lourde en points, ne passez pas sur 2♣ S.V.P. » La réponse de 2♦ dit : « Il ne me viendrait jamais à l'esprit de le faire, dites-moi la suite... ». Et enfin 2♥ clarifie la situation : « J'ai un deux fort à Cœur (une ouverture forte avec une longue à Cœur), mais pas de longue à Trèfle. »

Pourquoi ne pas ouvrir directement de 2♥ et en finir tout de suite ? Rappelez-vous que les enchères (naturelles à 97 %) sont parsemées de quelques enchères conventionnelles et que l'ouverture de 2♥ en est une, qui montre une main faible (voir « Ouvrir avec une main de 6 à 10H » un peu plus loin). Vous ouvrez de 2♣ parce que le sens de cette enchère conventionnelle est que vous avez une main d'une grande puissance.

Ouvrir de 2♣ avec une main régulière

Comme une ouverture de 2SA montre 20-21H et que 2♦ peut cacher 24H ou plus, que faire avec 22-23H ? Réponse : ouvrir de 2♣ Fort indéterminé et faire suivre par 2SA.

La moitié du temps, 2♣ cache une ouverture avec une telle main.

Après son ouverture de 2♣ et sa redemande à 2SA, l'ouvreur a précisé le type et la force de sa main. Le début de séquence est le suivant :

<i>Vous</i>	<i>Votre partenaire</i>
--------------------	--------------------------------

2♣	2♦
----	----

2SA	
-----	--

Vous utiliserez ces conventions d'enchères pour des mains rares et particulières. Par exemple, l'ouverture de 2♣ dit « J'ai une grosse main. » Sur cette ouverture, votre partenaire fait l'enchère d'attente de 2♦ : ce qui ne signifie rien en soi, mais qui a le mérite de vous redonner la parole. Votre redemande à 2SA signifie « J'ai une main régulière de 22-23H. »



Après que votre partenaire a entendu votre redemande à 2SA, il devient le capitaine de votre séquence (celui qui va décider du contrat final : hauteur et dénomination) parce que vous avez limité votre main. Limiter sa main signifie que l'on a précisé à son partenaire la force et la distribution de sa main.

Si votre partenaire ouvre de 2♣ puis redemande 2SA, vous pouvez passer. Cependant n'oubliez pas que, quelle que soit votre main, ce qui compte c'est la force combinée des deux mains. Même une main pitoyable de 3H est

suffisante pour demander la manche après une redemande à 2SA suivant une ouverture de 2♣.

Sur la redemande à 2SA (22-23H), dès que vous avez de quoi jouer la manche, soit 3-4H, vous développez les enchères comme sur l'ouverture de 2SA (20-21H). Vous utiliserez le Stayman avec au moins une majeure quatrième, et le Texas avec une majeure au moins cinquième.

Ouvrir de 2♦ Forcing de manche

Jusqu'à présent, nous avons ouvert des mains jusqu'à 22H, soit de 1 à la couleur, soit de 2SA, ou encore de 2♣ Fort indéterminé. Mais pour l'instant rien n'est prévu au-delà.

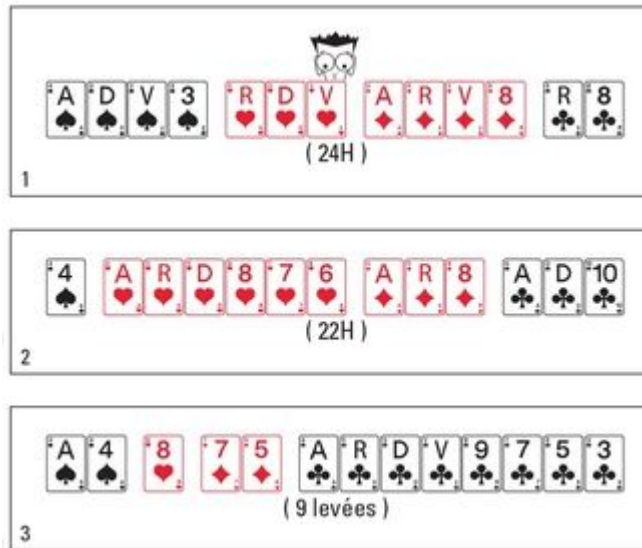
Le Standard réserve une ouverture artificielle, 2♦, pour toutes les mains plus fortes et de force illimitée.

Vu la très grande force des mains justifiant une telle ouverture, elle sera Forcing de manche : c'est-à-dire qu'après 2♦ d'ouverture, le camp ne devra jamais s'arrêter avant la manche.

La valeur minimale de l'ouverture de 2♦ est :

- 24H toute distributions,
- ou les unicolores et bicolores trop forts pour une ouverture de 2♣ Fort indéterminé.

Figure 10-11 : Voici trois mains à ouvrir de 2♦ Forcing de manche.



Réponses à 2♦

La particularité de la réponse à 2♦, c'est que l'on répond non pas ses couleurs, mais directement ses As ! En fait, le répondant procède comme si 2♦ était un appel aux As direct (voir le Blackwood au chapitre 16). Les réponses sont donc conventionnelles. Voici le détail :

Ouverture Réponses

2♦	- 2♥	→	pas d'as, moins de 8 points d'honneurs pas deux Rois
	- 2♠	→	un As majeur, ♥ ou ♠
	- 2SA	→	pas d'As, mais au moins 8 points d'honneurs ou deux Rois
	- 3♣	→	l'As de ♣
	- 3♦	→	l'As de ♦

- → 2 As
3SA

Assez fréquemment, après une ouverture de 2 ♦ , on tentera un chelem. C'est pourquoi on recherche les As avant de rechercher un fit.

Redemandes de l'ouvreur de 2♦

Les redemandes de l'ouvreur et la suite des enchères seront naturelles. L'ouvreur redemande sans-atout au palier minimum avec une main régulière de 24H et plus, ou annonce sa couleur la plus longue.

Quelques exemples :

Figure 10-12 :
Redemandes de
l'ouvreur après 2♦.



Avec la première main, l'ouvreur redemande 2SA sur la réponse de 2♦.

Avec la deuxième, sur une réponse de 3♣, il redemande 3SA

Avec la troisième, sur une réponse de 2SA (8H+), il redemande 3♦ dans sa longue.

Avec la quatrième, il annonce la plus chère des deux couleurs de son bicolore : 2♠ sur la réponse de 2♥.

Deux règles de plus pour vous perfectionner :

- Une redemande à saut de l'ouvreur montre qu'il manque deux As : 2♦ 2♥ 3SA → 24H et plus, chelem impossible, car il manque deux As.
- Si la couleur de l'ouvreur n'est pas assez solide, il peut redemander 2SA ou 3SA avec une main 5-4-3-1 ou 4-4-4-1.

Deuxième enchère du répondant

- Si la redemande est à sans-atout, le répondant procède comme sur une ouverture de 2SA. Il a à sa disposition le Stayman et le Texas. Exemple :
2♦ 2♥
2SA 3♣ ! → Stayman, avez-vous une majeure quatrième ?
Ou bien
2♦ 2♠
2SA 3♦ ! → Texas ♥, au moins cinq cartes à Cœur.
- Si l'ouvreur nomme une couleur, le répondant fitté donne le fit en priorité :
2♦ 2♥
2♠ 3♠ →
3♠ est une enchère prioritaire si le fit est là : trois petites cartes ou un honneur second.

➤ Le répondant ne peut nommer que des couleurs au moins cinquième. Avec une main sans longue ni fit, il enchérit à sans-atout. Exemple :

2♦ 2♠

3♦ 3♥ → au moins cinq cartes à ♥.

La [figure 10-13](#) vous propose quelques exemples de développements après ouverture de 2♦.

Dans le premier exemple, Sud a ouvert de 2♦ avec 25H réguliers. Nord répond qu'il n'a ni As ni jeu. Sur la redemande naturelle à 2SA, Nord fait un Texas ♠, Sud donne le fit et Nord conclut à la manche sans espoir de chelem.

Dans le deuxième exemple, Sud annonce sa très forte couleur Cœur. Nord n'est pas fitté mais ne peut annoncer ses Piques seulement quatrièmes ; il enchérit à sans-atout. Si Sud avait aussi les Piques, il les nommerait sur 3SA.


















Dans le troisième exemple, Nord est fitté à Trèfle. Il privilégie le soutien à 4♣ et ne nomme pas ses Carreaux anémiques.

Enfin, dans le quatrième exemple, Sud fait la redemande obligée de 2SA malgré son singleton. Nord fait un Stayman et trouve le fit ♥.



Les ouvertures de 2♣ et 2♦ sont particulières au système français actuel mais peuvent changer dans les années à venir. Il existe plusieurs versions de réponses à l'ouverture 2 (carreau). Pour l'instant, la base indiquée ici est fiable.

Figure 10-13 :
Ouverture 2♦ et
suite...

	Sud	Nord	Séquences
1.	   	   	2♦ 2♥ 2SA 3♥ 3♠ 4♠
2.	   	   	2♦ 3♣ 3♥ 3SA
3.	   	   	2♦ 2♥ 3♣ 4♣ 5♣
4.	   	   	2♦ 2♥ 2SA 3♣ 3♥ 4♥

Ouvrir avec une main de 6 à 10H !

Qu'est-ce que ça signifie ? Moins vous avez de points, plus vous parlez. C'est idiot, non ! Pas tant que ça. Si vous n'avez pas assez de points pour ouvrir au palier de un (il vous faut 12H au minimum), vous pouvez encore avoir assez de jeu pour ouvrir d'une autre façon. *Alice au pays des merveilles* est votre lecture favorite.



Avec seulement de 6 à 10H et une solide couleur sixième ou septième, vous pouvez être tenté de faire une ouverture dite de barrage. Une ouverture de barrage saute le palier de un et se fait à partir de 2♥ jusqu'au palier de trois ou quatre. Quand vous faites une telle enchère, on dit que vous barrez vos adversaires.

Les ouvertures de barrage sont basées sur des levées et non des points H. Ceci pour dire que si votre enchère est basée sur une bonne couleur longue (au moins six cartes), elle sera d'une certaine valeur si elle devient l'atout, et ne vaudra pas grand-chose sinon. Le but des enchères de barrage est de faire obstruction aux adversaires, en les forçant à entrer dans les enchères à un palier plus élevé, afin de gêner leurs systèmes de communication.

Bien comprendre votre objectif

Quand vous avez une main très faible de 10H, ou moins, il apparaît fréquemment que vos adversaires ont la majorité des points H de la donne. Cette force supposée implique qu'ils vont souvent gagner un contrat, peut-être une manche, ou même un chelem (voir le chapitre 16 pour

quelques infos sur les chelems). Bien sûr, un barrage rend aussi la vie dure à votre partenaire ; un barrage sous-entend un risque accru pour tout le monde. Quoiqu'il en soit, si vous recevez une bonne couleur bien longue, vous avez envie qu'elle devienne l'atout de la donne.

Considérez un barrage comme un sacrifice. Quand vous faites un barrage, vous êtes prêt à concéder quelques points de pénalités si vous chutez (voir le chapitre 17 pour la marque). Mais perdre ces points de chute n'est rien du tout comparé aux points marqués par vos adversaires s'ils gagnent une manche ou un chelem.

Regardez les choses en face : quand vous n'avez pas de jeu, vous allez de toute manière perdre des points sur la donne. Le meilleur moyen pour minimiser vos pertes est de tirer le premier en faisant un barrage.

Votre enchère de barrage peut aussi empêcher vos adversaires d'annoncer une bonne manche ou un chelem. Pour arriver à un contrat raisonnable, une paire doit échanger des informations. Idéalement, cet échange se passe au palier de un, deux ou trois. Alors, si vous démarrez les enchères par un barrage au palier de deux, trois ou quatre, vous volez des paliers d'enchères à vos adversaires. Sans ces paliers pour échanger des informations, vos adversaires sont mis à la devine par votre barrage. Même les meilleurs joueurs du monde ont des difficultés à atteindre un contrat raisonnable quand il faut le deviner !

Vos adversaires ont horreur d'être barrés – et donc vous voyez bien que vous devez faire des barrages. Personnellement, il me semble qu'à chaque fois que j'ai une grosse main, un adversaire ou l'autre me complique

la tâche par un de ces maudits barrages. Mais je suis un bon garçon, et je renvoie l'ascenseur dès que je peux. Vous devrez agir ainsi. Votre partenaire vous remerciera pour vos efforts.

Évaluer votre main en levées

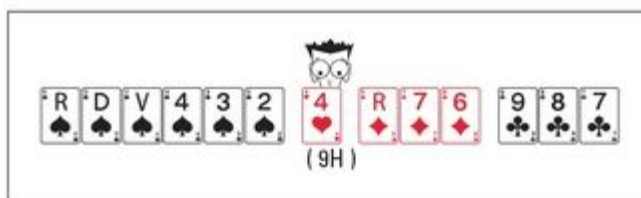
Les levées sont les fondations des barrages. Si vous savez approximativement combien de levées vaut votre main et combien en vaut celle de votre partenaire, vous aurez une très bonne idée de ce que votre équipe peut réaliser comme levées dans la donne.

Quand vous barrez, essayez de faire un barrage précis au bon palier : qui modère la prise de risque et qui gêne le plus les adversaires. Vous voulez montrer à votre partenaire combien de levées vous pensez faire ; votre partenaire sait déjà, par votre barrage, que vous êtes faible.

Supposez que vous receviez la main de la [figure 10-14](#) :

[Figure 10-14](#) :

Regardez cette main faible de 9H.



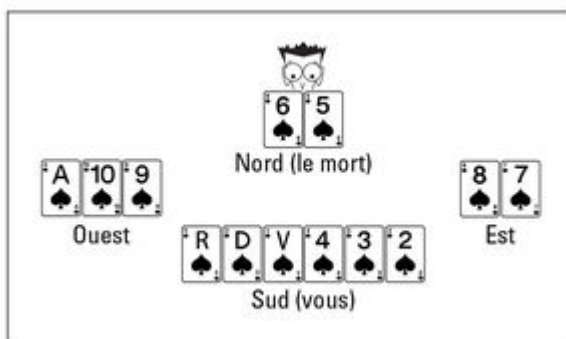
La main 10-14 n'a rien d'exceptionnel. En bref, elle a une couleur sixième, et elle n'a que 9H. Avec une couleur sixième, il vous faut au moins 11H pour ouvrir au palier de un. Si les points d'honneurs étaient le seul critère, vous devriez donc passer.

Mais regardez de plus près les Piques de cette main. Supposez que les Piques soient l'atout : avec deux petits Piques chez votre partenaire (c'est la moyenne quand vous avez une couleur sixième), combien de levées pensez-vous faire avec la main de la [figure 10-15](#) ?

Quand vous avez huit cartes au total, vos opposants en ont cinq généralement réparties 3-2.

Figure 10-15 :

Comptez les levées procurées par votre longue.



Supposez que vous jouiez le Roi de ♠ et qu'Ouest prenne de son As. Ensuite, vous jouez la Dame, puis le Valet. Maintenant les adversaires n'ont plus de Pique. Vos trois petits Piques restants sont affranchis. Vous avez donc obtenu cinq levées de votre couleur Pique. Toute main capable de faire cinq levées peut justifier un barrage.



Compter les levées dans les couleurs longues est relativement facile. Supposez que vous ayez une couleur sixième et que vous vouliez savoir combien elle peut rapporter de levées. Vous ne serez pas sûr à 100 %, parce que vous ne pouvez pas voir les cartes des trois autres joueurs. Prenez les honneurs à la tête de cette couleur et estimez combien de levées vous pensez

faire avec ces honneurs. Puis additionnez automatiquement trois à ce chiffre. Ce trois représente les

quatrième, cinquième et sixième cartes de la couleur. Après avoir joué de cette couleur trois fois, les quatrième, cinquième et sixième cartes deviendront des levées parce que personne à la table n'aura plus de carte de cette couleur.

Supposez que vous ayez la couleur suivante : ARD752. A-R-D font trois levées directes, additionnées aux trois levées de longueur, cela fait six levées. Essayez la couleur suivante : DV10542. La séquence DV10 vaut une levée, ajoutée à trois cela donne quatre – vous pouvez compter sur quatre levées. L'estimation des levées est plus facile quand vous avez des honneurs équivalents (groupés) dans votre couleur tels que ARD=3, RDV=2, DV10=1.

Voici juste une idée de combien de levées vous pouvez attendre d'une couleur sixième. C'est juste un guide (ne l'apprenez pas par Cœur, les « x » représentent des petites cartes) :

➤ ARVxxx ou ADVxxx	5 ou 6 levées
➤ ARxxxx, AD10xxx, AV10xxx, RD10xxx	à peu près 5 levées
➤ ADxxxx, AV9xxx, RDxxxx, RV10xxx	4 ou 5 levées
➤ A109xxx, R109xxx, D109xxx, RVxxxx, DV10xxx	4 levées



Chaque combinaison 10-9 (le 10 et le 9) dans le milieu d'une couleur renforce cette couleur. Les couleurs commandées par A109, R109, D109, et même V109, peuvent réaliser un peu plus de levées que prévu grâce à la présence du groupe 10-9.

Quand ouvrir d'un deux majeur faible ?

Dans le Standard Français, que vous jouerez bientôt, une ouverture de 2♥ ou 2♠ est appelée un « Deux majeur faible ». Cette ouverture doit présenter les caractéristiques suivantes :

- ✓ une couleur sixième commandée par deux des trois gros honneurs, ou trois honneurs quelconques, ou à la limite par A109, R109, ou D109. En d'autres termes, une couleur qui représente de quatre ou cinq levées de jeu ;
- ✓ une force de 6 à 10H (jamais plus de 10H) ;
- ✓ pas de couleur cinquième annexe, ni l'autre majeure quatrième, ni de chicane, ni deux As.



Une main ouverte d'un deux majeur faible doit pouvoir faire cinq ou six levées. Si la main peut produire plus de six levées, elle est alors trop forte pour un 2 faible.

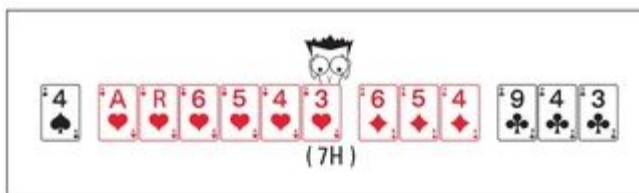


Remarquez que vous ne voyez pas de 2 mineur faible. Les ouvertures de 2♣ et 2♦ sont artificielles et réservées

aux mains fortes (voir ce chapitre pour des détails sur les ouvertures fortes). Attention tout de même à ne pas vous tromper : si vous ouvrez de 2♦ Forcing de manche avec une main de 8H et six cartes à Carreau, le ciel vous tombera sur la tête.

Supposez maintenant que vous relevez la main de la [figure 10-16](#).

Figure 10-16 : Votre main est toute bonne pour un 2 faible à Cœur.

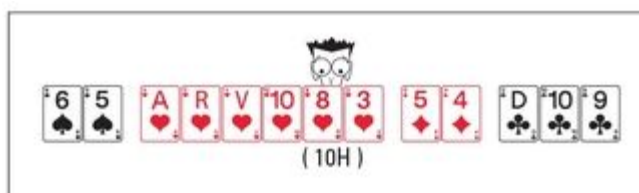


Vous avez moins de 10H, une bonne couleur sixième, pas de chicane, et pas de couleur secondaire cinquième – c'est tout bon. Comptez maintenant vos levées. Vos Cœurs (votre couleur longue) sont commandés par AR, deux levées sûres. Les quatrième, cinquième et sixième Cœurs font encore trois levées (dites de longueur), vous avez donc environ cinq levées.

Une main parfaite pour ouvrir de 2♥.

Vous pourrez encore recevoir la main suivante de la [figure 10-17](#).

Figure 10-17 : Faites un 2 faible avec une main faible.



Dans la main supra, vous avez 10H, une couleur sixième, pas de chicane, pas de couleur secondaire cinquième et pas l'autre majeure quatrième. Comptez vos levées : à

Cœur vous en avez 5 1/2 et 1/2 à Trèfle. Vous avez six levées de jeu, c'est le maximum. Ouvrez de 2♥.

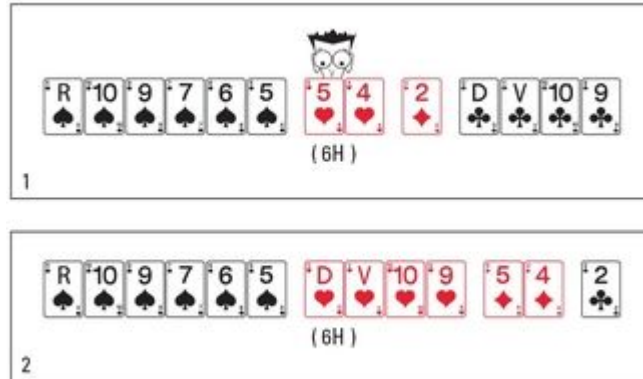
Rester dans le cadre

Si vous avez plus de six levées, votre main est trop forte (en nombre de levées) pour ouvrir d'un 2 faible. Si vous avez 11H ou plus, votre main est encore trop forte (en points H) pour ouvrir d'un 2 faible. Pour pouvoir ouvrir d'un 2 faible, vous devez rester à l'intérieur de la fourchette de levées et de la fourchette des points. Si vous le faites correctement, votre partenaire aura une image précise de votre main ; il pourra alors additionner les valeurs de sa main avec ce que vous avez montré pour trouver votre meilleur contrat. Quand vous ferez un barrage, il sera aussi dangereux pour vous d'être trop fort que trop faible.

Un 2 majeur faible doit bien dire à votre partenaire que votre main n'a réellement d'intérêt que dans votre couleur d'ouverture. Si vous avez une couleur secondaire mineure cinquième ou l'autre majeure quatrième, votre barrage va peut-être barrer votre partenaire et vous empêcher de trouver votre meilleur fit !

Regardez bien la [figure 10-18](#) qui vous montre des mains auxquelles il ne faut pas songer pour faire une ouverture en barrage.

Figure 10-18 : L'autre majeure quatrième vous disqualifie pour le 2 majeur faible.



Les deux mains de la [figure 10-16](#) pourraient à première vue paraître correctes pour un 2 faible à Pique. Mais en fait, seule la première est qualifiée. La deuxième main possède quatre cartes à Cœur, elle ne convient donc pas.



N'ouvrez pas d'un 2 faible avec l'autre majeure quatrième à côté. Vous risqueriez de rater le fit 4-4 dans cette majeure si votre partenaire y possède quatre cartes. Ouvrez de 2♠ avec la première main, et passez avec la seconde.

Ouvrir en barrage au palier de trois

Une ouverture de 3♣, 3♦, 3♥ ou 3♠ ressemble beaucoup à un 2 majeur faible, exceptés trois petits détails :

- vous avez une couleur septième ;
- vous avez de 6 à 9H ;
- vous pouvez avoir une chicane.

Si un barrage au palier de deux gêne vos adversaires, le barrage au palier de trois va rendre leur position très inconfortable. Plus haut vous barrez, plus vous leur ôtez

de l'espace, et ainsi rendez plus difficile leurs communications. Parfois, ils ne pourront plus enchérir du tout.

Vous pouvez faire un barrage au palier de trois dans les quatre couleurs. Les barrages mineurs apparaissent ici, ils étaient absents au palier de deux.

La [figure 10-19](#) vous montre un exemple type de barrage au palier de trois :

Figure 10-19 :

Étouffez vos adversaires avec un barrage à trois.



Dans la main de la [figure 10-17](#), vous avez 7H ; votre longue à Trèfle vous offre la possibilité de faire cinq levées (DV10 pour une levée et quatre petites cartes affranchies). Ajouter l'As de Pique et vous avez six levées en main. Ouvrez de 3♣.

Aussi longtemps que vous aurez moins de l'ouverture (moins de 10H) et une bonne couleur septième, barrez ! Collez-leur un barrage, c'est votre meilleur chance.



Quand vous avez une couleur septième, comptez quatre levées pour les quatrième, cinquième, sixième et septième petites cartes de votre couleur, quelle que soit la hauteur de ces petites cartes. La grande longueur de votre couleur va les transformer en levées.

Ouvrir en barrage au palier de quatre

Une ouverture au palier de quatre est comme une ouverture au palier de trois, sauf que l'ouverture promet huit cartes (ou une distribution 7-4). Si le barrage au palier de deux gênait vos adversaires, si celui au palier de trois risquait de les envoyer contre le mur, celui au palier de quatre est un coup de poignard au cœur. Peu de paires peuvent s'y retrouver correctement après un tel coup, car il est très difficile et dangereux pour vos adversaires de commencer la conversation à un palier si élevé.

Pour ouvrir au palier de quatre (4♣, 4♦, 4♥, et 4♠), vous devez remplir les conditions suivantes :

- avoir entre 6 et 10H, et pas plus de 10 ! ;
- prévoir de faire sept ou huit levées. Comptez automatiquement cinq levées de longueur ;
- avoir une couleur huitième, ou à la rigueur une main 7-4.

Quand vous avez une telle main, faites payer vos adversaires en ouvrant au palier de quatre.

La [figure 10-20](#) vous donne un avant-goût de la grande sensation que vous ressentirez en barrant au palier de quatre.

Figure 10-20 :

N'espérez pas recevoir une carte de vœux : vos adversaires ne vont vraiment pas aimer votre ouverture au palier de quatre.

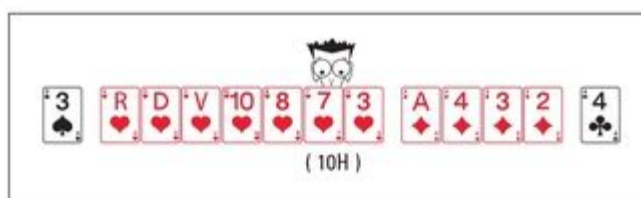


DV10 de Trèfle valent une levée. Ajoutez cinq levées de longueur – et n’oubliez pas l’As de ♥. Vous avez bien sept levées dans la main. Ouvrez de 4♣ et attendez le début de leurs souffrances !

Pourquoi vont-ils souffrir ? Ils peuvent à la fois passer et rester aveugles à cause de vous, ou alors l’un deux peut prendre un risque énorme en parlant au palier de quatre (parfois cinq) sans aucune connaissance de la main de son partenaire. Entrer dans les enchères au palier de quatre est comme mettre la tête sur le billot si votre partenaire n’a rien ! Une énorme pénalité peut sanctionner l’aventure.

Ouvrir au palier de quatre est une délicieuse sensation, et je veux vous montrer les cartes de la [figure 10-21](#) pour un autre succulent petit plaisir.

Figure 10-21 : Sept et quatre, préparez l’emplâtre pour vos adversaires.



Vous avez une main 7-4, c’est acceptable pour un barrage au palier de quatre. Vous avez 10H, c’est aussi acceptable. Comptons vos levées. À Cœur, vous en avez six, sans l’As de ♥. Une levée et demie à Carreau (le quatrième petit Carreau compte pour une demi-levée). Sept levées et demie dans votre main. Ouvrez de 4♥.



Si vous êtes discipliné dans vos barrages (c’est-à-dire que votre main remplit tous les critères de l’enchère produite), vous serez un adversaire redouté. Si vous êtes indiscipliné (succombant à la tentation), vous serez un partenaire redouté ! Bien que vous puissiez vous amuser

à envoyer des bombes comme une enchère de 4♥ dans l'espoir de déstabiliser vos adversaires, si vous n'avez pas la main de l'enchère, vous risquez à terme de perdre la confiance de votre partenaire – la seule chose qu'il ne faut jamais perdre à ce jeu. Un mauvais jour, votre partenaire peut avoir une main très faible, et alors là, attention à l'avalanche des pénalités.

Répondre au 2 majeur faible

Quelqu'un a dit que le bridge est un jeu de fit et de misfit (fit pour accord sur une couleur d'atout ; misfit pour un désaccord sur cette couleur). Comme cela est vrai !

Quand vous voulez répondre à un 2 faible avec un fit dans la couleur de l'ouvreur (au moins deux cartes), il est plus facile de répondre en considérant les levées qu'il vous a promis par son enchère. Dans ce cas, il vous a promis cinq ou six levées. Vous devez alors déterminer combien de levées votre main apporte et, en additionnant, décider s'il est intéressant de poursuivre ou non les enchères.

Prenons les choses dans l'ordre ; vous devez compter vos levées :

- Les As, bien sûr, comptent pour une levée chacun.
- Les combinaisons A-R de la même couleur, pour deux levées.
- R-D ou R-V dans la même couleur, pour une levée.
- Le Roi ou la Dame dans la couleur d'ouverture, pour une levée.
- Si vous avez au moins trois atouts, comptez une levée pour un doubleton et deux levées pour un singleton dans une autre couleur.

- Si vous avez quatre atouts, donnez-vous un bonus d'une levée.

Après avoir compté les levées de votre main, faites l'addition avec celles prévues du partenaire, puis répondez en fonction du tableau suivant :

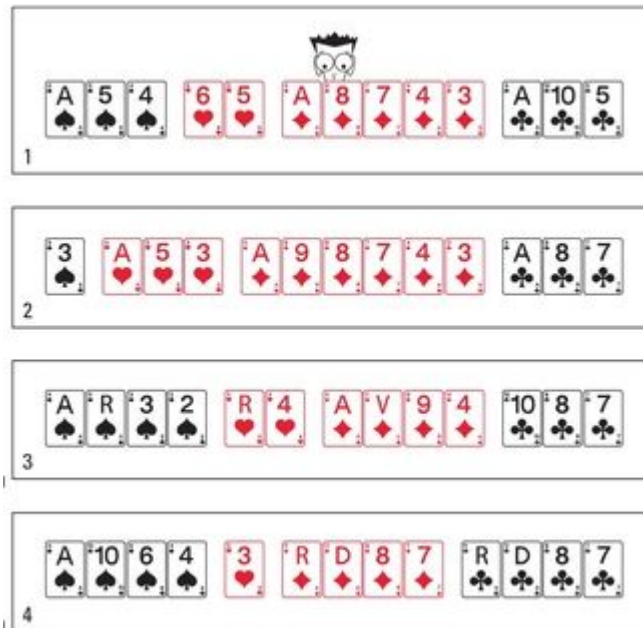
- Avec trois levées ou moins : passez, il n'y a aucune chance de gagner la manche.
- Avec quatre levées : dites 2SA, une enchère conventionnelle qui demande au partenaire si son 2 faible est maximal ou minimal.
- Avec cinq levées ou plus : demandez la manche dans la couleur d'ouverture.

Si vous avez questionné votre partenaire par 2SA, celui-ci revient dans sa couleur au palier de trois avec une ouverture minimale. S'il est maximal, il annonce un éventuel arrêt latéral ou enchérit 3SA avec une couleur par A-R-D ou A-R-V-10.

Quand vous avez un singleton ou une chicane dans la couleur de l'ouvreur, ce qui est un signal de danger, vous repassez au compte des points d'honneurs. Pour songer à proposer votre propre longue, il vous faut une solide couleur sixième et au moins 15H. Avec moins, faites la meilleure enchère du bridge : dites « Passe ».

Les mains de la [figure 10-22](#) permettent de vous entraîner à répondre à un 2♥ faible.

Figure 10-22 :
Répondre à un 2
majeur faible.



Pour tous les exemples précédents, les enchères démarrent comme ceci :

Nord (votre partenaire) Est		Sud (vous)	Ouest
2♥	Passe	?	

Avec la main 1, passez : trois levées chez vous ne sont pas assez pour tenter la manche.

Avec la main 2, plongez directement à 4♥ : vous avez cinq levées, en incluant deux levées pour le singleton Pique.

Avec la main 3, dites 2SA pour vérifier la force de l'ouverture. Si votre partenaire répond 3♥, vous passerez. S'il fait une enchère positive à 3♣ ou 3♦, ce qui indique une ouverture maximale et une force à ♣ ou ♦, demandez la manche à 4♥.

Avec la main 4, sortez de ce borbier au plus vite, passez : il n'y a aucun fit, et vos malheureux 14H en face

des 7 ou 8H du partenaire ne suffiront pas pour jouer au palier de trois.



Plus le barrage est haut, plus la couleur est longue et forte. Avoir un fit avec votre partenaire est de moins en moins un problème, mais les levées annexes sont de plus en plus importantes. Si votre partenaire ouvre de 3 ♥ (avec six ou sept levées), demandez la manche avec au moins trois levées dans votre main. Après tout, c'est lui qui jouera le coup !

Chapitre 11

Réponses à l'ouverture

Dans ce chapitre

- ▶ Réponses au palier de un
 - ▶ Réponses au palier de deux
 - ▶ Réponses à sans-atout
 - ▶ Soutenir la couleur du partenaire
-

Votre partenaire a ouvert, félicitations ! Votre camp a fait le premier pas vers le bon contrat. La balle est dans votre camp. Soyez prêt à donner à votre partenaire le maximum de renseignements sur votre main.

Votre première réponse



Après l'ouverture de votre partenaire, les adversaires peuvent intervenir. Après, c'est à vous, le répondant, de décrire votre main en donnant une réponse à votre partenaire.

Pour répondre à votre partenaire, vous devez avoir au moins 6H dans votre main. Si vous avez moins, passez. À partir de 6H, votre premier devoir est de montrer votre

couleur longue. Pas forcément la plus forte, mais la plus longue. Quelquefois, cependant, vous pourrez répondre par sans-atout ou soutenir la couleur du partenaire. Je vous présente ces trois différentes options dans ce chapitre.



Si vous avez 6H ou plus, vous devez répondre. Parfois, vous devrez être créatif pour trouver une réponse convenable, mais je le répète, à partir de 6H, vous devez répondre pour montrer un minimum de 6H dans votre main.

Réponses à l'ouverture de 1♣

Votre partenaire a ouvert de 1♣, une des meilleures ouvertures. Lisez la suite pour savoir comment répondre à votre partenaire qui a eu assez de tripes pour ouvrir de 1♣ !

Que savez-vous de la main de votre partenaire ?

Quand votre partenaire ouvre de 1♣, vous pouvez déjà déduire trois éléments de sa main.

- ✓ Il a au moins 12H, rarement 11H et plus rarement encore 10H.
- ✓ Il a au moins trois cartes à ♣, c'est sa plus longue couleur mineure.
- ✓ Il n'a pas de majeure cinquième.

Si votre partenaire a lu ce livre et s'il joue le Standard Français, ces trois éléments sont certains.



Après l'ouverture, vous avez une première idée de la main de votre partenaire, mais l'image est un peu floue. Cette ouverture est moins précise qu'une ouverture en majeure ou à sans-atout. En général, vous n'aurez pas beaucoup plus de renseignements, mais le dialogue s'engage, et la redemande de l'ouvreur vous apportera des précisions.

Avec au moins 6H et une couleur de quatre cartes

Pour répondre à 1♣, il vous faut :

- 6H ou plus.
- Quatre cartes ou plus dans la couleur répondue.

Avec moins de 6H, le passe s'impose. Si vous avez 6H ou plus, votre plan est de proposer votre couleur la plus longue au palier de un. Si vous avez une longue de cinq ou six cartes, tant mieux pour vous.

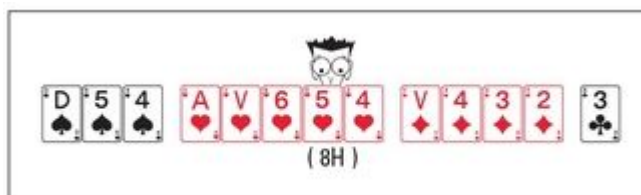
Supposez que vous ayez en main les cartes de la [figure 11-1](#).

En fait de 3 à 5H, vous pouvez répondre si vous avez une majeure :

- 3H avec 6 cartes, vous pouvez dire 1♥/1♠
- 4H il vous faut 5 cartes en majeure
- 5H 4 cartes en majeure suffisent

Sans majeure de 4 cartes ou plus, vous pouvez passer avec 5H, pas avec 6H.

Figure 11-1 :
Répondre à 1♣.



Ici, vous devez répondre 1♥. Vous avez 8H et une longue à Cœur.



Quand vous répondez à une ouverture au palier de un par une enchère au palier de un, vous faites ce qu'on appelle un un-sur-un (1/1). Une réponse 1/1 montre 6H et plus et quatre cartes et plus.

Cette enchère est illimitée en force, et donc, quand vous faites un 1/1, votre partenaire ouvre doit enchérir de nouveau. Il ne peut passer, il doit tenir compte de la valeur illimitée de votre réponse. On dit que votre enchère est « forcing ». Vous pourriez avoir une montagne et souhaiter trouver un contrat très élevé (manche ou chelem). Dans ce cas, vous seriez très désappointé s'il passait. Bien sûr, vous gagneriez aisément ce tout petit contrat, mais vous oublieriez en route les bonus de manche ou de chelem.

Avec des couleurs d'égales longueurs

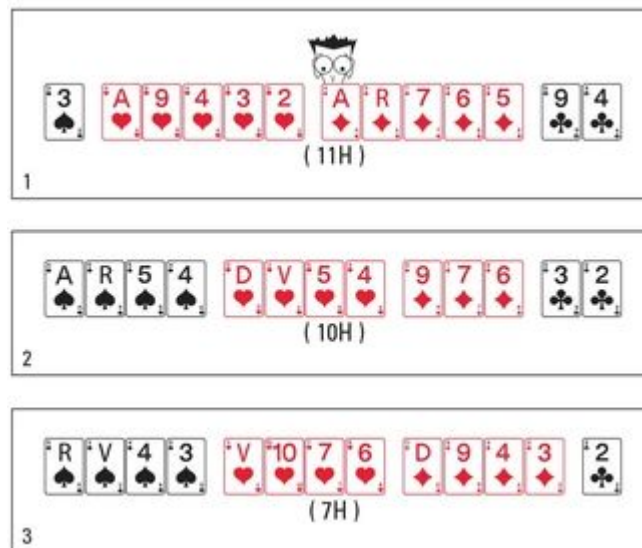
Répondre au palier de un dans votre couleur longue doit devenir une seconde nature. Parfois, cependant, vous pouvez avoir deux ou même trois couleurs, comme sur la [figure 11-2](#).

Avec la première main de la [figure 11-2](#), vous avez deux couleurs cinquièmes ; avec la seconde, deux couleurs de quatre cartes, et trois couleurs de quatre cartes.

Avec deux couleurs cinquièmes, vous devez annoncer la plus chère en premier (celle de plus haut rang). Une règle simple, sans dérogation !

Avec deux ou trois couleurs quatrièmes, enchérissez dans la couleur juste au-dessus de l'ouverture. C'est l'enchère la plus économique. Vous annoncez vos couleurs en montant. En d'autres termes, avec quatre Cœurs et quatre Piques, répondez... 1♥ sur 1♣.

Figure 11-2 : Miroir, mon beau miroir... Dis-moi quelle couleur annoncer en premier lorsque j'en ai deux.



Avec la main 1 de la [figure 11-2](#), vous devez répondre 1♥ ;

Avec la main 2, 1♥ aussi ;

Avec la main 3, c'est 1♦, couleur la plus économique.

Pas trop dur, n'est-ce pas !

Avec de 6 à 15H et une main régulière

Quand vous avez une main régulière sans majeure quatrième (ou plus), faites une réponse par sans-atout en suivant l'ordre suivant :

- ✓ 1SA, de 6 à 10H
- ✓ 2SA, 11 ou 12H
- ✓ 3SA, de 13 à 15H

Ces trois enchères ne forcent en aucun cas l'ouvreur à reparler : on dit qu'elles sont « non forcing ».

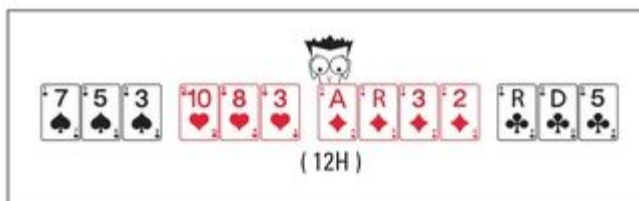
Avec une majeure quatrième, vous devez répondre cette couleur puis enchérir à sans-atout au tour suivant.



Sur les ouvertures de 1♦, 1♥, ou 1♠, si vous ne pouvez pas nommer votre couleur, vous répondrez 1SA à partir de 6H.

Avec une main de 16H ou plus, faites un changement de couleur, au besoin dans une mineure de trois cartes.

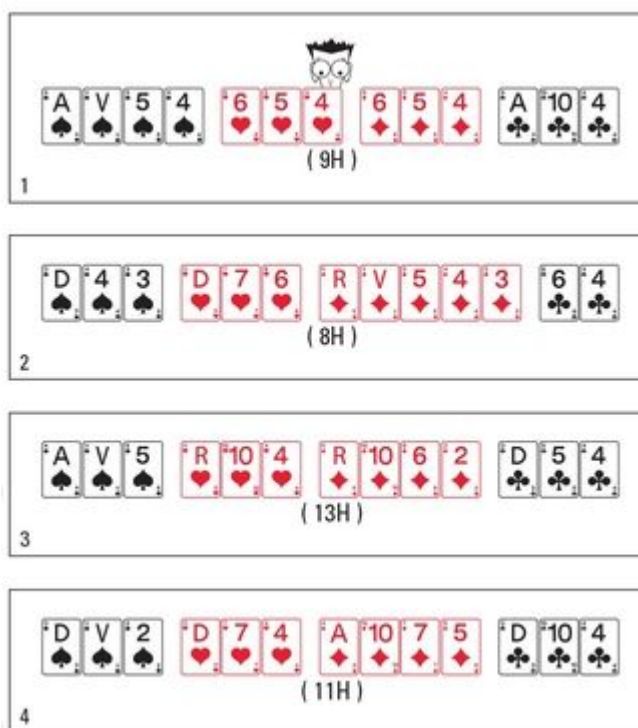
Figure 11-3 : Se tirer d'un mauvais pas par une enchère inventive.



Sur la [figure 11-3](#), sur une ouverture de 1♦, il n'y a pas de réponse satisfaisante dans une couleur quatrième, ni à sans-atout (pas d'arrêt Pique ni Cœur). Il faut déroger dans la couleur mineure, c'est toujours moins grave que dans une majeure. Ici, la bonne réponse est 2♣.

Entraînez-vous à répondre à l'ouverture de 1♣ avec les mains régulières de la [figure 11-4](#).

Figure 11-4 : Ne vous laissez pas endormir par votre main trop régulière.



Avec la première main, répondez 1♠ : vous devez répondre votre majeure en priorité.

Avec la seconde, répondez 1SA, malgré la longue mineure parce que vous avez une main régulière de 6 à 10H.

Avec la troisième, répondez 3SA ; votre couleur quatrième est mineure et vous avez de 13 à 15H.

Avec la quatrième, répondez 2SA, c'est parfait.

Avec de 6 à 12H et un bon soutien dans la couleur du partenaire (les points de

distribution)

Si vous avez cinq cartes dans la couleur Trèfle du partenaire, sans majeure quatrième ou cinquième et une main plutôt irrégulière (pas d'enchère à sans-atout possible), vous devez alors montrer votre soutien à Trèfle à votre partenaire.



Quand vous avez un soutien pour votre partenaire, ce qui garantit un fit au moins huitième, vous pouvez ajouter des points supplémentaires appelés points de distribution (points D).

Les courtes (doubleton, singleton ou chicane) offrent la possibilité de faire des levées en plus avec des coupes de vos petits atouts. Ça dépend, bien sûr, de votre nombre d'atouts. Quand vous soutiendrez votre partenaire, vous ajouterez les points de distribution suivants :

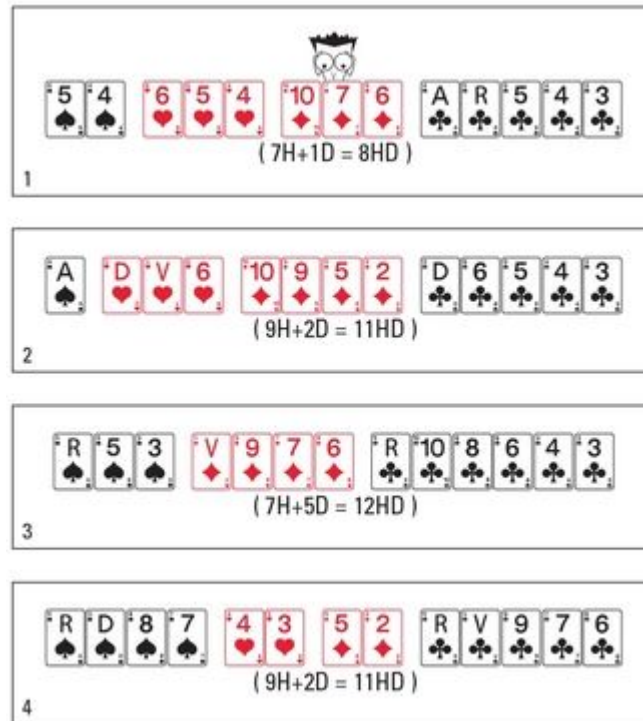
- 3 points pour une chicane ; 2 points pour un singleton ; 1 point pour un doubleton.
- 2 points pour le neuvième atout (fit neuvième) ; 1 point pour le dixième.

Après avoir ajouté ces points (D), vous prendrez toutes vos décisions d'enchères en fonction du nouveau total (H+D). Mais, rappelez-vous, vous ne pouvez ajouter ces points de distribution qu'une fois un fit au moins huitième trouvé. Les courtes de votre main, ou de celle de l'ouvreur, ou les deux, permettront de réaliser des levées supplémentaires avec de petits atouts. Une fois trouvées les cinq cartes à Trèfle nécessaires et après avoir totalisé vos points HD, vous soutiendrez la couleur Trèfle de votre partenaire en suivant l'ordre suivant :

- de 6 à 10HD, soutenir à 2♣ ; soutien simple (sans saut) ;
- avec 11-12HD, soutenir à saut à 3♣.

Regardez maintenant comment compter les points D sur l'ouverture 1♣ sur la [figure 11-5](#) :

Figure 11-5 :
Additionner les
carottes et les navets :
 $H + D = HD$



Avec la première main de la [figure 11-5](#), vous avez 1 point D (doubleton Pique) et votre réponse est 2♣.

Avec la main numéro 2, vous pouvez ajouter 2D pour le singleton et ainsi soutenir à 3♣.

Avec la main numéro 3, vous avez 5D (3 pour la chicane et 2 pour le sixième Trèfle), ce qui permet un soutien à 3♣.

Dans la quatrième main, vous avez un soutien à Trèfle et une majeure quatrième. La majeure prime et vous

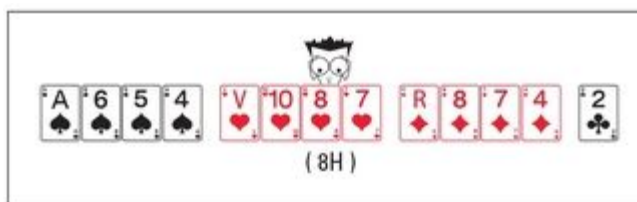
répondez donc 1 ♠, pour éventuellement fitter Trèfle au tour suivant.



Certains bridgeurs tombent amoureux de leur singleton ou de leur chicane. Ils les aiment tant qu'ils se comptent des points D sans avoir encore de fit. Ne devenez pas comme eux. Les tragédies arrivent quand on met la charrue avant les bœufs.

Sur la [figure 11-6](#), vous avez 8H et quatre cartes dans trois couleurs. Un excellent potentiel si le partenaire ouvre une des ces couleurs. Comptez bien vos points D sur une ouverture de 1♦, 1♥ ou 1♠. Attention, pas de points D sur une ouverture de 1♣ !

Figure 11-6 : Ne vous laissez pas éblouir par vos chicane, singleton ou double ton.



Mais quelques partenaires (le mien inclus) ont la détestable habitude d'enchérir votre couleur courte ! Si cela arrive, restez calme et n'ajoutez pas vos points D à votre main. Plus tard, si votre partenaire vous soutient dans une de vos couleurs quatrièmes, alors là, et seulement là, comptez vos points de courtes.



Sauf si vous êtes fakir birman, vous ne pouvez pas connaître la valeur de votre courte sans avoir entendu les enchères. La séquence d'enchères va vous dire si votre courte a telle ou telle valeur. Rappelez-vous surtout de ne pas compter les points D avant d'avoir trouvé un fit huitième. Dès que c'est fait, comptez le bonus.

Où est donc passée la bonne enchère ! ?

Vous ne pourrez pas toujours trouver une enchère simple et facile pour votre main. Beaucoup de mains vous obligeront à prendre des décisions tendues. Vous serez comme un joueur de tennis qui doit assurer ou pas sa seconde balle en face d'un excellent retourneur.

L'un des magazines de bridge les plus populaires au monde, *Bridge World*, présente chaque mois une rubrique appelée « Le Club des Maîtres ». Là, vingt-cinq experts répondent à huit problèmes d'enchères. Vous pourriez penser que la plupart répondent de la même façon aux problèmes posés, mais ceci n'arrive jamais. Chaque question reçoit en moyenne trois ou quatre réponses, et même parfois cinq, avec des commentaires animés et drôles.

Parfois, le magazine tente de piéger les experts en leur fournissant des mains qu'il a présenté une vingtaine d'années auparavant. Beaucoup de ces experts ne reconnaissent pas les mains (! ! !) et donnent des réponses et des commentaires différents, même quelques réponses qu'ils ont tenté de ridiculiser dans le passé (pour connaître les différents magazines de bridge, reportez-vous au chapitre 25).

Réponses à l'ouverture de 1♦

Quand votre partenaire ouvre de 1♦, vous répondez comme sur une ouverture de 1♣ (comme le montre la section précédente). En fait, votre réponse diffère dans un seul cas : quand votre longue est à Trèfle.

Quand votre longue est à Trèfle

La couleur Trèfle est moins élevée que la couleur Carreau, et donc vous ne pouvez pas répondre 1♣ sur 1♦. Rappelez-vous : durant les enchères, chaque nouvelle enchère doit être supérieure à la précédente. Après l'ouverture de 1♦, il est impossible de répondre 1♣.

Si vous voulez répondre à Trèfle, vous devez dire 2♣. Cependant, pour faire cette réponse, vous devez élever le palier d'un cran : du palier de 1 au palier de 2 (cette enchère est appelée un deux-sur-un et notée 2/1). Vous devez alors avoir une force minimale de 11H, à la rigueur 10H si vous avez une couleur sixième. L'enchère de 2♣ est illimitée (pas de limite supérieure pour une telle enchère) et forcing. Elle montre une main respectable au minimum proche de la valeur d'une ouverture.

Bien sûr, le problème surgit quand vous avez les Trèfles et une main faible. Avec moins de 5H, vous avez toujours la possibilité de passer, mais avec une longue et de 5 à 10H, vous devrez trouver une enchère.

Si vous avez à côté de vos trèfles une majeure quatrième, vous ferez un 1/1 dans cette couleur. Si votre seule longue est à Trèfle (pas de majeure) et si votre force est inférieure à 10H, alors répondez 1SA.

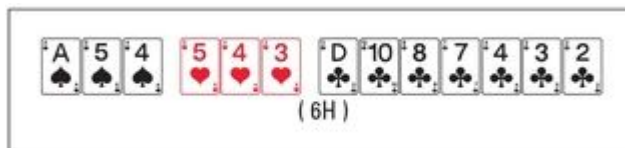


La réponse sur l'ouverture de 1 ♦ ne garantit pas forcément une main régulière ; seule la réponse de 1SA sur 1♣ promet une telle main.

Par exemple, la main proposée sur la [figure 11-7](#) est assez forte pour répondre à 1 ♦ (6H), mais elle n'est pas assez forte pour nommer vos Trèfles par 2♣ (2/1). La solution consiste à répondre 1SA et à enchérir à Trèfle peut-être plus tard.

Les mains de la [figure 11-8](#) sont à base de Trèfles. Votre partenaire ouvre de 1 ♦. Que répondez-vous ?

Figure 11-7 :
Répondez 1SA avec
des Trèfles !



Avec la première main, vous n'avez pas de quoi dire 2♣, car quand vous avez aussi une majeure quatrième, il vous faut au moins 12H pour commencer par la mineure (vous verrez ceci plus loin avec les bicolores chers).

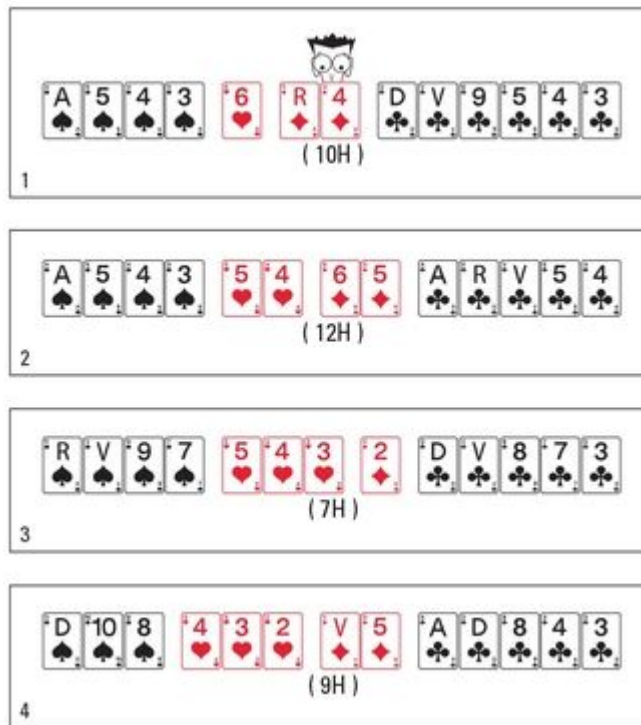
Avec la seconde main, vous dites d'abord 2♣, puis vous annoncerez vos Piques au tour suivant (inversée ou bicolore cher avec 12H et plus).

Avec la main 3, répondez 1♠ ; bien que les Piques ne soient pas votre couleur la plus longue, c'est une majeure que vous devez enchérir par un 1/1 avec une main faible.

Vous répondrez 1SA en dernier ressort avec la dernière main car vous n'avez pas de majeure quatrième.

Figure 11-8 :

Répondre à 1♦ avec
du Trèfle.



Quand vous voulez demander la manche

Comme vous devez avoir au moins 11H pour répondre 2♣ sur 1♦, la plupart du temps, vous aurez une valeur d'ouverture dans votre main.

Les partenaires aiment les réponses 2/1, surtout quand vous avez de quoi les faire, mais vous êtes solide, pas vrai ! Quand vous faites un 2/1, votre partenaire sait que vous avez presque la force pour ouvrir. Au bridge, ouverture sur ouverture impose de jouer la manche.

Réponses à l'ouverture de 1♥

Quand votre partenaire ouvre de 1♣ ou 1♦, ce peut être avec une véritable longue de cinq, six ou sept cartes. Mais ce peut être aussi avec une main très régulière avec

trois cartes seulement. Le gros avantage de l'ouverture de 1♥ ou 1♠ est de montrer dès le départ une couleur au moins cinquième.



Souvent, vous ferez les mêmes réponses à l'ouverture de 1♥ ou 1♠. Pourtant, elles diffèrent légèrement. Vous comparerez avec la section suivante : « Réponses à l'ouverture de 1♠ ».



Durant les enchères, les deux partenaires recherchent un fit huitième. Vous n'aurez pas toujours de fit huitième, mais si vous en trouvez un (surtout en majeure), ça ne se passera pas trop mal si vous le choisissez comme atout.

Si votre partenaire ouvre de 1♥ et que vous avez trois cartes à Cœur ou plus, vous avez déjà trouvé votre fit. Ce serait un blasphème de ne pas lui donner le fit à un moment ou à un autre dans la séquence.

Parce que trouver un fit majeur au moins huitième est si important (vous marquerez beaucoup de points avec un tel fit), vous devrez classer les mains de réponses à 1♥ en trois catégories :

- ✓ Les mains avec deux cartes ou moins à Cœur.
- ✓ Les mains avec exactement trois cartes à Cœur.
- ✓ Les mains avec quatre cartes ou plus à Cœur.

Les choses seraient beaucoup plus faciles si vous pouviez vous pencher et murmurer à votre partenaire le nombre de Cœurs de votre main, mais les règles du bridge l'interdisent. Vous devez utiliser votre système

d'enchères et lui seul pour dire à votre partenaire ce que vous avez.

Avec moins de trois cartes à Cœur

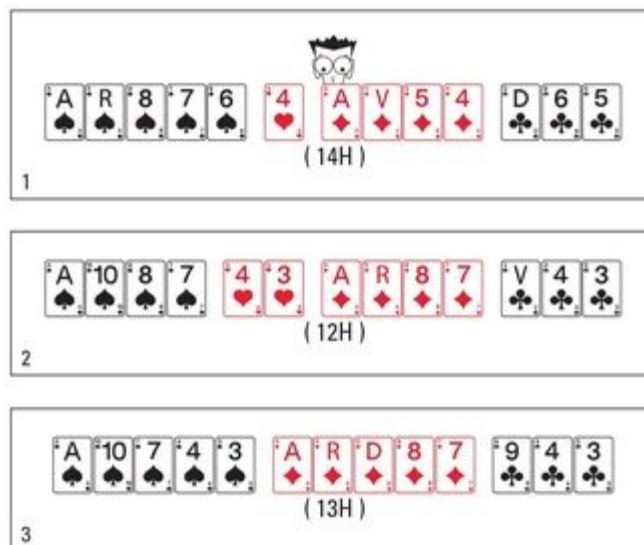
Juste ciel ! Votre partenaire vient d'ouvrir de 1♥ et vous avez moins de trois Cœurs dans votre main. Que faire ?

Quand vous avez une ou deux cartes à Cœur et au moins 6H, vous devez répondre. Votre premier réflexe sera de jeter un coup d'œil à votre couleur longue. Si c'est Pique, vous pouvez répondre par un 1/1 à Pique : dites 1♠. Mais que faire si vous avez les trèfles ou les Carreaux ?

Pour répondre 2♣ ou 2♦, il vous faut 10 ou 11H au minimum. Avec moins, vous devrez répondre 1SA, la réponse fourre-tout pour toutes les mains où 1/1 et 2/1 sont impossibles.

Regardez les mains sans trois Cœurs de la [figure 11-9](#) :

Figure 11-9 : Moins de trois Cœurs ! Adhérez au « Club des sans Cœur ».



Avec la première main, répondez 1 ♠ , votre longue ; enchère illimitée à partir de 6H.

Avec la deuxième main, répondez encore 1 ♠ ; avec deux couleurs quatrièmes, annoncez la plus économique, la plus proche, en premier.

Avec la troisième main, dites toujours 1 ♠ ; avec deux couleurs cinquièmes, annoncez en premier la plus chère.

La [figure 11-10](#) vous propose quelques autres mains ayant moins de trois cartes à Cœur.

Avec la première main supra, dites 1SA, montrant de 6 à 10H ; vous n'êtes pas assez fort pour dire 2 ♦ , qui nécessiterait 11H ou plus.

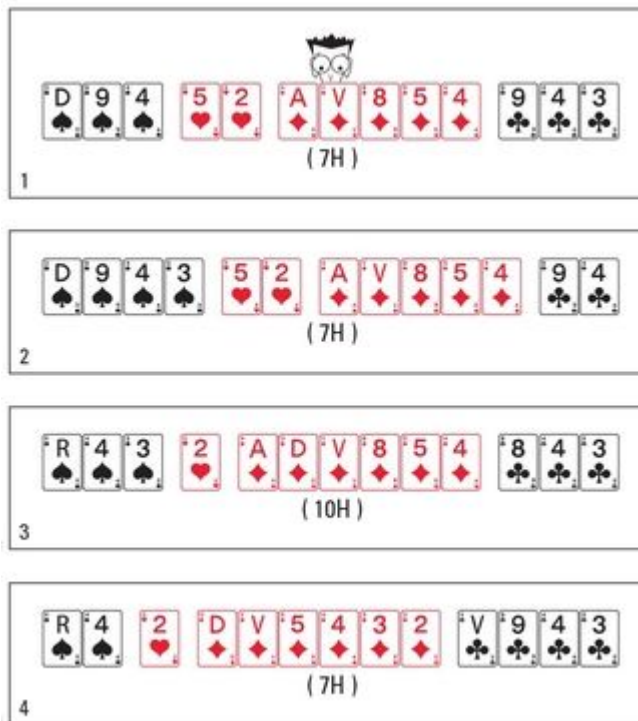
Avec la deuxième main, vous devrez dire 1 ♠ ; pas assez de points H pour 2 ♦ , mais suffisamment pour 1 ♠.

Dites 2 ♦ avec la troisième main, 10H et six cartes sont suffisants.

Avec la dernière, dites de nouveau 1SA parce que vous n'avez pas assez (10H) pour enchérir un 2/1.

Figure 11-10 :

Répondez
à 1♥ avec un ou deux
Cœurs.



Si vous avez moins de cartes dans une main régulière, vous pouvez utiliser les autres réponses de sans-atout en respectant les conditions de force suivantes :

- 2SA : 11-12H, main régulière sans trois cartes à Cœur.
- 3SA : 13-15H, main régulière sans trois cartes à Cœur.

Avec exactement trois cartes à Cœur

Si votre partenaire ouvre de 1♥ et que vous avez exactement trois cartes à Cœur, vous avez dès à présent trouvé le très important fit huitième. Le fait de jouer à l'atout dans un fit huitième vous procure très souvent une levée de plus que lorsque vous jouez à sans-atout. Quand vous trouvez un fit en majeure, ne le laissez pas s'échapper !

Après avoir trouvé ce fit huitième, voici ce que vous devez en faire :

- Réévaluer votre main. Même avec un soutien de trois cartes, vous aurez des points D grâce à vos courtes. Donnez-vous un bonus de 1D pour un doubleton, 2D pour un singleton, 3D pour une chicane. Additionnez avec vos points H et vous obtenez la nouvelle valeur de votre main en points HD.
- Rajoutez-vous 1 point si vous avez une autre couleur de 5 cartes ou plus.
- Donner le fit à votre partenaire, en tenant compte de votre force en points HD.

Vous pouvez ainsi faire une des trois réponses suivantes, en fonction de votre main réévaluée en points HD.

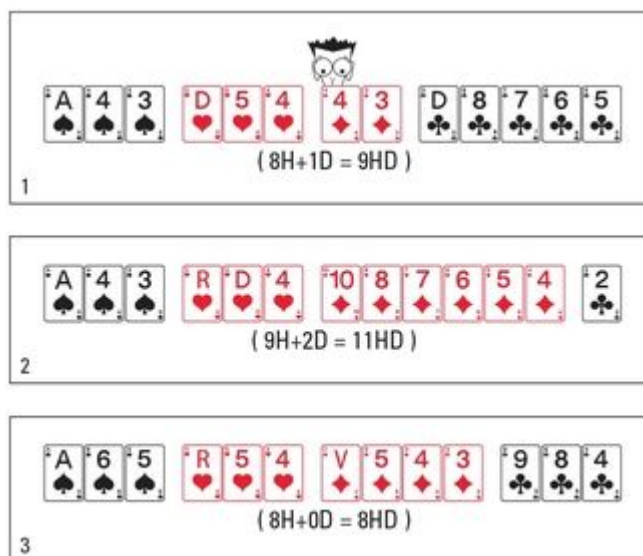
- de 6 à 10HD : soutenez à 2♥ ;
- avec 11-12HD : annoncez tout d'abord votre couleur longue, puis soutenez votre partenaire à 2♥ ou 3♥ au tour suivant. Ce soutien sera non forcing ;
Cependant une convention récente consiste à répondre 2SA* avec ce type de main : c'est le « 2SA fitté ».

Vous promettez 11HD avec 3 cartes à Cœur (ou 3 cartes à Pique si l'ouverture est 1♠). L'ouvreur revient à 3♥/3♠ s'il veut s'arrêter. Sinon il tente la manche à 4♥/4♠. Main 2 [figure 11-11](#) : la réponse est donc 2SA

- de 13 à 16HD : annoncez votre couleur longue, puis soutenez votre partenaire à la manche à 4♥.

La [figure 11-11](#) vous présente quelques exemples de réponses en soutien avec trois cartes à Cœur.

Figure 11-11 : Trois cartes à Cœur font un fit huitième.



Avec la première main, vous allez prendre un point de plus pour le doubleton Carreau. Pour la deuxième main, ajoutez deux points pour le singleton Trèfle, atteignant 11HD pour cette main, ce qui impose de dire 2♦ avant de soutenir à Cœur. Sauf si vous décidez d'adopter le « 2SA fitté ». Vous répondez alors 2SA. Vous n'avez pas de points de distribution avec la troisième main, mais assez de points H pour soutenir à 2♥.

Les signaux créent le scandale

La presque totalité des joueurs de bridge respectent l'éthique à la lettre, mais il vous arrivera au moins une fois de rencontrer une paire de joueurs « trichoteurs » qui ne peuvent

résister à la tentation de se donner des signaux illégaux.

Il y a plusieurs dizaines d'années, un fameux scandale eut lieu pendant un championnat du monde. Deux joueurs furent accusés de tricher en indiquant, par des signaux illégaux, combien de cartes à Cœur ils possédaient. Il fut prouvé qu'ils communiquaient le message par le nombre de doigts visibles de la main qui tenait les cartes. La paire accusée nia les faits, mais le capitaine de l'équipe retira tout de même son équipe de la compétition. L'affaire alla devant les tribunaux, et les accusés furent reconnus non coupables. J'ai été le témoin d'une affaire de triche durant les championnats du monde des Bermudes en 1975. Nous jouions contre une paire italienne qui fut soupçonnée de communiquer par des coups de pied sous la table. Pour empêcher tout cela, on cloua secrètement une planche en travers sous les tables. N'en sachant rien, au match suivant je m'éclatais le tibia sous la table. Ouille, ouille, ouille... Malgré la planche anti-triche, l'équipe américaine menaça de partir. La paire en question fut interdite de jeu et nous restâmes. Les Italiens gagnèrent le championnat après un *finish* terrible. Mon ami, Walter Bingham, qui couvrait l'évènement pour *Sports Illustrated*, fit un grand article intitulé « Les fantassins » !!!

À cause de ces scandales, les champions font très attention à chacun de leurs mouvements ou attitudes pour éviter toute suspicion.

Avec quatre cartes à Cœur ou plus

Avoir quatre cartes à Cœur ou plus, sur l'ouverture de 1♥ du partenaire, est un souhait fort répandu.

Avec un tel soutien, vous savez que vous avez un gros fit, au moins neuvième. Vous aurez donc encore plus de points de distribution, parce que vos courtes vont vous rapporter une fois sur deux des levées de plus que dans un contrat à sans-atout.

Avec quatre Cœurs ou plus, référez-vous au tableau suivant pour compter vos points D :

- Comptez vos points de courtes comme d'habitude en cas de fit (3-2-1).
- Ajoutez 2 points D pour le neuvième atout.
- Si vous avez un dixième atout, comptez encore 1 point de plus.

Après avoir réévalué votre main, votre réponse dépend de votre nouveau total. Votre compte de points initial n'est plus valable ; votre bon compte est maintenant le compte en points HD.

Vous suivez alors le schéma de réponses suivant :

- de 6 à 10HD : soutenez à 2♥ ;
- avec 11-12HD : soutenez à saut directement à 3♥ ;
- de 13 à 16HD : annoncez votre couleur longue puis soutenez votre partenaire à 4♥.

La [figure 11-12](#) vous présente quelques exemples avec quatre Cœurs ou plus.



Avec la première main, après avoir réévalué votre jeu, vous vous retrouvez avec assez de points HD pour une réponse de 2♥.

Avec la deuxième, votre main grimpe de 8H à 12HD. Vous pouvez sauter à 3♥. Ce saut simple dans la couleur du partenaire s'appelle un soutien limite ; ceci montre un soutien sympathique, mais n'oblige en rien votre partenaire à reparler. Votre partenaire peut choisir de passer si vous faites un soutien limite, mais seulement s'il a une ouverture minimale.



L'ouvreur passe sur un soutien limite avec une ouverture minimale. Parce que le répondant montre un très joli soutien, l'ouvreur demandera la manche avec une ouverture minimale dès qu'il a une plus-value comme un singleton ou une couleur sixième.



La troisième main vous présente un cas où vous pouvez répondre directement à la manche avec un monstre de faiblesse. Vous avez un soutien par cinq cartes et pas trop de gros honneurs : vous devez alors sauter à 4♥. Pour faire ce genre de soutien par double saut, votre main doit être comme suit :

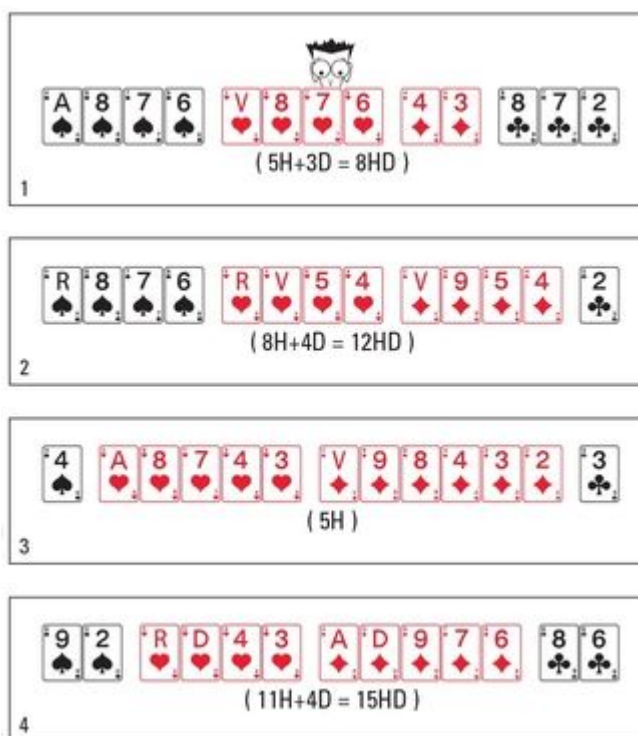
- cinq cartes à Cœur, plus rarement quatre ;
- de 3 à 7H ;
- Un singleton est fortement souhaité.

La troisième main de la [figure 11-12](#) possède ces trois critères : dites 4♥ !

Les monstres de faiblesse apportent un grand nombre de levées. Ne vous souciez pas des points H avec de telles mains. Ne ratez pas le train, soutenez rapidement votre partenaire à la manche à 4♥.

Avec la quatrième main de la [figure 11-12](#), votre main passe de 11H à 15HD. Ici, vous êtes trop fort pour un soutien limite. Pour transmettre ce message, faites un changement de couleur au palier de deux (2♦) puis demandez la manche à 4♥. La suite dépendra de votre partenaire ; vous aurez montré votre force et votre soutien. Votre partenaire ne pourra plus vous reprocher de le laisser tomber.

[Figure 11-12](#) :
Répondez avec un
soutien de quatre
Cœurs ou plus



Réponses à l'ouverture de 1♠

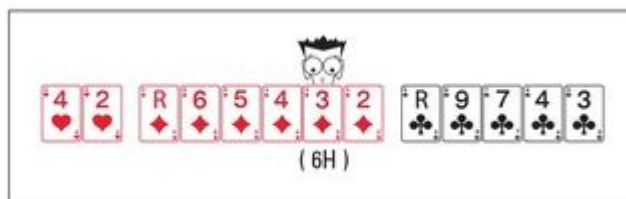
Pique est la couleur reine. Le camp qui a la majorité des cartes à Pique gouverne le monde. Si votre paire a les

Piques et si vos adversaires veulent lutter contre votre fit à Pique, ils doivent le faire à un palier *au-dessus*. En revanche, si vous voulez contester leur contrat, vous pouvez le faire au même palier qu'eux, car vous avez les Piques, la couleur la plus chère. Avec les Piques, vous êtes les patrons.

En général, vous répondrez de la même manière à l'ouverture de 1♠ qu'à l'ouverture de 1♥. Entends-je un grand merci du fond de la salle ? Regardez, s'il vous plaît, la section précédente pour les détails.

Quand votre partenaire ouvre de 1♠, vous ne pourrez jamais annoncer votre couleur longue au palier de un. Sans fit à Pique et avec de 6 à 10H, vous devez faire quelque chose. Si vous n'avez pas les 11H nécessaires pour répondre par un 2/1, vous direz 1SA. Ceci signifie que cette réponse de 1SA peut cacher des mains très irrégulières de 6 à 9H. Voyez la main de la [figure 11-13](#).

Figure 11-13 : Une distribution horrible !



Supposez que votre partenaire ouvre de 1♠ et que vous ayez la main supra. Vous n'avez pas assez de jeu pour répondre 2♦, mais vous devez faire une enchère, car vous avez 6H. Bienvenue au 1SA fourre-tout. Vous pourrez répondre 1SA sur 1♠ avec des mains vraiment bizarres. Pour l'ouvreur, la réponse de 1SA ne signifie rien sur votre distribution, excepté le non-fit à Pique.



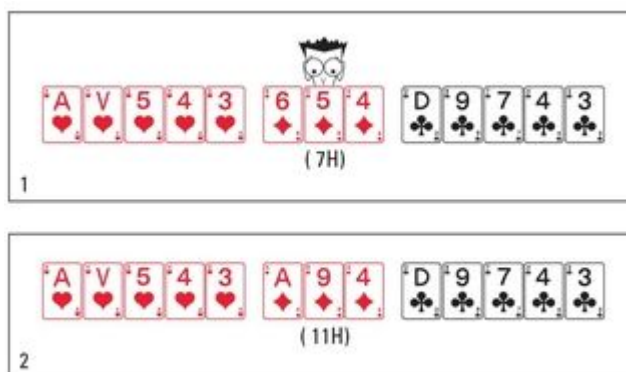
Sur 1♠, si vous avez de quoi faire un 2/1 (11H et plus), alors vos réponses sont identiques à celles sur 1♥.

Par exemple, si vous avez un bicolore 5-5, vous répondez votre couleur la plus chère en premier. La [figure 11-14](#) vous propose quelques exemples de mains 5-5.

Avec la première main, vous répondez 1SA parce que vous n'avez pas les 11H réglementaires.

Avec la seconde, dites 2♥, car vous avez 11H, de quoi faire un 2/1.

Figure 11-14 : Avec un bicolore 5-5, répondez la couleur la plus chère.



Si vous avez deux ou trois couleurs quatrièmes, vous annoncerez la moins chère en premier.

Regardez les exemples de la [figure 11-15](#) pour de telles mains.

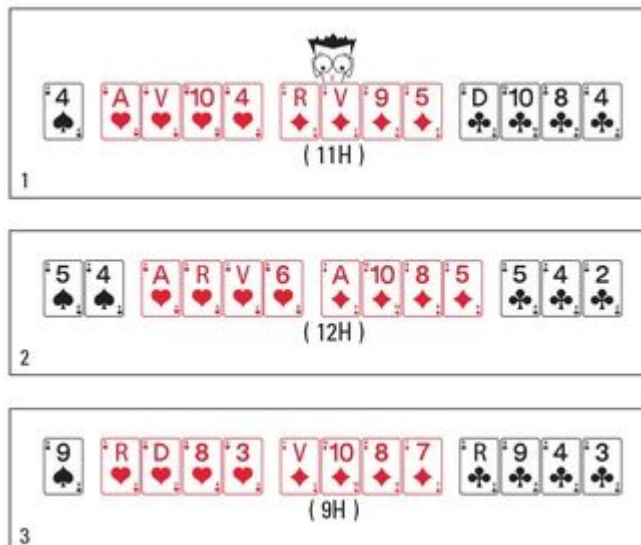
Avec la première main, dites 2♣ : votre couleur quatrième la plus basse. Gravissez les échelons pas à pas.

Avec la deuxième main, vous devez répondre 2♦, toujours la couleur la moins chère.

Dites 1SA avec la troisième, car vous n'avez pas assez de points pour faire un 2/1 (11H au minimum, rappelez-vous).

Figure 11-15 :

Répondre à 1♠ avec un bicolore 4-4.



Les soutiens sur l'ouverture de 1♠ sont identiques à ceux sur l'ouverture de 1♥. De même pour les réponses par 1SA, 2SA, 3SA (voir les « Réponses à l'ouverture de 1♥ » précédemment dans ce chapitre).



Au cours des enchères, donner à votre partenaire votre nombre d'atouts est aussi important que de donner votre compte de points. Si vous avez la connaissance d'un fit huitième ou plus, confiez ce secret à votre partenaire le plus tôt possible.

Réponses à l'ouverture de 1SA

Quand votre partenaire ouvre de 1SA, vous avez déjà une belle image de ses cartes. Pour faire cette ouverture de

1SA, votre partenaire doit avoir une main régulière de 15 à 17H. Pas plus, pas moins !



Quand votre partenaire ouvre de 1SA, comptez 16H chez lui. Ainsi, vous pouvez dire que vous connaissez sa main à un point près.

Sur une ouverture de 1SA, votre couleur longue prend une petite plus-value, car vous êtes certain de trouver au moins deux cartes de votre couleur dans sa main. Je vous rappelle que l'ouverture de 1SA dénie un singleton, *a fortiori* une chicane ! Votre partenaire a deux cartes ou plus, une main forte et une bonne chance de posséder un honneur dans votre couleur.

Après avoir estimé la main de votre partenaire, vous pouvez regarder la vôtre. Le fait que votre partenaire ait une main forte et toujours au moins deux cartes dans chaque couleur implique que votre longue a plus de valeur que d'habitude. Vous la réévaluerez en appliquant le barème suivant :

- ✓ Une couleur cinquième par deux honneurs gagne 1 point : par exemple RV972 = 5 points au lieu des 4 habituels.
- ✓ Une couleur cinquième par trois honneurs gagne 2 points : par exemple RDV82 = 8 points et non 6.
- ✓ Une couleur sixième commandée par un gros honneur prend 2 points de plus : par exemple, D97543 = 4 points.
- ✓ Une couleur sixième commandée par deux gros honneurs gagne 3 points. RD8764 = 8 points, AR10872 = 10 points et non 7.

Ces points de longueur sont notés L. On parlera donc dans ce cas de points HL.

Répondre à 1SA est beaucoup plus facile qu'à toute autre ouverture, parce que cette ouverture est précise en points (la zone est de trois points : 15-16-17H). Pour la plupart des autres ouvertures, la zone de points est plus large, on parle alors d'ouvertures ambiguës. Ainsi vous aurez un joli plan d'attaque sur l'ouverture de 1SA :

- Si vous avez 10HL ou plus (points H + points L), vous jouerez la manche.
- Avec 9HL, vous ferez une enchère de proposition de manche, que le partenaire acceptera avec 16 ou 17H, et refusera avec 15H.
- Avec 8HL ou moins, vous voulez vous arrêter le plus bas possible, à 1SA ou à la rigueur au palier de deux dans votre couleur longue.

La stratégie générale en fonction de votre distribution sera la suivante :

- Avec une main régulière, vous resterez dans un contrat à sans-atout.
- Avec six cartes en majeure, vous choisirez cette couleur comme atout.
- Avec une majeure quatrième ou cinquième, vous essayerez de trouver un fit huitième, avant de revenir à sans-atout si vous n'en trouvez pas.

Avec une main balancée

Dans cette section, je vous dis comment répondre à 1SA avec une main régulière.

La [figure 11-16](#) vous présente quelques mains de ce type.

Avec votre main régulière, vous aurez quelquefois des points de longueur (L). Ajoutez-les à vos points H.

Après avoir réévalué votre main, procédez comme suit :

- de 0 à 8HL, passez froidement ;
- avec 9HL, dites 2SA, proposition de manche ;
- de 10 à 15HL, soutenez à 3SA, c'est la demande de la manche.

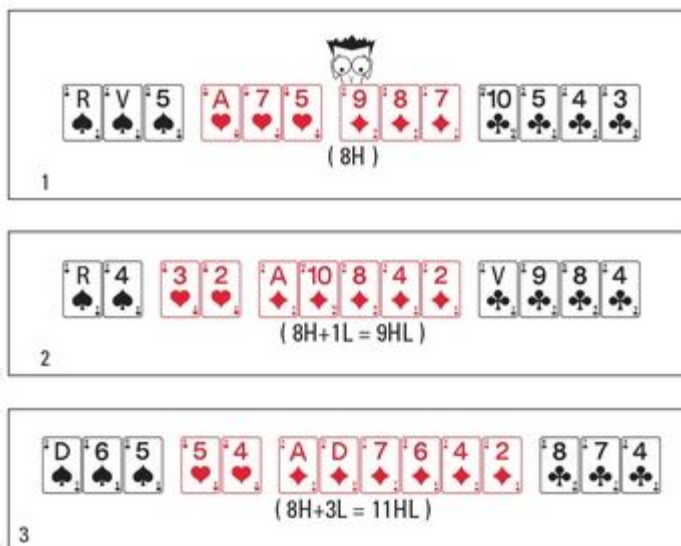
Si vous avez plus de points, allez directement au chapitre 16, celui des enchères de chelem.



Cette stratégie tient compte évidemment du calcul des points L, pour les longues, vu à la section précédente.

Figure 11-16 :

Répondez à 1SA avec une main régulière.



Avec la main numéro un, vous passerez, car 9HL sont nécessaires pour répondre 2SA et proposer la manche ;

ici, vous n'avez pas de bonnes raisons pour proposer la manche. Restez calme.

Avec la main numéro deux, vous montrez vos 9HL à votre partenaire par l'enchère de 2SA pour lui proposer la manche.

Avec la main numéro trois, vous avez de 10 à 15HL (en fait 11), demandez la manche à 3SA.



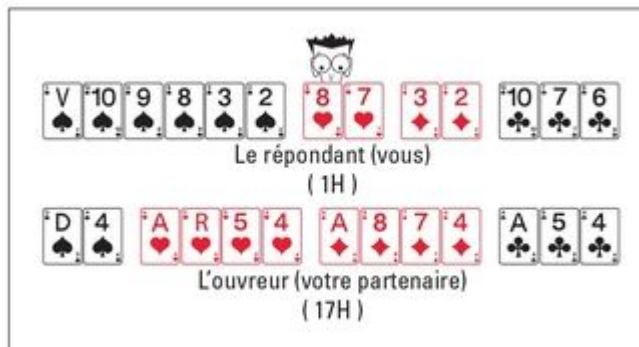
La réponse de 2SA est une proposition de manche. Quand vous répondez 2SA avec vos 9HL, vous proposez la manche à votre partenaire. Il acceptera la proposition avec 16 ou 17H et la déclinera avec 15H.

Avec une majeure cinquième ou sixième

Avec une majeure cinquième, vous pouvez espérer faire de cette couleur votre atout. Avec une majeure sixième, la bonne tactique est de choisir définitivement cette couleur comme atout, quelle que soit votre force ou votre faiblesse. Avec une majeure sixième vous pouvez répondre avec 0 point ! Après tout, 1SA montrant une main régulière, vous êtes donc sûr d'avoir un fit au moins huitième.

La [figure 11-17](#) vous montre un exemple avec une majeure sixième.

Figure 11-17 : Votre majeure est aussi longue que vos points sont courts.



Vous pouvez regarder les cartes de la [figure 11-17](#) et penser : « Pourquoi choisir les Piques comme atout ? Ne puis-je pas passer, et rester dans le seul contrat à sept levées : 1SA ? » Pour répondre à cette question, je voudrais que vous comptiez les levées que vous allez faire à sans-atout avec cette main. Voici le détail couleur par couleur :

- ✓ à **Pique** : 0 levée, vous n'avez ni l'As ni le Roi ;
- ✓ à **Cœur** : 2 levées : As et Roi ;
- ✓ à **Carreau** : 1 levée, l'As ;
- ✓ à **Trèfle** : 1 levée, l'As.

Même si vos petits Piques sont derrière la Dame et le Valet, vous ne ferez aucune levée à Pique. Même une attaque à main armée ne vous permettrait pas de prendre la main au mort, et vos levées à Pique vont tomber à l'eau. En revanche, si vous jouez un contrat à l'atout Pique, vous ferez les levées suivantes :

- ✓ à **Pique** : 4 ;
- ✓ à **Cœur** : 2 ;
- ✓ à **Carreau** : 1 ;
- ✓ à **Trèfle** : 1.

Vous finirez avec quatre levées de plus à l'atout Pique. Vous devez donc clairement terminer les enchères à Pique, sans pour autant les élever dangereusement. Il ne faut pourtant pas exciter votre partenaire pour éviter de vous retrouver à un palier stratosphérique.

Quand le répondant possède une majeure sixième en face de 1SA, cette couleur doit devenir l'atout, sans aucune alternative. L'ouvreur aura toujours au moins deux cartes pour faire un fit huitième ou plus. Alors, jouez dans cette couleur à tout prix.

Bon, maintenant, voyons comment faire ! Ah, il y a un problème.

Je vais vous parler de quelque chose qui va vous choquer. Pour l'instant, faites-moi entièrement confiance et croyez-moi, même si vous ne m'avez pas cru jusqu'à maintenant.

Quand vous avez une majeure sixième, quel que soit votre nombre de points, vous allez utiliser une très étrange convention pour montrer votre longue à votre partenaire : vous répondez en nommant la couleur au-dessous de la vôtre !

C'est-à-dire que vous dites 2♦ avec une longue à Cœur, et 2♥ avec une longue à Pique. Wouah hou !...

Répondre dans la couleur du dessous peut vous paraître une enchère étrange et de nulle part. Cependant, c'est une convention bien établie avec des raisons profondes pour la justifier. Votre partenaire connaîtra le sens de votre réponse ; il saura que lorsque vous répondez 2♥, vous avez les Piques !

Avec les cartes de la [figure 11-17](#), la séquence d'enchères se déroule ainsi :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1SA	2♥
2♠	Passe

Grâce aux enchères, vous et votre partenaire vous communiquez d'excellentes informations. Quand votre partenaire ouvre de 1SA, il vous dit : « J'ai de 15 à 17H et une main régulière » et vous lui répondez 2♥, ce qui signifie : « Je ne peux pas croire que je fasse un truc pareil, mais j'ai les Piques et non les Cœurs ! Vous m'entendez tous, hein ! Eddie Kantar m'a dit de faire comme ça, j'espère que vous avez bien pigé ? » Alors votre partenaire reste cool et dit 2♠, ce qui veut dire, « Pas de panique, j'ai compris que vous aviez les Piques. C'est la convention, je vous reçois 5 sur 5. Voici mon enchère de 2♠ pour tout remettre à plat. » Maintenant, le répondant peut passer tranquille en pensant : « Mission accomplie, objectif atteint ; fin des enchères. »

Avec une couleur longue : le Texas

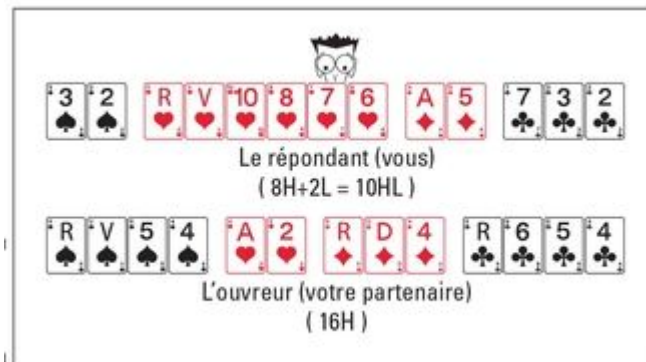
Vous comprendrez très bientôt qu'il est bien meilleur que le joueur qui a la main forte devienne le déclarant quand cela est possible. Quand la main forte joue le coup, ses honneurs sont dissimulés, ce qui complique d'autant la tâche des défenseurs.



Quand vous répondez à 1SA par la couleur du dessous, vous transférez le rôle de déclarant à votre partenaire, la main forte. Cette convention s'appelle le Texas (car elle fut inventée au Texas par le champion américain Oswald Jacoby). Vous montrez la couleur, mais votre partenaire la nomme. Il devient le déclarant et vous allez boire un café.

Votre partenaire est programmé pour répondre 2♠ sur 2♥, et 2♥ sur 2♦ de la même façon. Cette enchère s'appelle la rectification obligatoire. Avec le Texas, vous atteignez plusieurs buts, mais le principal est de faire jouer le coup par la main forte.

Figure 11-18 : Manier le Texas.



Avec les mains supra, les enchères ont dû se dérouler ainsi :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1SA	2♦
2♥	4♥

Passe

Sur l'ouverture de 1SA, vous répondez 2♦, ce qui signifie : « Je veux que vous jouiez le coup à l'atout Cœur. Eddie m'a dit de répondre 2♦, et que vous me sortiriez du pétrin en disant 2♥. » L'ouvreur vous répond, « Oui, maître ! » et il déclare 2♥. Comme vous avez assez de points et de Cœurs, vous demandez la manche à 4♥. L'ouvreur passe.

Remarquez combien il sera plus facile de jouer 4♥ de la main forte (celle de l'ouvreur qui a 16H). Quelle que soit la couleur d'entame, l'ouvreur et déclarant jouera en quatrième dans la levée. C'est un avantage certain.



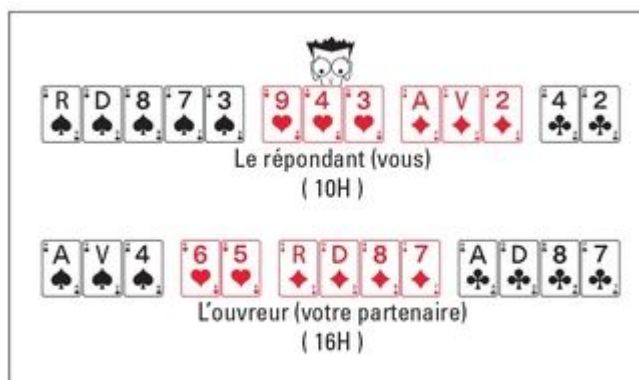
Vous pourrez aussi utiliser le Texas avec une majeure cinquième. Dans un tel cas, les enchères seront quelque chose du genre :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
--	-----------------------------------

1SA	2♦ (Texas ♥)
2♥	puis :
	. Passe : de 0 à 8HL
	. 2SA : 9HL
	. 3SA : de 10 à 15HL

Considérez l'exemple de la [figure 11-19](#) pour voir l'emploi du Texas avec une majeure cinquième :

Figure 11-19 : Texas avec une majeure.



<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
--	-----------------------------------

1SA

2♥

2♠

3SA

4♠

Passe

Votre réponse de 2♥ signifie : « J'ai seulement cinq cartes à Pique, mais Eddie m'a dit que je pouvais faire un Texas avec seulement cinq cartes. J'espère que vous vous rappelez bien que j'ai les Piques et non les Cœurs. » L'ouvreur confirme par l'enchère de 2♠ qu'il n'a pas oublié. Votre seconde enchère de 3SA veut dire : « Je vous donne le choix entre deux contrats 3SA ou 4♠, car j'ai une main régulière avec cinq cartes à Pique. Vous choisirez en fonction de vos cartes. » Votre partenaire a trois cartes à Pique, ainsi l'enchère de 4♠ est un choix très facile. Avec seulement deux cartes à Pique, il eût passé sur 3SA.



Si vous jouez avec un nouveau partenaire, n'oubliez surtout pas de lui demander s'il joue le Texas majeur. Les conventions, il faut que les deux partenaires jouent les mêmes, sinon rien ne va plus. Amen !

Vous pouvez aussi utiliser le Texas sur l'ouverture précise de 2SA. Alors, 3♦ annonce au moins cinq cartes à Cœur, et 3♥ au moins cinq cartes à Pique. De même que sur 1SA, l'objectif prioritaire est de faire nommer la couleur du Texas le plus vite possible par l'ouvreur qui a la main forte.

Avec une ou deux majeures quatrièmes : le Stayman

Votre partenaire vient juste d'ouvrir de 1SA et vous avez une majeure quatrième et 9H, ou 8H avec les deux majeures quatrièmes. Vous êtes trop fort pour passer, mais que répondre ?

Votre but est de rechercher une majeure quatrième (ou les deux) dans la main de l'ouvreur afin d'établir un fit huitième. Remerciez Dieu qu'il y ait une convention qui vous le permette !



Approchez votre chaise et écoutez ; vous allez maintenant rejoindre les quelques millions de bridgeurs qui jouent la convention Stayman, réponse artificielle de 2♣ sur l'ouverture de 1SA.

Ce 2♣ n'a rien à voir avec la couleur Trèfle. C'est une question qui demande à l'ouvreur s'il possède une majeure quatrième. Le but est de trouver à bas palier un fit à Cœur ou à Pique.

Vous êtes déjà un peu familiarisé avec les enchères conventionnelles, le Texas par exemple. Une enchère artificielle est juste une réponse qui ne veut pas dire ce qu'elle dit !

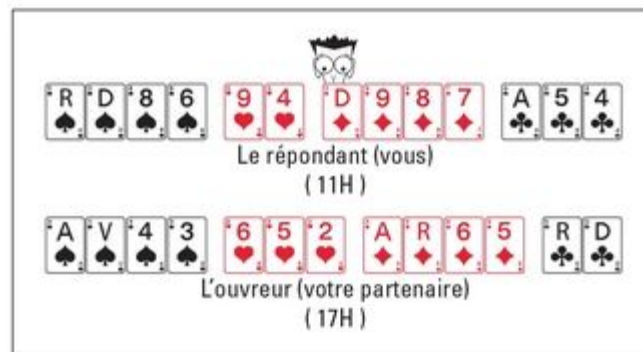
C'est une enchère pré-enregistrée qui transmet un message codé à votre partenaire.

Quand vous répondez 2♣ sur 1SA, vous demandez à votre partenaire s'il possède une ou même deux majeures quatrièmes. Les réponses sont les suivantes :

- 2♥ avec quatre cartes à Cœur ;
- 2♠ avec quatre cartes à Pique ;
- 2SA avec les 2 majeures quatrièmes ;
- Sans majeure par quatre, répondez 2♦.

Quelques exemples de Stayman sur la [figure 11-20](#) :

Figure 11-20 :
Recherchez les
majeures.



Voici les enchères de la [figure 11-20](#) :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1 SA	2♣
2♠	4♠
Passe	

Dans cette main, l'enchère de 2♣ est produite à partir des raisonnements suivants : « J'ai assez de jeu pour demander 3SA, mais avant je veux vérifier si vous avez quatre cartes à Pique. J'espère que vous comprendrez que les trèfles ne m'intéressent pas. » La réponse de 2♠ signifie : « Bien sûr que je sais que vous ne voulez pas me montrer des trèfles. Tout le monde joue le Stayman. Je sais que vous recherchez des majeures quatrièmes chez moi.

J'en ai, et c'est les Piques ! Est-ce la bonne majeure ? » Et vous voilà content : 4♠ est le meilleur contrat pour votre paire.

Vous ne pourrez pas toujours trouver un fit majeur en utilisant le Stayman. Parfois, votre partenaire possède l'autre majeure (ou pas de majeure du tout). La [figure 11-21](#) vous montre un tel cas où la connexion en majeure ne se fait pas.

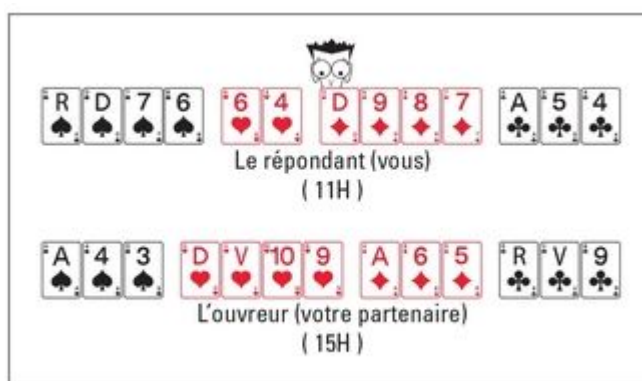
<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1SA	2♣

2♥

3SA

Passe

Figure 11-21 : Pas de connexion !



Votre 2♣ signifie : « J'espère que vous vous rappelez bien que nous jouons le Stayman, et je vous demande si vous avez une majeure quatrième. » Votre partenaire répond d'une voix forte et claire 2♥ : « J'ai les Cœurs sans les Piques, qu'en dites-vous cher ami ? » Ce n'était pas la réponse que vous espériez. Vous revenez à sans-atout puisque vous n'avez pas de fit majeur. Votre partenaire passe : « Vous êtes le patron, allons-y pour 3SA.. »

Si vous ne trouvez pas de fit majeur après le Stayman, dites 2SA avec 9HL, et 3SA avec une main de manche de 10 à 15HL.



Si votre partenaire répond 2♣ Stayman sur votre ouverture de 1SA, il possède toujours au moins une majeure quatrième et se renseigne sur vos couleurs majeures. Par exemple, si vous répondez 2♥ et qu'il revienne à SA, vous savez qu'il a les Piques. Si vous dites

2♠ et lui 2SA ou 3SA, vous savez qu'il a les... Cœurs.
Bien raisonné !

La redemande de 2SA ou Stayman peut varier d'un pays
à l'autre. Informez-vous avant de vous asseoir.

Avec une mineure longue

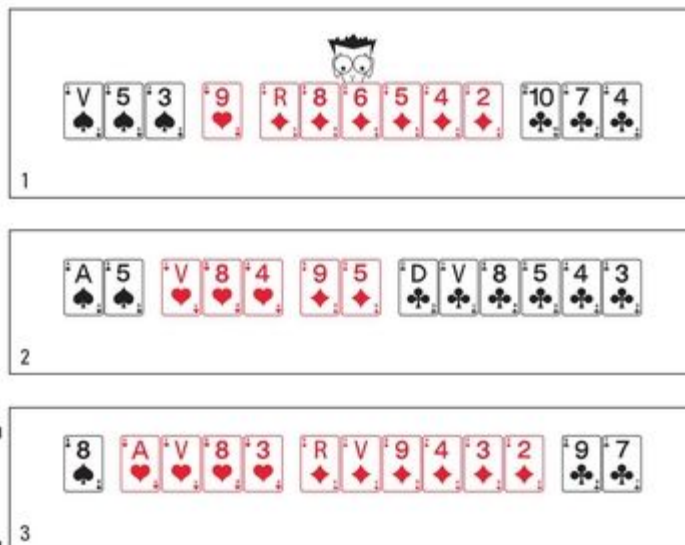
Si vous avez pu faire un Stayman, tant mieux. Sinon, avec
une mineure cinquième jouez à sans-atout. En revanche,
avec une longue mineure sixième et un singleton, vous
utilisez le Texas mineur :

- ✓ 2♠ avec 6 cartes à Trèfle ;
- ✓ 3♣ avec 6 cartes à Carreau.

Si votre main est 6-3-3-2, assimilez-la à une main
régulière et jouez à sans-atout.

La [figure 11-22](#) vous donne quelques exemples :

Figure 11-22 : Texas
mineur ou pas ?



Avec la première main, votre misère sera meilleure à l'atout Carreau qu'à sans-atout, faites un Texas Carreau à 3♣.

Avec la deuxième main, jouez à sans-atout. Demandez directement la manche à 3SA.

Avec la troisième main, commencez par faire un Stayman pour tenter de trouver un fit à Cœur. Si l'ouvreur n'a pas de Cœurs (de cœur !), vous nommerez vos Carreaux au tour suivant.

Réponses à saut sur une ouverture de 1 à la couleur

Si vous avez une main de 16H et plus avec une belle et forte couleur sixième, non seulement la manche est certaine, mais le chelem est possible. Pour annoncer cette bonne nouvelle à votre partenaire, vous répondrez dans votre longue en faisant un saut d'un palier. Ce saut est forcing de manche : aucun des deux joueurs ne peut passer avant que la manche ne soit demandée. En vérité, vous atteindrez fréquemment le chelem après une réponse à saut.

Vous effectuerez ce saut avec des mains suivantes :

- Soit pour montrer une solide couleur sixième (ou septième) et au moins 16H.
- Soit pour montrer un soutien puissant dans l'ouverture *et* une belle couleur au moins cinquième (la couleur du saut).

La [figure 11-23](#) vous montre une telle main :

Figure 11-23 :

Partenaire, réveillez-vous, je saute !



Alors que vous étiez occupé à compter votre tas de points, vous avez entendu votre partenaire ouvrir de 1♣. Répondez donc 2♠ et non 1♠. Ce saut alerte votre partenaire et lui annonce que la manche sera jouée, et peut-être le chelem. À votre second tour d'enchères, vous répéterez la couleur Pique, pour bien lui montrer que votre saut était à base d'une très longue et forte couleur à Pique.

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
-------------------------------------	----------------------------

1♣

2♠

Une réponse à saut peut être aussi faite avec un très beau soutien dans l'ouverture. Dans ce cas, faites tout d'abord un saut dans une bonne couleur, puis donnez le fit au tour suivant.

La [figure 11-24](#) vous donne une nouvelle occasion de rendre heureux votre partenaire.

Figure 11-24 :

Partenaire, j'ai une surprise pour vous !



Votre main réévaluée à 19HD (deux doubletons et un neuvième atout) vaut largement un saut à 3♦ suivi du fit à Cœur.

***L'ouvreur (votre
partenaire)***

Le répondant (vous)

1♥

3♦ (annonce un cran plus haut
que nécessaire)

La plupart des sauts en réponse montrent soit une très belle couleur, soit un très beau fit dans l'ouverture. La deuxième enchère du répondant clarifie la situation.



Un saut en réponse est forcing de manche. Aucun des deux partenaires ne passera avant la manche. Ces sauts-ci semblent souvent secrètement s'approcher d'un chelem.

Chapitre 12

Redemandes de l'ouvreur

Dans ce chapitre

- ▶ Savoir quand reparler
 - ▶ Comment reparler
-

Après votre ouverture et la réponse de votre partenaire, devez-vous reparler ou passer ? Je vais vous expliquer ce que vous devez faire : si vous devez enchérir de nouveau (ce sera votre redemande) ou si vous devez juste vous contenter de passer.



Qu'en est-il de vos adversaires ? Ont-ils fait vœu de silence pour ne pas perturber vos enchères ? Bien sûr que non ! Cependant, je leur donne un jour de congé dans ce chapitre. Il vous sera plus facile de travailler vos enchères dans le silence adverse. Vous verrez des choses plus désagréables, ce qu'ils peuvent faire pour vous gêner, au chapitre 15.

Quand passer et quand enchérir de nouveau

Vous commencez par ouvrir et par écouter la réponse de votre partenaire. Après cela, devez-vous absolument reparler ou non ? Votre décision dépend de la réponse du partenaire.



Cette réponse peut être de force illimitée, ce qui veut dire qu'elle montre un minimum de points sans limite supérieure. Elle peut être limitée, et dans ce cas elle montre une fourchette de points bien spécifique.

Vous ne devez jamais passer sur une réponse illimitée. En revanche, il est possible de passer sur une enchère limitée avec une main minimale, si vous êtes dans un contrat sûr et sans aucun espoir de manche.

Par exemple, si votre partenaire change de couleur :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♣ (11H et plus)	1♥ (6H et plus)
------------------	-----------------

Le changement de couleur du répondant est illimité et donc forcing un tour. Vous ne pouvez passer. Votre partenaire peut avoir une main très forte et une manche ou même un chelem sont possibles par la suite. Si vous passez maintenant, vous ratez toute possibilité de savoir si votre partenaire est vraiment fort. Si vous laissez tout choir au palier de un, vous allez plonger rapidement.



Écoutez la réponse du partenaire très attentivement, car vous allez employer deux stratégies très différentes pour votre redemande suivant que sa réponse est *limitée* ou *illimitée*. Dès que sa réponse est limitée, vous pouvez passer si vous n'avez rien à dire, mais pas avant ! Sinon, utilisez votre redemande pour décrire et même limiter votre main.

Redemande après une réponse un-sur-un



Une réponse en changement de couleur au palier de un est appelée un « un-sur-un » (1/1). Voyez plus loin comment réagir à un 1/1.

Avant votre redemande, il faut classer les mains de l'ouvreur par zones de force :

- ✓ zone minimale (zone 1) de 11 à 14H ;
- ✓ zone moyenne (zone 2) de 15 à 17H ;
- ✓ zone forte (zone 3) de 18H et plus, les titans !

La distribution des cartes de l'ouvreur (le type de mains) influence les débats :

- ✓ main unicolore : une seule longue de six ou sept cartes ;
- ✓ main bicolore : au moins neuf cartes en deux couleurs (minimum 5-4) ;

- ✓ main tricolore : trois couleurs (5-4-4-0 ou 4-4-4-1) ;
- ✓ main de soutien : main fittée dans la couleur de réponse du partenaire ;
- ✓ main régulière.

Quand vous ouvrez, vous avez quelques chances de pouvoir décrire votre main. Il n'y a que 635 013 559 600 mains différentes ! Comment pouvez-vous trouver difficile de décrire votre main à votre partenaire ? Bien sûr, vous êtes face à une tâche ingrate, mais après une bonne réflexion, vous allez réussir à donner une bonne image de votre main à votre partenaire.

Avec une main unicolore

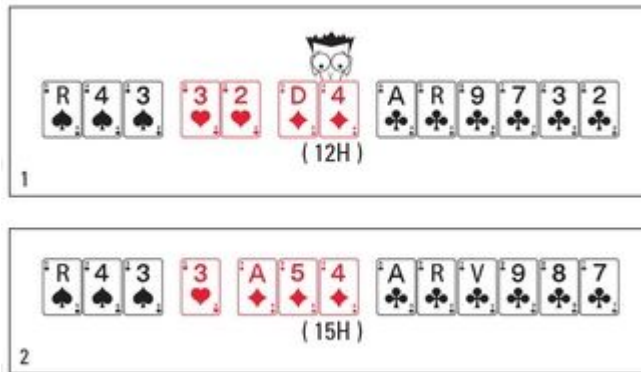


Vous avez une couleur longue (six ou sept cartes), et une seulement. Vous ouvrez dans votre longue et votre partenaire répond par un 1/1. Maintenant, il faut montrer au partenaire que vous êtes unicolore.

Mais vous devez aussi montrer votre force ; si vous avez une main minimale, vous répétez votre couleur au palier de deux, et avec une main de zone 2 (intermédiaire), vous faites un saut au palier de trois, c'est une redemande à saut.

La [figure 12-1](#) vous montre deux mains pour tester cette stratégie :

Figure 12-1 : Une seule couleur annonçable pour votre redemande.



Avec chacune des deux mains supra, supposez que les enchères débutent par :

******Vous Le répondant (votre partenaire)******

1♣ 1♥

?

Avec la première main de la [figure 12-1](#), vous avez une ouverture minimale de zone 1 (11 à 14H) : une redemande minimale s'impose. Dites 2♣. L'enchère la plus faible que vous puissiez faire avec six cartes à Trèfle.

Avec la seconde main de force intermédiaire (15 à 17H), vous devez effectuer un saut au palier de trois. Ici, l'enchère de 3♣ est la bonne.



En répétant votre couleur, vous avez limité votre main. À ce stade, votre partenaire connaît votre force et votre distribution. Il prend le capitanat des enchères. Le capitaine connaît la force et la distribution, et il est

fréquemment en position de choisir de passer, ou d'annoncer la manche. Évidemment, si le capitaine ne sait pas encore quelle manche jouer, il poursuit les enchères pour trouver le bon contrat de manche.



Remarquez que sur la [figure 12-1](#), vous répétiez des couleurs sixièmes. Parfois vous serez obligé de répéter des couleurs cinquièmes, mais vous auriez un singleton pour compenser cette petite entorse. En tout cas, le répondant assume une couleur sixième chez l'ouvreur.

Avec une main bicolore

Quand vous avez un bicolore 5-5 ou 5-4, vous avez un bicolore très classique. Avec un bicolore, votre devoir est de proposer la deuxième couleur ; la première a été nommée à l'ouverture.

Annoncer votre deuxième couleur au palier de un

C'est une bénédiction de pouvoir proposer deux couleurs à son partenaire. Annoncer deux couleurs est très bon, car on donne le choix. Nommer un bicolore est aussi un challenge pour le partenaire, car ça ne définit pas une zone de points très précise. De 11 à 18H, une fourchette très très large !

Le paradis est de pouvoir nommer ses deux couleurs au palier de un. Cependant, vous serez souvent proche des enfers, parce que le rang de la couleur répondue ne vous permettra pas d'annoncer votre deuxième couleur au palier de un.

La [figure 12-2](#) vous permet de passer quelque temps au Septième Ciel puisque vous pouvez annoncer votre bicolore au palier de un.

L'ouvreur (vous) Le répondant (votre partenaire)

1♣

1♥

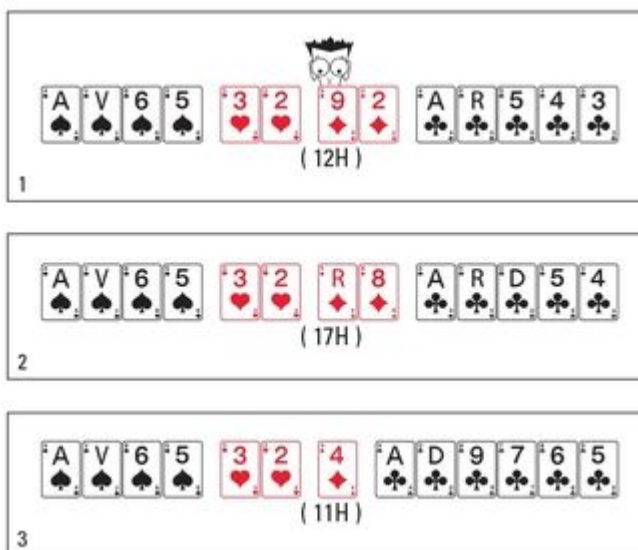
?

Sur la [figure 12-2](#), vous faites une redemande à 1♠ avec les trois mains.

Le rang de votre seconde couleur vous permet de la nommer au palier de un. Vous avez donc annoncé vos deux couleurs au palier de un. C'est très économique. Ça marche tout seul. Vous avez vendu toute votre camelote et vous êtes resté à bas palier ; votre partenaire peut maintenant choisir quoi faire et monter par l'ascenseur à enchères au premier étage.

Figure 12-2 :

Annoncez votre seconde couleur au palier de un.





Quand l'ouvreur annonce deux couleurs, la seconde est presque toujours quatrième. Le répondant ne peut être certain de trouver un fit huitième que s'il possède lui-même quatre cartes dans cette seconde couleur.

Annoncer votre deuxième couleur au palier de deux

Quand le rang de votre deuxième couleur ne vous permet plus de l'enchérir au palier de un, le palier de deux est inévitable. De quelle manière ? Le bridge a une petite règle pour ce genre de cas. Comment puis-je savoir que vous aviez envie de connaître une nouvelle règle ?

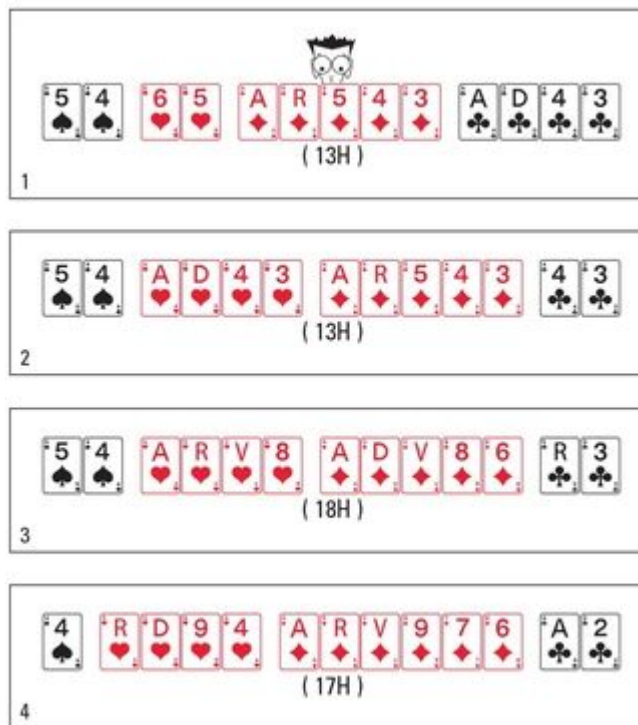
Si votre deuxième couleur est moins chère que la première, ok, pas de problème. Annoncez-la au palier de deux. Vous faites ainsi un bicolore économique.

Si votre deuxième couleur est plus chère que la première, alors là, ça se complique : il vous faut 17H pour enchérir votre couleur au palier de deux. Si vous avez moins, il faudra trouver autre chose. Peut-être 1SA ou un soutien dans la couleur de réponse. Ce que vous ne pouvez pas faire c'est annoncer cette couleur, ou pire, passer pour assouvir votre frustration.

Les cartes de la [figure 12-3](#) vous invitent à montrer ou non votre deuxième couleur.

Figure 12-3 :

Annoncer ou ne pas
annoncer sa
deuxième couleur... ?
That is the question.



Assumez que les enchères démarrent comme ceci :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
-------------------------	--

1♦

1♠

?

Avec la première main, votre deuxième couleur, Trèfle, est de rang inférieur à la première couleur, Carreau. Quand votre seconde couleur est de rang inférieur, pas de migraine. Annoncez juste votre couleur au palier de deux : ici 2♣.

Avec les deuxième, troisième et quatrième mains de la [figure 12-3](#), votre seconde couleur, Cœur, est supérieure

à la première, Carreau. Dans ce cas, il vous faut 17H et plus pour pouvoir enchérir cette couleur au palier de deux. Si vous n'avez pas ces 17H, vous devez trouver une autre redemande.

Avec la seconde main, vous n'avez pas assez de force (13H) pour annoncer vos Cœurs. Redemandez 2♦ dans cinq cartes, c'est un moindre mal.

Avec les deux mains restantes, vous êtes assez fort pour annoncer vos Cœurs.



Annoncer une deuxième couleur plus chère est appelé un bicolore cher. Après une réponse 1/1, l'annonce d'un bicolore cher montre un minimum de 17H. Votre partenaire ne peut passer sur un bicolore cher, c'est une enchère forcing un tour (qui le force à parler). L'annonce d'un bicolore cher vous entraîne souvent à jouer la manche et quelquefois un chelem.



Quand vous avez une main de distribution 6-4 (comme dans le quatrième exemple de la [figure 12-3](#)), vous pourrez faire un bicolore cher à partir de 16H. Un bicolore cher est encore possible avec 16H, si vous avez une concentration d'honneurs dans vos deux couleurs longues. Un tel bicolore à honneurs concentrés apporte une plus-value de 1 point, ce qui vous amène à 17H. C.Q.F.D.

Avec une main tricolore

Vous avez une main tricolore quand vous avez trois couleurs au moins quatrièmes : soit un 5-4-4-0, soit un 4-4-4-1. Quelle chance !

Êtes-vous un joueur invétéré ? Si vous l'êtes, alors pariez que votre partenaire répond dans votre singleton. Ça ne rate jamais. Et si votre partenaire répond dans une de vos couleurs, considérez que c'est votre jour de chance.

Sur la [figure 12-4](#), je vous présente deux exemples de mains tricolores.

Les enchères de la première main sont :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♣	1♦ (bien dans votre singleton)
?	

Dans le cas où le partenaire répond dans votre courte, annoncez la couleur juste au-dessus.

Avec la première main de la [figure 12-4](#), vous devez répondre 1♥.

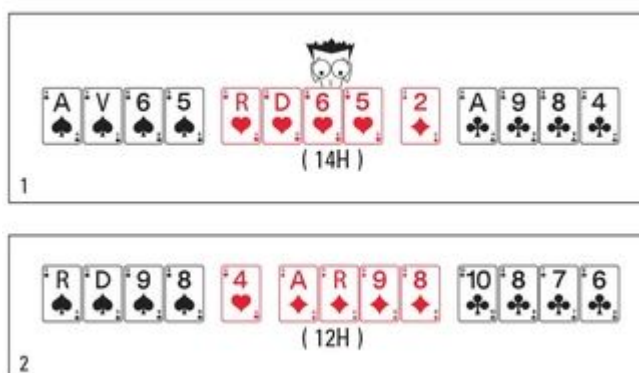
Avec la seconde main, les enchères sont au départ :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♦	1♥ (quoi d'autre !)

?

Là aussi, vous répondez par la couleur collée, 1♠.

Figure 12-4 : La redemande avec un 4-4-4-1.



Quand vous nommez un bicolore économique, la seconde couleur nommée au palier de deux est moins chère que l'ouverture. Dans ce cas, la fourchette de points est très large : de 11 à 18H.

Soutenir la majeure répondue

Quand votre partenaire vous répond une majeure, votre objectif principal est de le soutenir dès que vous le pouvez.

Vous donnerez le fit directement dans cette majeure avec quatre cartes. Avec seulement trois cartes, attendez qu'il vous confirme peut-être au tour suivant qu'il a cinq cartes ou plus dans sa majeure.

Si vous donnez un soutien simple, vous montrez de 13 à 16HD.

Rappelez-vous : vous ne comptez les points qu'une fois le fit établi. Voir le chapitre 11 pour plus d'infos sur les points D.

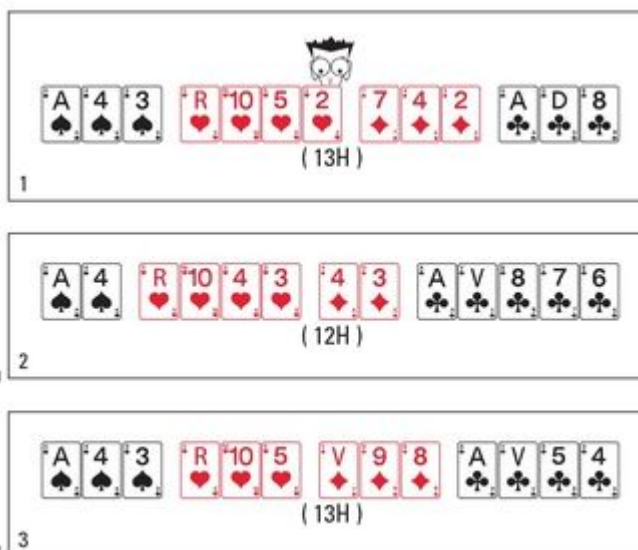
Regardez les mains de la [figure 12-5](#) et décidez si vous soutenez ou non votre partenaire dans sa majeure répondue en 1/1.

Pour chacune des mains, la séquence démarre ainsi :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♣	1♥

Avec les deux premières mains, vous pouvez confortablement soutenir votre partenaire à 2♥. Le soutien simple montre quatre atouts et de 13 à 16HD.

Figure 12-5 : Quelle redemande après la majeure en 1/1 ?



Avec la troisième main, qui a une distribution plate et seulement trois cartes à Cœur, il faut redemander 1SA, qui montre 12 à 14H avec seulement deux ou trois cartes à Cœur.



N'oubliez pas de réévaluer votre main en points HD avant de soutenir. Sur la [figure 12-5](#), ajoutez 1 point D à la main numéro 1 pour le doubleton Carreau, et avec la main numéro 2, 2 points D, 1 point pour chaque doubleton.



Avec la main de la [figure 12-6](#), faites un soutien à saut pour montrer votre supplément de force.

Figure 12-6 : Sautez du deuxième au troisième étage.



Les enchères pour cette main ont pris le tour suivant :

<hr/> <hr/>	
<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♣	1♥
<hr/> <hr/>	

Au départ, cette main de la [figure 12-6](#) est minimale (15H). Si le partenaire répond l'inévitable 1♦, votre courte, vous dites 1♥, couleur collée.



Ne vous trouvez jamais de plus-value lorsque votre partenaire enchérit dans votre courte.

Supposez maintenant que votre partenaire réponde 1♥. Vous avez un fit

quatrième à Cœur. Vous pouvez dès à présent ajouter vos points D : 2 points pour le singleton Carreau. Votre main ainsi réévaluée vaut 17HD. De 17 à 19HD, vous devez soutenir votre partenaire avec un saut : dites 3♥.

Les joueurs adorent entendre le soutien de leur majeure ; ça signifie que votre camp a trouvé un fit. De plus, c'est eux qui joueront le coup, car ils ont annoncé la majeure en premier.

Redemande avec une main régulière

Trois types de main pour les mains régulières : 4-3-3-3, 4-4-3-2, et 5-3-3-2.

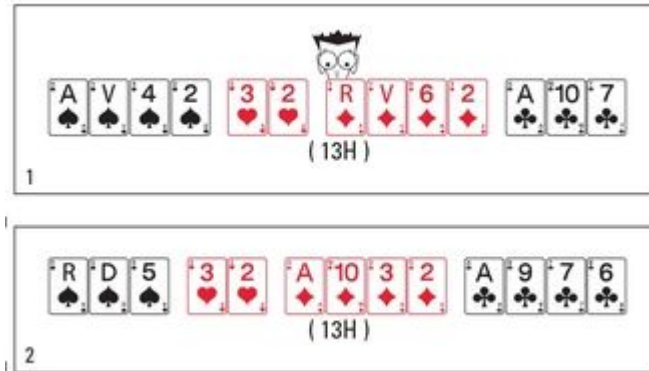
Ces mains ne présentent pas beaucoup de variété pour les redemandes. Vous pourrez, soit soutenir votre partenaire, soit faire une enchère à sans-atout, soit annoncer une nouvelle couleur de quatre cartes au palier de un.

Avec une main 4-4-3-2

La distribution régulière la plus fréquente est le 4-4-3-2. Avec de 15 à 17H, vous ne seriez pas là ! Vous auriez déjà ouvert de 1SA. Si vous ouvrez de un à la couleur avec une main régulière, vous avez nécessairement 12-14H ou 18-19H.

La main de la [figure 12-7](#) vous montre une jolie paire de 4-4-3-2 !

Figure 12-7 :
Redemandes avec un 4-4-3-2.



Dans les deux cas, la séquence a démarré comme suit :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♦

1♥

?

À chaque fois que vous pourrez annoncer votre seconde couleur au palier de un, faites-le.

Avec la première main, redemandez 1♠.

Si la réponse du partenaire vous oblige à annoncer votre deuxième couleur quatrième au palier de deux, refusez, et redemandez 1SA comme avec la seconde main de la [figure 12-7](#).



Pour annoncer une deuxième couleur au palier de deux, vous devez être bicolore : c'est-à-dire, avoir au moins neuf cartes entre les deux couleurs. Avec seulement huit cartes, redemandez 1SA.

Avec une main 5-3-3-2

C'est très simple, une seule redemande possible : 1SA !



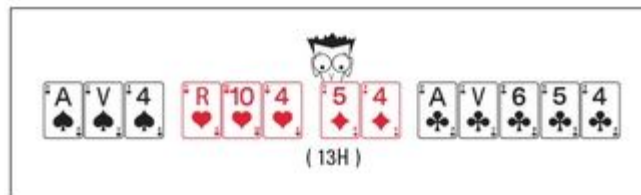
Pas de soutien du partenaire avec seulement trois cartes, et la répétition d'une couleur cinquième ne se fait pas avec une main régulière.

Je ne vous parle ici que des 5-3-3-2 de 12-14H. Nous verrons plus loin quoi faire avec les mains fortes.

Les cartes de la [figure 12-8](#) sont un exemple de 5-3-3-2.

Figure 12-8 :

Redemande avec un 5-3-3-2 de 12-14H.



Avec la main supra, ouvrez de 1 ♣. Quelle que soit la réponse du partenaire, atterrissez et dites 1SA. Aucun intérêt à nommer de nouveau les Trèfles ; ici vous voulez jouer à sans-atout, ou à la rigueur en majeure si vous apprenez par la suite que votre partenaire possède une majeure cinquième.

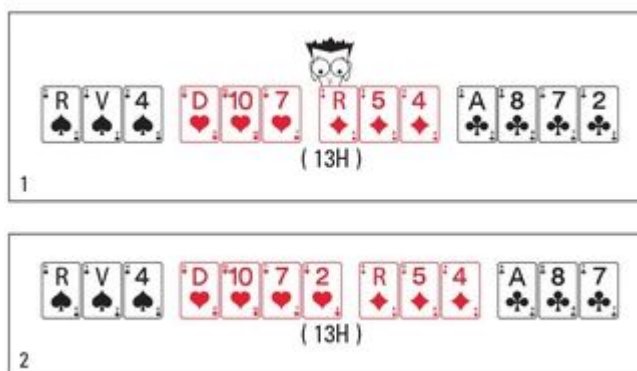
Avec une main 4-3-3-3

Si vous avez une majeure quatrième à annoncer, faites-le. Si votre partenaire répond dans votre couleur quatrième, soutenez-le. Sinon, redemandez 1SA, passe-partout.

Exemples de 4-3-3-3 sur la [figure 12-9](#) :

Figure 12-9 :

Redemande avec une main plate : le fameux 4-3-3-3.



Vous devez ouvrir de 1 ♣ avec les deux mains précédentes. Avec la première, redemandez 1SA, quelle que soit la réponse ; puisque vous n'aurez pas de soutien dans la couleur répondue. Avec la seconde, redemandez 1SA sur les réponses de 1 ♦ ou 1 ♠. En revanche, sur la réponse de 1 ♥, soutenez votre partenaire à 2 ♥.

Si vous avez le même type de main et 18-19H, redemandez 2SA à saut. Ce sera une douce musique pour votre partenaire.



Même avec une main plate, vous devez soutenir votre partenaire dès que vous connaissez un fit huitième. Après tout, il a peut-être une main très très irrégulière.

Les mains de titans sur une réponse un-sur-un



Si vous avez une main irrégulière avec deux couleurs (bicolore 5-4, 6-4 ou 5-5) et une main de 19 à 22H, vous pouvez montrer votre force sur le 1/1 en sautant dans votre deuxième couleur. Cette enchère s'appelle une redemande en changement de couleur à saut.

Voulez-vous en voir un ? Il n'y a qu'à demander.

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♣

1♦

2♥

Dans cette séquence, vous sautez un palier d'enchère (ici 1♥) en annonçant une seconde couleur. Pourquoi ? Tout simplement pour montrer que vous avez une montagne !



Après un 1/1 de votre partenaire, pour le forcer à parler, il vous suffit de faire un changement de couleur à saut. Cette enchère est forcing de manche et montre une main titanesque.

Vous pouvez aussi avoir une montagne avec le fit quatrième dans la couleur répondue par le partenaire. Là, pas de changement de couleur, puisque le partenaire a déjà annoncé votre deuxième couleur. Demandez la manche dans ce fit tout simplement, il sera très content. Sauter directement à la manche montre une main très

forte puisque le répondant peut n'avoir que 6H. En fait, il vous faut au moins 19HD pour annoncer cette manche. La [figure 12-10](#) vous montre une telle main.

Figure 12-10 : Sauter-moi au cou, je saute à la manche !



Le début des enchères de la main supra :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♣

1♠

?

Le 1/1 de votre partenaire vous permet de réévaluer votre main. Vous comptez 1 point de plus pour chaque doubleton pour arriver à 19HD et une petite plus-value pour vos beaux atouts. Demandez directement la manche à 4♠.



Avec un fit quatrième dans la majeure répondue, demandez la manche directement avec une main de 19 à 21HD.

Redemande après une réponse deux-sur-un

Vous avez gagné le gros lot. Rien de méchant ne peut plus vous arriver si votre partenaire a fait un deux-sur-un en réponse à votre ouverture. Un 2/1 n'a pas de limite de points supérieure ; c'est une enchère illimitée. Un 2/1 peut être un tremplin pour la manche ou le chelem.

Quand votre partenaire fait un 2/1, vous avez les renseignements suivants :

- Il a au moins 11H.
- Il s'engage à reparler *au moins* une fois (on parle dans ce cas d'enchère *auto-forcing*). Cette promesse, écrite en lettres de sang, vous permet d'être relax, car vous savez que votre partenaire ne passera pas sur votre prochaine enchère. Vous avez ainsi tout le temps et l'espace pour décrire votre main.

Après une réponse 2/1, vous avez plusieurs options, toutes bonnes. Je vous les présente dans cette section. Vous pourrez enchérir à sans-atout, soutenir votre partenaire, répéter votre couleur d'ouverture ou bien encore annoncer une nouvelle couleur.

Redemande à 2SA après un 2/1

Après une ouverture majeure et une réponse 2/1, la redemande à 2SA est équivalente à une ouverture de 1SA, mais avec une majeure cinquième. Cette redemande à 2SA montre de 15 à 17H et elle est donc forcing de manche (15-17H + 11H >25H). Avec une main de 12-14H, il faudra vous contenter de répéter votre majeure d'ouverture, bien qu'elle ne soit peut-être que cinquième.

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♠	2♦
2♠	→ cinq ou six cartes à Pique dans une main faible 12-14H

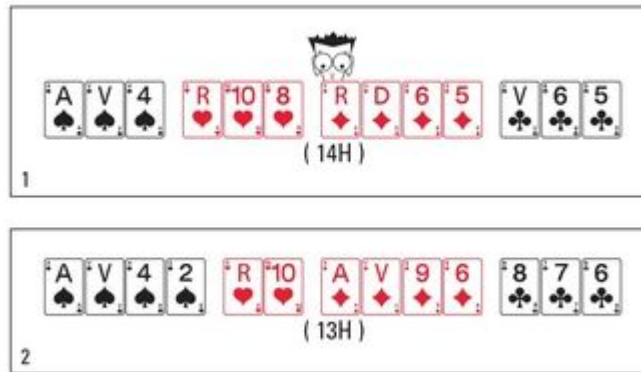
mais

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♠	2♦
2SA	→ main régulière 15-17H avec cinq cartes à Pique (équivalent à 1SA d'ouverture)

La séquence 1♦ → 2♣ est un cas particulier. Vous répétez vos Carreaux avec au moins cinq cartes et vous redemanderez 2SA avec une main régulière 12-14H.

Supposez que vous ayez reçu les mains suivantes :

Figure 12-11 :
Redemande 2SA
après 1♦ → 2♣.



Avec la première main, vous avez ouvert de 1♦, avec l'intention de redemander 1SA sur 1♥ ou 1♠. Mais votre partenaire répond 2♣ : ne changez pas grand-chose, dites 2SA.

Avec la seconde main, vous avez encore ouvert de 1♦ ; si votre partenaire répond 1♥, la bonne enchère est maintenant 1♠ ; s'il dit 1♠, soutenez-le à 2♠. Enfin s'il dit 2♣, l'enchère correcte est 2SA : la main n'est pas assez forte, ni bicolore (au moins 5-4), pour dire 2♠. Annoncer un bicolore cher après un 2/1 demande au moins 17H.

Saut direct à 3SA

Avec une main régulière de 18-19H, vous êtes trop fort pour ouvrir de 1SA (15-17H) et trop faible pour ouvrir de 2SA (20-21H). La solution : ouvrir à la couleur et redemandez sans-atout à saut. Après un 1/1, vous sautez à 2SA, après un 2/1, sautez à 3SA.

La [figure 12-12](#) vous montre un exemple de saut à sans-atout.

Figure 12-12 : C'est un sautillement, un bond, que dis-je, un saut à 3SA.



Le début de séquence :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1 ♦

2♣

?

Si votre partenaire avait répondu 1♥ ou 1♠, vous auriez sauté à 2SA.

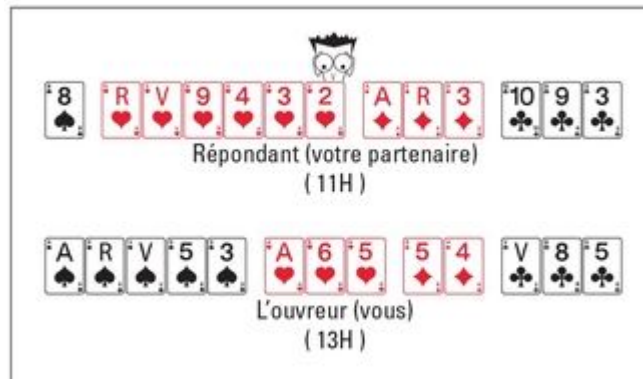
Maintenant qu'il répond 2♣, sautez à 3SA.

Soutien de la couleur du partenaire

Si vous avez quatre cartes dans la couleur répondue en 2/1, ne tergiversez pas : soutenez la couleur de votre partenaire. Notez que les 2/1 à Carreau et à Trèfle peuvent être fait avec des couleurs quatrièmes. En revanche, la réponse de 2♥ sur 1♠ promet cinq cartes : vous pouvez soutenir les Cœurs avec seulement trois cartes (5 + 3 = 8 !).

Deux exemples de soutien au palier de trois sur la [figure 12-13](#) :

Figure 12-13 : Allez à la manche avec enthousiasme !



Je sais que ce chapitre traite des redemandes, mais je ne résiste pas au plaisir de vous montrer comment ce soutien facilite vos enchères.

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♠	2♥
----	----

3♥	4♥
----	----

Passe	
-------	--

Cette séquence montre une excellente communication entre partenaires. La réponse de 2♥ promet cinq cartes à Cœur et 11H au minimum. Votre redemande à 3♥ signifie : « Je suis soulagé, je ne vais pas redemander mes Piques cinquièmes avec un fit troisième à Cœur, quand vous en avez cinq ou même six. » Votre partenaire vous répond par l'enchère joyeuse de 4♥ : « J'espère bien gagner cette manche !!! » Vous passez en disant : « Quel jeu facile. Vous annoncez une couleur, je la soutiens, et nous allons à la manche.



Qui dit mieux ! »

Si vous voulez gagner à ce jeu, soutenez les majeures de votre partenaire.

Répétition d'une couleur sixième

Quand vous avez une main avec une seule couleur, vous redemandez normalement dans cette couleur. Vous voulez montrer votre longueur sixième et votre force.

Avec une main minimale de 11-14H, faites une redemande au minimum.

Avec une main intermédiaire de 15-17H, faites une redemande à saut.

Par exemple, imaginez que vous faites les redemandes suivantes avec votre unicolore sixième :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♥

2♣

2♥ (11-14H)

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♥

2♣

3♥ (15-17H)

Annoncer un bicolore cher ou inversé

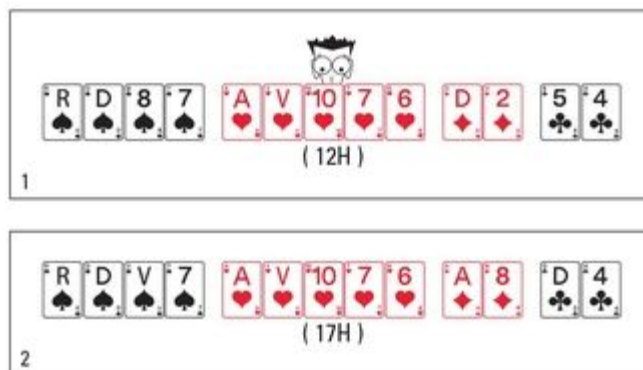
Si vous avez une main bicolore, vous voulez faire votre redemande dans votre deuxième couleur. Voyons ce qui peut se passer.

Si vous avez une deuxième couleur quatrième et une première au moins cinquième, vous pouvez toujours nommer un bicolore économique, si la deuxième couleur est moins chère que la première.

Si la deuxième couleur est plus chère, il vous faudra, comme sur une réponse 1/1, avoir au moins 17H. Si vous avez moins, il vous faudra trouver une autre redemande, en répétant votre couleur, en soutenant votre partenaire, ou en enchérissant à sans-atout. À vous de décider quelle option est la bonne !

Supposez que vous receviez les deux mains de la [figure 12-14](#).

Figure 12-14 : Faire ou ne pas faire l'annonce chère du bicolore !



Dans les deux cas, les enchères ont démarré comme suit :

L'ouvreur (vous) Le répondant (votre partenaire)

1♥

2♣

?

Avec la première main, vous n'êtes pas assez fort pour dire 2♠, bicolore cher : vous redemandez donc 2♥, enchère d'attente qui ne promet pas toujours six cartes, la preuve !

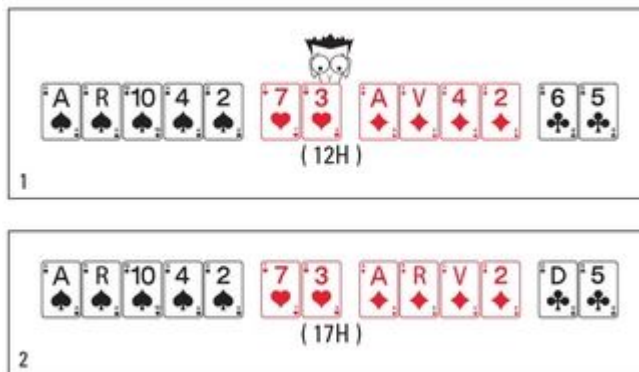
Avec la seconde main, vous êtes assez fort pour annoncer un bicolore cher.

Annoncer une seconde couleur au palier de trois sans saut

Parfois, la réponse de votre partenaire vous force à annoncer votre seconde couleur au palier de trois. Cette enchère est considérée comme un bicolore cher, car on est obligé de jouer au moins au palier de trois. Comme d'hab, il vous faudra 17H ou plus. Sinon, trouvez une autre redemande, au mieux de vos intérêts, comme nous le verrons plus loin.

La [figure 12-15](#) vous montre deux exemples de ce type.

Figure 12-15 : Êtes-vous assez fort pour une enchère au palier de trois ?



Si vous ne savez pas, consultez votre anti-sèche.

Pour nos deux exemples supra, si les enchères débutent par :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♠

2♣

?

C'est parfait. Dans les deux cas de la [figure 12-15](#), votre deuxième couleur est de rang moins élevé que la première, donc il n'y a pas de problème. Annoncez tout simplement votre deuxième couleur, dites 2♦ avec les deux mains.

Maintenant, supposez qu'avec toujours les deux mêmes mains, la séquence démarre ainsi :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♠

2♥

?

L'enchère de 2♥ du partenaire vous oblige à nommer vos Carreaux au palier de trois. La barre est à 17H. Avec la première main (12H), vous ne pouvez dire 3♦ : répétez vos Piques à 2♠. Avec la seconde main, vous avez les points nécessaires pour dire 3♦, alors dites... 3♦ !



Vous ne pourrez pas toujours annoncer votre bicolore. Si vous êtes obligé de le faire au palier de trois, il vous faut 17H au minimum. Avec moins, trouvez une autre redemande.

Redemande après une réponse limitée

Quand votre partenaire fait une enchère limitée, dans une fourchette de points précise, le brouillard se dissipe. Vous pouvez alors additionner les points des deux mains et ceci vous donne un excellent indice pour trouver le bon niveau du contrat. Vous êtes devenu le capitaine de votre camp. Le capitaine décide s'il faut passer ou poursuivre les enchères par une proposition ou une demande de manche. Dans cette section, je vous montre comment trouver votre redemande après les deux enchères limites les plus fréquentes.

Quand votre partenaire vous soutient

Quand votre partenaire soutient votre couleur au palier de deux, vous assumez chez lui de 6 à 10HD (points H plus points D pour les doubletons, singletons, chicanes et encore pour le neuvième et le dixième atout de votre camp).



Si vous comptez sur 8HD quand votre partenaire vous soutient au palier de deux, vous faites une erreur au maximum de deux points.

À chaque fois que votre partenaire vous soutient, votre main s'améliore parce qu'un fit au moins huitième a été trouvé. Comment savez-vous qu'il y a fit ? Si votre partenaire vous soutient, ce fit est comme un éléphant dans un jeu de quilles : ça ne passe jamais inaperçu.

Votre partenaire a déjà compté ses points de distribution, points D. Faites de même en comptant vos points de courtes.

Réévaluation après le fit

Au départ du coup, vous avez juste compté vos points H sans ajouter un quelconque point D puisque aucun fit n'était connu. Mais, une fois le fit trouvé, il faut réévaluer en fonction des courtes et des atouts :

- ✓ ajoutez 1 point pour chaque doubleton ;
- ✓ ajoutez 2 points pour un singleton ;
- ✓ et 3 points pour une chicane.

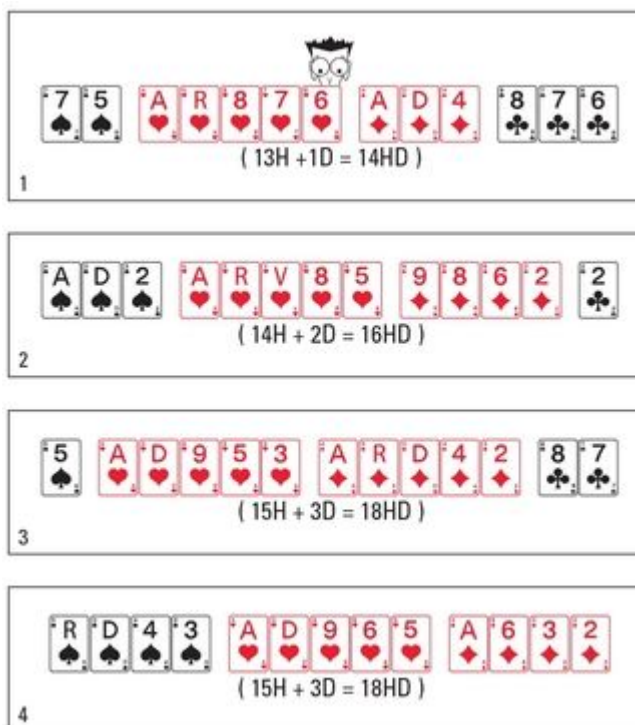


Pour les atouts surnuméraires, au-delà de huit, le *premier joueur* de la paire qui a connaissance du neuvième atout (ou du dixième), mais pas les deux, compte 2 points D (et 1 pour le dixième atout).

La [figure 12-16](#) vous montre quatre mains où votre partenaire vous a soutenu votre ouverture d'1 ♥ par un soutien simple à 2♥, ce qui montre en général trois cartes à Cœur.

Réévaluez votre main et enchérissez.

Figure 12-16 :
Réévaluer après le fit.



Prendre la bonne décision

Après avoir réévalué votre main quand vous avez trouvé un fit huitième ou neuvième, il est temps d'enchérir au bon niveau, comme vous le montre le tableau suivant :

- Si vous pensez avoir 25 points HD à vous deux, même si votre partenaire est minimum (7HD est un minimum pour lui), demandez la manche (votre partenaire n'a pour ainsi dire jamais 6HD).
- Si le total de 25HD ne peut être atteint avec un partenaire maximum (10HD), passez.
- Si le total de 25HD est possible, faites-lui une proposition de manche.

Avec la première main, réévaluée à 14HD, vous passez, car la manche est exclue ($14 + 10 = 24$!).

Avec la deuxième, réévaluée à 16HD, vous ferez une proposition de manche.

Avec les troisième et quatrième mains, vous pouvez sauter directement à 4♥ avec vos 18HD. Il faut aller de l'avant !

Si votre partenaire fait un saut limite à 3♥, montrant quatre atouts et 11-12HD, vous demanderez la manche avec une main de 14H ou plus, et même avec une main minimale, si elle possède un singleton.

Quand votre partenaire répond 1SA

L'enchère de 1SA est une réponse limitée, et le partenaire, qui a une vision très claire des possibilités de votre camp, devient le capitaine de la paire. Après une réponse de 1SA, vous connaissez :

- une main de 6 à 10H, ou 8-10H sur ouverture de 1♣ ;
- une main régulière si l'ouverture a été de 1♣. Sur les autres ouvertures, la main peut parfois être très

irrégulière ;

- une main qui peut avoir une couleur longue, mais pas assez de points pour l'annoncer par un 2/1 ;
- pas de majeure quatrième annonçable au palier de un ;
- une main sans fit majeur de trois cartes après ouverture de 1♥ ou 1♠.

Les cartes de la [figure 12-17](#) vous présentent un cas de redemande après une réponse de 1SA. Quand vous avez une main régulière, additionnez vos points avec ceux du partenaire et voyez à quel total vous arrivez. Faites un double calcul, en prenant le maximum et le minimum possibles chez le répondant ; si vous avez toujours de quoi jouer la manche (25H), demandez-la. Si le total est toujours inférieur à 25H, passez ! Si vous pensez pouvoir jouer la manche en face de 10H chez le répondant, proposez-lui la manche en disant 2SA.

Figure 12-17 :

Redemande après la réponse de 1SA.



Le début de séquence :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♠

1SA

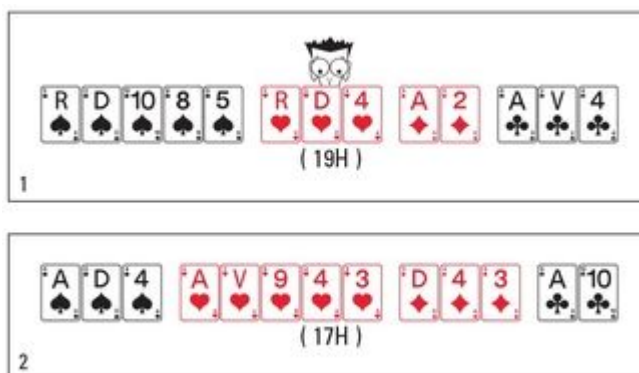
?

Comme vous avez une main régulière, sur la réponse de 1SA, vous êtes satisfait par un contrat à sans-atout.

La question suivante est : à quel niveau ? Pour trouver à quelle hauteur aller, additionnez vos points H au maximum de points H possibles chez votre partenaire ; rappelez-vous qu'il a montré de 6 à 10 points, pas plus, pas moins. Si le total n'arrive pas à 25, arrêtez tout, passez !

Sur la [figure 12-17](#), le total maximal serait 24H, donc, vous passez, parce que vos 14H ajoutés au maximum 10H ne font que 24H.

Figure 12-18 : À quelle altitude voler ?



La [figure 12-18](#) vous donne une autre chance de reparler.

Avec les deux mains, les enchères débutent ainsi :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♠	1SA (de 6 à 10H)
?	

Avec la première main, qui est régulière, vous devez poursuivre vers un contrat à sans-atout. Additionnez vos points au maximum possible chez le répondant (10H). Avec 29H, vous êtes tranquille pour demander 3SA (25H suffiraient). Maintenant, faites le calcul avec son minimum (6H). Vous obtenez 25H. Vous pouvez donc demander 3SA.

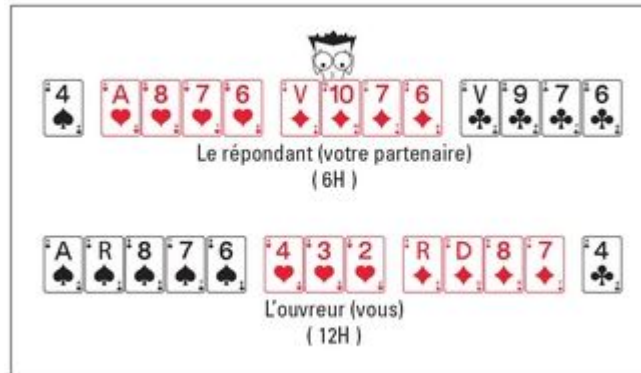
Avec la seconde main de la [figure 12-18](#), vous avez correctement ouvert de 1♥ avec votre 5-3-3-2 de 17H et non de 1SA. La majeure cinquième prime. En refaisant le calcul précédent, vous arrivez à une valeur maximale de 27H et une minimale de 23H. Vous n'avez donc pas assez pour déclarer la manche.

Comme vous voulez jouer la manche en face d'une bonne nouvelle (10H) et rester en dessous de la manche en face d'une mauvaise (6H), vous vous contentez de proposer la manche par l'enchère de 2SA.

Vous allez inviter votre partenaire à danser en lui disant : « Acceptez un fox-trot et une manche avec votre main maximale, ou refusez-vous avec mépris avec votre main minimale. » La question est posée par l'enchère de 2SA. Votre partenaire répond 3SA avec de 8 à 10H (considéré comme main maximale), et passe avec 6 ou 7H.

Que faire dans le cas où vous avez une main irrégulière ? Aucun problème, annoncez votre deuxième couleur. Vous savez que votre partenaire n'a pas de soutien pour la première.

Figure 12-19 :
Redemande avec une
main irrégulière sur la
réponse de 1SA.



La [figure 12-19](#) vous propose une main irrégulière ; les enchères ont débuté ainsi :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♠

1SA

?

Vous avez une main irrégulière et vous savez que votre partenaire n'a pas de fit à Pique avec vous (sinon il eût répondu 2♠). Recherchez un abri dans une autre couleur. Faites la redemande dans votre deuxième couleur de quatre cartes ou plus, dites 2♦. L'annonce de ce bicolore économique n'exige aucune force supplémentaire. La zone de force est très large : de 11 à 18H.

Devinez quoi ? Vous avez trouvé un refuge. Si votre partenaire passe, vous voilà dans un petit contrat très confortable.



Les bons joueurs ne répètent leur couleur après la réponse de 1SA que si elle est sixième.

Répéter une couleur cinquième peut être mortel. Pourquoi s'acharner sur une couleur sans fit huitième possible ? C'est suicidaire !

Les redemandes font partie des « fondamentaux ». Assimilez bien ces enchères.

Chapitre 13

Deuxième enchère du Répondant

Dans ce chapitre

- ▶ Mettre les voiles vers le contrat final
 - ▶ Faire une seconde enchère presque parfaite !
-

Votre partenaire a ouvert, vous avez répondu, il a enchéri de nouveau, et maintenant, c'est à vous ! Vous pouvez passer ou poursuivre les enchères (ce sera votre deuxième enchère du répondant). Dans ce chapitre, je vous donne quelques tuyaux et conseils pour enchérir à ce stade du jeu.

Prise de capitanat

Durant les enchères, chaque joueur essaye de déterminer la force et la distribution de son partenaire. La main de l'ouvreur de un à la couleur appartient à l'une des trois zones suivantes :

- ✓ zone minimale, de 11 à 14H (zone 1) ;
- ✓ zone intermédiaire, de 15 à 17H (zone 2) ;

- ✓ zone forte, à partir de 18H (zone 3) : les titans !

Pour le répondant, il y a quatre zones :

- ✓ zone minimale, de 6 à 10H ;
- ✓ zone propositionnelle, 11 ou 12H ;
- ✓ zone de manche, de 13 à 16H ;
- ✓ zone de chelem possible, à partir de 17H.



Après que l'un des joueurs a précisé et limité sa main, son partenaire devient le capitaine. Le capitaine sait, avec une très faible marge, combien de points H la paire possède. Le capitaine se sert de ce nombre pour décider à quel palier la paire peut s'engager. Le capitaine peut parfois déterminer quel est le meilleur atout, après que son partenaire a limité sa main. Durant les enchères, vous essayez toujours de trouver un bon fit majeur au moins huitième. Si vous trouvez ce fit majeur, ce sera définitivement votre atout pour cette donne.

Comme répondant, vous avez fréquemment une bonne idée de la main de l'ouvreur quand il a parlé deux fois ; surtout si sa redemande a limité sa main. Avant de choisir votre deuxième enchère, le sujet de ce chapitre, posez-vous les deux questions suivantes.

- ✓ Que m'a dit mon partenaire sur sa main avec ses deux premières enchères ?
- ✓ Qu'ai-je déjà donné comme renseignements à mon partenaire avec ma première enchère ?

Votre deuxième enchère dépend de la réponse à ces deux questions.

Limiter votre main

Vous avez déjà limité votre main avec votre réponse. Par exemple, vous avez soutenu la couleur de l'ouvreur, ou bien vous avez enchéri à sans-atout, deux enchères limites. Après ceci, l'ouvreur devient le capitaine. Vous êtes hors du coup ; plus de décision à prendre pour vous, sauf si le partenaire vous renvoie le bébé en faisant une enchère propositionnelle. Dans ce cas, vous aurez alors le devoir de demander la manche ou de vous planquer dans un contrat partiel. Une telle invitation vous transfère la responsabilité pour le bien ou pour le mal. Vous allez être un héros ou une pauvre andouille.

Supposez un début de séquence comme ceci :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♥	2♥ (de 6 à 10HD avec trois ou quatre cartes à Cœur)

Comme vous limitez votre main en force et que le fit est trouvé, l'ouvreur devient le capitaine. Dans ce cas, l'ouvreur fait généralement une de ces trois redemandes :

✓ Passe, pour vous dire que la manche est exclue.

- 4 ♥ , qui vous annonce que les 25 points sont atteints.
- Ou encore propose la manche par une enchère dite *enchère d'essai* (voir un peu plus loin dans ce chapitre).

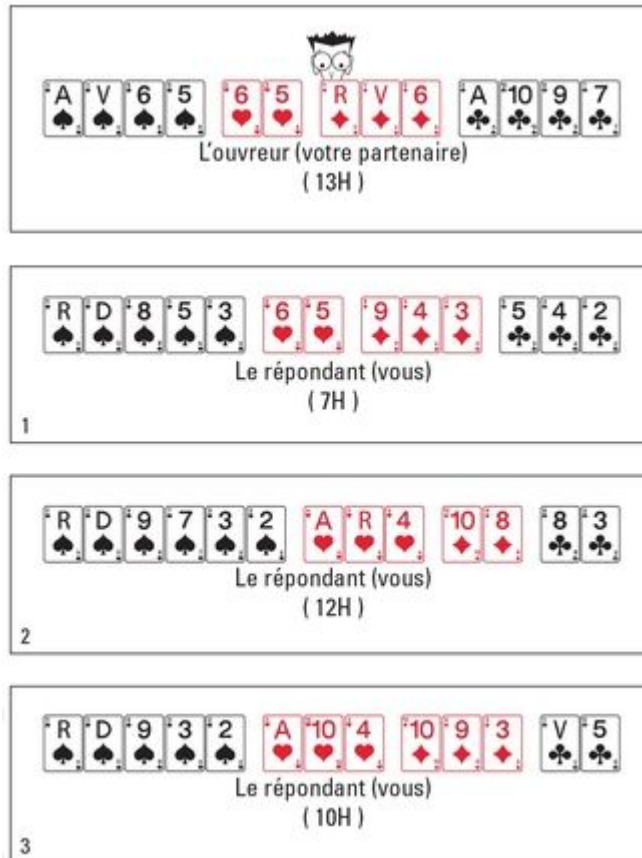


Une enchère de proposition de manche inverse le capitanat. Après une proposition de manche, c'est maintenant à vous de décider si votre camp a assez de points pour jouer la manche.

Quand le partenaire a limité sa main

Votre partenaire peut limiter sa main en vous soutenant, en répétant sa couleur, et aussi en faisant une enchère à sans-atout. Si votre partenaire a limité sa main, vous devenez le capitaine. Avec chacune des mains de la [figure 13-1](#), c'est à vous de décider de tenter la manche ou non.

Figure 13-1 :
Interprétez la
redemande de
l'ouvreur.



Dans chaque exemple de la [figure 13-1](#), les enchères débutent par :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♣ (11H ou plus)	1♠ (6H ou plus, réponse illimitée)
2♠ (13 à 16HD atout Pique)	?

Vous avez répondu par un 1/1 à Pique : c'est une réponse illimitée montrant 6H ou plus, et au moins quatre cartes à Pique. L'ouvreur ne connaît pas encore votre zone de points. Mais, par son enchère de 2♠, l'ouvreur a limité sa main. Sa zone est minimale (13-16HD), et vous le savez dès à présent. Vous êtes donc promu capitaine.

Si vous pensez avoir trouvé un bon fit huitième, additionnez les points de vos deux mains et voyez si vous arrivez au total fatidique de 25. Si oui, demandez la manche. Si vous êtes en dessous de 25, passez. Si vous n'êtes pas sûr, faites un essai pour la manche. Si vous vous contentez de proposer la manche, alors vous êtes dégradé et votre partenaire devient le nouveau capitaine.

Dans chacun des exemples de la [figure 13-1](#), vous avez trouvé un fit à Pique. L'atout est trouvé : il est temps d'additionner les points des deux mains.



Avant d'additionner les points des deux mains, le fit étant trouvé, vous devez réévaluer votre main en ajoutant les points D. (Pour réviser les points D, allez au chapitre 11.)

Après cette réévaluation, vous allez devoir décider quoi faire avec les trois mains de la [figure 13-1](#).

Avec la première main, que vous réévaluez à 8HD, la manche est quasi impossible : passez.

Avec la seconde, réévaluée à 16HD, vous avez de quoi demander largement la manche : dites 4♠.

Avec la troisième main réévaluée à 11HD, vous ferez une tentative de manche. Si votre partenaire a 15 ou 16HD, il

demandera la manche. Si sa main est vraiment minimale, vous jouerez seulement 3♠. Ici, il annoncera 4♠.



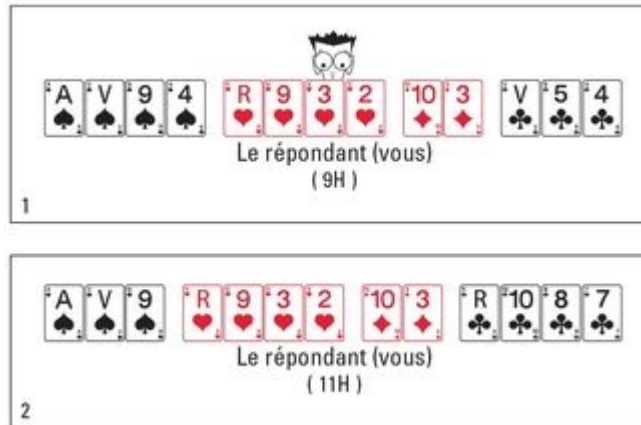
Après l'annonce d'une majeure et son soutien au palier de deux, l'enchère de 2SA et un changement de couleur sont des tentatives de manche.

Quand votre partenaire vous soutient, vous devenez le capitaine : vous connaissez sa zone de points, mais lui ne connaît pas la vôtre. Vous pouvez vous arrêter tout de suite, faire une tentative de manche, ou annoncer la manche.

La [figure 13-2](#) vous montre deux exemples. Les enchères ont débuté ainsi :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♣ (11H ou plus)	1♥ (6H ou plus, réponse illimitée)
2♥ (13 à 16HD atout Cœur)	?

Figure 13-2 : Essai transformé ou sortie de but ?



Après le soutien à 2 ♥ , vous avez votre fit. Avec la première main, réévaluée à 10HD, vous n'avez pas de quoi faire une tentative, passez.



Après un soutien minimal, il faut 11-12HD pour faire une tentative de manche. Avec moins, passez ; avec plus, demandez la manche.

Avec la deuxième main de la [figure 13-2](#), vous avez de quoi reparler, mais pas de quoi demander la manche tout seul. Vous allez faire une tentative de manche. Dans le Standard Français, il existe deux enchères pour proposer la manche après un fit majeur :

- ✓ 2SA : appelée **enchère d'essai généralisée**, cette enchère artificielle propose la manche à l'atout avec une main fittée et régulière. Le partenaire choisit, en fonction de sa force, le contrat final.
- ✓ Le **changement de couleur après le fit majeur** : cette enchère annonce un bicolore et fait office de proposition de manche. Le partenaire juge sa main en fonction de ses points et prend en compte un éventuel fit ou une courte dans cette seconde couleur pour réévaluer sa main et décider de la hauteur du contrat.



Faire une nouvelle enchère dans le fit au palier de trois ($1\heartsuit \rightarrow 2\heartsuit \rightarrow 3\heartsuit$), l'ascenseur, n'est pas une tentative de manche, mais un barrage contre les adversaires, avec une couleur d'atout plus longue que prévue.

Dans notre exemple de la deuxième main, dites 2SA, enchère d'essai généralisée, pour proposer la manche au partenaire. S'il est minimum, il revient à $3\heartsuit$: c'est l'arrêt du train. S'il est maximum, il annonce la manche à $4\heartsuit$. Cette superbe enchère de 2SA, extrêmement fréquente, n'a rien à voir avec le sans-atout : elle demande un choix au partenaire pour jouer au palier de trois ou de quatre dans un contrat à l'atout.



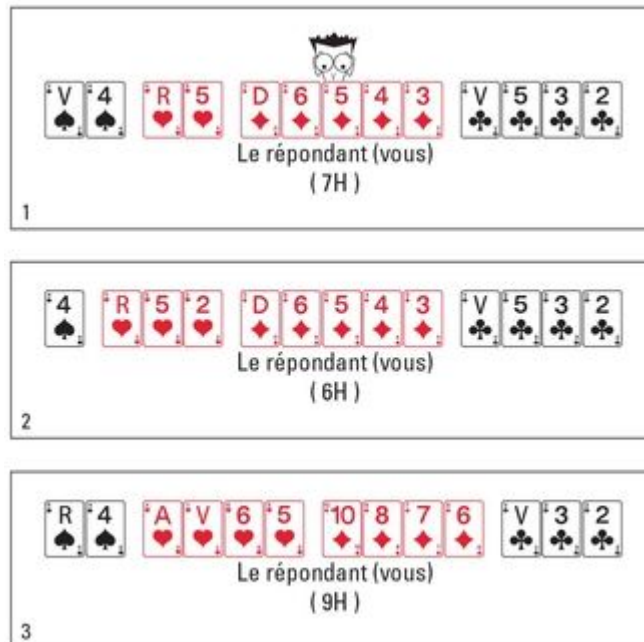
Quand l'ouvreur soutient simplement la majeure du répondant, celui-ci peut faire une *enchère d'essai généralisée* avec 11-12HD.

Deuxième enchère du répondant après réponse limitée de 1SA

Votre réponse de 1SA limite votre main de 6 à 10H, et l'ouvreur devient le capitaine. Qu'à cela ne tienne ! Le développement des enchères va parfois vous forcer à prendre une décision.

Regardez les cartes de la [figure 13-3](#), où la redemande de l'ouvreur va vous obliger à faire quelque chose :

Figure 13-3 : Eh, oui, il faut parfois faire encore un truc après la réponse de 1SA !



Ici, le début de séquence fut :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
--	-----------------------------------

1♠

1SA

?

Si l'ouvreur a une main régulière et veut poursuivre à sans-atout, il dira :

- Passe avec une main sans espoir de manche de 11-14H.
- 3SA, s'il comptabilise 25 points entre les deux mains.
- 2SA, s'il veut vous proposer la manche.

Si l'ouvreur vous propose la manche à 2SA, refusez avec les deux premières mains, acceptez avec la troisième et concluez à 3SA.



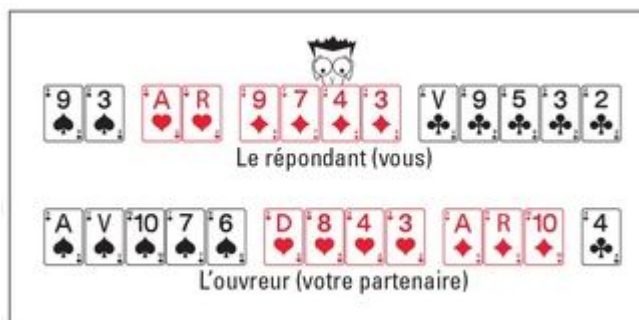
Après votre réponse de 1SA, votre partenaire peut vous proposer le choix entre ses deux couleurs. Sauf si vous avez une couleur sixième, vous devez choisir l'une des siennes. Au bridge, cela s'appelle donner une préférence.



Si vous avez le même nombre de cartes dans les deux couleurs, vous devez absolument revenir dans la première qui est la plus longue.

La [figure 13-4](#) vous propose un tel choix de couleurs :

Figure 13-4 : Donner la préférence...



Les enchères ont donc été pour cette donne :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
--	-----------------------------------

1♠

1SA

2♥

2♠

Passe

L'ouverture signifie : « J'aime bien ce chapitre, j'ai toujours du jeu pour ouvrir ! » Votre réponse de 1SA dit : « Arrêtez de me charrier, je n'ai encore une fois pas de jeu. » L'enchère de 2♥ transmet le message suivant : « J'ai deux couleurs, choisissez celle qui vous convient le mieux. » L'enchère de 2♠, simple préférence, signifie : « Je n'aime ni les Piques ni les Cœurs, mais comme j'ai un nombre égal de cartes dans tes deux couleurs, je donne ma préférence à Pique. » Kantar me surveille de près !

Quand l'ouvreur passe, son message muet est le suivant : « Merci pour votre enchère, qui me permet de jouer un contrat à sept atouts à Pique (en 5-2), au lieu du contrat à Cœur à six atouts (4-2) ! » Évidemment, il faut surclasser les adversaires dans la couleur d'atout : pas forcément en grosses cartes, mais surtout en longueur. Vous devez avoir toujours plus d'atouts que les opposants, sinon les catastrophes arrivent. Ne tentez pas le Diable !



En principe, le nombre minimal d'atouts dans la ligne devrait être de huit pour jouer un contrat à l'atout. Cependant, dans le monde réel, ce n'est pas toujours le cas, et vous devrez parfois vous contenter d'un atout septième. En revanche, si vous arrivez à un contrat à l'atout avec six cartes, c'est que les plombs ont sauté ! Ainsi, quand vous donnez une préférence à l'atout, faites-le bien dans la plus longue du partenaire où vous êtes sûr d'avoir au moins un fit septième, et non pas dans un fit sixième, même avec de gros honneurs.

Avec la [figure 13-5](#), vous avez une chance de répéter votre couleur longue.

Figure 13-5 : Quand les deux mains ne s'accordent pas.



Ici, la séquence a débuté comme suit :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
--	-----------------------------------

1♠

1SA

2♥

3♣

Passe

Si vos enchères pouvaient parler, on aurait eu :

1♠ : « J'ai au moins cinq cartes à Pique et 11H ou plus. »

1SA : « Tant mieux pour vous ! Moi, j'ai une main faible de 6 à 10H et je dois vous répondre, sinon je passe par la fenêtre ; trop faible pour dire 2♣, je me contente dans un premier temps de l'enchère de 1SA. »

2♥ : « Ho ! ho ! J'ai une seconde couleur à Cœur, laquelle préférez-vous ? »

3♣ : « Je hais chacune de vos couleurs, mais j'ai la mienne, les Trèfles ! »

Passe : « Nous sommes arrivés, partenaire, vous avez montré six ou sept cartes à Trèfle dans une main faible. Nous avons finalement trouvé un fit huitième, et la manche est impossible, donc je passe. »



Quand l'ouvreur annonce deux couleurs, rappelez-vous bien les deux points suivants :

- Avec un nombre égal de cartes dans les deux couleurs de l'ouvreur, ou même avec 2 cartes dans la première et 3 cartes dans la seconde – mieux vaut jouer en 5-2 qu'en 4-3 –, donnez la préférence dans la plus longue, la première. Cependant, si vous avez une solide couleur sixième, répétez-la.
- Pour soutenir la seconde couleur de l'ouvreur directement ou passer, vous devez avoir un fit quatrième dans cette couleur. (4 + 4 = 8 !!!)

Deuxième enchère du répondant après redemande de l'ouvreur à 1SA

La réponse de 1SA revient très souvent, car ces mains sont très fréquentes. Mais vous entendrez souvent le début suivant :

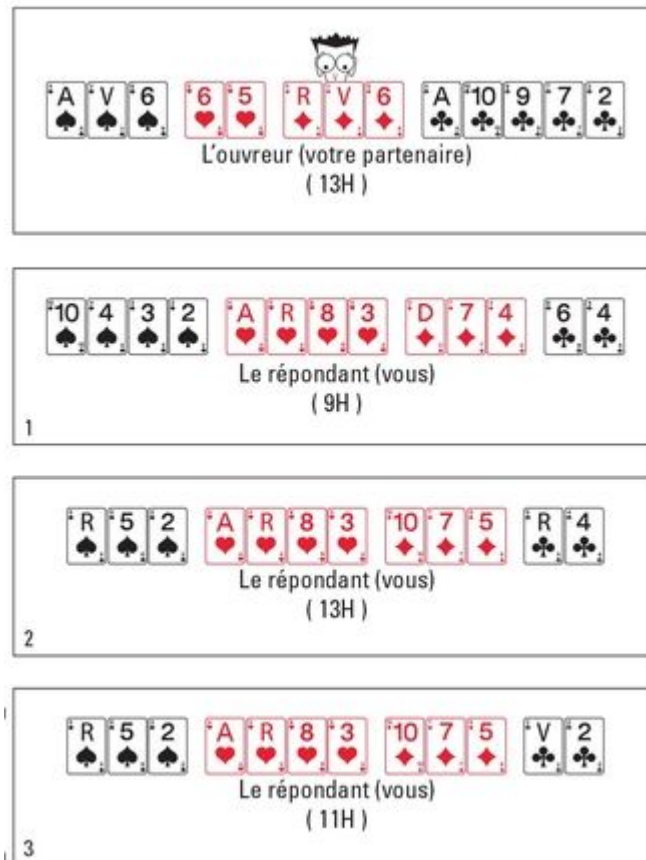
<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♣	1♥
1SA	?

Regardez bien ces enchères : vous les entendrez si souvent que vous en rêverez. Quand l'ouvreur redemande 1SA, que savez-vous ?

- Il est dans une zone de force étroite (11 à 14H).
- Il a une main balancée : 4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 5-3-3-2.
- Il n'a ni 4♥ ni 4♠.

Si vous avez aussi une main régulière, additionnez vos points H aux siens, en prenant une valeur moyenne de 13H chez lui. Vous comparez au total fatidique de 25, et vous voyez si vous avez de quoi demander la manche. Les trois exemples de la [figure 13-6](#) vous posent cette question. Vous avez une main régulière, donc vous jouerez à sans-atout. Il vous reste à déterminer à quel palier.

Figure 13-6 : Après la redemande à 1SA.



Avec la première main, vous passez parce que vous n'avez aucune chance d'arriver aux 25 points nécessaires pour demander la manche.

Avec la seconde, les 25 points sont atteints, demandez 3SA.

Avec la troisième, il faut se contenter de proposer la manche par l'enchère de 2SA. Si votre partenaire a 14H, ou 13H avec une belle cinquième, il choisira 3SA. Sinon, il passera.

Deuxième enchère du répondant à SA après l'annonce d'un bicolore par l'ouvreur

Si votre partenaire annonce deux couleurs et que vous ne soyez fitté dans aucune, vous pourrez parfois vous rabattre vers sans-atout. Jouer à sans-atout peut vous éviter un contrat douteux à l'atout dans un fit 5-2 de mauvaise qualité. Faites juste attention à bien zoner la force combinée de vos deux mains.

Pour ce faire, respecter les zones du tableau suivant :

- de 6 à 10H, demandez 1SA ;
- 11 et 12H, proposez la manche par 2SA ;
- à partir de 13H, demandez la manche directement à 3SA.

Regardez les exemples de ce type à la [figure 13-7](#), où les enchères débutent par :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1 ♦	1 ♥
1 ♠	?

Vous n'avez aucun bon soutien pour le partenaire, mais vous avez une main régulière. Orientez-vous vers un contrat à sans-atout avec les trois mains précédentes :

Avec la première, dites 1SA (main faible sans fit).

Avec la deuxième, demandez la manche : vous avez au minimum les 25 points requis.

Avec la troisième, faites l'enchère carrefour de 2SA (11-12H) pour proposer la manche. Cette enchère sera une de vos meilleures amies, car elle vous permettra fréquemment de faire une tentative de manche.

Figure 13-7 :
Deuxième enchère à
SA.



Deuxième enchère du répondant après répétition de la couleur de l'ouvreur

Si l'ouvreur possède une couleur sixième ou septième, attendez-vous à ce qu'il la répète une fois ou même deux fois. La répétition est toujours une enchère limitée en force : ceci vous donne le grade de capitaine. Si vous avez le fit majeur, vous êtes arrivé ! Oui, mais à quel niveau enchérir ? Cela dépend encore une fois de la force combinée des deux mains.

Considérons les deux séquences suivantes :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♥	1♠
2♥ (11 à 14H)	?

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♥	1♠
3♥ (15 à 17H)	?

Ici, vous savez que votre partenaire a au moins six cartes à Cœur. Dans la première séquence, la redemande au palier minimal indique une main de première zone. La seconde séquence, avec une redemande à saut, montre une main de deuxième zone (15-17H).



Le compte des points (H) n'est pas écrit dans la pierre quand il s'agit d'unicolore. Les joueurs comptent souvent des plus-values (dites de longueur ou points L) quand la couleur est belle et puissante, car à elle seule elle peut rapporter six ou sept levées. Disons deux points (L) de plus pour une très belle longue sixième ou septième.

Voyez un exemple de redemande de ce type à la figure suivante, dont voici les enchères :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
-------------------------------------	----------------------------

1♠

1SA

3♠

4♠

Passe

Figure 13-8 : Il se répète comme un disque rayé.



L'ouverture montre 11H ou plus et au moins cinq cartes à Pique. Sans fit et sans jeu, vous répondez 1SA et l'ouvreur répète sa couleur à saut montrant une solide couleur au moins sixième et de 15 à 17H. Dans ce cas, vous pouvez compter sur environ sept-huit levées dans sa main. Comme votre main en apporte au moins deux à l'atout Pique, prenez votre chance et dites 4♠.

Deuxième enchère du répondant par répétition de sa couleur longue

Parfois, en tant que répondant, vous avez une forte et belle couleur. Les fortes couleurs sixième, surtout les majeures, ont été inventées pour être annoncées,

répétées encore et toujours. N'oubliez pas que vous devez aussi annoncer votre force à l'ouvreur. Les zones de points habituelles sont décalées du fait d'un bel unicolore, car votre main est toujours un peu plus forte que d'habitude.



Avec une main de 6 à 9H, répétez votre couleur au plus bas palier disponible. Avec une main de deuxième zone, de 10 ou 11H, faites un saut dans votre couleur au palier de trois. Enfin, à partir de 12H et d'une couleur qui s'impose, demandez la manche dans cette majeure.

La [figure 13-9](#) vous propose de répéter votre couleur si elle en vaut la peine et à quel niveau le faire. Les enchères ont débuté ainsi :

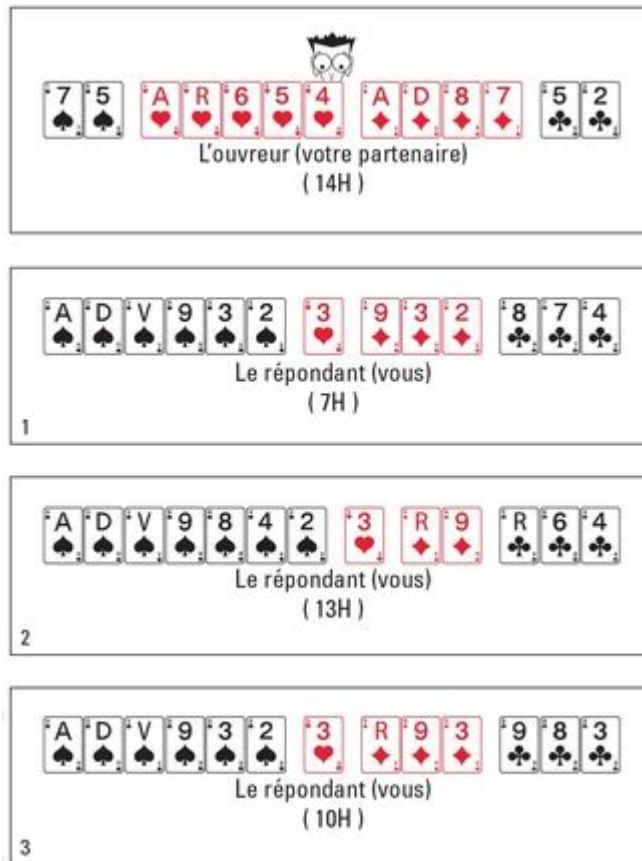
<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♥	1♠
2♦	?

Avec la première main de la [figure 13-9](#), redemandez 2♠ avec une main faible.

Avec la seconde, sautez à 4♠. Vous pouvez imposer votre couleur et vous êtes assez fort (13H).

Avec la troisième main, dites 3♠ pour proposer la manche. L'ouvreur acceptera avec 14H, et passera avec une main minimale. *Bye, bye, kids !*

Figure 13-9 :
Accrochez-vous à
votre couleur.



Enchère d'attente : l'annonce d'un bicolore par le répondant

Après que l'ouvreur a enchéri deux fois, le répondant n'a pas toujours assez d'informations pour choisir le bon contrat final. Dans ce cas, le répondant annonce une nouvelle couleur, une sorte d'enchère d'attente, qui demande au partenaire un complément d'information. Cette question permet à l'ouvreur de terminer la description de sa main et au répondant de demander le bon contrat.



Si le répondant annonce une troisième ou la quatrième couleur, alors l'ouvreur ne pourra pas passer. L'enchère est forcing.

La [figure 13-10](#) vous présente un exemple :

Figure 13-10 : Dites-moi tout !



Les enchères se déroulent ainsi :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♠	2♥
2♠	3♣
3SA	Passe

L'ouverture de 1♠ signifie : « J'ai cinq Piques, peut-être six, mais vous ne le savez pas encore. »

La réponse de 2♥ : « Bien sûr que je ne sais pas si vous avez six Piques ! Pour le moment, je vous annonce que

j'ai au moins cinq Cœurs et 11H au minimum avec des ambitions de manche. »

La redemande à 2♠ est ambiguë : elle signifie surtout que l'on n'a pas d'autre enchère précise à faire. En général, la main est faible avec cinq ou six Piques. Cette enchère, qui limite la main de l'ouvreur, transfère le capitanat au répondant.

L'enchère de 3♣ demande des renseignements complémentaires. Comme elle est forcing, l'ouvreur répond 3SA, qui signifie : « J'ai une force dans la dernière couleur, Carreau, et je n'ai pas de fit avec vous à Cœur ou Trèfle. Après tout, vous avez deux couleurs, et moi les deux autres, jouons donc à



sans-atout. » Le répondant est d'accord, il passe.

Un vieil adage du bridge dit : « Toutes les enchères se terminent à 3SA ! » Ce n'est pas vrai, mais il faut reconnaître que c'est souvent le cas.

Deuxième enchère du répondant après réponse en deux-sur-un

La plupart des maux de tête du répondant arrivent après un « un-sur-un », surtout si l'ouvreur annonce une main bicolore. À ce stade, trois couleurs ont déjà été annoncées et aucun joueur n'a limité sa main. Les deux joueurs ont donc des difficultés à déterminer la force du jeu de leur partenaire respectif.

Après une réponse en « deux-sur-un », la situation s'éclaircit pour l'ouvreur, car il sait que vous avez au

moins 11H. Il ne reste plus que deux zones de force possibles pour le répondant :

- ✓ Soit il a 11-12H et une main pour proposer la manche.
- ✓ Soit il a 13H et plus, et la manche sera atteinte quoi qu'il arrive.

Les exemples de la [figure 13-11](#) vous montrent comment le répondant précise sa main après un 2/1. Rappelez-vous, le 2/1 montre 11H et plus. Vous l'ouvreur, soyez relax !

Les enchères ont débuté ainsi pour les trois exemples :

<i>L'ouvreur (votre partenaire)</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
1♠	2♣
2♥	?



En tant que répondant, vous devez faire une deuxième enchère après une première réponse en 2/1. Le « deux-sur-un » (forcing un tour) est de plus auto-forcing : vous vous engagez à faire une deuxième enchère sur la redemande forcée de l'ouvreur.

Dans notre séquence, personne n'a encore limité sa main ; le feu est au vert, il faut avancer.
L'ouvreur a montré :

- ✓ 11H et plus ;
- ✓ au moins cinq Piques et au moins quatre Cœurs.

Le répondant a montré :

- ✓ 11H et plus ;
- ✓ au moins quatre trèfles.

Avec la première main, contentez-vous de 2SA (non forcing) qui montre 11-12H. Remarquez que l'on peut dire ici 2SA avec un singleton dans la couleur d'ouverture.

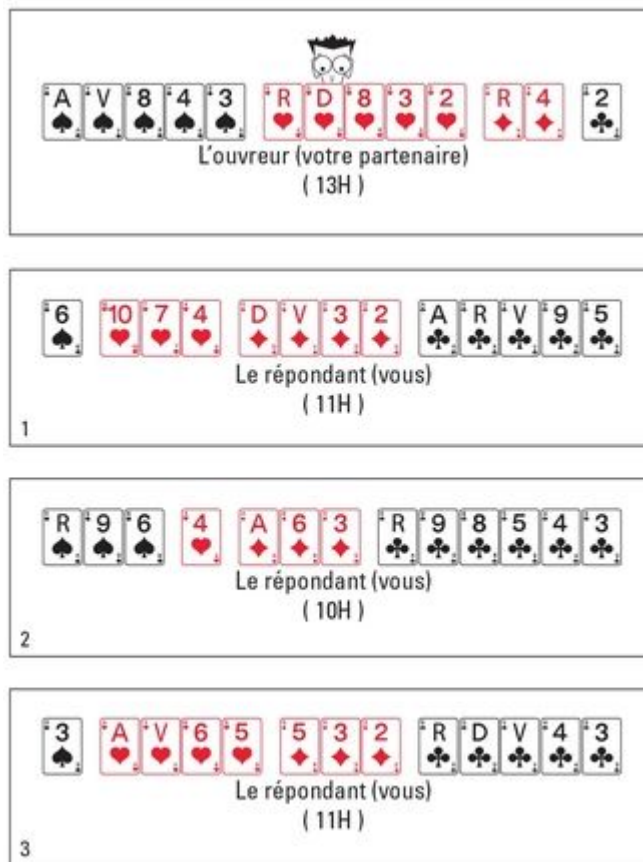
Avec la seconde main, dites 2♠. Vous avez 12HD : il est temps de fitter votre partenaire au palier minimal (enchère non forcing) pour lui proposer la manche.

Avec la troisième main, vous avez réévalué votre main à 14HD. Il faut demander la manche à 4♥.



Après une réponse en 2/1, pour simplement proposer la manche, faites une enchère au palier minimal. Pas de saut qui serait forcing de manche.

Figure 13-11 : Le répondant précise sa main après un 2/1



Chapitre 14

Mettre la pression : contre et surcontre

Dans ce chapitre

- ▶ Faites les payer en contrant.
 - ▶ Faites les payer aussi en surcontrant !
-

Quelques conventions d'enchères permettent à un camp d'échanger des informations sur leurs mains. D'autres enchères, comme « contre » et « surcontre » vous permettent de dire à vos adversaires ce que vous pensez de leurs mains et de leurs enchères.

Contre et surcontre vont vous paraître un peu hors sujet quand vous commencerez à jouer au bridge. Vous avez assez de travail pour améliorer vos enchères et tenter de gagner vos contrats. Mais vous devez tout de même lire ce chapitre, parce que les contres et les surcontres mettent la pression à la table, augmentent l'intérêt et le plaisir du jeu.

Sachez ouvrir votre escarcelle

Personne n'enchérit parfaitement. Les accidents arrivent, les bornes sont parfois dépassées. N'importe lequel des facteurs suivants peut tout faire partir de travers :

✓ **La croyance en un printemps éternel** : quelques joueurs regardent leurs mains à travers des verres déformants. En conséquence, ils enchérissent généralement trop haut. Ils s'embarquent dans des contrats stratosphériques qu'ils ne peuvent pas gagner.

✓ **Les incompréhensions** : chaque joueur interprète une enchère différemment, parfois à l'inverse l'un de l'autre. Ne soyez pas surpris qu'à un moment donné l'un pense que son partenaire a une grosse main, alors que l'autre essaye de montrer que sa main ne vaut pas tripette et qu'il ne fera même pas une seule levée avec sa main. Il y a de l'orage dans l'air !

✓ **Les enchères de sacrifice** : supposez que vos adversaires préfèrent chuter un contrat et vous laisser quelques points de pénalités plutôt que de vous voir gagner une manche bien juteuse. C'est parfois une très bonne tactique, et cela est assez fréquent. Cette défense en sacrifice est développée au chapitre 15.

À un certain moment, il va devenir évident pour vous que vos adversaires ont poussé le bouchon un peu trop loin. Alors, c'est le bon moment pour sortir le carton rouge : le contre de pénalité.



Un contre de pénalité informe votre partenaire et les adversaires que vous pensez que vos adversaires, à la suite d'une erreur sans doute, ont déclaré un contrat trop élevé et qu'ils vont chuter. En général, la déclaration d'un tel contre se fait à la fin des enchères adverses.

La stratégie d'un contre est de laisser les adversaires s'enfermer. Après vous dites « Contre », un seul mot, un seul, et votre partenaire dira « Passe ». Bien sûr, s'ils tentent de sortir du grille-pain en déclarant un autre contrat, rien ne vous empêche de les contrer de nouveau.

Le contre double les pénalités que vous recevrez si le contrat chute. Bien sûr, si le contrat gagne, vos adversaires marqueront, eux, le double des points prévus. (Pour les points gagnés ou perdus lors d'une donne, allez au chapitre 17 pour plus d'informations.)

Bien savoir quand contrer

Le contre de pénalité est une arme de grande force qui empêche vos adversaires d'essayer de vous rouler. Si le contre n'existait pas, tous les bluffs seraient permis dans les enchères.

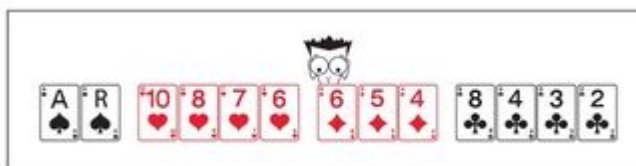
Cependant, vous devez utiliser le contre judicieusement. Vous ne pouvez pas contrer seulement « pour voir ». Vous devez savoir aussi quand ne pas contrer.

Continuez à jouer et contrez vos adversaires seulement quand ils auront commencé à s'enfoncer. Par exemple, supposez que vous releviez la main de la [figure 14-1](#).

Cette main n'est pas très prometteuse. Cependant, les adversaires enchérissent longuement et atterrissent au contrat de 6♠. Ils doivent faire douze levées ! Vous avez deux levées certaines à l'atout. Sauf si vos adversaires ont des cartes dans leurs manches, le ciel va leur tomber sur la tête. Avec A-R de ♠ dehors, ils ne feront jamais

douze levées. Il est grand temps de sortir le « contre ». Votre partenaire passe et l'affaire est faite.

Figure 14-1 : Un bon contre pour transformer du plomb en or.



Comme tout le monde, vous pouvez être grisé par votre succès. Vous contre tous azimuts des contrats qui chutent et vous vous prenez pour Dieu. Attention ! Ne contre que si vous avez la bonne main pour le faire. La pire chose est de contre et que votre partenaire s'attende à une toute autre main de contre. Cela vous surprend-il ? Observez le danger apparaître dans la main de la [figure 14-2](#).

Figure 14-2 : Le contre, une arme à manier avec prudence.



Voyez le début des enchères :

Est	Sud (vous)	Ouest	Nord (votre partenaire)
1♥	?		

À votre droite, on a ouvert de 1♥, votre plus belle longueur. De plus, vous avez 15H. Comment montrer tous ces Cœurs au partenaire ? Eh, bien, c'est impossible pour l'instant. Passez ! Si vous contre, dans cette position, ce n'est pas un contre de pénalité mais un contre d'appel. Le

sens de ce contre, qui est une enchère conventionnelle, est un appel pour les trois autres couleurs et une courte à Cœur (voir le chapitre 15 pour plus d'informations sur le contre d'appel). Votre partenaire, pensant que vous avez des Piques, les annoncera jusqu'à plus soif. Alors, les adversaires vous contreront, eux !



Quand l'ouvreur à votre droite annonce votre longue avant vous, vous devez passer. Vous ferez un contre de pénalité plus tard, si cela est possible : le contre, dans cette position, au premier tour d'enchère et derrière l'ouvreur, est un contre d'appel pour les trois couleurs restantes qui montre une courte dans l'ouverture.

Prenez l'exemple de la [figure 14-3](#) :

Figure 14-3 : Vous ne pouvez contrer tout de suite. Ne soyez pas en colère !



Les enchères ont débuté ainsi :

<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>	<i>Sud (vous)</i>
1♠	Passe	2♣	?

Voulez-vous leur donner une leçon en contrant ? Vous y êtes ? Il faut passer et attendre.

Quand vous contre à votre premier tour d'enchère (le partenaire ayant passé), votre contre est un contre d'appel pour les couleurs restantes. Ici, votre partenaire croira que vous avez les Carreaux et les Cœurs, alors

que vous avez les couleurs noires ! Si vous contre maintenant, je vous lâche. Je ne vous connais plus !

« **Surcontre** », **le boomerang revient** !

Certains joueurs n'aiment pas être contrés. Pour eux, le contre est comme du drap rouge montré à un taureau. Vos adversaires peuvent aussi penser que votre contre n'est pas fondé. Ils peuvent penser jouer un contrat gagnant, contré ou non.

Vos opposants ont un très bon moyen de vous dire que vous avez fait une grosse faute en contrant. Un de vos adversaire peut dire « Surcontre ». Si trois passes suivent, le coup est joué surcontré.

Si le contrat chute, les pénalités sont quadruplées ; si le contrat gagne, les adversaires marquent quatre fois leur score. Comme vous le voyez, les contrats surcontrés sont rares,... et chers !

La séquence suivante vous montre l'arrivée d'un surcontre :

<i>Sud (vous)</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>
1♠ X (contre)	2♥ XX (surcontre)	4♠ -	5♥ -

**Comment reconnaître un
contre (d'appel) d'un contre**

(de pénalité)

Avec deux types de contres si différents, comment s'y retrouver ? (allez jeter un coup d'œil au chapitre 15 au paragraphe « Prendre sa chance avec un contre d'appel »). Ce qui serait parfait, ce serait de pouvoir ajouter au « Contre » la phrase suivante : « C'est un contre de pénalité, taisez-vous. » Au lieu d'employer un mode de communication illégal, je vous suggère le bon mode d'emploi suivant pour faire la différence entre les deux types de contres :

- ✓ Si vous contrez l'ouverture, juste derrière (on dit en numéro 2), le contre est d'appel.
- ✓ Si vous contrez à votre premier tour de parole (votre partenaire ayant passé), c'est un contre d'appel.
- ✓ Si vous avez passé à votre premier tour de parole et si vous contrez ensuite, le contre est encore d'appel.
- ✓ Si vous contrez une manche ou un chelem, c'est un contre punitif.
- ✓ Si vous contrez l'ouverture de 1SA (derrière l'ouvreur), c'est un contre punitif.
- ✓ Si vous contrez après une enchère forte de votre partenaire, c'est un contre punitif.

Attention à ne pas dire contre avec une grosse voix quand le contre vous semble punitif et à contrer soprano quand votre contre est d'appel. Changer de ton de voix est illégal au bridge, de même que tout maniérisme. Avoir deux types de contre trop bien compris par votre partenaire ne respecte pas l'éthique.

Ouahouh... Le contrat final est 5 ♥ surcontré (dit « le plombier », car le plombier zingueur !).

Pour arriver à ce résultat, chaque enchère a dû véhiculer un message très clair. Votre contre veut dire : « Je ne pense pas que vous allez gagner 5 ♥. » Le surcontre d'Ouest signifie : « Eh, bien si ! Je pense que nous allons gagner et que cela va vous coûter très cher. » Votre partenaire passe pour dire :

« Je crois au contre de mon partenaire, on va voir ce qu'on va voir ! » Et tout le monde passe en croyant fermement s'enrichir dans ce coup. Il n'y aura qu'un gagnant !



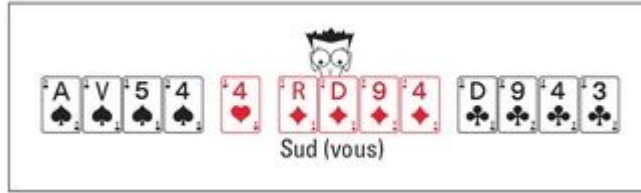
La température monte et le rythme cardiaque s'accélère dans un tel coup. Restez calme. Quoi qu'il arrive, vous aurez au moins gagné le respect des autres joueurs de la table.

Bien sûr, ce qui est valable pour l'un l'est pour l'autre. Si les adversaires vous contrent dans votre contrat, vous pouvez surcontrer.

Il y a au bridge d'autres surcontres que celui qui suit un contre de pénalité. Un surcontre très classique est celui qui suit un contre d'appel du premier tour. Il indique une main d'au moins 10H plutôt régulière et sans gros fit.

Le but est de plonger le camp du contreur dans l'embarras, comme le montre l'exemple de la [figure 14-4](#).

Figure 14-4 : La
donne est à vous,
vous êtes fort,
surcontrez !



Le début des enchères a été le suivant :

<i>Nord (votre partenaire) Est</i>	<i>Sud (vous)</i>	<i>Ouest</i>
1♥	X (contre)	XX (surcontre)

L'enchère de Nord signifie : « J'ai au moins cinq Cœurs et 12H ou plus. » Est intercale son contre : « J'ai au moins 12H et un soutien pour les trois autres couleurs. » Vous surcontrez pour dire à l'ouvreur : « J'ai du jeu, 10H et plus, je les ai en point de mire. Je me prépare sans doute à contrer punitivement leur futur contrat. S'ils passent, je veux bien jouer 1♥XX pour gagner ce contrat. » Votre partenaire passe et attend les événements. Vous décidez alors de les punir ou non, suivant le contrat qu'ils demandent.

Chapitre 15

Enchères du camp de la défense

Dans ce chapitre

- ▶ S'intercaler dans les enchères adverses
 - ▶ Enchérir les mains fortes sans longues
-

Ce n'est pas parce que les adversaires ouvrent les enchères que vous allez perdre l'usage de vos cordes vocales. Vous devez être capable d'intervenir dans les enchères pour lutter efficacement contre vos adversaires.

Parfois, votre camp est majoritaire en points malgré l'ouverture, et vous devez enchérir et trouver votre meilleur contrat. De plus, vos interventions vont quelquefois gêner vos adversaires et les empêcher de trouver leur bon contrat. Ils peuvent aussi rater leur fit, et Dieu sait s'ils ont ça en horreur. Mieux que cela, vos adversaires atteignent tout de même leur meilleur contrat, mais vous avez eu le temps d'intervenir à la couleur pour donner la bonne entame à votre partenaire.

Dans ce chapitre, vous allez découvrir comment intervenir à votre avantage. En bref, je vais vous apprendre à devenir un opposant retors. Et vous verrez vos

adversaires faire de même ; après tout, c'est ça la compétition. C'est le fair-play.

Soyez vilains avec les méchants, intervenez !

Même si vous aimez bien vos adversaires, vous ne devez pas résister à la tentation de déranger leurs enchères. C'est la loi de la jungle. Voici une bonne petite liste de trucs désagréables à leur faire après qu'ils auront ouvert les débats :

- Intervenir à la couleur, sans saut, au palier de un ou au palier de deux.
- Intervenir à saut, ou à double, voire triple saut, dans une autre couleur.
- Intervenir par 1SA.
- Faire un contre d'appel, juste derrière l'ouverture à la couleur.

Ce chapitre va vous montrer comment tirer le maximum de vos interventions et du contre d'appel.

Quand vous enchérissez en défense sur l'ouverture adverse, vous devez combiner l'efficacité maximale et le minimum de risque. Ainsi, pour intervenir, vous devez avoir, soit une belle couleur au moins cinquième, soit au moins l'ouverture.



Les interventions à la couleur peuvent se faire en numéro 2 (derrière l'ouvreur) ou en numéro 4 (derrière le répondant).

Annoncer votre couleur longue au palier de un après ouverture adverse

Quand votre adversaire de droite (ADD) ouvre de un à la couleur, vous avez l'opportunité d'intervenir. Pour intervenir au palier de un, vous devez avoir :

- ✓ 9H et plus et une belle couleur cinquième ou sixième commandée par deux gros honneurs, ou par trois honneurs quelconques, ou encore par A109, R109.
- ✓ Avec une couleur de moins bonne qualité, vous compenserez par une force minimale de 12H, comme une ouverture.
- ✓ La force maximale pour une intervention de un à la couleur est 18H. Avec une main plus forte, il faudra passer d'abord par un contre (voir plus loin dans ce chapitre)

En somme, une couleur élégante, pas un truc immonde rapporté par votre chat à la maison.

Regardez l'exemple suivant :

<i>Est</i>	<i>Sud (vous)</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>
1 ♦	?		

Vous savez qu'il faut intervenir sur l'ouverture dès que possible. Vos objectifs sont clairs et précis, vous voulez dire que vous avez du jeu et une longue, ou donner une bonne entame à votre partenaire, ou bien gêner vos adversaires. Parfois les trois en même temps !

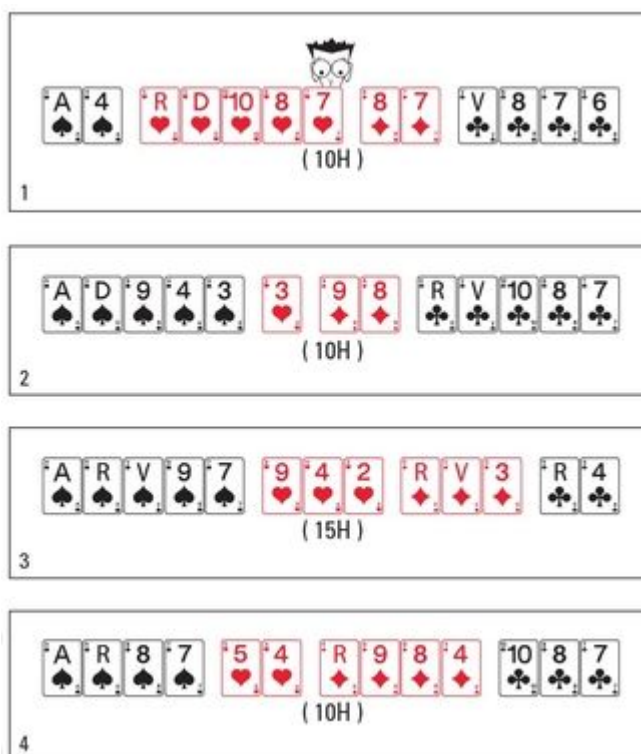
La [figure 15-1](#) vous montre quatre mains qui vous suggèrent d'intervenir sur l'ouverture de 1♦ à votre droite.

Les trois premières mains justifient une intervention : 1♥ pour la première, 1♠ pour les deux autres.



La seconde main de la [figure 15-1](#) a deux couleurs cinquièmes. Dans ce cas, que vous soyez ouvreuse, répondant ou intervenant, vous devez annoncer la couleur la plus chère en premier.

Figure 15-1 : Alors, on se lance ?



Remarquez que la troisième main a l'ouverture (15H), ce qui est fréquent. Avec une fourchette d'intervention de 9 à 18H, beaucoup d'interventions se font avec des mains fortes. Ce n'est pas parce que vous avez une main forte que personne ne peut ouvrir devant vous.

La quatrième main est le mouton noir de la famille. Cette main n'a pas de couleur cinquième. Pas d'intervention à la couleur avec une couleur quatrième : vous devez passer.



Vous venez d'intervenir, avec les mains précédentes, en position numéro 2 (juste derrière l'ouvreur). Vous pouvez aussi intervenir en position numéro 4, derrière le répondant. On parle alors d'intervention en sandwich.

Par exemple, supposons que vous ayez les deuxième et troisième mains de la [figure 15-1](#) après le début suivant :

<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>	<i>Sud (vous)</i>
1♦	-	1♥	?

Eh bien, vous intervenez à 1♠ de la même manière.

Annoncer votre couleur longue au palier de deux après ouverture adverse

L'ouverture adverse ou le rang de votre couleur peuvent rendre impossible une intervention au palier de un. Par exemple, votre ADD ouvre de 1♥ et vous avez les Carreaux, couleur moins chère que les Cœurs. Pour parler à Carreau, vous devez dire 2♦. En d'autres termes, vous faites une intervention à la couleur au palier de deux sans saut. Ouf !

Une intervention au palier de deux ôte des paliers d'enchères aux adversaires, mais d'un autre côté, votre prise de risque est plus grande, car vous êtes à un palier

supérieur. Votre main doit donc être un peu plus belle que pour une intervention au palier de un. Vous devez avoir :

- ✓ Une main de valeur d'ouverture ou presque, disons 10H et plus. Toujours avec un maximum de 18H.
- ✓ Une belle couleur sixième commandée par deux gros honneurs, ou par trois honneurs quelconques, ou à la rigueur par A109, R109.
- ✓ Si la couleur est cinquième, la couleur doit être commandée par trois honneurs et dans la zone forte, de 14 à 18H.



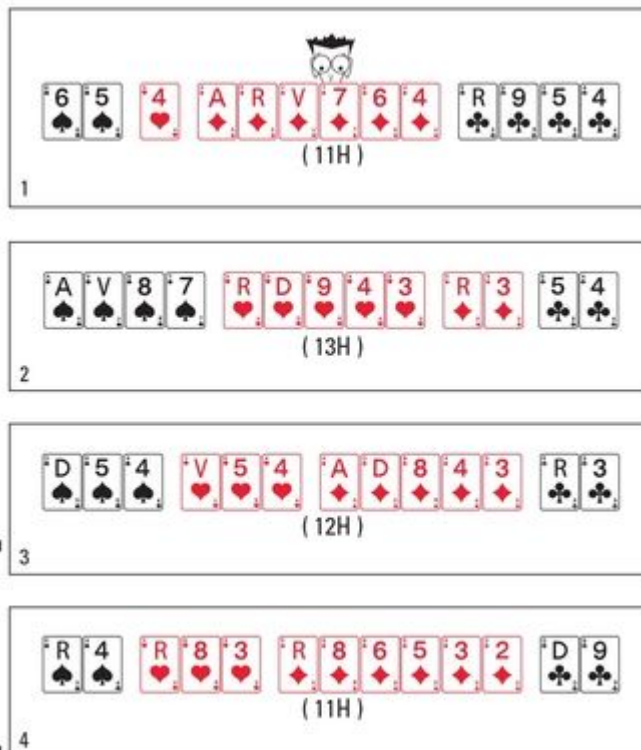
Il est préférable d'avoir de grosses petites cartes (10, 9, 8) dans votre couleur d'intervention pour une intervention au palier de deux. En intervenant, vous mettez le nez à la fenêtre, une bonne couleur vous protège d'un contre punitif !

Il y a un monde entre les deux couleurs suivantes : A-D-7-4-3 et A-D-10-9-6. Avec la dernière, vous pouvez intervenir au palier de deux. En revanche, avec la première, la faiblesse des petites cartes augmente fortement le risque d'une grosse pénalité de chute en cas de contre (voir le chapitre 14 pour les contres).

Pour vous exercer aux interventions au palier de deux, prenez les exemples de la [figure 15-2](#). Pour chaque donne, vous êtes en Sud derrière l'ouvreur de 1 ♥ . A vous !

Figure 15-2 :

Délicates interventions sans filet au palier de deux.



Avec la main numéro deux, vous ne pouvez intervenir pour deux raisons :

- Pas d'intervention dans une couleur quatrième (vous les regardez ces Piques, hein !). Vous ne devez même pas y penser. Et pourquoi intervenir à Cœur quand votre ADD en a au moins cinq !
- Si votre adversaire a ouvert dans votre longue, attendez de voir ce qui se passe.



Quand les adversaires ouvrent dans votre couleur longue, votre meilleure stratégie est le coin du bois. Vous vous cachez dans les buissons, prêt à bondir si vos adversaires se trompent et se retrouvent dans un haut contrat à... Cœur. À ce niveau, un contre punitif les

avertirait du danger. Attendez qu'ils montent un peu pour les fusiller !

Avec la troisième main de la [figure 15-2](#), vous devez aussi passer. Votre main est assez forte, mais votre couleur est cinquième et anémique. Beaucoup de débutants tombent dans le piège sous prétexte qu'il y a l'ouverture dans cette main. Vous ne pouvez intervenir dans cinq cartes qu'avec une main réglo : belle et forte couleur et 14H au minimum. Ici, AD843 n'est pas une couleur acceptable. Il vous manque quelques 10 et 9 dans la couleur.

Avec la quatrième main, vous devez passer avec tristesse. La main est assez forte, votre couleur est assez longue, mais elle n'est pas assez solide. De plus, vous avez une main sans As, ce qui est une moins-value. Une main sans As signifie que vous n'avez aucune levée d'honneur certaine, ce qui n'est pas réjouissant dans une intervention.

Finalement, il n'y a pas que la main n°1 qui corresponde à une intervention correcte au palier de deux.

Faire une intervention faible à saut

Une intervention à saut n'est pas une simple intervention comme 1♥ sur 1♦. Vous sautez délibérément un palier d'enchères, par exemple 2♥, 2♠, ou 3♣ sur une ouverture de 1♦.

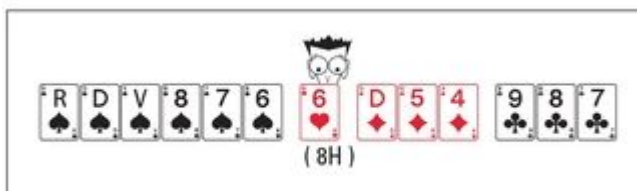
En dépit de son nom, cette intervention a un grand pouvoir offensif. Une intervention faible à saut oblige les adversaires à entrer dans les enchères à un palier bien supérieur à ce qu'ils souhaiteraient.

Le but principal de l'intervention à saut est de faire cafouiller les enchères des adversaires. Vous devez le faire à la première opportunité, si vous avez la bonne main, que l'ouverture soit à votre gauche ou à votre droite.

Voyez une main d'intervention à saut sur la [figure 15-3](#).

Figure 15-3 :

L'intervention à saut est ici parfaite.



Avec cette main, vous auriez ouvert de 2 ♠, un deux majeur faible (voir le chapitre 6), si vous aviez été le premier à parler.

Malgré cela, les adversaires peuvent ouvrir avant vous. Pas de problème, dites 2 ♠ maintenant. Ce saut décrit votre main et fait bien la différence avec l'intervention à 1 ♠. Remarquez que 2 ♣ sur 1 ♦ ne serait pas une intervention faible à saut : il faudrait dire 3 ♣ pour que le saut soit effectif.

Une intervention à saut, qui est un barrage à saut, implique que vous ayez un nombre limité de gros honneurs. Ces interventions compliquent la tâche du camp de l'ouvreur, parce qu'elles réduisent leur espace de discussion pour la recherche de leur meilleur contrat. Les sauts faibles sont des armes de la défense très efficaces ; comme d'habitude, il faut conjuguer l'agressivité maximale avec une prise de risque minimale.

Si votre main possède les deux critères suivants, il est temps de faire une intervention à saut :

➤ De 6 à 9H.

- Une belle couleur sixième commandée par deux gros honneurs, ou par trois honneurs quelconques, ou à la rigueur par A109, R109.

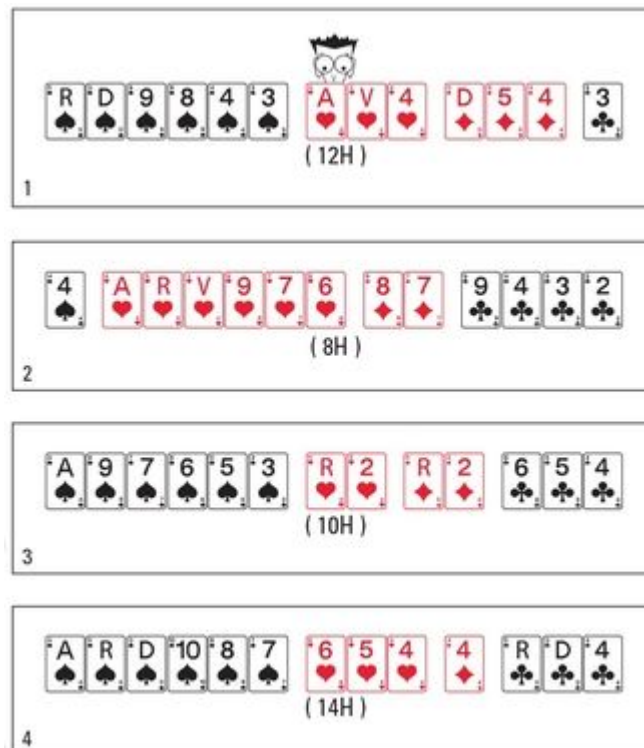


Si vous avez plus de 9H, faites une intervention au palier de un ou de deux, mais sans saut.

Vous avez peut-être l'impression de déjà vu. Les conditions pour faire une intervention à saut sont les mêmes que pour une ouverture de deux faible. Pensez à une intervention à saut comme à un deux majeur faible.

Exemples sur la [figure 15-4](#), tout de suite !

Figure 15-4 : Combien d'interventions à saut dans cette page ?



Votre ADD ouvre de 1♦, à vous !

Avec la première main, vous devez intervenir à 1♠, car vous êtes trop fort pour un saut faible.

La seconde main est parfaite pour un saut faible à 2♥.

Pas de chance avec la troisième main : vous êtes trop fort et votre couleur trop faible, dites 1♠.

La quatrième main est bien trop forte pour un barrage, dites 1♠.

Faire une intervention faible à saut au palier de trois

C'est une enchère équivalente à une ouverture de barrage au palier de trois. Une fois encore, vous supprimez de l'espace à vos adversaires. C'est généralement une bonne tactique.

Les conditions requises pour un tel saut :

- De 6 à 9H.
- Une bonne couleur septième avec au moins deux honneurs.

Soyez sans pitié quand vous avez une couleur septième. Faites-les souffrir ! Quand vous ferez un tel barrage, vous avez une bonne chance qu'ils déraillent dans leurs enchères.

La [figure 15-5](#) vous propose de vous décider ou non pour des sauts au palier de trois.

Pour ces quatre mains, les enchères ont débuté par :

Ouest	Nord (votre partenaire)	Est	Sud (vous)
1♦	-	1♥	?

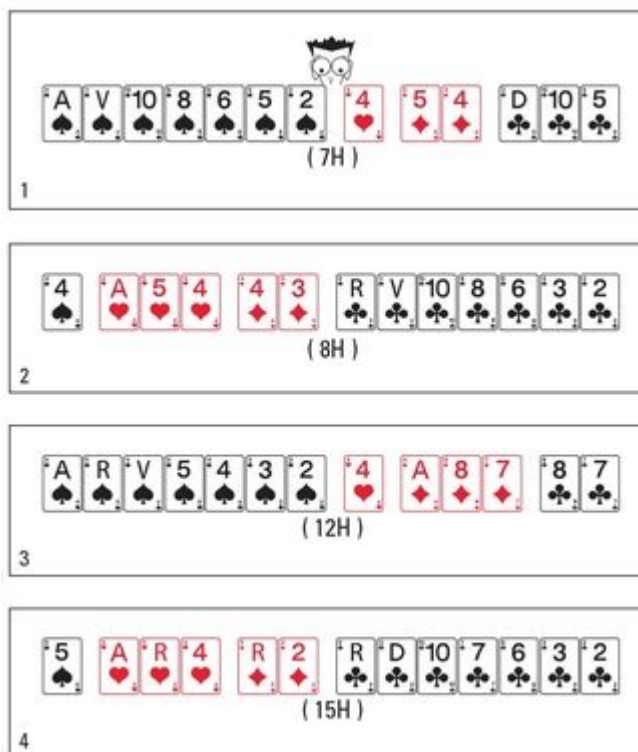
Avec la première main, toutes les conditions sont requises pour un barrage au palier de trois, dites 3♠.

Avec la deuxième, vous pouvez faire un barrage à 3♣, mettez la pression.

Avec la troisième, pas de barrage, mais une simple intervention au palier de un, 1♠, car vous ne pouvez pas faire des barrages dès que vous avez une couleur septième. Ici, vous êtes trop fort : commencez par 1♠ et répétez votre couleur au tour suivant.

Avec la quatrième, intervenez à 2♣. Encore une fois, vous êtes trop fort pour un barrage. Prévoyez de parler deux fois avec une telle main.

Figure 15-5 : Faites des barrages dès que vous pouvez !



Faire une intervention faible à saut au palier de quatre

Si vous avez une couleur huitième, et de 6 à 12H, faites un barrage au palier de quatre. Si vous êtes assez chanceux pour recevoir la main suivante, n'hésitez pas un quart de seconde !

Figure 15-6 :

Remerciez le ciel et filez au quatrième en vitesse.



Que se passe-t-il ensuite ? Vous avez juste demandé la manche au nez et à la barbe de l'ouvreur, et vous pouvez ne rien trouver du tout chez votre partenaire. Est-ce que quelqu'un est tombé de sa chaise ? Allez-vous être contré et voir un tas de saletés apparaître au mort ? Ou bien le contrat va-t-il être remporté avec une ou deux surlevées ? Personne ne peut le dire. C'est là toute la beauté d'un barrage. Personne ne sait si le barrage va être efficace. En revanche, si vous respectez les règles pour faire des barrages, vous serez gagnant sur le long terme. Si vos barrages ne marchent jamais, écrivez-moi : Jean Durand, éditions First !

Respecter les réponses 2/1



Quand un adversaire répond en 2/1 à l'ouverture de son partenaire, soyez très prudent pour faire une intervention en sandwich au palier de deux. Les adversaires ont déjà au moins 23H dans leur ligne (12+11). Ce qui vous laisse

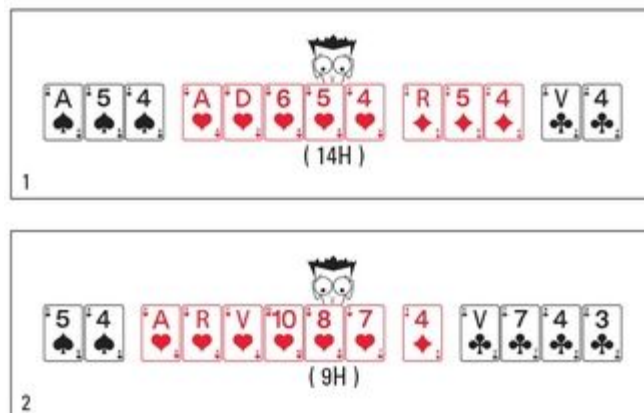
royalement 17H à vous deux. Regardez les choses en face : ils sont les plus forts. Pour faire une intervention correcte dans ce cas, il vous faut une bonne et très forte couleur sixième. La force générale de votre jeu est moins importante. Vous devez avoir au moins deux des trois gros honneurs dans votre longue pour justifier de l'enchère. En fait, dans ce cas bien précis, votre seul but est de donner la bonne entame à votre partenaire : à la vue de votre faiblesse, vous ne jouerez presque jamais le coup.

Supposez que la séquence débute par :

<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>	<i>Sud (vous)</i>
1♠	-	2♦	?

Comment continuez-vous avec les deux mains suivantes ?

Figure 15-7 : Au stop, laissez le passage au 2/1, il est trop gros !



Avec la première main, passez à la vitesse du son. Oui, je sais, vous avez 14H, mais je vois aussi une couleur pouilleuse, non pas sixième mais cinquième. De plus, avec cette main, il ne reste plus beaucoup de points H chez votre partenaire pour vous apporter un honneur

d'atout. Vous ne ferez pas beaucoup de levées en face d'un tas de cailloux.



Souvent, les enchères adverses vous donnent une idée de la force de votre partenaire. Ôtez des 40 points du jeu la force supposée connue des adversaires et la vôtre, et vous aurez une idée de la force et des points restants à votre partenaire. C'est magique ! Mais ça ne marche pas à tous les coups, *very sorry*.

Avec la seconde main de la [figure 15-7](#), dites 2 ♥ . Regardez cette couleur ! Les belles couleurs sont le fondement des interventions en sandwich. Pas de main forte nécessairement (9H ici), mais une bonne couleur ; tous ces gros honneurs, ça vous réchauffe le... Cœur.



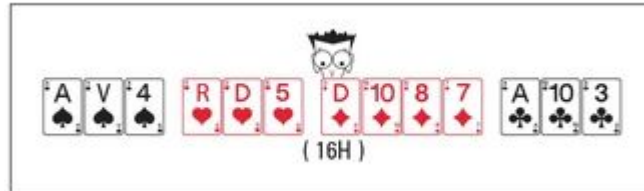
Si vous intervenez au palier de deux avec une belle couleur sixième, personne n'appellera la police. En revanche, si vous débarquez avec une sixième pourrie, même le 18 ne pourra rien pour vous.

Intervenir par 1SA

Derrière l'ouvreur, vous pouvez annoncer votre couleur longue, mais vous pouvez aussi intervenir par 1SA. Cette intervention ressemble beaucoup à l'ouverture de 1SA, elle est légèrement plus forte (de 16 à 18H, donc un point de plus) et possède au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture. Il faut donc une bonne main pour intervenir par 1SA.

Voici une main typique pour intervenir par 1SA :

Figure 15-8 :
Intervention par 1SA.



Ici, quelle que soit la couleur d'ouverture, vous pouvez intervenir par 1SA.



Respectez les règles suivantes, sinon gare au contre punitif adverse !

- Pas d'intervention à 1SA hors de la zone 16-18H.
- Pas d'intervention à 1SA si la main est irrégulière.
- Pas d'intervention à 1SA sans arrêt(s) dans l'ouverture adverse.

Réponses aux interventions du partenaire

Après l'ouverture adverse, l'intervention de votre partenaire montre une couleur au moins cinquième et une force variable de 9 à 18H. Le nombre de cartes dans la couleur d'intervention et votre force vont dicter votre réponse.

Répondre à une intervention majeure au palier de un

Si votre partenaire intervient par 1♥ ou 1♠, vous savez qu'il possède au moins cinq cartes dans cette majeure. Si vous avez au moins trois cartes dans sa couleur, vous avez trouvé votre Graal.

Avec un soutien de trois cartes

Vous avez donc trouvé un fit huitième. Ne gardez pas ce fit secret, exprimez-le.



Ce conseil marche quel que soit le palier de l'intervention. En fait, plus élevée est l'intervention, plus vite vous devez la soutenir (si vous avez de quoi !).

Pour soutenir, suivez les consignes ci-dessous :

- De 6 à 10HD (points d'honneurs + points de distribution), soutenez au palier de deux.
- À partir de 11HD, *cue-biddez* la couleur d'ouverture, pour vérifier la force de l'intervention.



Le cue-bid consiste à enchérir dans la couleur des adversaires !

Cette enchère, qui va vous paraître étrange au début, est purement conventionnelle. C'est une arme des enchères compétitives extrêmement efficace pour peu qu'on l'emploie à bon escient. Voici ses caractéristiques principales :

- **Le but** : demander des renseignements complémentaires au partenaire.
- **Le cue-bid est 100 % forcing** : évident, on n'annonce pas la couleur adverse pour la jouer ! Le partenaire doit **toujours** donner une réponse au cue-bid.
- **Quand l'employer** : quand aucune enchère naturelle n'est satisfaisante, et seulement à ce

moment-là !

- ✓ **Le cue-bid sous-entend toujours un fit** dans la couleur du partenaire (ouverture ou intervention).
- ✓ **La force minimale** pour l'emploi d'un cue-bid est d'environ 11H.
- ✓ **Réponses** au cue-bid : le partenaire donne le renseignement jugé le plus utile en répondant : il peut confirmer sa force, annoncer une seconde couleur, annoncer un arrêt pour sans-atout, etc.



Après avoir trouvé un fit, vous devez ajouter vos points de distribution (points de courtes : 3 pour une chicane, 2 pour un singleton, 1 pour un doubleton, et vos points d'atouts surnuméraires : +2 pour le neuvième atout, +1 pour le dixième).

Supposons un début de séquence comme ceci :

Ouest	Nord (votre partenaire)	Est	Sud (vous)
1♦	1♥	-	?

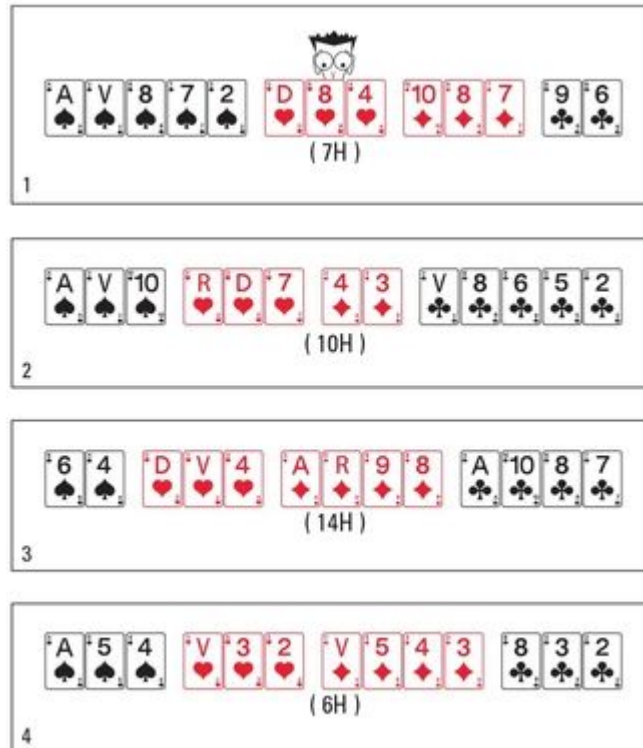


La [figure 15-9](#) vous présente les diverses possibilités pour répondre à l'intervention au palier de un.

Faire un changement de couleur au palier minimal sur une intervention dénie le fit dans cette intervention.

Figure 15-9 :

Comment répondre à une intervention de 1♥ ?



Avec la première main, soutenez à 2♥. Vous avez 8HD, dont un point D pour votre doubleton. Ne dites pas 1♠. Vous avez trouvé un fit, soyez content, exprimez-le.

Avec la deuxième main, cue-biddez pour exprimer votre fit et votre tentative de manche. Si votre partenaire revient à 2♥ (enchère décourageante, vous passerez). S'il fait une autre enchère, confirmant au moins une valeur d'ouverture, vous direz 3♥, pour confirmer votre proposition de manche.

Avec la troisième main, demandez la manche. C'est un pari raisonnable avec vos 15HD.

Avec la quatrième main, vous devez passer. Vous avez seulement 6H et une main plate comme une limande, le fameux 4-3-3-3. L'énorme inconvénient de cette distribution est que votre partenaire ne peut rien couper chez vous, puisque vous n'avez pas de courte. Ne

punissez pas votre partenaire, qui après tout est peut-être intervenu avec 9-10H seulement.

Avec un soutien de quatre cartes

Avec un tel soutien, vous pourrez surenchérir au moins jusqu'au palier de trois. Votre nombre d'atouts vous permettra, soit de gagner votre contrat, soit de faire une chute minimale, ce qui sera une bonne opération défensive.

Il est donc nécessaire d'informer votre partenaire, l'intervenant, de votre fit quatrième dans son intervention.

Les réponses sont donc différentes du cas précédent où votre soutien était seulement de trois atouts. Voici le tableau des réponses :

- Avec une main faible, de 6 à 10HD, faites un *soutien à saut* dans l'intervention. C'est une enchère de barrage qui promet quatre atouts et un singleton. Si vous n'avez pas de singleton, soutenez au palier de deux, puis, si nécessaire, une fois encore au palier de trois.
- Avec de quoi proposer la manche, soit environ 11-12HD, faites un *double cue-bid* dans la couleur d'ouverture.
- Avec une main forte, 13HD et plus, demandez directement la manche.

La figure page suivante vous propose quelques exemples de réponses à l'intervention de 1♥ sur l'ouverture de 1♦.

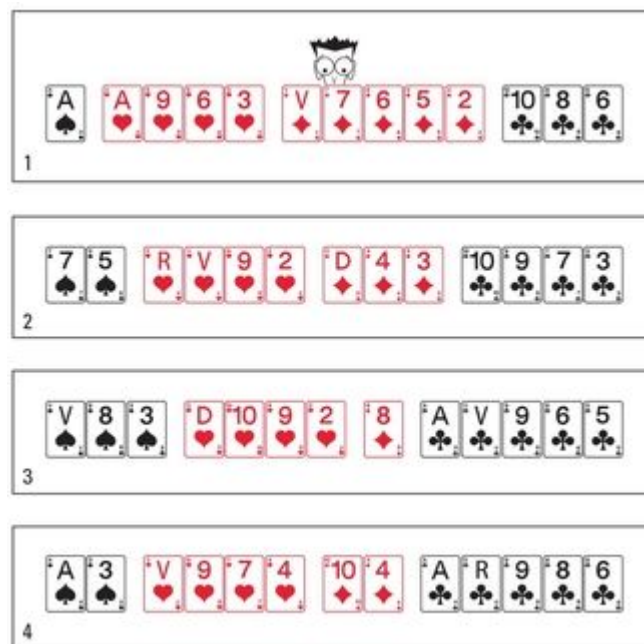
Avec la première main, barrez à 3♥, puis taisez-vous quoi qu'il arrive.

Avec la deuxième main, faites l'ascenseur : 2♥ dans un premier temps, puis 3♥ si nécessaire, car vous n'avez pas de singleton.

Avec la troisième main, dites 3♦, double cue-bid. Cette enchère conventionnelle a le sens suivant : « Partenaire, j'ai quatre cartes à Cœur et je vous propose la manche à Cœur avec 11-12HD. » L'intervenant rectifie à 3♥ avec une intervention minimale, ou demande la manche avec 14HD et plus.

Avec la quatrième main, demandez tout simplement le contrat que vous avez envie de jouer : 4♥.

Figure 15-10 : Fit par 4 sur intervention.



Avec moins de trois cartes dans la couleur d'intervention

Bon, là c'est clair ! Vous ne pouvez pas soutenir votre partenaire. Vous n'êtes pas condamné au silence pour autant. Si vous avez une longue et un peu de jeu, annoncez votre couleur.

- ✓ Pour un changement de couleur au palier de *un*, par exemple 1 ♠ sur intervention à 1 ♥, il vous suffit de quatre cartes au minimum et au moins 8H.
- ✓ Pour un changement de couleur au palier de *deux*, il vous faut une couleur sixième (ou une forte cinquième) et une dizaine de points.



Sur une intervention, tous les changements de couleur sont forcing un tour, **SAUF** le changement de couleur 2/1.

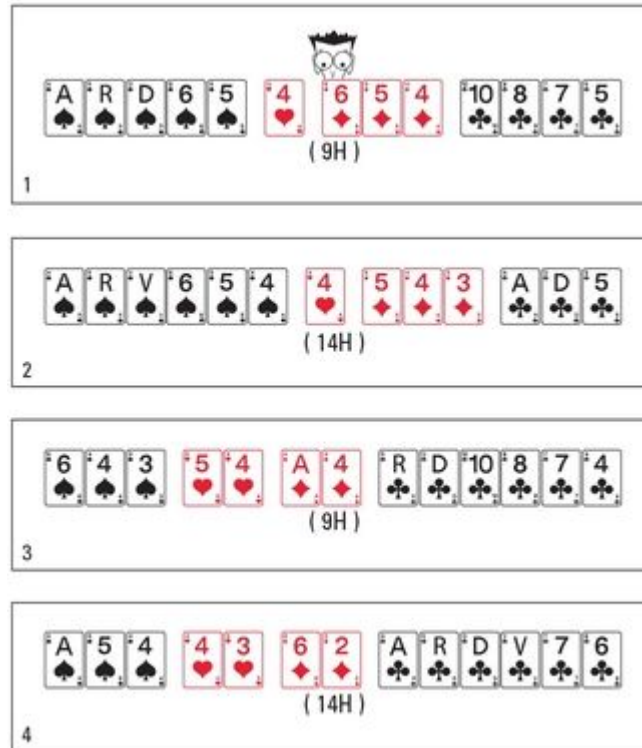
- ✓ 1/1, 2/2, 3/1, 3/2 : **forcing un tour**, main illimitée, à partir de 8H au palier de un, 10H au palier de deux, 12H au palier de trois.
- ✓ 2/1 : **NON forcing**, donc une main limitée à 11H.

Regardez cette séquence où vous devez répondre à l'intervention du partenaire :

<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>	<i>Sud (vous)</i>
1♦	1♥	-	?

Quelles réponses faites-vous avec les mains de la [figure 15-11](#) ?

Figure 15-11 : Deux cartes maxi dans l'intervention !



Avec la première main, répondez tranquillement 1♠ ; vous montrez au moins quatre Piques, au moins 8H, et une force illimitée. C'est donc une enchère forcing : votre partenaire vous doit une réponse.

Avec la main numéro deux, dites 2♠, ce qui montre une belle couleur sixième et une main à valeur d'ouverture.

Avec la main numéro trois, dites 2♣. Le changement de couleur 2/1 sans saut confirme le misfit dans l'intervention. Il montre une dizaine de points, six cartes, et c'est le **seul** changement de couleur non forcing en réponse à une intervention.

Avec la main numéro quatre, vous avez envie de jouer la manche, mais laquelle ? Peut-être 4♥, si votre partenaire a six cartes à Cœur, ou 5♣, ou plutôt 3SA, si l'intervenant a un arrêt dans l'ouverture à Carreau. Faites un cue-bid à 2♦ pour demander de plus amples informations à votre

partenaire. Suivant sa réponse au cue-bid, vous vous déciderez pour telle ou telle manche.

Accrocher les sans-atout

Quand votre partenaire intervient, vous pouvez ne pas être fitté et avoir une main régulière. Si vous avez un ou plusieurs arrêts dans la couleur d'ouverture, une demande de sans-atout s'impose.

Les différents paliers sont annoncés en suivant la graduation suivante :

- de 9 à 12 H, répondez 1SA ;
- 13 ou 14H, répondez 2SA ;
- de 15 à 17H, répondez 3SA.



En évaluant votre main, comptez un point de moins si vous avez un singleton dans la couleur d'intervention. En revanche, si vous avez la Dame ou le Roi dans l'intervention, ajoutez un point à votre total.

Vérifiez vos nouvelles connaissances en répondant à 1♠ avec les mains de la [figure 15-12](#), après le départ suivant :

<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>	<i>Sud (vous)</i>
1♥	1♠	-	?

Avec la première main, dites 1SA : vous avez les points et un double arrêt Cœur. Parfait.



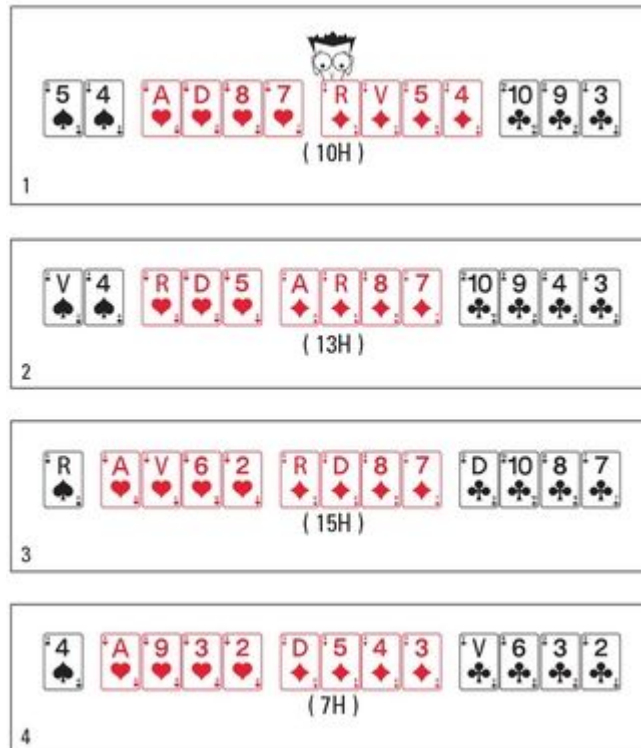
Toute enchère à sans-atout, quand les adversaires ont nommé la couleur, promet l'arrêt dans cette couleur, mais pas forcément dans les autres (ici la couleur Trèfle).

Avec la deuxième main, faites une enchère propositionnelle de manche à 2SA. Votre partenaire acceptera, si le total des deux mains atteint 25H.

Avec la troisième main, ne cherchez pas midi à quatorze heures ! Demandez le contrat que vous voulez jouer. Avec votre petit monstre et les 10H du partenaire, vous êtes à 25H : le nombre magique pour demander la manche. Vous n'avez pas oublié de vous compter un point de plus pour le Roi de Pique ?

Avec la quatrième main, arrêtez le massacre dès que possible : passez. Le misfit et la faiblesse (7H) incitent à la plus grande prudence. N'oubliez pas de vous ôter un point pour le singleton Pique !

Figure 15-12 :
Répondre ou non par
SA ?



La meilleure règle du bridge est : « Pas de jeu, pas d'enchère. » Ou encore : « quand on n'a rien à dire, on ferme... »

Répondre à une intervention au palier de deux

L'intervention au palier de deux montre une main très proche de l'ouverture, avec une couleur sixième (si la couleur est cinquième, 14H sont souhaités). Si votre partenaire intervient à 2♣ ou 2♦, pensez à vous orienter vers sans-atout si vous avez un arrêt ou plus dans l'ouverture. Deux enchères à votre disposition :

- ✓ 2SA : 10 à 12H.
- ✓ 3SA : 13 à 16H.

Il y a d'autres options possibles :

- ✓ Soutenir votre partenaire dans son intervention, avec de 8 à 10HD.
- ✓ Ou faire un changement de couleur forcing dans votre longue majeure (un 2/2), à partir de 11H.

Testons maintenant les réponses à l'intervention au palier de deux avec les mains de la [Figure 15-13](#) et le début de séquence suivant :

<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>	<i>Sud (vous)</i>
1♠	2♦	-	?

Avec la première main, débarquez à 2SA ; vous avez de quoi contrôler la situation à Pique, et assez de points H pour l'enchère.

Avec la deuxième main, essayez 2♥ (forcing un tour) pour rechercher un fit majeur. Si le fit existe, votre partenaire vous soutiendra. Sinon, vous supportez aisément un retour à 3♦ de sa part.

Avec la troisième main, sautez à 3SA : les Trèfles sont pour les paysans.

La manche à Trèfle est à 5♣, celle à sans-atout à 3SA. Quand on a le choix, pas d'hésitation : sans-atout !

Avec la quatrième main, soutenez votre partenaire à 3♦, l'enchère du livre.

Répondre à une intervention faible à saut

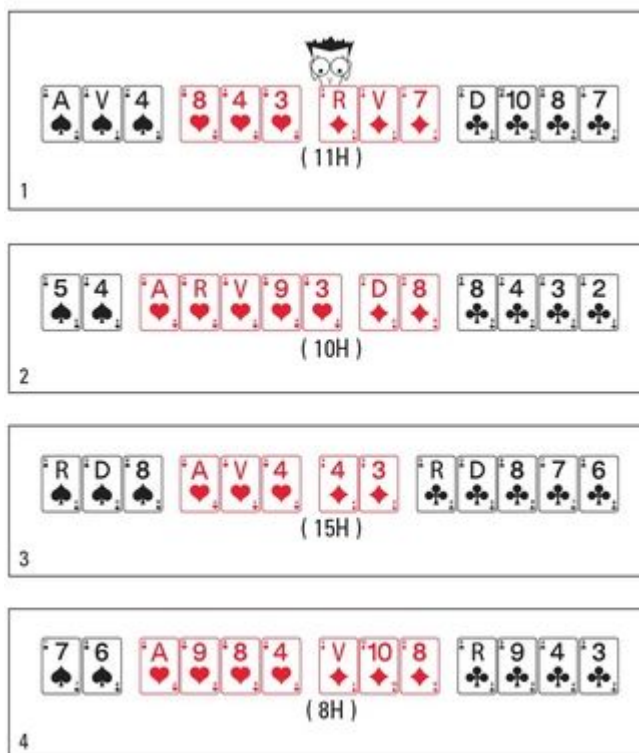
Trop facile ! Répondez comme sur un deux majeur faible à l'ouverture (allez voir au chapitre 10 pour vérifier vos connaissances !).

Répondre à l'intervention de 1SA

Encore trop facile ! Oubliez que c'est une intervention. Utilisez votre système de réponse comme sur l'ouverture de 1SA. Profitez donc du Stayman et du Texas. Comptez-vous un point de plus car l'intervention est 16-18H, au lieu de 15-17H à l'ouverture.

Figure 15-13 :

Répondre par sans-atout à une intervention 2/1.



Prendre sa chance avec un contre d'appel

Que faire après une intervention, si vous avez des points mais pas de couleur longue ? Vous êtes perdu avec ces mains ! Attachez vos ceintures, ça va secouer ! Dites « Contre ».



Vous pensiez peut-être que l'on ne disait contre que lorsque l'on sentait les adversaires dans un mauvais contrat. (voir le chapitre 14 pour les contres punitifs). Vous avez déjà vu que l'on faisait un contre d'appel derrière l'ouverture pour montrer une main d'au moins 12H et possédant un support d'au moins trois cartes dans les autres couleurs. Ce contre d'appel est de loin l'arme la plus efficace en enchères compétitives, car il vous permet d'exprimer des mains fortes mais sans longue.

Un contre d'appel oblige le partenaire à parler – aucune dérogation –, sauf si le joueur suivant enchérit. Vous utilisez le contre d'appel pour éviter d'annoncer au hasard l'une de vos deux ou trois couleurs quatrièmes ; en fait, le contre d'appel vous permet d'annoncer toutes vos couleurs en une seule enchère.

Savoir quand faire un contre d'appel

Comment savoir quand faire un contre d'appel ? Si votre main remplit toutes les conditions suivantes, allez-y sans réserve !

- ✓ 12H et plus, sans limite supérieure.
- ✓ Une courte dans la couleur d'ouverture (chicane, singleton ou doubleton).
- ✓ Au moins trois cartes dans chacune des trois autres couleurs.
- ✓ Une distribution 4-4-3-2, 5-4-3-1, 4-4-4-1, 5-4-4-0, avec la courte dans l'ouverture.



Si vous n'avez pas la distribution requise pour le contre d'appel, il vous faudra parfois passer avec du jeu. Heureusement, à partir de 18H, plus aucune contrainte de distribution n'est nécessaire pour contrer. Ceci permet d'entrer dans les enchères avec des mains très fortes, sans longue et sans possibilité d'intervenir à sans-atout. Profitez-en !

Faire un contre d'appel derrière l'ouvreur

La [figure 15-14](#) vous présente une main typique pour un contre d'appel derrière l'ouverture.

Figure 15-14 : Contre d'appel avec...



La séquence est donc :

Est

1♥

Sud (vous)

X

(Contre est noté X, et Passe : -)

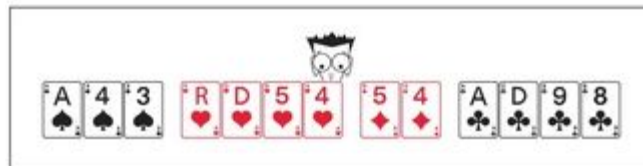
La main de la [figure 15-14](#) possède une distribution idéale pour un contre d'appel : un singleton dans l'ouverture, une

valeur d'ouverture (13H), et quatre cartes dans chacune des autres couleurs. Maintenant, votre partenaire doit répondre et annoncer sa propre couleur pour trouver votre fit. Un régal !

Faire un contre d'appel derrière le répondant

Le contre d'appel peut aussi être utilisé en position numéro quatre derrière le répondant. Dans ce cas, si deux couleurs sont nommées, le contre appelle pour les deux couleurs restantes. Tout de suite un exemple sur la [figure 15-15](#) :

Figure 15-15 : Contre pour les deux restantes.



Les enchères :

<i>Ouest</i>	<i>Nord (votre partenaire)</i>	<i>Est</i>	<i>Sud (vous)</i>
1♦	-	1♠	?

Ici, le contre montre l'ouverture et quatre ou cinq cartes dans les deux couleurs restantes : Cœur et Trèfle. Votre contre demande à votre partenaire de choisir l'atout. C'est comme si vous annonciez deux couleurs en une seule enchère.

Faire un contre d'appel après avoir passé

Si vous avez passé avant l'ouverture, vous avez moins de 12H. Mais vous pouvez tout de même faire un contre d'appel. Vous montrez alors 10 ou 11H avec un singleton ou une chicane dans l'ouverture. La [figure 15-16](#) vous montre un exemple :

Figure 15-16 : Passer et revivre !



Les enchères prennent ici un tour nouveau :

Sud (vous)	Ouest	Nord (votre partenaire)	Est
- X	-	-	1♣



Parfait ! Une main limite de l'ouverture avec une distribution magnifique. Une main de défense superbe, qui fera un très joli mort pour votre partenaire.

Vous ne pourriez en aucun cas faire un contre après passe sur une autre ouverture que 1♣. N'oubliez pas les standards : un bon soutien dans les trois autres couleurs...

Répondre à un contre d'appel quand l'adversaire de droite a passé

Après un contre d'appel, si le joueur suivant passe, vous devez produire une enchère, même avec une main nulle. Quelle que soit votre main, ne passez pas ; répondez toujours.

Comme vous êtes obligé de répondre, il est difficile pour le contreur de savoir si vous avez zéro ou 16H ! Une bonne échelle de valeurs vous permet de préciser votre zone de force quand vous répondez au contre d'appel du partenaire.

- **De 0 à 7H** : annoncez votre couleur majeure au palier minimal, à défaut votre longue mineure, toujours au palier minimal. En moyenne, vous aurez 5H, mais vous pouvez en avoir zéro !
- **De 8 à 11H** : annoncez votre couleur majeure à saut, à défaut votre longue mineure à saut.
- **À partir de 12H** : vous êtes très exalté d'avoir une valeur d'ouverture en face du contre et vous vous retenez fortement de crier hurra. À la place, il va falloir rechercher votre meilleure manche, dans un fit 4-4 ou 5-3, ou encore à sans-atout.

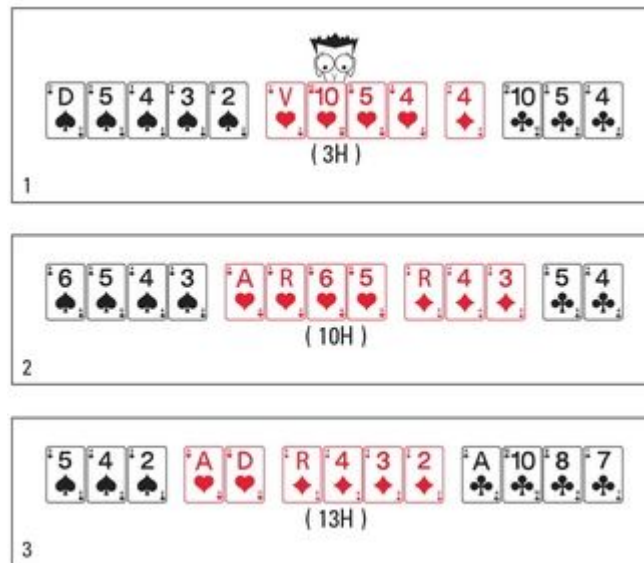


Avec 12H et plus, vous avez une arme fatale ! Vous êtes prêt ? Alors annoncez la couleur de l'ouverture ! Oui, oui, vous avez bien lu. Cette enchère conventionnelle est appelée un « cue-bid » et montre une montagne de points chez vous et un désir de manche et parfois même de chelem. Le cue-bid demande au partenaire de décrire ou de préciser sa main, pour arriver par étapes successives au bon contrat. Après avoir fait votre cue-bid, il ne reste plus qu'à discuter gentiment.

La [figure 15-17](#) vous propose quelques mains d'entraînement. Les enchères :

Figure 15-17 : Honorez le contre d'appel.

Ouest	Nord (votre partenaire)	Est	Sud (vous)
1♠	X	-	?



Avec la première main, dites 2♥. Dites-les !

Avec la deuxième main, sautez à 3♥ pour montrer de 8 à 11H.

Avec la troisième main, répondez 2♠, cue-bid, qui montre 12H et plus. Cette enchère est forcing de manche et, juste ciel !, que le partenaire ne passe pas !

Répondre à un contre d'appel quand vous avez des forces dans l'ouverture adverse

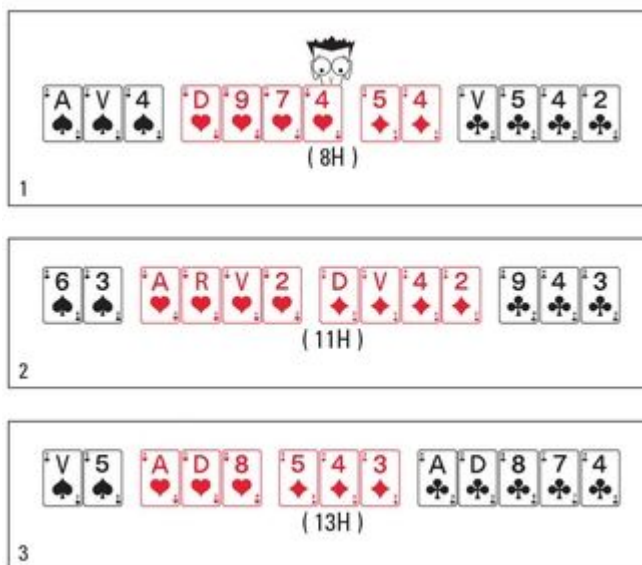
Parfois, vous avez un ou plusieurs arrêts dans l'ouverture et pas de majeure. Même si vous avez une couleur longue mineure, il est préférable, si votre main n'est pas trop excentrée, de faire une enchère à sans-atout, plutôt qu'en mineure. Les couleurs restantes ne sont *a priori* pas dangereuses, car elles sont détenues par le contreur.

Voici le tableau des réponses par SA au contre d'appel :

- 1SA : toujours positif, de 8 à 10H, comme sur l'ouverture de 1♣.
- 2SA : proposition de manche, 11-12H comme en réponse à l'ouverture.
- 3SA : pour les jouer (PLJ), avec de 13 à 16H.

La [figure 15-18](#) vous montre quelques exemples :

Figure 15-18 : Vous avez un ou des arrêts dans l'ouverture.



Les enchères ont débuté par :

Ouest	Nord (votre partenaire)	Est	Sud (vous)
1♥	X	-	?

Avec la première main, répondez 1SA, plus descriptif que 2♣.

Avec la deuxième main, dites 2SA, bien meilleur que 3♦. Rappelez-vous, vous pouvez sauter dans votre couleur de 8 à 11H.

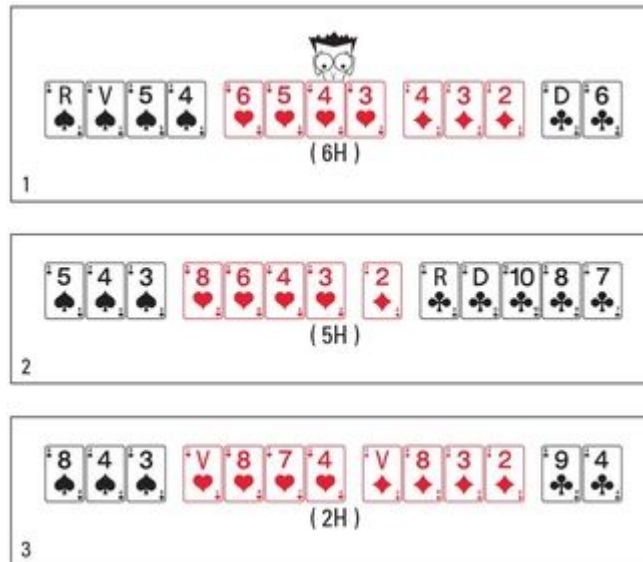
Avec la troisième, sautez à 3SA direct, de préférence à l'annonce de vos Trèfles. Il faut le dire, les mineures sont à oublier quand on a une intéressante enchère à SA à faire. Pensez à la marque : il suffit de neuf levées pour gagner une manche à sans-atout, alors qu'il en faut onze à Trèfle ou à Carreau. Qui n'apprécie pas les raccourcis ?

Répondre à un contre d'appel quand l'adversaire de droite a parlé

Si le joueur derrière le contreur parle, vous êtes libéré de toute obligation ; de toute manière, la parole reviendra au moins une fois à votre partenaire : c'est géométrique ! Si votre partenaire, le contreur, est fort, il reparlera. Rappelez-vous que les enchères s'arrêtent quand il y a trois « Passe » successifs. C'est tout bon, vous vous sortez du piège !

Néanmoins, si vous avez 5H ou plus dans une couleur autre que l'ouverture, parlez librement (faites une enchère libre) dans votre couleur longue. Faites-vous entendre dès à présent au palier de un ou de deux. La [figure 15-19](#) vous démontre qu'il faut du courage dans cette guerre de tranchées.

Figure 15-19 :
S'exprimer en
arménien (à bon
escent).



Les enchères furent au départ :

Ouest	Nord (votre partenaire)	Est	Sud (vous)
1♦	X	1♥	?

Avec la première main, vous avez de quoi dire 1♠.

Avec la deuxième, vous avez juste de quoi dire 2♣.

Avec la troisième, passez et remerciez Est de vous avoir sorti du guêpier : son enchère vous libère de l'obligation de parler.

Chapitre 16

Enchères de chelems

Dans ce chapitre

- ▶ Enchères de chelems dans un contrat à sans-atout
 - ▶ Enchères de chelems dans un contrat à l'atout
 - ▶ S'enquérir du nombre d'As : la convention Blackwood
-

Une fois n'est pas coutume, vous et votre partenaire avez tellement de points que vous pensez au chelem. Douze ou treize levées, il faut y arriver ! Dans ce chapitre, je vais vous apprendre ce qu'il faut connaître pour atteindre un si haut niveau.

Faire connaissance avec les chelems



Qu'est-ce qu'un chelem ? C'est quoi ce truc ! « D'abord Kantar veut me faire jouer des manches, et maintenant, il veut que je m'envole vers des chelems ? » Relax... ! Il y a deux types de chelems : les grands et les petits. Un petit chelem doit être demandé durant les enchères (au palier de six) et ensuite, il vous suffira de faire douze levées sur

les treize possibles. Un grand chelem est réalisé, quand vous le demandez, au palier de sept, et que vous faites la totalité des levées. Les grands sont très excitants et très effrayants.

95 % des chelems que vous demanderez seront des petits chelems (contrats pour douze levées au palier de six). Pour demander un grand chelem, et pour faire toutes les levées, vous aurez besoin d'une bonne technique dans votre paire et de confiance dans vos enchères.

Quand vous demandez un petit chelem, vous avez encore un peu de place pour respirer. Vous pouvez vous permettre de perdre une levée. En revanche, dans un grand chelem, il est très dur de ne faire que douze levées, de donner quelques points de chute aux adversaires et surtout de regretter les quelque 1 000 points qu'auraient rapporté le petit chelem (allez donc au chapitre 17 pour vous renseigner sur la marque).

Deux groupes de chelems bien distincts : les chelems à l'atout et les chelems à sans-atout. Je vous les présente tous les deux dans ce chapitre.

Enchérir les chelems à sans-atout

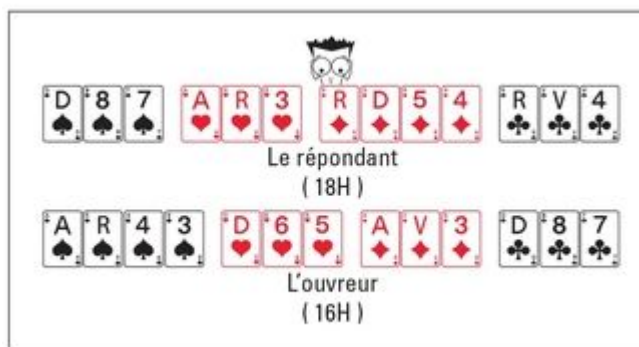
Deux conditions pour demander un petit chelem à sans-atout :

- Une main régulière face à une main régulière.
- 33H au minimum entre les deux mains.

Voulez-vous voir une donne de chelem où vous avez la force pour tenter le petit chelem à sans-atout ? N'allez pas

plus loin, regardez les deux mains de la [figure 16-1](#).

Figure 16-1 : Ces belles cartes vous emmènent au chelem.



Des enchères très simples et très directes :

<i>L'ouvreur</i>	<i>Le répondant</i>
------------------	---------------------

1SA

6SA

Le répondant ne peut pas toujours déterminer si rapidement la valeur des deux mains. Mais ici, c'est le cas, grâce à l'ouverture précise de 1SA. Le répondant a 18H, ajoutés aux 16H (en moyenne et à un point près) de la main de l'ouvreur. Il arrive très vite au total de 34H, plus ou moins 1 point.



Les couleurs cinquièmes ou sixièmes apportent des points de plus-value en face des mains régulières. Retournez au chapitre 11 si vous avez un léger doute...



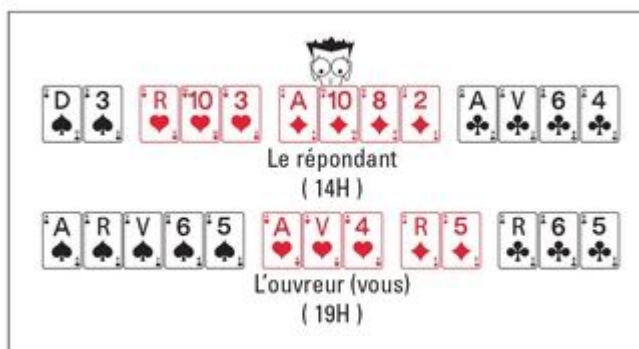
Un vieux sage bridgeur a dit un jour : « Celui qui sait, avance. » Ainsi, dès que vous savez que vous avez 33H

entre vos deux mains régulières, ne perdez pas de temps, demandez 6SA. Ne battez pas la campagne avec les 33H de votre camp. Dites seulement 6SA. Au besoin, entraînez-vous devant un miroir, si vous avez peur de sauter de 1SA à 6SA direct !

Après avoir dit 6SA, vous n'avez plus à vous occuper des enchères ; vous êtes le capitaine du navire parce que l'ouverture de 1SA a limité la main de l'ouvreur. Vous prenez les décisions et l'équipage obéit.

Parfois, c'est l'ouvreur qui devient le capitaine, car c'est le répondant qui a limité sa main. Regardez l'exemple de la [figure 16-2](#), où la réponse à l'ouverture a limité la main :

Figure 16-2 : Le capitaine ouvrier et son équipage répondant.



Les enchères rapides pour arriver à bon port :

<i>L'ouvreur</i>	<i>Le répondant</i>
------------------	---------------------

1♠	3SA
----	-----

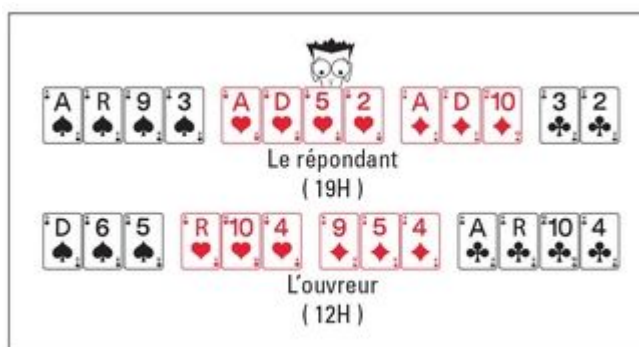
6SA	-
-----	---

Reprenons les choses dans l'ordre ! Premièrement, l'ouvreur est le capitaine puisque la réponse de 3SA (13 à 15H) limite la main du répondant. Deuxièmement, l'ouvreur ajoute un point de plus-value pour sa longueur à Pique en face d'un répondant régulier.

La main de l'ouvreur est donc réévaluée à 21HL. $21+13 = 34$, la zone du chelem est atteinte. Demandez 6SA.

Parfois, le capitaine (ouvreur ou répondant) n'est pas tout à fait sûr du total atteint entre les deux mains. Plutôt que de deviner, le capitaine fait une tentative de chelem en demandant 4SA. Cette enchère est conventionnelle et on l'appelle le 4SA quantitatif. La [figure 16-3](#) vous en montre un exemple :

Figure 16-3 : Quatre sans-atout ! Qu'en pensez-vous ?



Le séquence de tentative de chelem :

<i>L'ouvreur</i>	<i>Le répondant</i>
------------------	---------------------

1♣	1♥
----	----

1SA	4SA
-----	-----

L'ouvreur a une main balancée avec juste 12H, mais il racle ses fonds de tiroir et ouvre de 1♣. Le répondant avec ses 19H a des ambitions de chelem, mais il recherche avant tout un fit majeur huitième. Un fit huitième vous facilite toujours la vie.

Si vous avez un fit huitième, vous n'avez plus besoin de 33H pour demander votre chelem ; vous pouvez le demander avec deux ou trois points de moins.

Donc, le répondant annonce 1♥ ([figure 16-3](#)), la moins chère de ses couleurs quatrièmes, ce qui permettrait à l'ouvreur de soutenir les Cœurs ou de déclarer les Piques au palier de un. La réponse de 1♥ est illimitée et forcing : au moins 6H sans limite supérieure.

L'ouvreur redemande 1SA (12-14H). Ceci montre une main régulière sans majeure quatrième.

Bon, maintenant, le répondant abandonne le fit 4/4 majeur, et avec ses 19H, il pense que le chelem est bon si son partenaire a 14H, ou mauvais s'il a 12H. D'où l'enchère de 4SA quantitatif. Avec ses 12 points minables, l'ouvreur décline l'invitation et passe.



Quand la précédente enchère est 1SA, 2SA, ou 3SA, l'enchère de 4SA est une proposition de chelem *au poids*. Elle demande au partenaire de déclarer 6SA avec le maximum de sa zone de points et de passer avec une main minimale. Cette enchère de 4SA est appelée dans

ce cas : 4SA quantitatif. Parfois, dans d'autres séquences, l'enchère de 4SA aura un sens différent. Vous verrez ça un peu plus tard !

Par exemple, si votre partenaire vous propose le chelem par 4SA après votre ouverture de 1SA, vous répondrez de la manière suivante :

- Avec 15H, passez sans discuter.
- Avec 17H, dites 6SA, le bon contrat.
- Avec 16H, vous devez faire un choix réfléchi : si vous avez une plus-value sympathique (par exemple une bonne couleur cinquième), demandez le chelem, sinon, passez.

Enchérir les chelems à l'atout

Quand vous demandez un chelem à sans-atout, c'est au poids : vous surpassez vos adversaires avec votre armada de points d'honneurs. Pour un chelem à la couleur, petit ou grand, il y a plus de finesse. Vous n'avez pas forcément besoin de presque tous les points d'honneurs. Ce qu'il vous faut, c'est un bon fit d'atout et des couleurs courtes dans les deux mains. Voici une petite liste de ce qui est nécessaire pour demander un chelem à l'atout :

- Une couleur d'atout forte entre les deux mains. Si vous avez un doute sur la qualité de vos atouts, abandonnez le chelem et cantonnez-vous à la manche.
- Au moins 34HD entre les deux mains. Chaque joueur réévalue sa main après que le fit au moins

huitième a été trouvé.

- Au moins trois As sur quatre dans votre camp. N'importe quel As peut manquer.
- Au moins l'As *ou* le Roi dans toutes les couleurs, afin que l'adversaire ne puisse encaisser deux levées directes (A-R) à l'entame. À *défait* d'As ou de Roi, la chicane ou le singleton rempliront le même rôle.

Supposons que votre paire relève les mains de la [figure 16-4](#). Je sais que vous ne pouvez voir la main du partenaire pendant les enchères, mais je veux vous montrer pas à pas comment arriver à déclarer un chelem à la couleur.

Figure 16-4 : Chelem ou pas ? Mettez d'abord votre casque.



Suivez votre check-list et voyez si vous remplissez les bonnes conditions pour jouer et gagner 6♠.

- Un atout puissant : oui, les Piques (neuf cartes et quatre honneurs !).
- Les points : oui, vous aviez déjà 33H avant réévaluation.
- Au moins trois As : oui. Facile !
- Deux perdantes directes dans une couleur ? Bah, oui, malheureusement les adversaires peuvent encaisser As et Roi de Cœur à l'entame !

Il faut vous résigner et vous contenter de la manche à Pique avec ces deux mains.

Réévaluer les mains

Quand vous trouvez un bon fit d'atout, chaque joueur réévalue sa main en ajoutant les points de distribution (D) à ses propres points H.

Au départ, vous pouviez démarrer à 25/26H et vous retrouver à 32/33HD après réévaluation. Un chelem peut alors flasher devant vos yeux. Alors, soyez attentifs ; dès que vous avez un fit, commencez votre réévaluation. Sous chaque caillou, un chelem peut surgir !



Après avoir trouvé un bon fit, plus vos distributions sont irrégulières, mieux c'est. Si vos deux mains sont par trop régulières, vous aurez beaucoup de perdantes et, de ce fait, plus de points d'honneurs seront nécessaires pour les combler.

Résoudre le problème des As (la convention Blackwood)

Il est un peu gênant de demander un petit chelem et de voir les adversaires prendre deux As à l'entame. Ceci ne devrait pas arriver ! Il faudrait un moyen pour trouver combien d'As votre paire possède, afin de compléter votre *check-list* de chelem. Bien sûr, si vos adversaires réalisent deux As contre un contrat de manche, ça ne vous gêne pas : vous pouvez même perdre trois levées dans un contrat de 4♥. En aucun cas à 6♥.

Considérez les mains de la [figure 16-5](#), où les enchères ont démarré par :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
--------------------------------	---

1♠

3♠ (11-12 HD et quatre atouts)

Vous êtes l'ouvreur et votre partenaire peut avoir une des trois mains pour justifier sa réponse de 3♠. Êtes-vous dans la zone de chelem ? Vous pouvez compter sur 11HD chez votre partenaire, vous avez 17H plus deux singletons et un dixième atout qui vous permettent de réévaluer votre main à 22HD. Plus important encore, quelles levées pouvez-vous perdre ? Aucune à Pique où vous avez dix atouts par au moins As et Roi. Aucune perdante à Carreau. En revanche, peut-être une ou deux perdantes à Trèfle et Cœur.

Ainsi, si votre partenaire a un As, il ne vous reste plus qu'une seule perdante. S'il a deux As, vous n'avez plus de perdantes, mais s'il n'en a pas, vous aurez deux perdantes inévitables. Vous devez donc découvrir combien d'As a votre partenaire pour, soit demander un petit ou un grand chelem, soit rester à la manche à 4♠. Ça serait super de pouvoir dire : « Ho, partenaire, combien d'As avez-vous, c'est tout ce que je veux savoir ? » Évidemment, les règles du jeu interdisent ce genre de question directe. Mais vous allez voir, le système d'enchères vous offre une convention très répandue qui vous permet de questionner aux As votre partenaire de façon légale !



L'enchère de 4SA (si elle ne suit pas directement 1SA, 2SA, ou 3SA) est un appel aux As du partenaire. Cette convention universelle et très pratique s'appelle le Blackwood, du nom de son inventeur : le champion Easley Blackwood, d'Indianapolis (Indiana). En 1933, il inventa cette convention qui est devenue la plus jouée au monde. Et Blackwood est devenu une légende du bridge.

Figure 16-5 : Qui a les As manquants ? That is the question !

A

R

8

5

4

3

R

D

V

10

2

A

4

Ouvreur (vous)
(17H)

D

10

7

6

7

6

R

D

9

8

R

5

3

Le répondant
(10H)

1

D

10

7

6

7

6

R

6

5

A

8

7

6

Le répondant
(9H)

2

D

10

7

6

A

7

10

8

7

6

A

7

5

Le répondant
(10H)

3

Blackwood

Aujourd'hui, les réponses au BW les plus répandues sont les suivantes :

- ↗ 5♣ = 0 ou 3 As
- ↗ 5♦ = 1 ou 4 As
- ↗ 5♥ = 2 As
- ↗ 5♠ = 2 As + le Roi d'atout



Les enchères précédentes doivent vous permettre de compter sans vous tromper le nombre d'As.

Quand vous jouez la convention Blackwood, vous répondez vos As sur 4SA de la manière suivante :

Blackwood des Rois :

- ↗ 5SA 6♣ = 0 ou 3 6♦ = 1 ou 4

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♠	3♠
4SA	5♣
5♠	-

Le Blackwood vous permet de rester hors des chelems où il manque deux As. Ici, c'est bien le cas : 5♣ vous informe qu'il manque deux As et vous vous arrêtez à 5♠.

Avec la main numéro 2, on obtient la séquence suivante :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♠	3♠
4SA	5♦
6♠	-

Votre partenaire a un As, vous annoncez le chelem gagnant, bien joué !

Avec la main numéro 3, on obtient la séquence suivante :

<i>L'ouvreur (vous)</i>	<i>Le répondant (votre partenaire)</i>
1♠	3♠
4SA	5♥
7♠	-

Il ne manque aucun As, vous avez au moins treize levées de tête. Bingo ! Demandez le Grand.
Facile, Basile.

Demander les Rois

Après avoir demandé les As, si vous avez (à vous deux) les quatre As, vous pouvez avoir des vellétés de grand

chelem. Mais avant toute décision, il faut connaître le nombre de Rois de votre partenaire. Ne vous inquiétez pas, Easley Blackwood a pensé à tout. Si le demandeur à 4SA fait suivre par 5SA, il assure qu'il ne manque aucun As et demande les Rois du partenaire. Bien sûr, si vous pensez au grand chelem, vous devez connaître l'état des Rois manquants à votre camp.

Vous direz donc 5SA après 4SA pour demander les Rois. Les réponses sont les mêmes que pour les As, mais décalées d'un palier :

♣ 6 = 0 ou 3 As

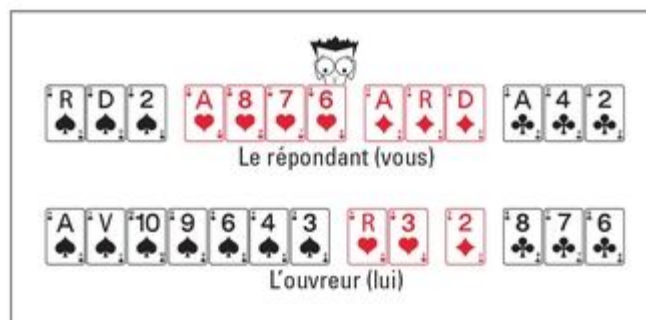
♦ 6 = 1 ou 4 As

♥ 6 = 2 As

♠ 6 = 3 As

Un exemple à la [figure 16-6](#) pour le Blackwood aux Rois.

Figure 16-6 : Prendre les Rois dans vos filets.



La séquence d'enchères :

<i>L'ouvreur</i>	<i>Le répondant (vous)</i>
------------------	----------------------------

3♠	4SA
----	-----

5♦	5SA
----	-----

6♦	7SA
----	-----

Le répondant utilise le Blackwood aux As, puis aux Rois, et trouve un As et un Roi chez l'ouvreur. Il comptabilise treize levées de la façon suivante :

- ✓ Sept à Pique, la longue de l'ouvreur.
- ✓ Une à Cœur, l'As.
- ✓ Trois à Carreau : A-R-D.
- ✓ Une à Trèfle, l'As.

Bon d'accord, ça ne fait que douze ! Ajoutez le Roi de Cœur ou de Trèfle chez l'ouvreur pour obtenir les treize levées. Wouaaah...



Pas d'appel aux Rois, si un As manque. Sur 5SA, le répondant peut dire 7 s'il croit posséder les bonnes cartes (une longueur maîtresse, par exemple).

Chapitre 17

Gérer la marque

Dans ce chapitre

- ▶ Le contrat est gagnant : le camp du déclarant marque des points
 - ▶ Le contrat chute : la défense encaisse les pénalités
 - ▶ Marquer les points de la partie
-

Pouvez-vous imaginer de jouer à un jeu sans savoir comment tenir la marque ? Vous ne sauriez pas qui a gagné, de combien de points vous marque ? Vous ne sauriez pas qui a gagné, de combien de points vous avez besoin pour gagner, ou quand arrêter de jouer.

Le bridge n'est pas différent. Vous ne pouvez enchérir, jouer, ou défendre intelligemment, sans savoir comment gérer la marque. Vous devez savoir jusqu'à quelle hauteur enchérir et combien de levées vous devez faire pour avoir une chance de gagner. Lisez ce chapitre pour découvrir tout ce que vous avez besoin de savoir sur cet aspect important du jeu, la *marque en partie libre*.

Atteindre le but



Durant les enchères, vous arrivez dans un contrat raisonnable que vous pourrez gagner. Si vous réalisez votre contrat, vous marquez des points pour la *réussite du contrat* ; pour gagner une *manche*, vous devez marquer 100 points. La première paire qui marque la *manche* deux fois gagne le *robre*. Vous avez un gros bonus si vous gagnez le robre. Parfois, vous serez amené à prendre des risques et à pousser jusqu'à la manche – même s'il y a seulement 50 % de chances de réussite.

Au bridge, la paire qui gagne le robre ne gagne pas nécessairement le match. Si vous jouez au tennis, pensez à la relation entre set et match. Celui qui gagne six jeux avant son adversaire gagne le set, mais pas le match.

Quand un robre est terminé et le score marqué, un nouveau robre commence ; vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce que quelqu'un s'endorme à la table, ou jusqu'à un moment précis, ou même pour un nombre spécifique de robres. Vous n'avez pas de limites – vous jouez tant que les deux parties sont d'accord. Supposons que vous continuiez à jouer avec le même partenaire, après que le robre final aura été comptabilisé : vous savez quelle équipe est gagnante. Si vous changez de partenaire après chaque robre, vous devez tenir une marque individuelle après chaque robre.



J'ai vu des personnes jouer jour et nuit. Habituellement, trois heures d'affilée est ma limite ; après cela, je perds un peu de concentration.

Faire votre contrat

La marque au bridge tourne autour du contrat final (celui qui est déterminé par les enchères) et le nombre de levées réalisées par le côté qui a joué le contrat.



Si votre contrat final est 3♣, votre objectif est de gagner au moins neuf levées avec les Trèfles qui seront l'atout, la couleur dominante. Si vous faites exactement neuf levées, vous réalisez votre contrat. Si vous faites dix levées, vous avez fait votre contrat plus une levée supplémentaire, appelée une *surlevée*. Au bridge, en tant que paire ayant demandé un contrat, vous marquez des points seulement si vous réalisez votre contrat ou si vous faites votre contrat avec une ou des levées supplémentaires. Les levées supplémentaires rapportent des points à votre paire, mais ne contribuent pas à vous faire gagner la manche et le robre.



Pour calculer le nombre de levées dont vous avez besoin pour remplir votre contrat final, ajoutez six au nombre, ou niveau, de l'enchère. Par exemple, si votre contrat final est 5♠, vous devez faire onze levées pour réaliser votre contrat ($5 + 6 = 11$).

Si vous ne réalisez pas votre contrat, si vous chutez, les méchants (les adversaires) marqueront des points de pénalité et votre paire marquera *nada* pour ses efforts. Par exemple, si vous faites huit levées au contrat de 3♣, il vous manque une levée pour réaliser votre contrat (et vous concédez une *levée de chute*) ; vos adversaires vont ajouter des points dans leur colonne.

Votre objectif, quand vous êtes déclarant, est de réaliser votre contrat ; les levées supplémentaires sont la cerise sur le gâteau, et les levées de chute sont quelque chose que vous devez éviter à tout prix.

Tableau des scores

Souvenez-vous à l'école, quand votre professeur vous donnait ces horribles problèmes de multiplication ? Trouviez-vous plus facile de regarder une table de multiplication plutôt que de calculer de tête ? Si tel est le cas, l'étape suivante est pour vous. Regardez simplement votre score dans le [tableau 17-1](#), au lieu de vous plonger dans des calculs compliqués à chaque fois que vous avez besoin de marquer.

Le [tableau 17-1](#) vous montre combien de points vous marquez si vous réalisez votre contrat. Si vous chutez, vous n'avez pas à vous préoccuper de ce tableau. Si vous chutez, vous ne marquez aucun point – en revanche, vos adversaires en marquent (voyez « Chuter votre contrat : points de pénalité » plus loin dans ce chapitre pour plus de renseignements sur la manière de marquer quand vous ne réalisez pas votre contrat). Votre score, pour réussir votre contrat, dépend de la couleur du contrat final et du nombre de levées que vous faites.

[Tableau 17-1](#) Calculez votre score

Levées demandées et réalisées	7	8	9	10	11	12	13
À sans-atout	40	70	100	130	160	190	220
À Pique	30	60	90	120	150	180	210
À Cœur	30	60	90	120	150	180	210
À Carreau	20	40	60	80	100	120	140
À Trèfle	20	40	60	80	100	120	140

Éventuellement, vous pouvez vouloir marquer sans avoir sous la main ce tableau. Pour préparer ce jour merveilleux, vous pouvez utiliser les règles suivantes pour calculer mentalement votre score. En plus, si vous marquez des levées supplémentaires, vous avez besoin de savoir combien vaut chaque levée, afin de calculer combien de points vous gagnez avec des levées supplémentaires.

Gardez bien à l'esprit que les six premières levées (les six levées que vous additionnez automatiquement à votre enchère) ne comptent pas pour le score :

- Chaque levée à Cœur ou à Pique vaut 30 points.
- Chaque levée à Trèfle ou à Carreau vaut 20 points.
- La première levée à sans-atout vaut 40 points, mais chaque levée suivante vaut 30 points.



Utilisez simplement le [tableau 17-1](#) pour calculer les points que vous avez gagnés en réussissant votre contrat. Quand vous commencez à jouer au bridge, vous devez vous concentrer sur le jeu et sur la manière de jouer, plutôt que de vous plonger dans des calculs compliqués qui ont déjà été effectués pour vous !

Tirer un trait pour marquer les points de la partie

La marque au bridge est un processus cumulatif qui prend en compte plusieurs facteurs. Dans cette section, je vous explique ce qui contribue à votre marque et comment combiner ces éléments quand vous jouez un véritable robre. Je vous emmène à travers la marque d'un robre, simplement pour vous montrer comment se déroule le processus complet.

Quand vous marquez un robre, pensez à vous et votre partenaire comme « Nous » et les adversaires comme « Eux ». Tout le monde utilise cette manière de marquer standard au bridge. Normalement, chacun garde la marque du robre devant lui afin de pouvoir voir comment progresse le robre et combien de points sont nécessaires pour pouvoir réaliser le contrat. Vous pouvez tenir la marque sur à peu près n'importe quoi, mais des feuilles de marque de bridge sont disponibles si cela vous embête de tirer vous-même quelques traits sur un morceau de papier.

Tout le processus commence par un trait, afin que votre feuille de score ressemble à celle qui est montrée sur la [figure 17-1](#).

Figure 17-1 : Séparez en quatre votre feuille de marque.

Nous	Eux

Voyez-vous cette ligne horizontale ? La ligne n'est pas vraiment sacrée, mais elle est importante. En dessous de la ligne figurera votre score relatif au contrat (les 100 points après lesquels vous courrez pour marquer la manche). Au-dessus de la ligne, vous marquerez vos

surlevées, les points de pénalité que vous glanerez quand vos adversaires chuteront leur contrat, et différents bonus que vous pourrez avoir, comme gagner le robre. Bien sûr, vos adversaires ont eux aussi la possibilité de marquer au-dessus et en dessous de leur ligne, s'ils font chuter votre contrat, réalisent leur contrat, et gagnent le robre. Il faut être juste !

Comparé à ce qui se passe sous la ligne horizontale, ce qui se passe au-dessus de la ligne est un jeu d'enfant. Regarder au-dessous de la ligne vous permet de dire où l'action réelle se passe.

Débuter la partie



Quand l'un des camps réalise son contrat, le score des levées gagnées s'inscrit sous la ligne ; le score pour n'importe quelle levée supplémentaire s'inscrit au-dessus de la ligne.

Par exemple, dans la première donne de ce robre d'exemple, vous arrivez au contrat de 2 ♠ et faites dix levées. Vous avez réalisé votre contrat, plus deux levées supplémentaires. Pour faire 2 ♠, vous aviez besoin de faire huit levées, mais grâce à un jeu brillant, vous avez fait dix levées. Roulement de tambour s'il vous plaît, vous marquez vos points de telle manière que votre feuille de score ressemble à celle qui est montrée sur la [figure 17-2](#).

Bien sûr, si vos adversaires avaient fait le même contrat avec deux levées supplémentaires, vous auriez marqué les mêmes points de leur côté.

Figure 17-2 : Marquez le premier contrat et ses sur levées.

Nous	Eux	
60		Deux surlevées
60		Contrat de 2♠

Évaluer la situation



Vous devez marquer 100 points sous la ligne pour *faire la manche*. Quand vous commencez le robre, vous n'avez rien sous la ligne, si bien qu'au début vous avez besoin de 100 points. Mais si vous enchérissez et réussissez un contrat à un palier inférieur à la manche, comme 2♠, vous obtenez une *marque partielle*. Ici, vous avez un score (marque) partiel de 60 points sous la ligne. À la prochaine donne, vous aurez besoin de 40 points supplémentaires pour atteindre votre objectif de 100 points pour gagner la première manche.

Le nombre de points que vous inscrivez sous la ligne détermine la hauteur à laquelle vous avez besoin d'enchérir (combien de points supplémentaires il vous faut) pour réaliser la manche. À l'inverse, vous devez aussi surveiller la position de vos adversaires pour savoir quel contrat gagnant leur permettrait de gagner cette première manche.

Par exemple, si vous marquez 60 points en dessous de la ligne dans la première donne, vous avez besoin de 40 points supplémentaires pour gagner la manche. En vous référant au [tableau 17-1](#), vous voyez que vous pouvez obtenir 40 points en enchérissant 1SA, 2♣, 2♦, 2♥ ou 2♠. En d'autres termes, vous n'avez pas à prendre le risque

d'enchérir plus haut, parce que vous avez seulement besoin de 40 points pour compléter votre marque partielle et faire la manche.

Vos adversaires, d'un autre côté, regardent votre score partiel et essaient de ne pas vous laisser demander et gagner un contrat trop bas. Afin de vous empêcher de faire la manche, vos adversaires essaient de vous entraîner plus haut que vous ne le souhaitez en prenant le risque d'intervenir dans les enchères (voir chapitre 15 pour en savoir plus sur les enchères en défense). Ils vont essayer de vous forcer à jouer à un palier de trop dans un contrat risqué, en espérant votre chute.

Perdre sa partielle chérie

Pendant le jeu d'un robe, les marques partielles comptent jusqu'à ce que la manche soit atteinte. Cependant, quand une paire a fait la manche, l'autre paire perd sa marque partielle si elle en avait une. Si vous perdez votre marque partielle, vous devez tout recommencer de zéro pour faire une manche !

Dans notre exemple, supposons que vos adversaires demandent 4♠ et fassent exactement dix levées. Quand vous regardez le [tableau 17-1](#), vous voyez que vos adversaires ont fait la manche parce qu'ils ont marqué 120 points en gagnant leur contrat de 4♠. Vous marquez leur score dans la colonne « Eux » et tirez un trait en dessous afin que la feuille de marque ressemble à celle de la [figure 17-3](#).

Figure 17-3 : Ils gagnent la manche et effacent notre partielle.

Nous	Eux
60	
60	120

Tirer un nouveau trait

Après que l'un des camps a marqué 100 points ou plus en dessous de la première ligne, vous tirez une nouvelle ligne indiquant que la manche a été demandée et faite. Maintenant, les deux camps doivent recommencer à zéro pour marquer 100 points et gagner la seconde manche.



Le but des enchères est de gagner deux manches. C'est pourquoi, même si vos adversaires font la course en tête, cela ne veut pas dire qu'ils aient déjà franchi la ligne d'arrivée. Vous devez conserver un esprit combatif.

Marquer des points de bonus avec les honneurs

Si une donne est jouée à sans-atout et que l'un des joueurs (soit le déclarant, le mort ou l'un des défenseurs) possède les quatre As, son équipe a un *bonus* de 150 points au-dessus de la ligne. Si une donne est jouée dans un contrat à la couleur, et que l'un des joueurs a quatre des cinq gros honneurs d'atout (A-R-D-V, R-D-V-10, A-D-V-10, A-R-V-10, A-R-D-10), ce camp aura 100 points au-dessus de la ligne. Si l'un des joueurs a les cinq honneurs d'atout (A-R-D-V-10), cela vaut un bonus de 150 points au-dessus de la ligne. J'insiste sur le fait que ces bonus

s'inscrivent au-dessus de la ligne ; ils ne vous aident pas à gagner le robre. En fait, ces bonus vous récompensent uniquement pour la chance d'avoir reçu ces bonnes cartes.



Réclamez les points bonus pour les honneurs seulement à la *fin* de la donne, juste avant la prochaine. Ne les annoncez pas pendant le cours du jeu, parce que cela donnerait aux adversaires (et à votre partenaire) trop d'informations sur votre main.

L'équipe qui marque deux manches en premier gagne le robre, et elle gagne grâce à ça un gros bonus. Quand une équipe a gagné sa seconde manche, on marque et on totalise les points des deux côtés : celui qui a le plus grand total gagne. Parfois, vous perdez la bataille (le robre), mais gagnez la guerre (vous marquez plus de points au général que vos adversaires). Par exemple, si vous faites chuter lourdement leurs contrats précédents, malgré le gain de leurs manches, vous pourrez avoir plus de points de votre côté. Ça arrive fréquemment.

Vulnérable ou non vulnérable



Après qu'une équipe a enchéri et gagné une manche (100 points), l'équipe est dite *vulnérable*. Être vulnérable, c'est être à mi-chemin. Dans notre exemple, après la seconde donne, vos adversaires sont vulnérables et vous ne l'êtes pas. Il semble étrange d'être vulnérable quand vous êtes en tête, mais ce sont les termes du bridge.

Si votre camp est vulnérable, il vous reste une manche à gagner pour remporter le robre et gagner le gros bonus. Y a-t-il un inconvénient à être vulnérable ? Oui, bien sûr, il y a un inconvénient à tout !

Les pénalités pour ne pas avoir réalisé son contrat (chuter) sont *deux fois* plus lourdes quand vous êtes vulnérable que les pénalités de chute non vulnérable (voir « Chuter votre contrat : points de pénalité » dans ce chapitre pour plus d'informations sur les pénalités). Maintenant, vous voyez peut-être pourquoi on emploie ce terme de vulnérable.

Se rapprocher du gain du robre

Après qu'une manche a été faite, les deux équipes essaient à nouveau de réaliser une autre manche. Bien sûr, l'équipe qui a gagné la première manche est favorite pour gagner le robre.

Revenons à la troisième donne de notre exemple ; les adversaires ont demandé 2 ♦ et font neuf levées, marquant 60 points (voir le [tableau 17-1](#) pour savoir combien de points vous devez marquer pour gagner un contrat). La feuille de marque ressemble maintenant à la [figure 17-4](#).

Notez que vous marquez toujours le score pour les levées supplémentaires au-dessus de la première ligne horizontale. Vos levées supplémentaires ne contribuent pas au gain de la manche : vous les inscrivez au-dessus de la ligne.

Notez également que les choses se gâtent un petit peu dans l'exemple du robre. Non seulement les adversaires

sont vulnérables (ils ont été les premiers à réaliser une manche), mais maintenant, ils ont une marque partielle de 40 points, ce qui signifie qu'ils ont simplement besoin de 60 points supplémentaires pour faire leur deuxième manche et gagner le robre !

Afin de compléter leur marque partielle de 40, tout ce qu'ils ont à faire, c'est d'enchérir et de faire 2♥, 2♠, 2SA, 3♣, 3♦, ou plus. Les trois premiers contrats demandent de réaliser huit levées ; les deux derniers, neuf levées.



Pourquoi diable enchérir plus haut que ce qui est nécessaire pour gagner la manche ? Quand vous avez une marque partielle, enchérissez juste au niveau suffisant pour compléter votre marque partielle et avoir le gain de la manche. Si vous surenchérissez, vous risquez de chuter et de tout perdre.

Un kibitz vulnérable

Quand Harold Vanderbilt, l'inventeur du bridge moderne, codifia les règles de jeu lors d'une croisière, il essaya de trouver le terme exact pour le fait que le côté qui avait marqué une manche pouvait perdre de plus grosses pénalités en cas de chute. Une jeune femme

qui regardait (le terme yiddish pour regarder est kibitzer) qui était sur le bateau suggéra « vulnérable ». Vanderbilt adopta sa suggestion et ça a été solennellement enregistré comme

étant la première et la dernière fois qu'un kibitz ait jamais fait une suggestion utile !

Figure 17-4 : Faire une manche est le premier pas vers le gain du robre.

Nous	Eux
60	20
60	
	120
	40

Regrouper les points quand la manche est réussie

Quand une manche a été faite avec ou sans levée supplémentaire, chaque paire peut marquer le score total, incluant les levées supplémentaires, en dessous de la ligne, dès que le score est 100 points ou plus. Avant qu'une manche ait été réalisée, chaque équipe peut seulement entrer son score de levées sous la ligne. Dès que vous dépassez les 100 de manche, vous pouvez combiner ou additionner tous vos points plutôt que les répartir au-dessus et en dessous de la ligne.

Quand vous additionnez le score de chaque équipe à la fin du robre, peu important que les scores soient au-dessus ou en dessous de la ligne, les points comptent tous de la même manière. Mais pendant le robre, la ligne du dessous est la plus importante parce qu'elle vous dit si une paire a déjà une partielle à son actif.

Toujours dans notre exemple, à la quatrième donne du robre, vous et votre partenaire arrivez finalement au

contrat de manche de 3SA et vous faites dix levées. Vous avez enchéri et gagné la manche ! Maintenant, la feuille de marque est celle de la [figure 17-5](#).

Figure 17-5 : Marquez les surlevées quand la manche est demandée et gagnée.

Nous	Eux
60	20
60	120
130	40



Vous n'avez pas à additionner. Techniquement, vous pourriez encore répartir votre score entre les levées supplémentaires et les points de levée. Par exemple, sur la [figure 17-5](#), vous pourriez mettre 100 sous la ligne et 30 au-dessus de la ligne pour votre gain de 3SA+1, mais les additionner est la meilleure manière de procéder, parce que la feuille de score est ainsi plus lisible. Ce n'est pas une question de tactique ou de stratégie, mais juste pour gagner de la place et économiser de l'encre pour votre stylo !

Ah ! Après cette donne, vous voilà vous aussi vulnérable (vous avez enchéri et gagné une manche). En fait, les deux camps sont maintenant vulnérables (on dit « manchats »).

Quant à la marque partielle de 40 de vos adversaires, c'est de l'histoire ancienne. Vos adversaires n'ont pas complètement perdu leurs 40 points, mais ils doivent juste repartir de nouveau à la quête de leurs 100 points de manche. Ils ne peuvent plus utiliser ces 40 points comme un premier pas vers la manche. Vous avez éliminé leur partielle chérie – ce qui est toujours justifié quand vous

faites ce coup-là, et toujours immérité quand vos adversaires le font.

Terminer la partie

Le jeu continue jusqu'à ce que l'une des paires enchérisse et réussisse une deuxième manche. La première paire à réaliser deux manches gagne le robre et ramasse un bonus non négligeable. Dans notre exemple, les deux côtés sont vulnérables et aucune paire n'a de marque partielle. Le suspense dans ce robre est presque trop difficile à supporter, n'est-ce pas ? À la donne suivante, vous jouez 4♥, et réalisez onze levées. Bravo ! Vous venez juste d'enchérir et de faire votre deuxième contrat de manche, votre camp a gagné le robre !

Quand un camp a gagné le robre, les deux camps additionnent le nombre total de points qu'ils ont marqués pendant le robre. Vous devez compter tous les points, qu'ils soient au-dessus ou en dessous de la ligne.

Vous venez juste de gagner le robre à la dernière donne. Faisons le point. Vous avez enchéri 4♥ et réalisé onze levées, votre score de levées est 150, ce qui inclut votre levée supplémentaire, et il peut être ajouté en dessous de la ligne. Vous avez enchéri et réalisé deux manches avant vos adversaires : vous avez bien gagné le robre.

Le bonus pour la manche

Maintenant, les bonnes nouvelles. Vous obtenez 500 points pour avoir gagné le robre si vos adversaires sont vulnérables. Si vos adversaires n'étaient pas vulnérables, la prime serait de 700 points (pour plus de détails sur la

vulnérabilité, voir « Vulnérable ou non vulnérable » un peu plus haut dans ce chapitre).

Fin du robre

Quand le robre a été gagné, vous tirez une double ligne après le dernier score de manche, et faites le total des points des deux paires pour le robre. Vous additionnez tous les points, à la fois ceux au-dessus et ceux en dessous de la ligne.

La marque finale de notre exemple est celle de la [figure 17-6](#).

Figure 17-6 : Total des points en fin de robre.

Nous	Eux
500	20
60	
60	120
130	40
150	
900	180

Comptabiliser la différence



Si vous décidez à l'avance que vous allez jouer plus d'un robre avec le même partenaire, vous êtes en train de jouer en « fixe ». Si vous jouez en « fixe », la différence dans les scores dans le robre précédent peut être reportée et inscrite au-dessus de la ligne quand le robre suivant commence, ce qui est appelé le « carry-over ».

Dans notre robre d'exemple, votre camp a gagné de 720 points

(900 – 180 = 720). (Vous ne pensiez tout de même pas que j'allais vous laisser perdre le premier robre de votre carrière de bridgeur, n'est-ce pas ? Le résultat était couru d'avance !) Si vous continuez à jouer un autre robre avec le même partenaire, vous commencerez le second robre avec 720 points au-dessus de la ligne. C'est comme avoir un handicap, à ceci près que tous ces points ne comptent pas pour faire la manche, mais qu'ils représentent un petit matelas en votre faveur. Les adversaires détestent voir ce carry-over qui leur saute aux yeux à chaque fois qu'ils jettent un coup d'œil à la marque. Si vous reportez le carry-over du précédent robre, la feuille de score sera celle de la [figure 17-7](#) au début du prochain robre.



Si toutefois vous décidez de changer de partenaire après chaque robre, vous jouez « en permutation ». Pour décider qui joue avec qui dans ce jeu tournant, vous pouvez tirer des cartes pour choisir votre partenaire après chaque robre, les deux plus grosses cartes jouant contre les deux plus petites. En tournant comme ceci, cela signifie que vous ne jouerez pas toute la nuit avec le même partenaire. Si vous voulez être sûr d'avoir des partenaires variés, jouez avec chaque joueur à tour de rôle et ne tirez pas au sort vos partenaires.

Figure : 17-7 : Report des points pour le robre suivant : « carry-over ».

Nous	Eux
720	

Chuter votre contrat : points de pénalité



Dans certains robres, aucun des deux camps n'arrive à gagner son contrat, même si sa vie en dépend. Quand vous chutez votre contrat, vous êtes pénalisé quand arrive l'heure des comptes à la fin de la donne. Bienvenue dans le triste monde des perdants. Tout ceci signifie que vous n'avez pas fait assez de levées, que vous avez chuté. Quand vous n'avez pas rempli votre contrat, les levées manquantes sont appelées *levées de chute*.

Quand vous chutez, vos adversaires marquent des points au-dessus de la ligne de la manière suivante :

- 50 points par levée si vous n'êtes pas vulnérable.
- 100 points par levée si vous êtes vulnérable.

Notez que la vulnérabilité des adversaires n'a aucune importance – c'est votre statut qui détermine les pénalités que vous concédez.

Par exemple, supposons que vous ayez démarré le second robre en fixe. Vous et votre partenaire avez gagné gros dans le premier robre : vous avez un carry-over de 720 points.

Dans la première donne du second robre, vous prenez votre chance et enchérissez 3SA, pour tenter de gagner la manche. Pas de chance, vous ne faites que huit levées. Vous chutez d'une levée non vulnérable. Pour chaque levée de chute non vulnérable, vous perdez 50 points. Ces 50 points vont au-dessus de la ligne dans la colonne adverse. Si vous aviez chuté de deux levées, ils auraient marqué 100 points au-dessus de leur ligne. Ça ne vous fait pas trop de mal s'ils marquent 50 points à chaque

coup ; ce sont les points en dessous de la ligne qui vous seraient fatals.

Votre feuille de marque ressemble maintenant à la [figure 17-8](#).

Pas si terrible que ça ! Mais dans la donne suivante, les mauvaises nouvelles arrivent. Vos adversaires demandent 4♥ et font onze levées, marquant une levée supplémentaire. Bon, maintenant, ils sont vulnérables.

Figure 17-8 : Ajoutez l'insulte à la blessure : vous chutez votre contrat et en plus ils marquent !

Nous	Eux
720	50

La nouvelle marque est celle de la [figure 17-9](#).

Figure 17-9 : Vos adversaires sont vulnérables, attention !

Nous	Eux
720	50
	150

La donne suivante, ils essaient de vous semer en enchérissant 4♥, nouveau contrat de manche. Cette fois-ci, votre défense est sur le fil du rasoir, et ils font seulement huit levées. Ils ont chuté de deux levées vulnérables. Les levées de chute vulnérables valent chacune 100 points, donc vous inscrivez 200 points au-dessus de la ligne dans la bonne colonne, la vôtre. Maintenant, la marque est celle de la [figure 17-10](#).

Figure 17-10 : Ils ont chuté, enfin !

Nous	Eux
200	
720	50
	150

Dans la donne suivante, vos adversaires demandent 3♣ et font dix levées. Votre nouvelle feuille de marque à la [figure 17-11](#) :

Figure 17-11 : Encore une partielle pour eux.

Nous	Eux
200	20
720	50
	150
	60

Votre nez vous démange. Vos adversaires sont vulnérables avec 60 points marqués (ce qui signifie qu'ils ont une marque partielle de 60, on dit qu'ils sont « marqué à 60 »). Inscrivez la levée supplémentaire de vos adversaires au-dessus de la ligne sur la feuille de score. N'additionnez rien quand aucun contrat de manche n'a été enchéri ni réalisé.

Finalement, vous vous bagarrez âprement dans la donne suivante et vous arrivez à 4♥, réalisant douze levées. Vous inscrivez votre score comme indiqué sur la [figure 17-12](#).

Figure 17-12 : Vous voici vulnérable, enfin !

Nous	Eux
200	
720	50
	150
180	60

Finalement, la tragédie vous frappe lorsque vos adversaires enchérissent 3SA et font onze levées, ce qui leur vaut le gain de leur seconde manche et du robre. Ils encaissent la prime de 500 points. Il est temps de faire les comptes, comme montré sur la [figure 17-13](#).

Votre carry-over a diminué de 720 à 160 points ($1100 - 940 = 160$).

Au moins, vous êtes toujours en tête.

Figure 17-13 : On ne peut pas toujours gagner !

Nous	Eux
200	500
720	20
	50
	150
	60
180	
	160
1100	940

Marquer les chelems

Les manches vous donnent une option pour des bonus éventuels si vous gagnez le robre. Les contrats de chelem vous donnent des bonus immédiats. Enchérir au palier de six (un petit chelem) ou enchérir au palier de sept (un grand chelem) est très excitant mais très périlleux. Enchérir au palier de six signifie que vous devez réaliser douze levées, toutes les levées de la donne moins une ; enchérir au palier de sept signifie que vous devez réaliser les treize levées !

Il est fort juste que vous soyez récompensé par une forte prime si vous réalisez votre contrat. Après tout, vous auriez pu gagner une manche avec bien moins de risques !

La prime que vous recevez pour les chelems dépend du fait que vous soyez vulnérable ou non vulnérable à ce moment-là. (voir « Vulnérable ou non vulnérable » dans ce chapitre pour plus d'informations sur la vulnérabilité) :

- ✓ Petit chelem non vulnérable = 500 points.
- ✓ Petit chelem vulnérable = 750 points.
- ✓ Grand chelem non vulnérable = 1000 points.
- ✓ Grand chelem vulnérable = 1500 points.

Les bonus pour les chelems sont alléchants, mais n'oubliez pas que vous devez réaliser votre contrat pour les obtenir. Non seulement vous n'aurez rien si vous chutez, mais pire, vos adversaires auront des points de pénalité si vous ne faites pas votre contrat (les habituels 50 ou 100 points à chaque levée de chute). Le fin du fin est de bien contrôler vos enchères quand vous atteignez de tels paliers.

La [figure 17-14](#) vous montre comment marquer un petit chelem. Sur la [figure 17-14](#), vous et votre partenaire venez

de démarrer un nouveau robre en enchérissant et en gagnant 6♠.

Figure 17-14 : 6♠ =
quel bonheur !

Nous	Eux	
500		Bonus pour le petit chelem, non vulnérable
180		Douze levées en majeure

Supposons que la bonne fortune vous sourie encore, et que vous enchérissiez et réussissiez un second chelem – une série rare ! Dans cette deuxième donne, vous enchérissez et réalisez 6♣, un petit chelem vulnérable. Regardez votre score maintenant, tel qu'il est indiqué dans la [figure 17-15](#).

Figure 17-15 : Et re-
chelem, 6♣ = !!!

Nous	Eux	
700		
750		Bonus pour le petit chelem, vulnérable
500		
180		
120		Douze levées en mineur
2250	0	

Ça ne peut pas être mieux que cela. Les 750 au-dessus de la ligne sont votre prime pour avoir enchéri et réussi un petit chelem vulnérable. Les 700 qui suivent, toujours au-dessus de la ligne, sont votre prime pour le robre. C'était un bon robre bien gras, n'est-ce pas !

Attachez-vous à vérifier la vulnérabilité : nombre de vos décisions à l'enchère en seront influencées.

La « partie libre » : jouer pour de l'argent

Vous pouvez jouer au bridge pour vous amuser, ce qui tend à aboutir à un jeu plutôt indiscipliné parce que rien n'oblige les gens à essayer d'être raisonnables. Vous pouvez aussi jouer avec un enjeu, et dans ces conditions, le jeu devient intéressant mais potentiellement onéreux.

Les clubs proposent en général des tournois l'après-midi (pour des sommes modiques), plus rarement le soir, et certains proposent

des tables où on joue de l'argent en « partie libre » avec la marque expliquée dans ce chapitre (vous jouez amicalement au bridge à la maison la plupart du temps) avec des enjeux plus importants. En partie libre, dans quelques clubs, vous pouvez jouer toute la journée et terminer en ayant gagné ou perdu 20 €. À l'opposé, il y a des clubs à New York ou en Suisse où vous pouvez gagner ou perdre 2 000 € sur une simple donne !

Marquer les contrats contrés ou surcontrés

Vos adversaires peuvent arriver à un contrat final que vous ou votre partenaire pensez être trop élevé. Par exemple, si les adversaires enchérissent 7SA, ce qui signifie qu'ils doivent réaliser treize levées, et que vous

avez un As, vous savez qu'ils ne pourront faire les treize levées. Vous avez une arme (une enchère) à votre disposition pour faire savoir à vos adversaires qu'ils ont commis une grosse erreur. Vous pouvez dire « Contre » (qui signifie quelque chose comme : « je vous défie ») à votre tour d'enchérir

(voir chapitre 14 pour un point complet sur le contre). Si vous faites chuter le contrat contré, doublez la pénalité pour les levées de chute ; s'ils font leur contrat contré, ils marquent le double de leur score de levées + 50 points pour le défi perdu.

Supposons le contrat contré. Si le déclarant chute, les pertes sont comptabilisées en fonction de la vulnérabilité du camp du déclarant. Le score pour les contrats contrés et chutés s'inscrit au-dessus de la ligne du côté du contreur.

Les levées de chute non vulnérables dans les contrats contrés apportent les points de pénalité suivants :

- Une de chute = 100 points
- Deux de chute = 300 points
- Trois de chute = 500 points
- Quatre de chute = 800 points
- Cinq de chute = 1100 points
- Six de chute = 1400 points
- Sept de chute = 1700 points !

Les levées de chute vulnérables dans les contrats contrés conduisent aux pénalités suivantes :

- Une de chute = 200 points
- Deux de chute = 500 points

- Trois de chute = 800 points
- Quatre de chute = 1100 points !

Chaque levée de chute suivante vaut 300 points de plus pour le camp qui a contré. C'est très sauvage !

Marquer les contrats contrés

Quelquefois, le camp qui a contré se trompe, et le déclarant non seulement réalise son contrat, mais avec des levés supplémentaires. Pour ces levées supplémentaires, le déclarant obtient les points de bonus suivants :

- Chaque levée supplémentaire contrée, non vulnérable = 100 points
- Chaque levée supplémentaire contrée, vulnérable = 200 points

Marquer les contrats surcontrés

Quelques joueurs considèrent le contre comme une insulte personnelle.

Ces joueurs sont prompts à dire « Surcontre » (je n'ai pas peur de votre contre), quadruplant ainsi les écarts (voir chapitre 14 pour les détails sur le surcontre) ! Quand un contrat est surcontré et chuté, les pénalités augmentent dans des proportions phénoménales. Quand le contrat est fait, le déclarant et son partenaire obtiennent quatre fois le score pour les levées, et un bonus de 100 points en plus de cela pour l'insulte supplémentaire.

Prenez les points suivants pour les levées de chute non vulnérables dans les contrats surcontrés :

- ✓ Une de chute = 200 points
- ✓ Deux de chute = 600 points
- ✓ Trois de chute = 1000 points !

Le contrat surcontré rapporte exactement le double du score d'un contrat contré.

Marquez les points suivants pour les levées de chute vulnérables dans un contrat surcontré :

- ✓ Une de chute = 400 points
- ✓ Deux de chute = 1000 points
- ✓ Trois de chute = 1600 points !

Le score est le double de celui d'un contrat contré.

Marquer les levées de mieux surcontrées : apportez une calculette

Parfois, le camp qui a contré fait des surlevées. Quand ce tremblement de terre arrive, tout est quadruplé :

- ✓ Chaque levée supplémentaire non vulnérable surcontrée = 200 points.
- ✓ Chaque levée supplémentaire vulnérable surcontrée = 400 points.

Si vous devez jouer de l'argent, apportez une bonne réserve si vous ou votre partenaire faites quelques contres et surcontres qui ne réussissent pas. Bien sûr, si

vous contrez à bon escient, vous repartirez les poches pleines.

Contrer et les propulser à la manche

Quand vous contrez une marque partielle, et que les adversaires réussissent leur contrat, ils marquent le double de leur score de levée **en dessous** de la ligne, plus 50 points au-dessus de la ligne pour l'insulte !

Par exemple, vous avez contré 2♣ pour égal. Au lieu de marquer 40 points en dessous de la ligne, ils marquent 80 points en dessous de la ligne (plus 50 au-dessus de la ligne), mais ils ont encore besoin de 20 points supplémentaires pour rafler la manche.

Mais si vous contrez 2♥, contrat qui gagne, alors vos adversaires marquent 120 au lieu de 60 et ainsi ils gagnent la manche (sans oublier les 50 points au-dessus de la ligne). Le désastre apparaît dans toute son ampleur ! Vous avez contré les adversaires pour la manche ! S'ils n'étaient pas vulnérables, maintenant, ils le sont ; s'ils étaient vulnérables, ils viennent de gagner le robre !!!



Soyez très prudent quand vous contrez une marque partielle. N'oubliez pas que vous risquez de les propulser directement à la manche !

L'enchère « CONTRE »

Le contre est l'enchère qui a le plus évolué. Nombre de contres sont « d'appel », ils signifient : « Je n'ai pas

d'enchère naturelle à ma disposition, essayez d'annoncer une couleur non nommée ». Mais reparlez en tout cas : si vous ne vous trouvez pas d'enchère, dites SA ou répétez votre couleur.

Le contre dit « punitif » (« business double ») existe toujours : il vise à doubler le score de chute de l'adversaire. Quand le contre est punitif, le partenaire doit passer.

Les autres contres sont d'appel. Plus les enchères sont élevées et plus la tendance du contre est punitive.

Quand les adversaires demandent en attaque (parce qu'ils ont tous les points ou presque) un contrat élevé, le contre est « Lightner », du nom de son inventeur : il interdit l'entame normale et exige en général l'attaque d'une couleur adverse que le contreur coupe. À l'entameur de trouver laquelle !

Vérifiez bien, avant de contrer, que ce n'est pas à vous d'entamer !

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1♥	Passe	2♣	Passe
3♣	Passe	3♥	Passe
6♥	Passe	Passe	-
Passe	Passe	Passe	

Entamez Trèfle !

Quatrième partie

Le jeu en défense



« Ce n'est pas aux vieux singes qu'on apprend à faire des grimaces. »

Dans cette partie...

Après quelques parties de bridge, vous vous apercevrez que vous jouez deux fois en défense pour une fois en face du mort ! Beaucoup de contrats adverses peuvent être battus, à condition de fournir la défense appropriée. Ce qui suppose que ni vous ni votre partenaire ne commettiez une bétise. Au bridge, les défenseurs sont appelés joueurs de flanc. Dans cette partie, je vous montre comment prendre

les levées auxquelles vous avez droit, afin que le déclarant ne vous rafle pas le contrat sous le nez !

Chapitre 18

Défendre contre un contrat à sans-atout

Dans ce chapitre

- ▶ Faire la bonne entame
 - ▶ Jouer en troisième comme un pro !
-

Le jeu de flanc ou la défense est un jeu de partenariat. Ensemble, avec votre partenaire, vous pouvez tenter de battre le déclarant.

En parcourant ce chapitre, vous vous apercevrez combien le jeu de flanc et le jeu du déclarant sont similaires. Les deux camps essaient de faire le maximum de levées en utilisant les mêmes techniques.

Cependant, il y a une différence fondamentale entre les deux camps : le déclarant joue avec vingt-six cartes, alors que chaque joueur de flanc ne voit pas celles de son partenaire. Il est vrai que chaque défenseur voit les cartes du mort : à lui de faire les bonnes hypothèses sur les cartes du partenaire. Pour le déclarant, la connaissance des vingt-six cartes va lui permettre d'établir un plan de jeu précis. En fait, les bons joueurs de flanc devront avoir de l'intuition et un bon esprit de déduction.

L'entame contre un contrat à sans-atout

Même un excellent joueur de flanc est parfois perdu si son partenaire ne l'aide pas. Un des moyens légaux de communiquer entre les deux défenseurs est la carte d'entame. Votre carte d'entame donne des informations sur votre couleur d'entame. Cet élément permettra à votre partenaire de planifier une bonne défense.

Dans un contrat à sans-atout, le déclarant et la défense essayent de faire la même chose :

- Établir des levées d'honneurs dans des couleurs fortes ; par exemple avec RDV10, vous voulez faire sauter l'As pour affranchir trois levées dans la couleur.
- Établir des levées de longueur avec des petites cartes en faisant tomber toutes les grosses pour ainsi affranchir les petites cartes restantes de votre couleur longue.

La défense a un avantage certain : comme elle entame, elle gagne *un temps* précieux sur le déclarant. Dès le départ du coup, elle mène dans la course à l'affranchissement. Le gagnant est souvent celui qui frappe en premier. Ayant le privilège de l'entame, le camp de la défense va essayer de trouver et d'attaquer le déclarant sur son point faible. Alors la défense pourra s'engouffrer dans le ventre mou des attaquants.

Apprécier l'importance de l'entame



Le défenseur à gauche du déclarant attaque pour la première levée. On dit qu'il entame ou qu'il est à *l'entame*. En fait, l'entame est un pur pari. Après tout, vous ne voyez pas les mains et vous n'avez pas toujours une entame évidente !

D'un autre côté, vous pouvez trouver d'après vos propres cartes quelle est la bonne entame ; vous pouvez avoir par exemple une solide couleur longue. Votre partenaire, qui est intervenu à la couleur, attend l'entame dans sa couleur. Ou bien encore, vous pouvez trouver l'entame d'après les enchères des adversaires : en général, vous connaîtrez les couleurs où ils ont des longues ou du jeu, et celles où ils n'ont rien.

Pour toutes ces raisons, l'entame laisse un avantage certain au camp de la défense. Parfois le déclarant ne pourra annuler l'avantage pris par le flanc. En tant que défenseur, si vous trouvez le talon d'Achille du déclarant, vous ferez des merveilles et ferez surgir des levées de nulle part.



Statistiquement, la carte d'entame est de loin la carte la plus importante jouée par le flanc. Si vous faites toujours la bonne entame, vous deviendrez champion du monde... ou presque !

Écouter les enchères

Avant d'entamer, vous devez vous remémorer *toutes* les enchères à la table. Parfois ça ne sert à rien, mais

souvent cela vous donnera des informations cruciales pour l'entame. Alors, si Kantar vous le dit, faites-le !

Durant les enchères, les adversaires exposent leur force en général, ainsi que les couleurs qu'ils possèdent ou non. Plus l'image de leurs mains respectives sera claire et précise, plus il vous sera facile de trouver l'entame mortelle.

Voyons quelques exemples, vous êtes en Ouest :

<i>Ouest (vous)</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>	<i>Sud</i>
-	-	-	1SA
-	3SA	-	-
-			



Ici, pas grand-chose n'a transparu des enchères. Aucune couleur n'a été annoncée. Tout ce que vous connaissez, c'est 15-17H chez l'ouvreur et 10-11H chez le répondant qui avait passé d'entrée. Cependant, le répondant n'a pas fait de Stayman : vous savez donc qu'il n'a sans doute pas de majeure quatrième (pour vérifier vos connaissances sur le Stayman, retournez au chapitre 11).

Voyons la séquence suivante :

<i>Sud</i>	<i>Ouest (vous)</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>
1♣	-	1♦	-
3♣	-	3♦	-
3SA	-	-	-

De nouveau, vous jouez 3SA, mais durant les enchères, les trèfles et les Carreaux ont été nommés. Sud a des

trèfles longs et Nord des Carreaux longs. Le déclarant va utiliser une ou les deux couleurs pour affranchir des levées. Vous connaissez aussi quelque chose sur la main de votre partenaire, bien que ce soit par une inférence négative : il n'est *pas* intervenu sur 1♦.

Il n'avait donc pas de quoi ! Ne comptez pas trop sur lui pour la défense.



Alors quelle couleur entamer ? Sauf si vous êtes un parent du déclarant, entamez ♥ ou ♠ ! Laquelle ? Vous allez le savoir dans la suite du chapitre.

Pour faire une bonne entame, écoutez les enchères. Si vous regardez la télé ou les filles pendant les enchères, n'espérez pas trouver l'entame mortelle.

Votre plan d'attaque

Avant de choisir la carte d'entame, il faut choisir la couleur et ensuite sélectionner la carte technique dans cette couleur. Neuf fois sur dix, vous entamerez en *quatrième meilleure* ou en tête de séquence dans votre couleur longue, en supposant que les adversaires n'aient pas nommé votre couleur.



N'espérez pas faire une entame mortelle à chaque coup, il n'y en a pas toujours. Tout d'abord, ne prenez pas à la lettre certaines enchères adverses : après tout, les adversaires peuvent s'être trompés dans une séquence difficile. De plus, même si vous avez parfaitement enregistré les informations, vous pouvez avoir un coup de

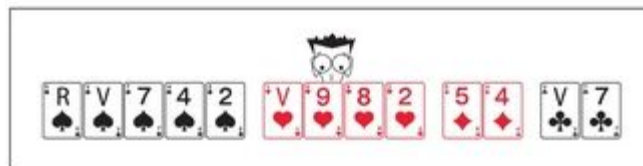
malchance : en tout cas, c'est ce que je me dis après une entame désastreuse faisant suite à une analyse (presque) parfaite !

Entamer dans une couleur longue

Comme le but est d'affranchir des levées, et que ces levées viennent des couleurs longues, votre meilleure chance est d'entamer dans votre longue.

La [figure 18-1](#) vous montre un exemple :

Figure 18-1 : Entamez dans votre longue.



Les enchères furent :

<i>Sud</i>	<i>Ouest (vous)</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>
1SA	-	3SA	-

Comme les adversaires n'ont pas annoncé leurs couleurs, vous ne connaissez pas leurs éventuelles faiblesses. Dans ce cas, essayez d'établir des levées dans votre longue. Vous avez donc choisi d'entamer... Pique. Bien, mais quelle carte à Pique ?

Entamer une petite carte dans une longue

Après avoir choisi votre couleur longue pour l'entame, vous devez considérer si cette couleur est menée par **trois** honneurs consécutifs, comme R-D-V, D-V-10 ou encore V-10-9. Si ce n'est pas le cas, trouvez la **quatrième** de votre longue en partant du haut et posez-la sur la table.

Sur la [figure 18-1](#), où votre longue à Pique n'avait pas trois honneurs consécutifs, votre carte d'entame était le 4 de ♠, la quatrième en partant du haut : R, D, 7, 4, 2 → le 4.

Supposons que vous ayez toujours la main de la [figure 18-1](#), après les enchères suivantes :

<i>Sud</i>	<i>Ouest (vous)</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>
1♠	-	2♣	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

Vous devez entamer et vous avez plein d'informations d'après les enchères. Vos adversaires ont nommé les Piques et les Trèfles. Comme vous ne voulez pas entamer dans une des couleurs adverses, il vous reste Cœur ou Carreau. Ici, vous avez une seconde couleur à Cœur : entamez-la, et choisissez le 2 de ♥ en quatrième meilleure (c'est l'expression consacrée !).



Si vos adversaires ont nommé vos deux couleurs, il faut alors entamer dans une de vos courtes.

S'ils ont nommé les quatre couleurs, considérez qu'il n'en ont nommé aucune et entamez dans votre propre longue.

Entamer le plus gros honneur dans une séquence de trois honneurs

Si votre couleur est commandée par A-R-D, R-D-V, D-V-10, V-10-9, ou encore 10-9-8, vous avez reçu une couleur avec une tête de séquence de trois honneurs. Avec une telle couleur, entamez la tête de séquence (la plus haute carte). Par exemple avec D-V-10-3-2, entamez la Dame. Profitez-en, on n'a pas toujours une si bonne couleur.



Avant d'entamer, regardez si vous avez une séquence (en tête ou au milieu de votre couleur). Si c'est le cas, entamez tête de séquence, sinon la quatrième meilleure.

Entamer dans la couleur du partenaire

Si votre partenaire a annoncé une couleur, entamez-la. Cependant, si vous avez une solide couleur commandée par trois honneurs, entamez la. Quelle séquence de cartes est nécessaire ?

Ça dépend comment vous appréciez votre longue et si vous avez réellement confiance dans l'intervention du partenaire (ou alors si vous êtes plus fort que lui, ou encore que vous pouvez crier plus fort !). En règle générale, entamez sa couleur, sauf si vous jugez avoir une bonne raison pour déroger.

Si les adversaires ont enchéri votre couleur longue, regardez ailleurs pour l'entame, sauf si votre couleur est très puissante, commandée par exemple par A-R-V, R-D-V ou D-V-10.

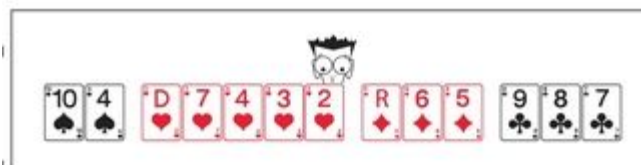
Entamer dans une couleur courte

Parfois, vous ne voudrez pas entamer dans une couleur longue, quand par exemple :

- Un adversaire a nommé votre couleur longue.
- Votre partenaire a nommé une couleur longue.

Dans l'intérêt du partenariat (parfois l'harmonie d'un couple !), entamez dans la couleur du partenaire, surtout s'il est intervenu (regardez les conditions d'intervention au chapitre 15). Les interventions montrent très souvent des couleurs longues et solides. Souvent, le partenaire intervient seulement pour vous donner l'entame. Évidemment, s'il nomme deux couleurs, à vous de choisir la bonne. Si vous ne le faites pas, ayez une excellente couleur à mettre sur le tapis, ou alors préparez-vous à vous enfuir en courant. Prenez l'exemple de la [figure 18-2](#) :

Figure 18-2 : Parfois la courte.



Les enchères à la table :

Nord	Est (votre partenaire)	Sud	Ouest (vous)
1♣	1♠	2SA	-
3SA	-	-	-

Si votre partenaire n'était pas intervenu, vous auriez entamé en quatrième meilleure à Cœur : le 3♥. Mais il est

intervenu à 1 ♠, vous devez entamer Pique. Mais quelle carte ?



À chaque fois que vous entamerez dans deux cartes (doubleton), entamez avec la plus forte. Dans notre exemple de la [figure 18-2](#), entamez avec le 10 de ♠.

Avec trois cartes par un honneur, entamez la plus petite. Par exemple avec A83, entamez avec le 3 ; dans R72, le 2 ; et dans D65, le... 5. Bien !

Si vous avez trois cartes dont deux honneurs, entamez la plus petite ou un honneur si les deux honneurs sont équivalents : avec DV3, entamez de la Dame, mais avec D102, entamez du 2.



Au bridge, les honneurs sont l'As, le Roi, la Dame, le Valet et le Dix. Les autres cartes sont appelées les petites cartes. Si vous avez trois ou quatre petites cartes sans honneur, entamez de la plus haute de ces petites cartes. On dit alors qu'on joue « Top of nothing ». Ainsi avec 8-5-3 ou 8-5-3-2, il faut entamer du 8. En fait, ceci signifie qu'avec une couleur sans honneur, on n'entame pas en quatrième meilleure. L'entame d'une petite carte promet donc au moins un honneur troisième ou quatrième.



Utilisez le Top of nothing en dernier ressort. Vous pouvez par exemple entamer Top of nothing dans la couleur verte (la seule qui n'a pas été nommée dans les enchères).

Entamer plutôt dans une majeure non nommée que dans une mineure non

nommée

Quand vous entamez à sans-atout, et que vous avez le choix entre une majeure non nommée ou une mineure non nommée, entamez dans votre majeure. Apparemment, les adversaires ne sont pas intéressés par les majeures. S'ils n'ont pas cherché de fit majeur, c'est qu'ils n'en ont pas ! Ils sont donc sûrement fittés en mineure.

Prenez par exemple la [figure 18-3](#) :

Figure 18-3 : Quelle est la bonne ?



Les enchères :

<i>Ouest (vous)</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>	<i>Sud</i>
-	-	-	1SA
-	3SA	-	-
-			

Entamez-vous du 4 de ♠ ou du 4 de ♣ ? Parce que vos adversaires n'ont pas recherché les majeures, entamez du 4 de ♠. Vous êtes dans le brouillard, mais c'est votre meilleure chance.

Jouer derrière le mort après l'entame du partenaire



Votre partenaire a entamé. Le mort s'étale, le déclarant appelle une carte du mort et soudain c'est à vous ! À vous de jouer en troisième. Vous avez écouté les enchères, vous avez vu l'entame de votre partenaire, et vous venez de découvrir le mort. Il faut maintenant digérer et interpréter toutes ces informations.

Vous allez jouer dans cette première levée et peut-être contre-attaquer pour la seconde levée. Ces deux cartes sont les plus importantes que vous allez jouer en flanc à chaque donne. Elles déterminent le schéma de votre défense pour tout le coup. Si vous partez du bon pied, le déclarant sera réduit au minimum, si vous partez du pied gauche, alors tout peut arriver ! Mais Kantar vous connaît, ce n'est pas votre genre !

Votre partenaire a pu entamer d'un honneur en tête de séquence ou d'une petite carte. Votre façon de jouer en troisième va dépendre de ce fait.



Dans cette section, j'utilise la couleur Pique pour les exercices. Afin de suivre, je vous conseille d'ôter tous les Piques d'un jeu et de les exposer sur la table. Évidemment, ce qui est valable pour les Piques sera valable pour les autres couleurs. Ne croyez pas qu'il faille toujours entamer Pique ; en fait, j'en connais certains qui feraient mieux de toujours entamer Pique !

Quand votre partenaire entame une petite carte et que le mort a de petites cartes



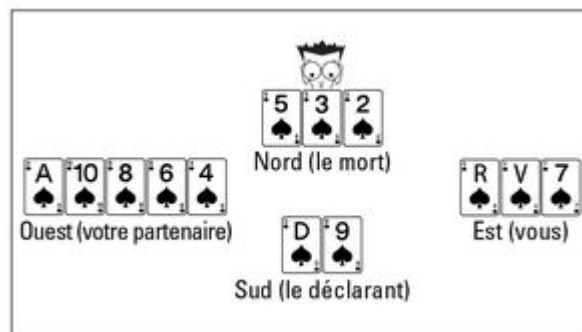
Si votre partenaire entame une petite carte et que le mort n'a que des petites cartes, jouez votre plus forte carte. On dit alors qu'il faut *jouer fort en troisième*. Cette règle est une des plus importantes du jeu en flanc.

Pour comprendre pourquoi il faut jouer fort en troisième, il suffit d'imaginer la main de l'entameur. Comme votre partenaire a entamé d'une petite carte, il a un honneur dans la couleur (règle de la quatrième meilleure et du Top of nothing) ; il faut alors jouer votre plus grosse carte pour éviter que le déclarant fasse une levée facile avec une petite carte.

Regardez l'exemple de la [figure 18-4](#).

Votre partenaire entame du 6 de ♠, sa quatrième meilleure à Pique ; le mort joue petit et vous avez R-V-7 de Pique. Quelle carte jouez-vous ? Dans notre exemple 18-4, vous jouez le Roi de ♠, parce que le Roi et le Valet de ♠ ne sont pas équivalents. Le Roi de ♠ fait la levée.

Figure 18-4 : Fort en troisième !



Si vous aviez joué le Valet de ♠ à la première levée, un jeu horrible, le déclarant aurait fait une levée avec sa Dame seconde. Levée à laquelle il n'a aucun droit ! Jouez le Valet de ♠ seulement si vous jouez contre votre petit(e)

ami(e). Contre les autres, jouez le Roi, puis le Valet de ♠ pour encaisser cinq bonnes levées dans la couleur.



Sur l'entame d'une petite carte avec seulement des petites cartes au mort, jouez fort en troisième. Si vous gagnez la levée et qu'il vous reste deux cartes, repartez de la plus forte.

Quand vous avez deux ou trois honneurs équivalents

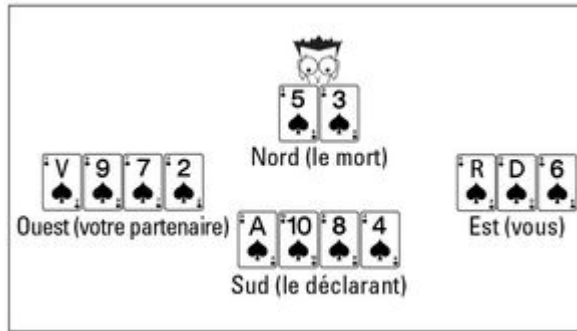
Quand vous avez deux honneurs équivalents en troisième position, jouez le plus faible des deux : avec R-D, jouez la Dame, avec V-10, jouez le 10.

On dit que l'on joue *basse de séquence en fournissant* (joli, non !). C'est une convention de jeu, mais une bonne. Vous donnerez ainsi un excellent renseignement : le jeu d'un honneur dénie l'honneur **en dessous** ! Par exemple, si vous jouez le Roi, vous n'avez pas la... Dame.

Voyons l'exemple de la [figure 18-5](#).

Votre partenaire entame le 2 de ♠, en quatrième meilleure, le mort joue petit, et comme tout expert, vous jouez correctement la Dame de ♠ (le plus faible des honneurs équivalents, basse de séquence) avec l'intention de contre-attaquer du Roi, si vous gardez la main.

Figure 18-5 : Basse de séquence.



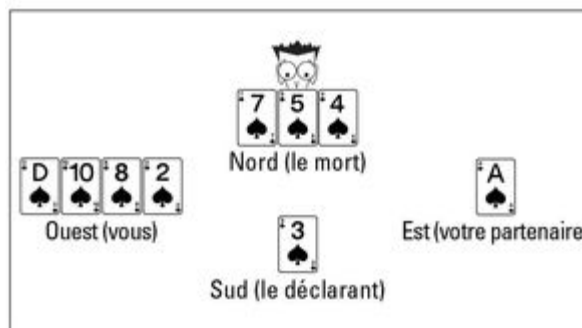
Si vous aviez joué le Roi de ♠, votre partenaire eût été trompé. Pour la suite, il aurait placé la Dame de ♠ chez le déclarant, car avec R-D, vous auriez joué la Dame : donc vous ne l'avez pas !



Quand tout le monde à la table se conforme aux bonnes règles, vous pouvez en déduire où se trouvent certaines cartes. Par exemple, en troisième position, vous devez jouer le plus faible des honneurs équivalents, si c'est le cas. Sachant cela, vous allez pouvoir me dire où est le Roi de ♠ de la [figure 18-6](#).

Vous entamez du 2 de ♠, le mort joue petit, et votre partenaire l'As en troisième. Qui a le Roi ? Bon d'accord, vous ne l'avez pas et le mort non plus. La bonne réponse est Est ou Sud, ou alors le Roi de ♠ est tombé sous la table.

Figure 18-6 : Mais où est donc passé le Roi ?



Si vous vous souvenez des règles du jeu en troisième, vous saurez immédiatement où est le Roi de ♠. Sud a le Roi, car si Est l'avait, avec A-R il aurait joué le Roi, pas l'As. Quand Est joue l'As, il vous dit qu'il n'a pas le Roi : élémentaire mon cher Watson !

Une fois, j'ai posé cette question dans un cours. Je fus désappointé : certains positionnèrent le Roi en Sud, d'autres en Est. Un petit malin me dit même que le Roi était dans le Sud-Est !!!

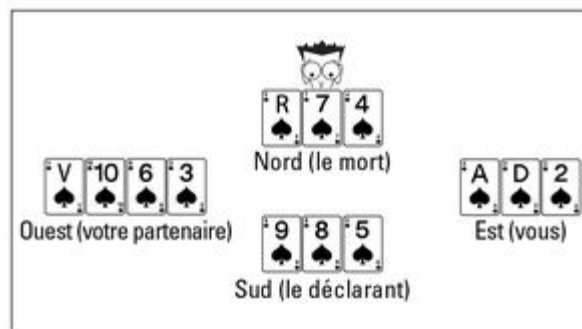
Quand vous avez un honneur supérieur à celui du mort

Le mort n'a pas toujours que des petites cartes. Parfois, le mort possède un ou deux honneurs dans la couleur d'entame, mais vous avez néanmoins un honneur supérieur à celui (ou ceux) du mort.

Quand le mort a un honneur et que vous avez l'As ou le Roi sans 10 ni 9 accompagnants, jouez votre gros honneur, quelle que soit la carte jouée du mort. Mais si vous avez un 9, un 10, ou le Valet, jouez-le et gardez votre gros honneur pour couvrir l'honneur du mort ultérieurement. Bien sûr, si vous avez A-D derrière le Roi au mort, jouez la Dame, si le mort joue petit.

Figure 18-7 :

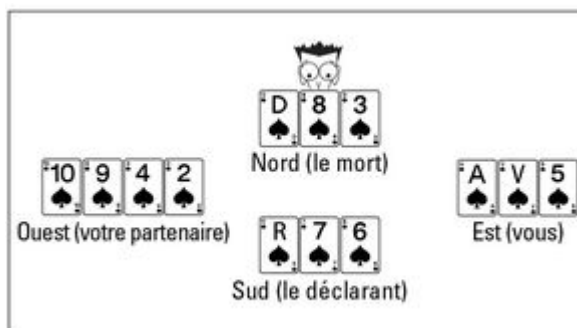
Regardez bien le mort, je l'attends au tournant.





Retenir votre plus gros honneur ne vous permet pas forcément de faire la première levée. Mais c'est souvent un investissement rentable. Prenez l'exemple de la [figure 18-8](#) :

Figure 18-8 : Attaque furtive, le déclarant rafle la première levée.



Sur la [figure 18-8](#), votre partenaire a entamé le 2 de ♠, le mort joue petit et vous fournissez le Valet de ♠. Ce coup-ci, le déclarant prend votre Valet du Roi. Ne soyez pas inquiet : malgré cette levée du Sud, vous avez très bien joué.

Si vous aviez joué l'As à la première levée, vous auriez affranchi deux levées de Pique au déclarant : le Dame et le Roi. En retenant votre As de ♠, vous limitez le déclarant à une seule levée de Pique : le Roi. Il lui est maintenant impossible de faire sa Dame, car votre As est derrière en attente. Dès que votre partenaire rejouera le 10 de ♠, vous mangerez la Dame de ♠ du mort. Votre excellente technique à la première levée limite le déclarant à une seule levée de Pique, pas deux.

Quand votre partenaire entame un honneur

Votre partenaire entame un honneur en tête de séquence avec trois honneurs collés. En fait, on peut aussi entamer tête de séquence dans une *séquence brisée* : deux honneurs équivalents, un trou et la carte juste derrière. Par exemple : A-R-V, R-D-10, D-V-9. En revanche, R-D-9 n'est pas une séquence pour l'entame à sans-atout, ni classique ni brisée !

Décoder la séquence de l'entameur

Votre partenaire peut entamer un des cinq honneurs, de l'As au 10. Chaque honneur correspond à une ou plusieurs séquences possibles :

- **As** : cette entame est faite avec une couleur commandée exclusivement par A-R-V ou A-R-D.
- **Roi** : couleur commandée par R-D-V ou R-D-10.
- **Dame** : couleur commandée par D-V-10 ou D-V-9.
- **Valet** : un peu plus délicat. L'entame du Valet peut provenir d'une couleur commandée par V-10-9 ou V-10-8, mais aussi d'une tête de séquence intermédiaire, c'est-à-dire la même, mais avec un As ou un Roi en plus : A-V-10-9, A-V-10-8 ou bien R-V-10-9 et R-V-10-8.
- **Le 10** : attention, là, ça déménage ! L'entame du 10 peut provenir d'une séquence comme 10-9-8 ou 10-9-7, mais aussi d'une tête de séquence intermédiaire : A-10-9-8, A-10-9-7, R-10-9-8, R-10-9-7 et aussi de D-10-9-8, D-10-9-7. Ouf !

Quel complément avez-vous dans la couleur d'entame ?

Quand votre partenaire entame d'un honneur, vous êtes dans un des cas suivants :

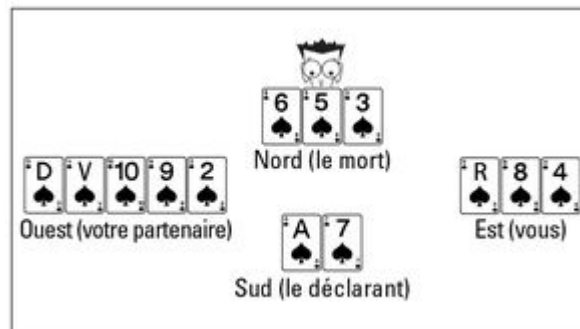
- Vous avez un honneur équivalent (collé) à l'honneur entamé, par exemple le Roi sur l'entame de la Dame.
- Vous avez un honneur supérieur non collé, par exemple l'As, sur entame de la Dame.
- Un honneur second quelconque, par exemple Dx ou Rx.
- Aucun honneur dans la couleur d'entame.

En tout cas, votre devoir sera d'en informer votre partenaire entameur.

Montrer un honneur équivalent

Si votre partenaire entame d'un honneur et que vous ayez un honneur équivalent, vous devez le faire savoir à votre partenaire. Prenez l'exemple de la [figure 18-9](#) :

Figure 18-9 : Avouez donc que vous avez un honneur équivalent.



Votre partenaire entame de la Dame de ♠, le mort joue une petite carte : vous faites un *appel* dans la couleur avec une grosse petite (le 8 de ♠) pour montrer que vous avez l'honneur équivalent à la Dame : le Roi. Sans le Roi de ♠, vous auriez joué la plus petite des petites cartes pour *refuser* la couleur. Cette technique de signalisation se nomme « Appel-refus direct » : gros j'en veux, petit j'en veux pas !

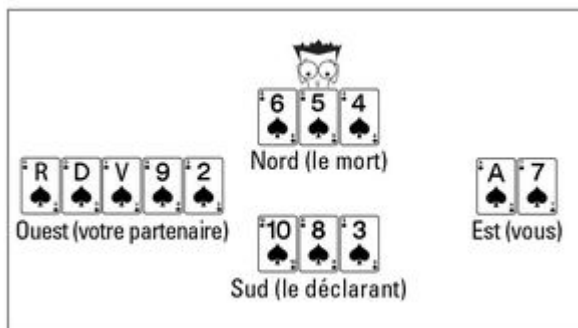
Montrer un honneur doubleton

Si vous avez un honneur doubleton, jouez-le. Même si cela vous gêne un peu, ce sacrifice va se révéler payant. Courage !

Regardez l'exemple de la [figure 18-10](#) :

Figure 18-10 :

Débloquez, il en restera toujours quelque chose !



Votre partenaire entame du Roi de ♠ ; vous avez juste deux cartes dont un honneur, l'As. Si vous avez un honneur second, jouez-le sans réfléchir, même pour surprendre l'honneur entamé. Ici, après le Roi de ♠ surpris de l'As, rejouez Pique, ce qui permet à Ouest d'engranger encore quatre levées à Pique.

Si vous vous dégonflez et jouez le 7 de ♠ à la première levée, vous gagnerez la seconde levée de l'As. Et alors ! Vous n'avez plus de Pique. Ce n'est pas la peine de me regarder. Vous avez bloqué les Piques à la première levée en ne jouant pas votre honneur second. *Bad boy !*



Surprendre le Roi de l'As n'est pas si horrible que ça, si l'on songe que l'entame du Roi provient de R-D-V le plus souvent. Vous faites une faveur à l'entameur en surprenant son Roi : ce savant déblocage va lui permettre de faire un paquet de levées dans la couleur.

Ce sain principe de débloquer son honneur second doit être appliqué quel que soit l'honneur entamé et quel que

soit l'honneur second détenu en face.

Quand votre partenaire entame un 10 ou un Valet

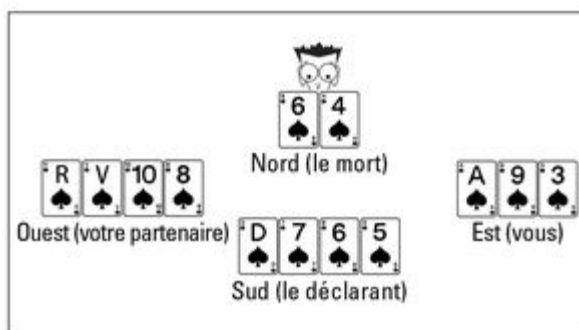
Quand le partenaire entame un 10 ou un Valet, ce n'est pas toujours la tête de séquence. Un honneur supérieur peut compléter la couleur.

Cette fois encore, vous devez jouer fort en troisième avec un honneur chez vous et de petites cartes au mort, comme sur la [figure 18-11](#).

Votre partenaire entame le Valet de ♠. Vous devez jouer l'As de ♠ et repartir du 9 de ♠, la plus forte de vos deux cartes restantes. Ainsi vous capturez la Dame de ♠ de Sud.

Vous auriez fait de même sur l'entame du 10. Jouer fort en troisième affranchit les honneurs de l'entameur.

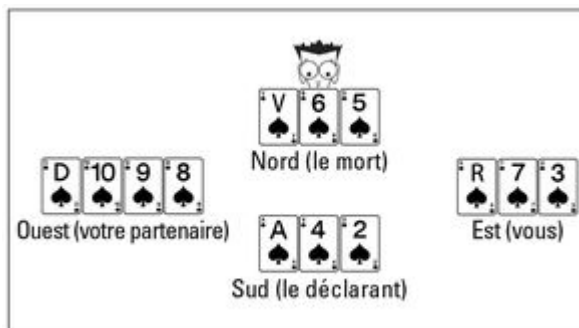
Figure 18-11 : Ne plantez pas votre partenaire, jouez fort en troisième !



Quand votre partenaire entame un honneur, le mort en ayant aussi un et vous un supérieur

Fréquemment, après l'entame d'un honneur, le mort en étale un et vous en possédez un supérieur. Exemple à la [figure 18-12](#) :

Figure 18-12 : Le mort et vous avez un honneur.



Sur cette figure, sur l'entame du 10 de ♠, le mort joue petit, et cette fois vous avez un honneur plus fort que celui du mort : vous devez le sauver. Si le mort a un honneur qui n'est pas joué, ne jouez pas le vôtre. Gardez-le au chaud pour plus tard pour capturer celui du mort. Ici, contentez-vous d'*appeler* la couleur en jouant le 7 de ♠ et conservez votre Roi. Laissez le 10 de ♠ faire le sale boulot en faisant sauter l'As de Sud. Il vous restera par la suite à encaisser votre Roi de ♠ et à rejouer Pique pour la Dame de votre partenaire. Si vous aviez joué le Roi (pris de l'As) à la première levée, le déclarant aurait pu faire une levée de Pique induite en jouant petit Pique vers le Valet du mort dans une levée ultérieure.

Quand votre partenaire entame un honneur dans votre propre couleur

Durant les enchères, vous êtes peut-être intervenu à la couleur, et votre partenaire entame votre couleur. Si votre partenaire entame d'un honneur, faites un appel avec une grosse petite carte si vous désirez la continuation de la

couleur, ou refusez la couleur avec votre plus petite carte si vous n'êtes pas intéressé.

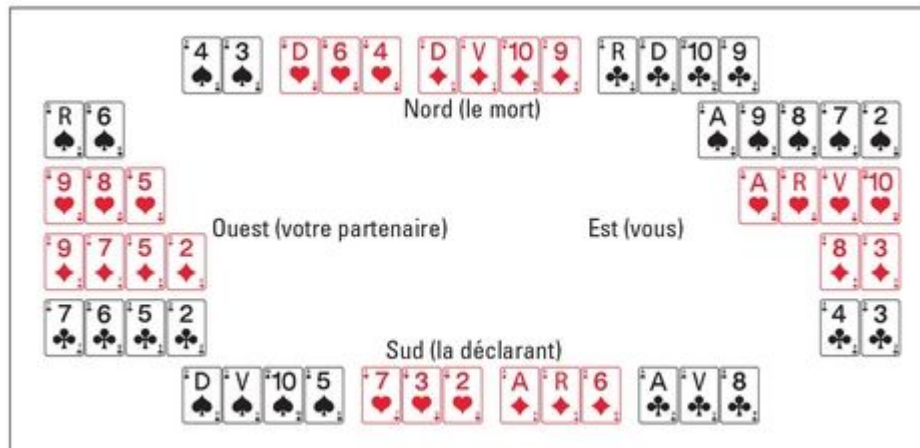
La [figure 18-13](#) vous montre les différentes options à prendre dans un tel cas. Supposons le début de séquence suivant :

<i>Est (vous)</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest (votre partenaire)</i>	<i>Nord</i>
1♠	1SA	-	3SA
-	-	-	

Votre partenaire fait son devoir en entamant du Roi de ♠, et vous devez maintenant appeler ou refuser la couleur. Voulez-vous qu'il continue à jouer Pique ou qu'il change de couleur ?

Regardez un peu du côté des Cœurs ! Avec A-R-V-10 dans votre main et la Dame au mort, la continuation à Cœur s'impose. Jouez le 2 pour refuser les Piques et attendez le bon « switch » (retour) à Cœur de votre excellent partenaire.

Figure 18-13 : Le partenaire entame d'un honneur dans votre intervention.



Votre partenaire a vu et interprété votre 2 de ♠ (refus des Piques). Il lui faut maintenant trouver le bon switch : il regarde le mort et réfléchit.

Les Trèfles et les Carreaux du mort sont puissants. Comme vous refusez les Piques, il est logique de jouer Cœur maintenant. Vous réalisez donc quatre levées de Cœur et deux de Pique pour deux de chute. S'il avait rejoué une autre couleur, Pique, Carreau ou Trèfle, le contrat ne pouvait plus être battu (vérifiez !). Bien joué !



Soyez attentif aux petites cartes jouées par votre partenaire. Même si votre partenaire a annoncé une couleur, il désire peut-être que vous jouiez ailleurs.

Les cartes des autres :

En défense, soyez très attentif(ve) à la carte entamée ou rejouée par le partenaire. Si vous entamez, regardez la carte qu'il a fournie en troisième.

Si vous êtes derrière le mort, **préparez-vous à voir la carte d'entame** et souvenez-vous en pendant toute la donne.

Après quelque temps, vous parviendrez vous aussi à voir les cartes jouées ou fournies par les adversaires !

Un secret ? Soyez vigilant(e) !

- Préparez-vous à voir les cartes.
- Faites des déductions lorsqu'apparaît une carte inattendue, par exemple si un joueur défausse de façon imprévue.

Chapitre 19

Défendre contre un contrat à l'atout

Dans ce chapitre

- ▶ Trouver la bonne entame, c'est si important
 - ▶ Jouer en troisième
-

Après que vos adversaires sont arrivés à un contrat à la couleur, vous devez penser à votre jeu en défense. Suivant votre place à la table, vous aurez à trouver la bonne entame ou à jouer « en troisième » dans la première levée.

Les deux positions sont aussi importantes l'une que l'autre et vous offrent la possibilité de casser dès le départ le contrat adverse.

Entames dans les contrats à l'atout

Quand vous défendez contre un contrat à sans-atout, vous avez tendance à entamer votre longue, essayant d'affranchir vos petites cartes dans cette couleur. Cette stratégie ne marche pas contre un contrat à la couleur, parce que le déclarant (ou le mort) pourra couper vos

levées affranchies. *Damned* ! Pour vous venger, vous pouvez tenter de couper les couleurs longues du déclarant (ou du mort) si vous êtes court dans la couleur entamée. En pratique, entamer une couleur courte contre un contrat à la couleur vous donne une chance de couper les levées gagnantes du déclarant dans cette couleur. Quoi qu'il en soit, l'alternative d'entamer dans une couleur longue est quand même une option gagnante si vous y trouvez la courte du partenaire.

Parce que vous avez le privilège de l'entame, vous pouvez préparer votre stratégie défensive en fonction des enchères et de votre propre main.

Dans cette section, je vous décris les différentes options pour l'entame contre un contrat à la couleur. L'entame est une phase critique du jeu ; vous avez la chance d'influer sur le résultat de la donne en choisissant la bonne entame – ne gâchez pas cette opportunité.

Quand vous avez une séquence de trois honneurs

Les séquences d'honneurs (trois honneurs consécutifs) sont des entames si puissantes que vous devez avoir une excellente raison pour ne pas entamer dans une telle séquence, si vous en avez une. Plus forte est la séquence, mieux c'est. Les couleurs commandées par A-R-D, A-R-V, R-D-V, R-D-10, D-V-10 et D-V-9 sont particulièrement efficaces.

Quand vous avez la chance d'avoir une telle séquence, vous entamez l'honneur le plus fort de la séquence.

Quand vous avez deux honneurs collés

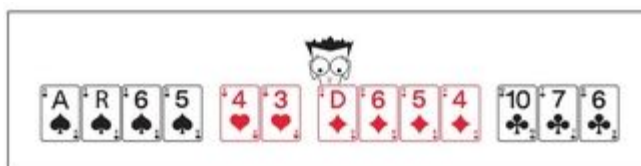
Presque aussi bien que trois honneurs consécutifs à la tête de votre couleur sont les couleurs commandées par deux honneurs collés. Les couleurs qui ont deux honneurs collés, comme A-R-6-3-2, R-D-6, D-V-8-2, ou V-10-5-3, sont aussi entamées de l'honneur le plus fort.



Contre les contrats à la couleur, vous entamez la plus forte de deux honneurs collés, alors que dans un contrat sans-atout, vous devez avoir trois honneurs collés pour entamer la plus forte.

Pour apprécier le pouvoir de l'entame de la plus forte dans une couleur commandée par deux honneurs collés, regardez la [figure 19-1](#).

Figure 19-1 : Entamez tête de séquence.



Les enchères pour cette donne se sont déroulées de la manière suivante :

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>
1♥	Passe	3♥	Passe
Passe	Passe		

Vous devez entamer en sachant que le mort a un soutien à Cœur avec Sud dans une main moyenne. Sud a une ouverture minimale, parce qu'il a passé sur l'invitation de Nord. Qu'allez-vous entamer ?

Ah, ne regardez pas plus loin que cet As de ♠ ! L'entame de l'As dans A-R est l'une des meilleures entames de bridge pour trois raisons :

- Vous faites la levée (Sud et Nord ont 99 % de chances d'avoir au moins un Pique chacun).
- Vous pouvez voir le mort et faire un plan d'attaque pour la seconde levée.
- Vous voyez la signalisation de votre partenaire, ce qui peut vous guider pour la suite du coup.



Ça ne peut pas être mieux que cela.

Je vous conseille d'entamer avec l'As dans A-R, seulement à la première levée. Dans les levées suivantes, entamez du Roi dans A-R.

Quand vous avez une couleur courte



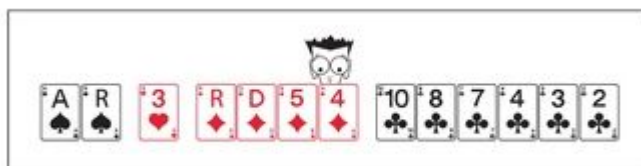
Entamer dans une couleur courte (singleton ou doubleton) contre un contrat à l'atout est une entame très tentante – peu savent y résister. Si votre entame marche, vous pourrez couper une ou deux levées du déclarant avant qu'il ne puisse tirer les atouts.

Mais ne vous précipitez pas sans réfléchir chaque fois que vous avez une entame possible dans une courte ! Au moins, examinez tout d'abord votre couleur d'atout. Vous pouvez ne pas vouloir couper quoi que ce soit, si par exemple votre tenue à l'atout est trop forte. Par exemple,

si vous avez D-V-10 sec dans leur couleur d'atout, couper avec l'un de ces honneurs ne vous rapporte rien : vous avez une levée certaine à l'atout, quoi qu'il arrive.

La [figure 19-2](#) vous donne un exemple où vous refusez d'entamer dans votre courte.

Figure 19-2 : Appelez les pompiers, c'est fou d'entamer dans une courte !



Les enchères de cette donne se sont déroulées de la manière suivante :

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (partenaire)</i>	<i>Sud</i>
1♣	Contre	Passe	2♠
Passe	4♠	Passe	Passe
Passe			

Quelle est votre entame en Ouest ? Écoutez bien les enchères adverses. Vous pouvez penser que Sud a 8-10 points et quatre Piques, et que Nord a probablement une bonne main avec une courte à Trèfle.

Parce que vous avez A-R de ♠ secs, les deux plus fortes cartes de la couleur d'atout, vous avez deux levées d'atout certaines. Ça ne sert à rien de couper un Cœur soit avec l'As, soit avec le Roi de ♠. Vous couperiez avec une levée certaine à Pique de toute manière. Donc, une entame à Cœur ne semble pas être une bonne idée. En revanche, si vos Piques étaient quelque chose comme A-R-7, A-7-2, ou 8-4-2, alors couper un Cœur avec un petit Pique serait une très bonne opération.



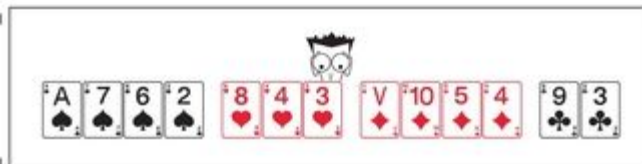
Quand vous avez des levées certaines à l'atout (par exemple R-D-V, D-V-10, ou encore V-10-9-2), ne vous souciez pas d'entamer une courte ; vous ne voulez pas, ou n'avez pas besoin de couper quoi que ce soit. Entamez quelque chose d'autre. L'entame correcte de la [figure 19-2](#) est le Roi de ♦ en tête de séquence.

Quand votre partenaire a annoncé une couleur

Quand votre partenaire a annoncé une couleur, vous devez, en principe, entamer cette couleur. Une des raisons pour lesquelles votre partenaire a annoncé une couleur est de vous aider pour l'entame. À moins que vous n'ayez une autre entame extraordinaire, ne cherchez pas plus loin que la couleur de votre partenaire. Faites confiance à votre partenaire – il appréciera.

Regardons la donne de la [figure 19-3](#).

Figure 19-3 : Entamez SA couleur. La sienne !



Les enchères se sont déroulées de la manière suivante :

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud(partenaire)</i>
1♥	Passe	2♦	3♣
3♥	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

À l'entame en Nord, la bonne carte à poser sur la table est le 9 de ♣ (la plus forte de votre doubleton), parce que votre partenaire est intervenu à Trèfle.



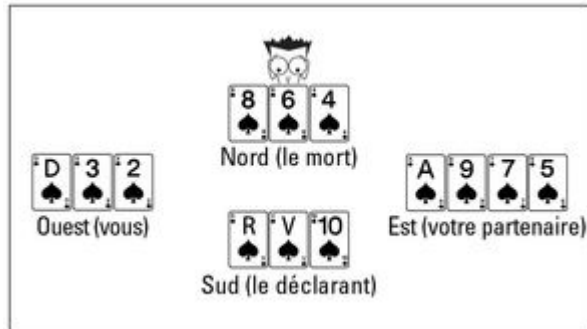
Quand vous entamez la couleur de votre partenaire et que vous avez un doubleton, entamez la plus grosse carte en premier. Si vous avez trois cartes dans la couleur de votre partenaire, entamez la plus petite carte. Avec quatre petites cartes, entamez de la seconde. Avec un gros honneur quatrième, entamez de la troisième carte de la couleur. Avec l'As dans la couleur du partenaire, si vous choisissez d'entamer sa couleur, entamez avec cet As.



Quand vous aurez joué un petit peu, vous vous apercevrez qu'à chaque table, il y a au moins un professeur autoproclamé ! Des estimations prudentes disent que l'avis donné par ces « professeurs » est bon environ 23 % du temps. Soyez averti. Vous pourrez entendre l'un de ces professeurs autoproclamés vous dire d'entamer la plus forte carte dans la couleur du partenaire, quoi que vous ayez. Ne les croyez pas ! Continuez à entamer petit quand vous avez trois ou quatre cartes commandées par un honneur dans la couleur de votre partenaire.

La [figure 19-4](#) vous montre pourquoi il faut rejeter ce conseil.

Figure 19-4 : Changez de trottoir si quelqu'un vous dit d'entamer la plus forte dans SA couleur !



Disons que votre partenaire a enchéri à Pique. Si vous entamez la Dame de ♠ (quelle horreur !), le déclarant finira par faire deux levées avec R-V-10. Au contraire, si vous entamez le 2 de ♠, votre partenaire fera la levée avec l'As de ♠ (la plus forte en troisième) et rejouera petit Pique. Le déclarant fera une seule levée de Pique : si le déclarant joue le Roi de ♠, votre Dame de ♠ devient le plus gros Pique restant, et si le déclarant fait l'impasse, vous gagnerez la levée avec la Dame de ♠.

Quand une couleur n'a pas été annoncée

Durant les enchères, vos adversaires peuvent nommer trois des quatre couleurs. Quand les adversaires ont nommé trois couleurs, vous pouvez considérer qu'il faut entamer la couleur non nommée. Ça ne veut pas dire que vous ne devez jamais entamer une couleur que les adversaires ont nommée ; votre propre main peut vous dire qu'il est bon d'entamer l'une de ces couleurs. Si vous avez A-R-D dans une de leur couleur, ou un singleton, il est peut-être tout à fait judicieux d'entamer la couleur. Mais la règle générale est d'entamer dans des couleurs où les adversaires n'ont pas montré de force, et la couleur non nommée, que l'on appelle la couleur verte (ou la « verte »), est la meilleure candidate.

La [figure 19-5](#) vous donne une chance de faire l'entame dans la seule couleur que vos adversaires n'ont pas mentionnée durant les enchères.

Figure 19-5 : Allez où personne n'est encore allé : entamez dans la « verte ».



Les enchères de cette donne se sont déroulées de la manière suivante :

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1♣	Passe	1♠	Passe
3♣	Passe	3♠	Passe
5♣	Passe	Passe	Passe

Même sur Mars, vous entamerez Cœur dans cette séquence. Quand les adversaires nomment trois couleurs, la couleur verte est le bon pari. Entamez le 3 de ♥ en Pair-Impair, la plus petite carte de votre couleur dans trois ou cinq cartes.

Quand deux couleurs n'ont pas été annoncées

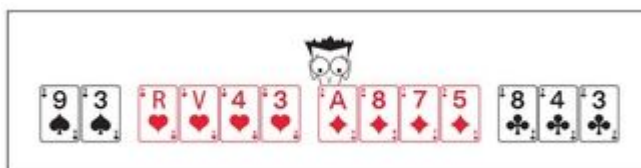
Quand deux couleurs n'ont pas été annoncées durant les enchères, vous entamerez habituellement dans l'une de ces couleurs, mais laquelle ?

Quand vous devez choisir entre deux couleurs non nommées, entamez dans votre plus forte couleur, la couleur dans laquelle vous avez le plus d'honneurs ; mais

n’entamez jamais dans une couleur commandée par un As (pour ne pas donner la levée du Roi au déclarant !), à moins que vous n’ayez A-R.

La [figure 19-6](#) vous propose un choix de ce type.

Figure 19-6 : Toujours une des deux autres, mais laquelle ?



Regardez l’excitante séquence de cette donne :

<i>Sud</i>	<i>Ouest (vous)</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>
1♠	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Éliminez les trèfles et les Piques comme entame, parce que les adversaires ont enchéri dans ces couleurs. Vous devez choisir entre les Cœurs et les Carreaux.

Parce que vos Carreaux sont commandés par l’As de ♦ sans le Roi, entamez Cœur : le 4 de ♥, la troisième dans quatre cartes, dont un honneur (ou deux non séquencés).

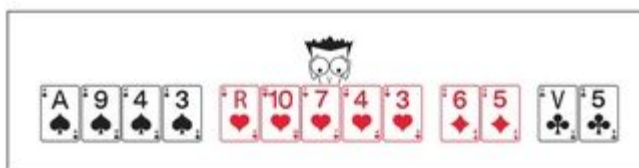
Quand vous avez quatre cartes à l’atout

Les entames dans une couleur longue ne sont pas aussi à la mode dans les contrats à la couleur qu’elles le sont dans les contrats à sans-atout. Néanmoins, les entames dans les couleurs longues font de très bonnes entames quand vous avez quatre cartes dans la couleur d’atout.

Si vous avez quatre cartes à l'atout, essayez de faire en sorte que le déclarant utilise ses atouts pour couper votre couleur longue une ou deux fois. Vous pourrez alors éventuellement terminer avec plus d'atouts que le déclarant. Quand cela arrive, le déclarant est pris dans la nasse : il perd le contrôle de la donne dès que vous avez plus d'atouts que lui.

Quand vous relèverez les cartes de la [figure 19-7](#), vous serez capable de faire tomber quelques cartes d'atout du déclarant.

Figure 19-7 : Prenez-le à la gorge !



Les enchères de cette donne :

<i>Sud</i>	<i>Ouest (vous)</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>
1♥	Passe	2♠	Passe
3♥	Passe	Passe	Passe

Comme vous avez quatre cartes à l'atout, vous décidez d'entamer votre plus longue couleur plutôt que l'un de vos doubletons. L'entame juste est ici le 3 de ♠ (plus petite carte dans cinq cartes en Pair-Impair). Vous planifiez de faire en sorte que le déclarant coupe les Cœurs, jusqu'à ce que vous terminiez avec plus d'atouts que lui. Une situation qui lui sera vite intolérable.

Quand vous avez l'As d'une couleur

Oui, c'est très amusant d'entamer avec un As et de faire la levée. Mais n'oubliez pas que les As sont mis sur cette planète pour capturer les Rois ou les Dames, pas les 2 ni les 3. Si vous attendez un peu pour tirer vos As, vous en aurez généralement davantage pour votre argent.

Néanmoins, vous pouvez rencontrer n'importe laquelle des circonstances suivantes où vous aurez besoin d'attaquer d'un As à l'entame :

- Si votre partenaire a enchéri la couleur.
- Si les adversaires sont arrivés au palier de six ou sept (chelem).
- Si vous avez un As singleton (la seule carte que vous ayez dans la couleur).
- Si vous avez un As doubleton (l'As plus une petite carte), vous pouvez être suffisamment heureux pour trouver le Roi chez votre partenaire. Votre partenaire fait la deuxième levée de la couleur, et rejoue la couleur une troisième fois, vous donnant la coupe et une levée de plus à votre actif. Quand je tente cette entame, mon partenaire n'a jamais le Roi, mais peut-être que vous serez plus heureux que moi !
- Si les adversaires ont enchéri les trois autres couleurs, c'est l'As de la « verte ».



Si vous devez entamer une couleur qui est commandée par l'As, entamez de l'As. Si vous jouez petit sous un As, le coup peut vous échapper. Si un adversaire a le Roi et un singleton en face, ou le Roi sec, vous pourrez épingler votre As au mur, ça décoiffe ! Vous pourrez aussi contempler le sourire goguenard de votre partenaire.

Quand vous voulez ôter les atouts du mort (entame atout)

Les entames à l'atout doivent être réservées à des occasions particulières ; le vieil adage « dans le doute, entamez atout » signifie simplement que si vous êtes trop paresseux pour chercher la bonne entame, alors entamez atout !

Toute plaisanterie mise à part, quelquefois, entamer atout est une idée de premier choix. Par exemple, si le déclarant a annoncé deux couleurs, que vous êtes très fort dans l'une de ces couleurs, et que les adversaires choisissent l'autre comme atout. L'entame atout protège vos belles cartes dans leur deuxième couleur.

Sur la [figure 19-8](#), prenez votre chance et entamez atout.

Figure 19-8 : Ôtez-leur la foudre, entamez atout !



Les enchères ont pris ce tour intéressant :

<i>Sud</i>	<i>Ouest (vous)</i>	<i>Nord</i>	<i>Est (votre partenaire)</i>
1♠	Passe	1SA	Passe
2♥	Passe	Passe	Passe

Vous pouvez presque deviner les cartes du mort avant qu'il ne s'étale. Le mort a environ 7-8 points et il est court à Pique, peut-être singleton, avec probablement trois ou quatre Cœurs. Le déclarant, qui a enchéri les Piques en premier, a cinq Piques et quatre ou cinq Cœurs.

Que va faire le déclarant avec les cinq Piques de sa main ? Il va essayer de couper autant de Piques qu'il pourra au mort (voir chapitre 8 pour plus de renseignements sur la manière de couper des perdantes au mort).

Que pouvez-vous faire pour empêcher le déclarant de couper ses Piques au mort ? Vous pouvez entamer atout. Chaque fois que vous jouerez atout, le déclarant aura moins de Cœurs au mort pour couper ses Piques. Quand vous vous serez débarrassé des atouts du mort, vos Piques restants seront des levées gagnantes. Dans le cas de la [figure 19-8](#), entamez un petit Cœur. Vous êtes si fort à l'entame que vos adversaires vont en être effrayés.

Quand vous avez une couleur sans honneur

Bienvenue au club ! Il n'y a rien de moins enthousiasmant que l'entame dans une couleur sans honneur. Vous avez trois ou quatre petites cartes, mais pour une raison ou une autre, toutes les autres couleurs sont taboues. Lorsque vous avez trois ou cinq cartes, vous entamerez la plus petite en Pair-Impair. Avec quatre petites cartes, la bonne entame est la seconde carte de la couleur. Cette entame neutre ne vous coûte rien, mais ne rapporte pas de levées non plus. Quand il faudra la faire, faites-la !



Il y a deux options pour l'entame dans trois ou quatre petites cartes.

La française, qui suit le Pair-Impair strict : la troisième dans trois cartes et la seconde dans quatre cartes. Ceci

permet au partenaire de pouvoir facilement compter les cartes de la couleur d'entame. L'américaine qui propose d'entamer « Top of nothing » dans les deux cas, c'est-à-dire la plus haute petite carte. Ceci complique le compte de la couleur d'entame mais permet de réserver l'entame d'une petite carte dans une couleur troisième ou quatrième commandée par un honneur. C'est du Pair-Impair souple. À vous de choisir entre le souple et le dur !

Choisir la bonne carte d'entame

Quand vous avez sélectionné une couleur d'entame, vous devez ensuite sélectionner la bonne carte dans cette couleur. Si la base de l'entame à sans-atout est la quatrième meilleure (quatrième carte d'une couleur comportant un honneur) et le « Top of nothing », c'est-à-dire l'entame de la plus haute carte dans une couleur sans espoir, en revanche, à la couleur, l'entame se fera en suivant les règles du Pair-Impair (strict pour la plupart des joueurs).

Quand vous avez décidé de la couleur, choisissez votre carte d'entame parmi les suivantes, selon le cas qui s'applique à votre couleur :

- ✓ La plus forte dans n'importe quel doubleton ; par exemple, le 8 dans 8-3.
- ✓ La plus petite dans trois ou cinq cartes ; par exemple, le 4 dans R-6-4, 8-5-4, ou dans D-7-6-5-4.
- ✓ La seconde dans quatre petites cartes ; par exemple, le 7 dans 9-7-4-3.
- ✓ La troisième dans un honneur quatrième ; par exemple le 4 dans D-8-4-2.

- La plus forte dans une séquence de trois honneurs ; par exemple, le Roi dans R-D-V-4.
- La plus forte de deux honneurs collés ; par exemple, la Dame dans D-V-7-3.
- L'As dans n'importe quelle couleur incluant l'As ; par exemple, l'As dans A-8-7-4-3 ou A-5.

Jouer derrière le mort après l'entame du partenaire (contrat à l'atout)

Contre un contrat à sans-atout, la plupart du temps, votre partenaire entame une petite carte, la quatrième meilleure. Contre un contrat à l'atout, la plupart du temps, votre partenaire entame un honneur ou une couleur courte.



Vous voyez plus d'honneurs entamés contre des contrats à l'atout parce que les conditions pour entamer un honneur sont moins sévères que dans un contrat à sans-atout. Contre un contrat à la couleur, vous avez besoin de *deux*, et non pas de *trois* honneurs collés pour entamer un honneur. Résultat, l'entame de l'As dans A-R et l'entame du Roi dans R-D sont des entames habituelles contre un contrat à la couleur. Comme vous pouvez couper les levées gagnantes de vos adversaires quand vous êtes court dans une couleur, l'entame d'un singleton, à la rigueur la plus forte carte d'un doubleton, sont assez fréquentes.

Quelle que soit l'entame de votre partenaire, vous devez vous préparer à jouer « en troisième » dans cette première levée, quand vient votre tour de jouer derrière le mort.

Quand votre partenaire entame un honneur



Quand votre partenaire entame un honneur (l'As, le Roi, la Dame ou le Valet), il espère une information de vous, sous la forme d'un signal donné par la carte que vous fournissez. Un signal « Appel-Refus » est le jeu d'une carte qui dit à votre partenaire si vous êtes intéressé ou non par la couleur qu'il a entamée.

Vous pouvez faire transmettre un signal qui donne à votre partenaire votre sentiment sur son entame :

- Un signal encourageant (l'appel) : en jouant la *plus forte* carte que vous pouvez vous permettre, vous indiquez que vous voulez que votre partenaire continue la couleur.
- Un signal décourageant (le refus) : en jouant la *plus petite* carte que vous avez, vous dites à votre partenaire que vous n'avez aucun intérêt dans la continuation de la couleur.

Qu'est-ce qui détermine le signal que vous allez utiliser ? En bref, si vous avez un honneur équivalent dans la couleur que votre partenaire a entamée, vous lui donnez un signal encourageant (d'appel). Si vous avez trois ou quatre cartes sans valeur dans la couleur, vous lui donnez un signal décourageant (refus). Bien sûr, beaucoup de cas incertains existent entre ces deux choix, si bien que la question du signal à donner n'est pas si évidente que cela. Mais ce sont les principes de base. Votre partenaire regardera votre signalisation et agira en conséquence.



Quelquefois, la première carte que vous jouez peut ne pas être très facile à lire pour votre partenaire ; s'il est facile de voir qu'un 9 est une grosse carte et un 2 une petite, qu'en est-il d'un 5 ou d'un 6 ? Votre partenaire peut clarifier la situation en jouant la couleur une deuxième fois et en observant si votre seconde carte est plus forte ou plus petite que la première. Dans le langage du bridge, un signal en « écho » (jouer une carte plus forte et ensuite une plus petite carte) est un signal positif (d'appel dans la couleur). Ainsi un 3 suivi d'un 2 est un appel en écho. Cela demande à votre partenaire de jouer la couleur une troisième fois. Un signal inverse : fournir une petite carte, puis une plus forte, est un signal décourageant (refus) et indique que vous n'êtes pas intéressé par la couleur. Un 6 suivi d'un 9 est un refus.

L'appel direct ou en « écho »

Contre un contrat à sans-atout, l'appel montre un honneur, habituellement un honneur équivalent. En revanche, contre un contrat à la couleur, un appel peut aussi montrer un doubleton : c'est-à-dire un désir de coupe. L'appel en écho est donné en priorité quand votre partenaire entame l'As dans A-R.

Un appel en écho dans un contrat à la couleur dit à votre partenaire de rejouer la couleur une troisième fois. Quand vous faites un appel, vous pouvez soit posséder un honneur équivalent, soit couper le troisième tour, en tout cas deux scénarios gagnants.

La donne de la [figure 19-9](#) vous offre une chance de voir un écho en action.

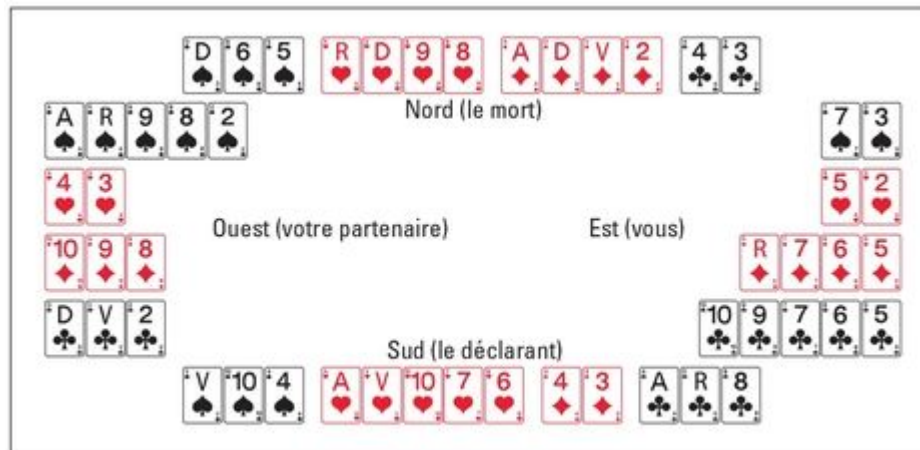
Vos adversaires ont demandé le contrat de 4 ♥ , ce qui signifie dix levées à l'atout Cœur.

Votre partenaire entame l'As de ♠ , ce qui vous permet de penser que votre partenaire a aussi le Roi. Si votre partenaire a A-R de ♠ et que vous ayez un doubleton Pique, vous espérez couper au troisième tour de Pique. Manifestement, la bonne défense consiste à couper les levées de vos adversaires aussitôt que possible – après tout, vous avez simplement besoin de quatre levées pour faire chuter leur contrat. Commencez par jouer le 7 de ♠ , et ensuite jouez le 3 de ♠ quand votre partenaire continue du Roi : c'est un appel en écho montrant un doubleton. Agréable signal, n'est-ce pas ?

Quand votre partenaire voit ce 7 de ♠ , il reconnaît un appel montrant soit un honneur équivalent, soit un doubleton. Comme l'honneur équivalent est la Dame de ♠ , et parce qu'elle est au mort, votre partenaire en déduit brillamment que votre appel montre un doubleton.

Votre partenaire continue avec le Roi de ♠ et ensuite un troisième Pique, vous permettant de couper la Dame de ♠ du mort. Maintenant, vous avez la main. Faites tourner votre tête d'un quart de tour à droite. Que voyez-vous au mort ? Des trèfles faibles et des Carreaux forts. Généralement, je n'aime pas trop les dictons, mais le suivant en est un bon : « Derrière le mort, jouez la faible du mort. » Vous rejouez donc Trèfle (la couleur faible du mort) et choisissez le 10 en tête de séquence.

Figure 19-9 : En avant toutes, le partenaire appelle.



Le déclarant gagne la levée, joue l'As et le Roi de ♥ pour enlever vos atouts, terminant dans sa main, et joue un petit Carreau vers le Valet de ♦, faisant l'impasse. Il espère trouver le Roi de ♦ chez votre partenaire pour ne perdre aucun Carreau.

Pas de chance, vous avez le Roi de ♦, et vous faites chuter le contrat d'une levée. Vous avez brillamment fait deux levées de défense avec cette main minable.



Quand vous entamez l'As dans A-R, regardez la carte de votre partenaire comme un faucon pour déterminer s'il commence un appel ou un refus.

Le refus

Quand votre partenaire entame un gros honneur, et que vous avez des cartes sans valeur dans cette couleur, jouez tout de suite votre plus petite carte pour lui dire « Stop », arrête de jouer cette couleur !

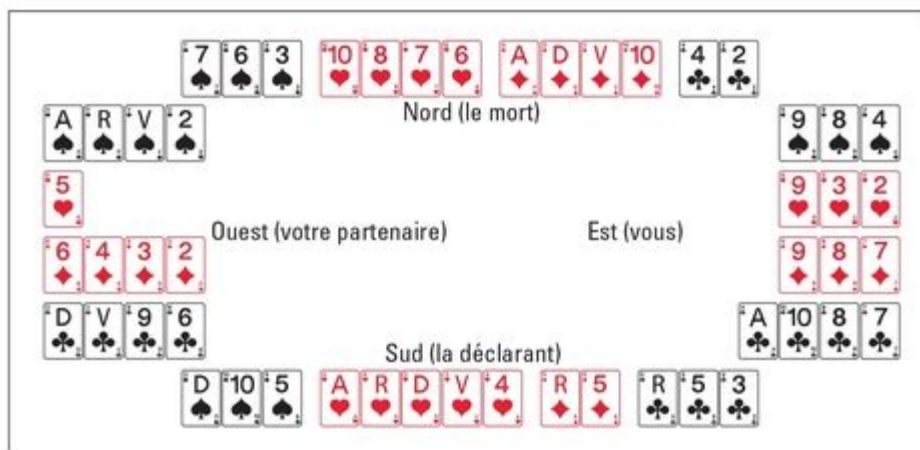
La [figure 19-10](#) vous montre une donne où vous devez donner un signal de refus pour stopper l'élan du partenaire.

Les adversaires demandent 4 ♥. Votre mission : faire chuter le contrat en faisant quatre levées.

Votre partenaire entame l'As de ♠.

Vous n'avez rien de rien à Pique, donc vous passez le message à travers la table à votre partenaire en jouant votre plus petit Pique, le 4. Quand votre partenaire aura déterminé que le 4 de ♠ est votre plus petit Pique (il a le 2 de ♠ et peut voir le 3 de ♠ au mort), il saura que vous ne pouvez avoir un doubleton à Pique ou même la Dame de ♠, car alors vous auriez commencé un écho ou joué une forte carte à Pique.

Figure 19-10 : Vous seul pouvez sauver votre partenaire en refusant la couleur.



Plutôt que de claquer le Roi de ♠ et d'établir une levée pour le déclarant avec la Dame de ♠ qu'il a sûrement, votre partenaire « switch » (contre-attaque) élégamment

de la Dame de ♣, tête de séquence. Quand vous voyez apparaître la Dame de ♣, vous savez en Est que le déclarant a le Roi de ♣. Vous prenez donc la levée avec votre As de ♣ (le déclarant pourrait avoir le Roi singleton). Maintenant vous rejouez Pique, la couleur d'entame de votre partenaire. Quand le déclarant joue le 10 de ♠, votre partenaire fait la levée du Valet, et continue du Roi de ♠, capturant la Dame de ♠ de Sud et établissant la quatrième levée de votre camp.



Si votre partenaire joue nerveusement le Roi de ♠ à la seconde levée, le déclarant perdra seulement deux levées de Pique et gagnera son contrat de 4 ♥. Grâce à votre brillante signalisation, le déclarant perd trois levées de Pique et une de Trèfle. Une de chute, bien joué !

Quand votre partenaire entame dans une courte

Les trois entames les plus classiques contre un contrat à la couleur sont l'As dans A-R, le Roi dans R-D, et l'entame dans une courte. Les deux premières sont faciles à trouver parce que la hauteur des cartes vous saute à la figure. Vous devez faire une petite enquête pour détecter une bonne entame dans une couleur courte. Quand votre partenaire entame quelque chose comme un 5, vous pouvez être obligé d'attendre de voir la seconde carte de votre partenaire pour connaître ses intentions. Si sa seconde carte est un 3, en écho, le choix se réduit : il a deux ou quatre cartes dans cette couleur. Les enchères ou la hauteur des cartes fournies permettent en général de lever le doute. Si votre partenaire entame un 5 suivi d'un 6 (jeu des cartes en

montant), il possède un nombre de cartes impair (trois ou cinq). En tout cas, il n'est pas doubleton.

Le truc, c'est de regarder soigneusement la première carte afin de voir si la suivante sera une plus forte ou une plus petite.

Éviter les grosses erreurs

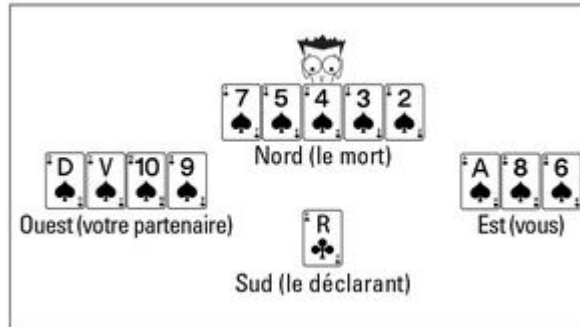
Il y a deux erreurs fréquentes dans le jeu en troisième dans les contrats à l'atout. Je vous les montre afin que vous puissiez éviter de tomber dans ces pièges.



Quand votre partenaire entame une Dame, que vous avez l'As de la couleur, et que le Roi n'est pas au mort, le déclarant a le Roi. Parfois, ce Roi sera singleton, comme sur la [figure 19-11](#). Dans ces cas, vous devrez surprendre la Dame de ♠ avec l'As de ♠. Si vous ne le faites pas et que le déclarant a le Roi singleton, vous ne reverrez plus votre As. Si le déclarant gagne la levée du Roi de ♠, il coupera les Piques jusqu'à plus soif et adieu, veaux, vaches, cochons et As de ♠.

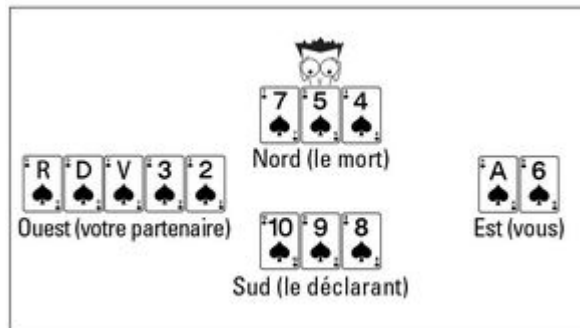
Quand votre partenaire entame la Dame de ♠, jouez l'As de ♠. Si vous ne le faites pas, vous pouvez dire adieu à votre As de ♠. Peut-être que vous pourrez l'utiliser dans une donne suivante. Non, je plaisante !

Figure 19-11 : Si vous ne prenez pas votre As, vous allez l'accrocher au plafond.



Quand votre partenaire entame un Roi, et que vous avez un As doubleton, surprenez avec l'As pour débloquer la couleur comme vous le feriez à sans-atout. Faites-le : la France entière vous regarde ! Les cartes de la [figure 19-12](#) vous montrent combien cette manœuvre peut être vitale.

Figure 19-12 : Surprendre pour éviter le désastre.



Votre partenaire entame le Roi de ♠, montrant qu'il a aussi la Dame de ♠. Quand vous avez un As doubleton, surprenez le Roi de l'As et rejouez la couleur ! Cela va vous faire souffrir juste un petit moment. Mais en procédant ainsi, vous vous donnez la possibilité de faire à 100 % trois levées dans la couleur. Ici, l'entameur a R-D-V de ♠, ce qui produit trois levées avec votre As. Si le déclarant a le Valet de ♠, votre partenaire prend la Dame de ♠ et rejoue un petit Pique, que vous coupez. Vous ne pourrez jamais perdre de levées si vous surprenez l'entame dans ce cas, et vous verrez une lueur d'admiration dans les yeux de votre partenaire.

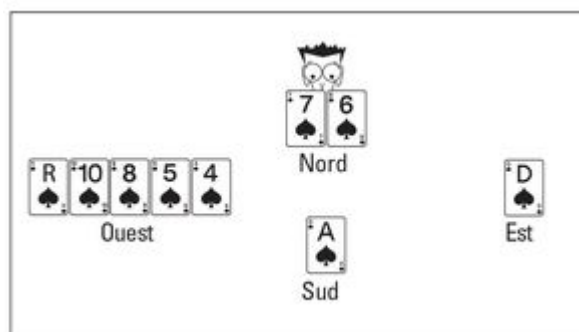
La Signalisation

C'est le meilleur et le pire des liens entre défenseurs. Les confusions sont coûteuses. Retenez simplement que :

✓ pour signaler, votre partenaire doit avoir un choix de cartes. S'il fournit une carte forcée (exemple : la plus forte en troisième), ce n'est pas un signal.

Mais ce peut être une indication :

Figure 19-13 : La preuve par l'exemple.



Avec DV, votre partenaire aurait fourni le V, la plus faible des cartes équivalentes. Puisque le déclarant a le Valet, vous devrez attendre qu'EST rejoue la couleur.

✓ À la vue du mort, attachez-vous à prendre une vue d'ensemble du coup et de son déroulement. La signalisation ne sert qu'à confirmer ou infirmer l'opportunité de jouer ou non une couleur.

✓ Prêtez la plus grande attention à la façon de jouer du déclarant : quel est son problème ? S'il cherche à affranchir une couleur, c'est pour défausser les perdantes qu'il a dans une autre couleur. Cette autre couleur, faut-il en jouer ou non ?

Chapitre 20

Jouer en second dans la levée

Dans ce chapitre

- ▶ Établir votre stratégie
 - ▶ Bien regarder les cartes du mort
-

Quand vous faites une entame, vous jouez en premier pour la levée. Quand votre partenaire fait une entame, vous jouez en troisième pour la levée et vous êtes appelé le « troisième ». Quand vous êtes le dernier joueur à jouer dans la levée, vous êtes le « quatrième ».



Ce chapitre parle de votre tactique de défense quand vous jouez en « second » dans la levée. Les techniques de ce chapitre s'appliquent la plupart du temps à la fois à l'atout et à sans-atout. Si le cas est différent selon que vous défendiez à l'atout ou à sans-atout, je vous le ferai savoir, n'ayez crainte !

Jouer avec clairvoyance

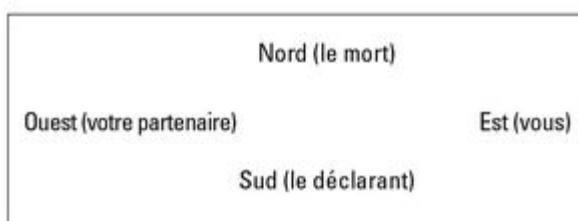
Quand vous jouez en second, soit le déclarant soit le mort a fourni à la couleur avant vous. Votre jeu sera déterminé

par celui de vos adversaires qui aura joué la couleur en premier.

Quand le mort est à droite (vous jouez avant la main cachée)

Si pendant le déroulement du jeu une couleur est jouée du mort, la main de Nord, vous « jouez en second », comme sur la [figure 20-1](#). Dans ce scénario, vous ne pouvez voir la main qui joue après vous, la main du déclarant. En fait, vous jouez en second à l'aveugle, ce qui signifie que vous devez essayer de deviner ce que le déclarant a dans sa main.

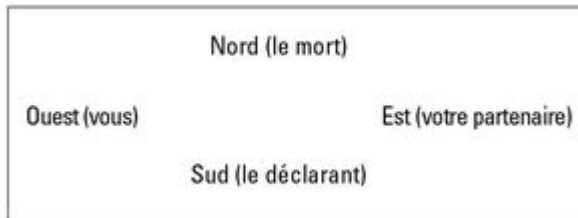
Figure 20-1 : Le mort à droite.



Quand le mort est à gauche (vous jouez après la main cachée)

Quand le déclarant, en Sud, joue la couleur en premier, vous êtes en second, comme sur la [figure 20-2](#). Mais cette fois, vous pouvez voir le mort, la main qui joue après vous, et cela vous aide beaucoup, parce que les options du déclarant pour jouer une carte du mort sont évidemment limitées aux cartes exposées au mort. Par exemple, si la plus forte carte du mort est un 10 dans la couleur jouée, vous pouvez jouer tranquillement le Valet pour prendre la levée.

Figure 20-2 : Le mort à gauche.



Parce que jouer en second à l'aveugle (le déclarant joue après vous) est très différent de jouer en second à jeu ouvert (le mort joue après vous), je divise ce chapitre en deux sections qui vont déterminer vos actions dans chacun de ces deux *scenarii*.



Facilitez-vous la vie ! Vous pouvez vous aider à suivre mes explications en exposant les cartes des figures devant vous sur votre table à jeu en marqueterie.

Défendre avec le mort à droite

Quand le mort est à votre droite et attaque une couleur, vous êtes le second à jouer. Dans cette section, vous allez découvrir quelques fines stratégies pour présenter une élégante défense en second.

Fournir une petite carte après l'entame d'une petite carte

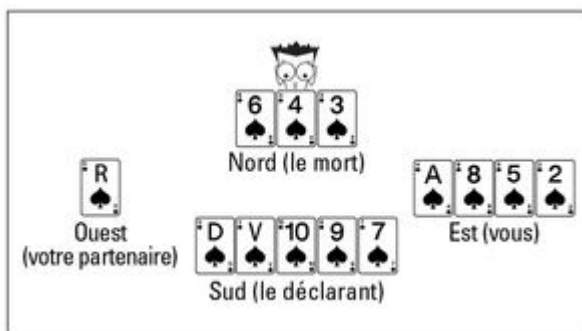


Quand le mort attaque d'une petite carte, vous jouez la plus petite carte que vous ayez, ce qui est appelé « jouer faible en second ».

Vous pourrez jouer « faible en second » la plupart du temps. En fait, ce sera une exception de ne pas jouer faible en second quand le mort attaque d'une petite carte. Vous ne révélez aucun secret quand vous jouez petit en second.

La [figure 20-3](#) vous montre une bonne raison de jouer petit en second.

Figure 20-3 : Évitez le clash.



Dans cette donne, les Piques sont l'atout et le mort attaque d'un petit Pique. Vous fournissez petit Pique, donnant à votre partenaire une chance de faire la levée, peut-être avec un honneur singleton. Si vous aviez joué votre As de ♠, vous auriez entraîné le Roi de ♠ de votre partenaire dans la même levée : c'est un « clash ».

Les exceptions à jouer « faible en second » surviennent si vous avez une séquence d'honneurs. Quand le mort joue une petite carte, et que vous avez une couleur commandée par A-R ou R-D, jouez le plus *petit* de ces honneurs. De la même manière, avec une couleur commandée par trois honneurs, vous jouerez la plus petite carte de la séquence. Quelques autres exceptions apparaissent si le mort attaque d'un singleton (une carte unique détenue dans une couleur) dans une couleur secondaire dans un contrat à l'atout. Dans ce cas, jouez l'As si vous l'avez.

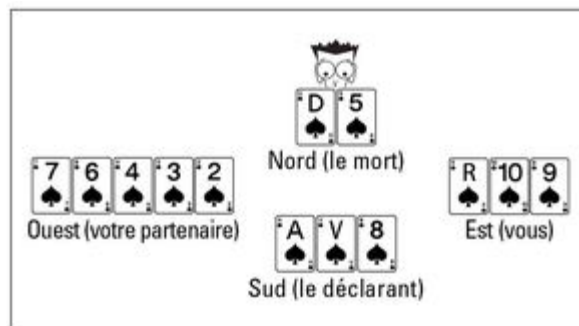


Si vous décidez de ne pas jouer petit en second, et qu'il vous arrive de filer une levée, dites alors à votre partenaire que vous aviez l'intention de jouer petit, mais que la mauvaise carte vous est tombée des mains. C'est sans doute le seul moyen de sauver la face !

Honneur sur honneur

Quand le mort attaque d'un honneur (un 10 ou une carte supérieure), et que vous avez un honneur plus gros, couvrez l'honneur du mort. C'est la règle dite « honneur sur honneur ». En fait, vous ne voulez pas laisser le déclarant faire des levées séparément avec des honneurs de sa main et du mort. En couvrant la carte du mort, vous le forcez à combiner un honneur du mort et un honneur de sa main dans la même levée. Les cartes sur la [figure 20-4](#) vous donnent une chance d'appliquer ce principe.

Figure 20-4 : Notez bien : votre honneur est plus fort que celui du mort.

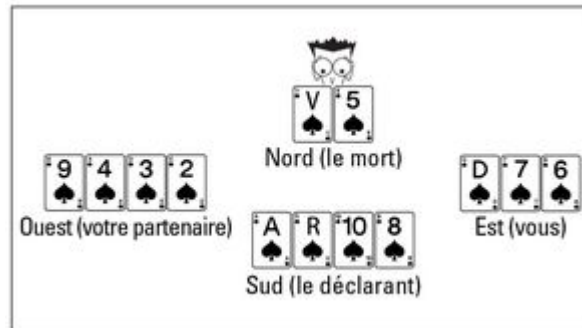


Si le mort joue la Dame de ♠, jouez le Roi, couvrant un honneur avec un honneur plus élevé. Si le déclarant fait la levée avec l'As de ♠, ne pensez pas que vous avez gâché votre Roi de ♠ – pensez que vous avez promu votre 10 de ♠. Quand l'As, le Roi et la Dame de ♠ auront été joués, le Valet de ♠ deviendra un chien de garde dans

la couleur. Mais quand le Valet de ♠ aura été joué, le 10 de ♠ sera promu au rang de levée. Longue vie au 10 ! Si vous refusez obstinément de sacrifier votre Roi de ♠, la Dame fait la levée, et le déclarant reste avec As et le Valet de ♠. Le déclarant fera ensuite les deux levées restantes en jouant petit vers le Valet de ♠. Vous terminerez avec rien du tout.

Couvrir un honneur avec un honneur supérieur peut paraître un moyen étrange et merveilleux de vous empêcher de perdre des levées. Observez bien la [figure 20-5](#) pour voir ce que je veux dire.

Figure 20-5 : Votre partenaire va adorer !



Si le mort joue le 5 de ♠, jouez le 6 de ♠ (faible en second). En revanche, si le mort attaque du Valet de ♠, couvrez de la Dame de ♠. Le déclarant prend de l'As de ♠. Le Roi et le 10 de ♠ sont des cartes maîtresses, mais votre partenaire peut éventuellement avoir le 9 de ♠ qui prendra le 8 de ♠ du déclarant. Si vous couvrez l'honneur du mort avec votre honneur supérieur, le déclarant sera limité à seulement trois levées de Pique.

Si vous ne couvrez pas, le Valet de ♠ fera la levée, et le déclarant fera quatre levées de Pique ; il rejouera Pique pour le 10 et terminera par As et Roi de ♠. Et flûte !



Si vous couvrez un honneur du mort avec un honneur et que le déclarant fait la levée avec un autre honneur, trois des cinq honneurs disparaissent en une levée. D'un seul coup, les petits honneurs et même les 8 ou les 9, prenez-en note, deviendront bientôt des levées gagnantes. Vous jouez « honneur sur honneur » afin de promouvoir des honneurs plus petits, ou même des 8 ou des 9, soit pour vous, soit pour votre partenaire.

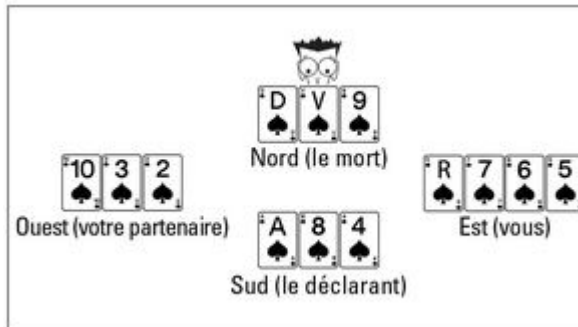
Couvrir le dernier des honneurs équivalents du mort

Quand le mort joue un de ses honneurs *équivalents*, ne couvrez pas le premier honneur ; au lieu de cela, couvrez le dernier honneur équivalent. Par exemple, si le mort a deux honneurs équivalents, tels que D-V, ne couvrez pas la Dame, mais le Valet à la levée suivante. Si le mort a trois honneurs équivalents, tels que D-V-10, couvrez le 10 au troisième tour de la couleur.

Sur la [figure 20-6](#), le mort a deux honneurs équivalents. Lequel devriez-vous couvrir ?

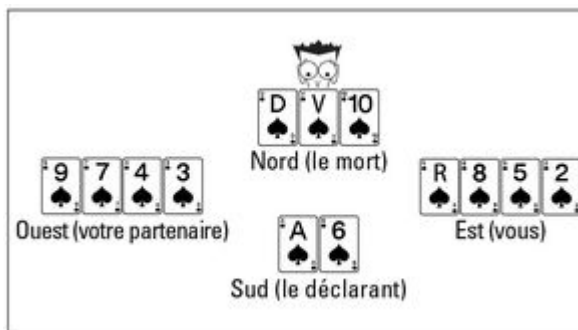
Si l'un des honneurs (la Dame ou le Valet de ♠) est joué du mort, jouez petit. Quand le second honneur sera joué du mort, couvrez celui-ci avec votre Roi de ♠. Même si votre Roi de ♠ est pris par l'As, le 10 de ♠ de votre partenaire devient le plus haut Pique restant. Si vous couvrez le premier honneur, le déclarant fait l'As de ♠, et peut jouer petit Pique vers V-9, faisant l'impasse au 10 de votre partenaire, réalisant ainsi trois levées. Croyez-moi !

Figure 20-6 : Ne vous pressez pas de couvrir !



La [figure 20-7](#) vous donne un aperçu d'un mort qui a trois honneurs équivalents.

Figure 20-7 : Ne couvrez pas par automatisme !



Ici, quel que soit l'honneur joué du mort, ne couvrez pas. Quand un second honneur sera joué, ne couvrez toujours pas. Maintenant, vous pouvez voir combien votre patience est payante. Si vous fournissez un petit deux fois, le déclarant prend la seconde levée de l'As de ♠ et termine avec seulement deux levées de Pique. Si par erreur vous couvrez le premier ou le second honneur, le déclarant fera trois levées. Vérifiez !



Si le mort joue une petite carte, jouez petit ; si le mort a un seul honneur, couvrez cet honneur avec un honneur plus fort, si vous en avez un. Si le mort a au moins deux honneurs équivalents, couvrez le dernier honneur équivalent.

Bien entendu, en suivant ces principes généraux à la lettre, il n'est pas garanti que vous jouerez toujours la bonne carte à chaque fois. Mais vous aurez raison à 95 %, et vous ne ralentirez pas le jeu à chaque fois que vous jouerez en second.

Défendre avec le mort à gauche

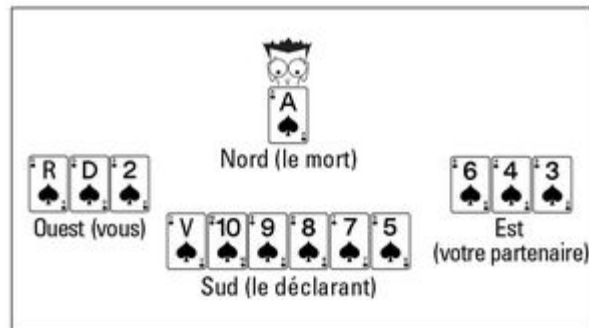
Quand le mort est à votre gauche, vous pouvez voir ses cartes et donc ses choix possibles après que vous aurez joué. Quand le mort est visible, vous savez la plupart du temps ce que le déclarant a l'intention de jouer du mort. La situation est plus claire que précédemment.

Suivre votre instinct

Quand le mort est à votre gauche, laissez votre bon sens jouer pour vous. La [figure 20-8](#) vous montre un cas où vous pouvez très facilement mettre au point votre défense parce que vous voyez les cartes du mort.

Sur la [figure 20-8](#), peu importe quel Pique joue Sud, jouez le 2, parce que vous voyez l'As de ♠ sec au mort.

Figure 20-8 : Parfois, il n'y a qu'à regarder.

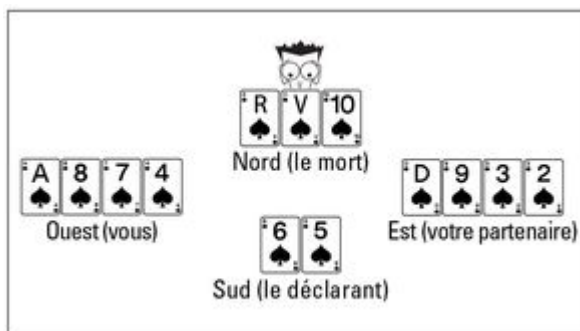


Laisser le déclarant faire une mauvaise impasse

Quand le mort est à votre gauche, laissez le déclarant faire une mauvaise impasse quand le mort a une fourchette d'honneur. La [figure 20-9](#) vous présente un mort où il manque la Dame de ♠.

Supposons que le déclarant joue un petit Pique. À la vue de la fourchette R-V au mort, jouez petit et donnez au déclarant la chance de faire une impasse qui rate. Si le déclarant joue le 10 de ♠, votre partenaire gagnera la levée avec la Dame, et vous ferez votre As ultérieurement.

Figure 20-9 : Laissez au déclarant la corde pour se pendre.

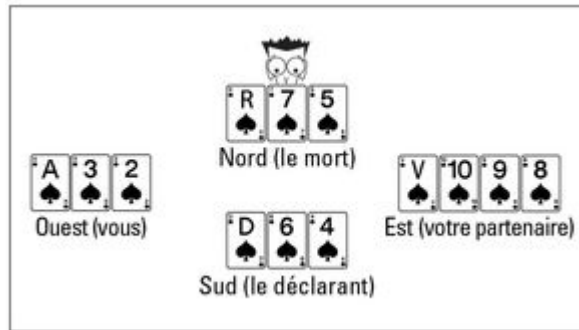


Utiliser vos As avec circonspection

Utilisez vos As pour capturer quelque chose qui en vaut la peine : ne vous contentez pas d'une petite carte. Essayez de prendre un gros honneur avec vos As, à moins que vous ayez juste besoin d'une seule levée pour battre le contrat ; dans ce cas, faites-le !

La [figure 20-10](#) vous donne une chance de faire bon usage de votre As.

Figure 20-10 : Ne vous précipitez pas sur vos As.



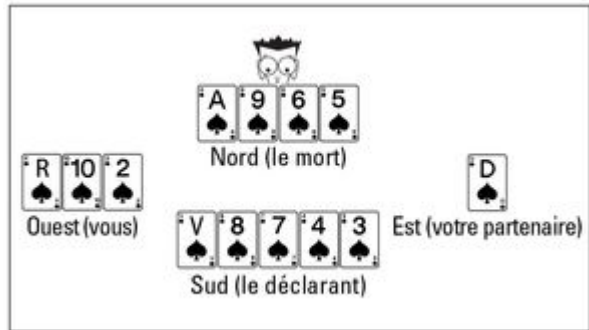
Supposons que le déclarant joue un petit Pique. Si vous jouez un petit, le mort fait la levée avec le Roi de ♠. Pas de problème. En revanche, si vous plongez de l'As de ♠, non seulement le mort fera une levée avec le Roi de ♠, mais une aussi avec la Dame de ♠. En jouant prématurément votre As de ♠, vous jouez dans le vide, vous capturez le 4 du déclarant et le 5 du mort. Les As ont été créés pour faire mieux que ça.

Les As sont destinés à capturer des Rois ou des Dames, pas des 4, ni des 5. Si vous fournissez un petit Pique, le mort fait la levée du Roi de ♠, mais vous conservez votre As de ♠ pour capturer la Dame de ♠ du déclarant.

Ne pas intercaler devant un honneur solitaire au mort

Quand le déclarant joue une petite carte vers le mort, vous n'avez généralement pas besoin de gâcher vos 9, 10 ou Valet pour faire tomber un honneur du mort : un des honneurs sera joué de toute façon. Est-ce que cela vous semble clair ? La [figure 20-11](#) vous montre quoi faire quand le déclarant joue petit vers un As isolé au mort.

Figure 20-11 : Ne gâchez pas la marchandise !



Si le déclarant joue un petit Pique, surtout n'intercalez pas le 10 pour faire sauter l'As de ♠ du mort. Le déclarant a l'intention de jouer cet As de ♠ de toute manière, et la carte que vous gâcheriez pour faire sauter l'As de ♠ pourrait peut-être produire une levée plus tard. Soyez économe, laissez tomber le fils prodigue.

Si vous jouez un petit, le déclarant joue l'As de ♠, capturant la Dame de ♠ sèche de votre partenaire, mais il vous reste la fourchette R-10 derrière le Valet de ♠ du déclarant pour prendre deux levées. Si vous intercalez bêtement le 10 de ♠, le déclarant prend l'As de ♠, ce qu'il allait faire de toute façon, et vous ne ferez plus qu'une seule levée, le Roi de ♠.

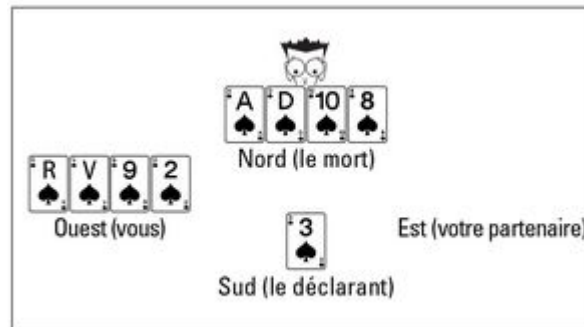
Savoir reconnaître votre infériorité

Quand les cartes du mort sont plus fortes que les vôtres, refusez le combat, jouez simplement petit. Par exemple, vous devez jouer petit si vous avez les cartes de la [figure 20-12](#).

Sud joue un petit Pique. Vous voyez que, quel que soit le Pique que vous fournissez, le mort en a un plus gros. Jouez donc un petit. Ne gâchez pas un honneur. Laissez le déclarant jouer. Ne l'aidez pas, donnez-lui une chance

de choisir la mauvaise carte ! Ici, il jouera sans doute l'As, ce qui vous satisfait pleinement.

Figure 20-12 : Si vous n'y pouvez rien, vous n'y pouvez rien.



Couvrir en fonction des honneurs du mort

Votre véritable problème surgit quand le déclarant joue un honneur, que vous avez un honneur supérieur, et que le mort a un honneur encore supérieur. Quel triptyque !

Si le déclarant joue un honneur dans une couleur secondaire (toute couleur autre que celle d'atout), et que vous avez un honneur supérieur, suivez les principes :

- ✓ Si le mort a un seul honneur supérieur isolé, ne couvrez pas.
- ✓ Si le mort a deux honneurs, couvrez.



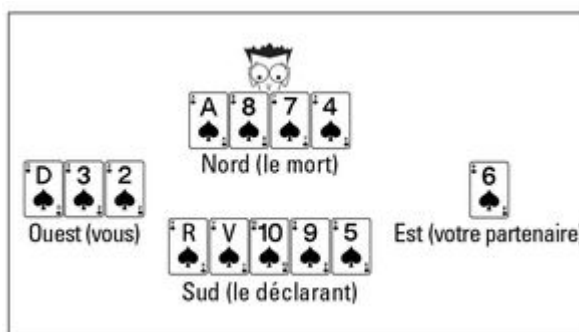
Si le déclarant joue un honneur dans la couleur d'atout, ne couvrez pas, point.

Quand le mort a un honneur supérieur isolé

Sur la [figure 20-13](#), Sud joue le Valet de ♠. Ne couvrez pas. Ici le mort a un seul honneur supérieur isolé.

Quelquefois, le déclarant joue un honneur simplement pour vous inciter à couvrir. C'est un piège ! Dans cet exemple, le déclarant n'a pas l'intention de faire une impasse – le déclarant a l'intention de jouer l'As et le Roi de ♠ « en tête ». Il est simplement en train de vous appâter – ne mordez pas à l'hameçon !

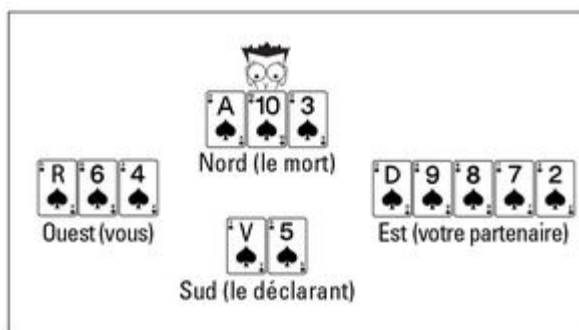
Figure 20-13 : Le mort possède un seul honneur supérieur.



Quand le mort a deux honneurs

Sur la [figure 20-14](#), Sud joue le Valet de ♠. Si vous couvrez du Roi, le déclarant fait la levée de l'As. Si vous fournissez petit, votre partenaire fait bien la Dame de ♠, mais la prochaine fois, le déclarant jouera petit vers le 10 de ♠ et fera ainsi deux levées de Pique.

Figure 20-14 :
Cherchez bien les deux honneurs du mort.





Vous couvrez un honneur pour promouvoir les 9 et les 10 de votre camp. Mais, si vous pouvez voir ces deux cartes au mort, alors aucune promotion n'est possible, donc ne couvrez pas.

Couvrir un honneur adverse avec un de vos honneurs

Si le déclarant joue un honneur et que vous ayez des honneurs supérieurs, couvrez l'honneur du déclarant avec votre plus petit honneur.

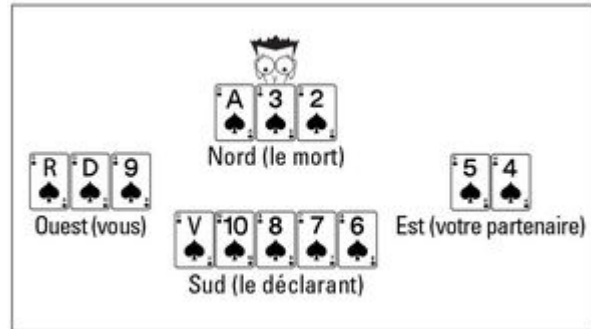
Vous devez fournir l'un de vos honneurs sur la [figure 20-15](#).

Si le déclarant joue le Valet ou le 10 de ♠, couvrez avec la Dame, votre plus petit honneur équivalent. Si vous le faites, vous ferez deux levées avec votre Roi et votre 9 de ♠ affranchis. Dans le monde de la promotion, les 9 sont des grosses cartes.



Que vous décidiez de couvrir ou de ne pas couvrir, faites-le nonchalamment, comme si vous n'aviez rien à faire de ce qui se passe. Si vous commencez à hésiter, que les gouttes de sueur perlent sur votre visage et que vous jouez finalement petit, le déclarant tirera des conclusions de votre étrange comportement et en déduira que vous avez l'honneur manquant. Si vous jouez petit rapidement, le déclarant devra se débrouiller... sans vous.

Figure 20-15 : Mangez leurs honneurs !



Cinquième partie

Devenir accro au bridge



« ... et promettez-vous de l'aimer, de l'honorer, et de toujours entamer la plus forte. »

Dans cette partie...

Quand vous aurez joué quelques donnes, vous trouverez peut-être que vous ne pouvez plus vous arrêter de jouer au bridge. Si ça arrive, appelez un médecin – vous êtes peut-être devenu « accro au

bridge ». Le seul traitement pour votre dépendance est de jouer, jouer, jouer.

Afin de satisfaire votre besoin impérieux de bridge, vous pouvez vous tourner vers cette partie pour lire ce qui concerne le jeu dans les clubs de bridge (où vous pourrez retrouver d'autres fanatiques), en tournois (fréquentés par les accros du bridge compétitif), sur ordinateur, et sur Internet (où vous pourrez jouer au bridge et trouver des contacts d'accros du bridge aussi lointains que les Chinois).

Chapitre 21

Jouer dans un club et entrer dans le monde des tournois

Dans ce chapitre

- ▶ Trouver un endroit près de chez vous pour jouer au bridge
 - ▶ Participer à des tournois de plus en plus forts
 - ▶ Découvrir la sociabilité dans le bridge
-

Le titre de ce chapitre pourrait vous donner l'impression d'être poussé dans le grand bain sans que vous soyez prêt, mais ce n'est pas le cas. Bien que les clubs de bridge et les tournois s'adressent plutôt à des joueurs plus aguerris, les deux offrent aussi des services pour les joueurs débutants. Les deux vous donnent une chance de rencontrer d'autres nouveaux venus dans le jeu, et de jouer au bridge contre des joueurs de votre propre niveau.

Rejoindre le club le plus proche

Quel que soit l'endroit où vous habitez, vous devriez pouvoir trouver un club de bridge à proximité. Si vous ne pouvez trouver l'adresse et le numéro de téléphone d'un

club de bridge dans votre annuaire téléphonique, appelez la Fédération française de bridge (01.55.57.38.00) pour obtenir une liste d'adresses et les coordonnées du club le plus proche – voir « La Fédération française de bridge (FFB) –, dans le chapitre 25, pour plus d'informations).

Quand vous aurez trouvé votre club de bridge local, appelez-le et voyez ce qu'il peut vous offrir. La plupart des clubs ont des cours pour débutants aussi bien que des cours de perfectionnement – c'est tout à fait pour vous. Les dirigeants du club vous traiteront royalement ; les débutants sont le sang neuf du jeu. Les clubs ont besoin de vous !



Les services offerts par les clubs locaux sont payants, mais le coût est la plupart du temps assez minime. Après tout, vous allez bien au cinéma !

Jouer un tournoi d'élèves

Lorsque vous aurez pris un peu confiance en votre jeu, vous pourrez aborder la grande étape suivante : jouer dans un tournoi d'élèves. Vous pouvez trouver ces tournois de débutants organisés dans votre club de bridge local.

Dans la plupart de ces tournois, vous pouvez poser des questions pendant que vous jouez. En bref, vous n'avez pas besoin de transpirer lorsque vous jouez dans des tournois de débutants – vous pourrez demander à un joueur plus aguerri si vous n'êtes pas sûr de votre prochaine action.

Vous pourrez même apprécier ces tournois d'élèves. La plupart des personnes commencent à apprécier ces tournois quand elles s'aperçoivent qu'elles vont y survivre.

Se préparer à jouer avec les autres

Quand vous commencerez à jouer dans des tournois de débutants, vous trouverez que 99 % des gens que vous rencontrez et contre lesquels vous jouez sont agréables et enthousiastes, et vous êtes sûr de vous faire de nouveaux amis qui ont un intérêt commun pour le bridge. Bien sûr, vous devez aussi vous attendre à trouver les 1 % qui ne peuvent se contrôler quand quelque chose va de travers.

Ces personnages aiment faire retomber la responsabilité de leurs fautes sur leur partenaire. Ne vous occupez pas de ces ostrogoths. S'ils franchissent la ligne jaune une fois de trop, le dirigeant du club y mettra bon ordre !

Accumuler les points d'experts (P.E.)



La Fédération française de bridge (FFB) récompense les succès de ses membres dans les tournois en leur accordant des *points d'expert*. Si vous êtes affilié à la Fédération Française de bridge, vous pouvez consulter votre classement et le nombre de vos points d'expert en temps réel sur Internet dès que vous avez effectué un tournoi et voir ainsi les progrès que vous réalisez.

Vous n'avez pas besoin de gagner ni même d'être second dans des tournois pour gagner des points. Vous pouvez gagner des points d'expert en étant dans les 60 % les mieux classés du tournoi.

Le nombre de points d'expert que vous pouvez gagner dépend de l'importance du tournoi auquel vous participez et du nombre de participants à ce tournoi.

Plus vous participerez à des tournois importants, plus vous pourrez prétendre à un nombre de points d'expert élevé.

La Fédération française de bridge vous donne un classement qui correspond au nombre de points d'expert que vous avez gagnés. Le [tableau 21-1](#) vous montre de combien de points d'expert vous avez besoin pour accéder au classement correspondant.

Les joueurs sont classés en quatre séries, et à l'intérieur de chaque série il existe quatre catégories, Trèfle, Carreau, Cœur et Pique, auxquelles vient s'ajouter une catégorie intermédiaire appelée « Promotion » et qui concerne les joueurs sur le point de passer dans la série supérieure.

Lorsque vous débutez au bridge, vous êtes quatrième série Trèfle (4♣), et les meilleurs joueurs sont première série nationale (1N).

Tableau 21.1 : Les différents classements, fourchettes de points, nombres de joueurs par classement et série.

Classement		P.P.	P.E.	Nombre de joueurs
1 ^{re} série Nationale	1N	2000	-	175
1 ^{re} série Pique	1♠	1000	-	355
1 ^{re} série Cœur	1♥	500	-	789
1 ^{re} série Carreau	1♦	250	-	1 389
1 ^{re} série Trèfle	1♣	150	-	1 637
Total 1^{re} série 4335				
2 ^e série Promotion	2Pr	90	-	1 925
2 ^e série Pique	2♠	-	135 000	3 275
2 ^e série Cœur	2♥	-	105 000	3 498
2 ^e série Carreau	2♦	-	85 000	3 463
2 ^e série Trèfle	2♣	-	70 000	4 178
Total 2^e série 16339				
3 ^e série Promotion	3Pr	-	52 000	5 499
3 ^e série Pique	3♠	-	40 000	5 108
3 ^e série Cœur	3♥	-	30 000	6 192
3 ^e série Carreau	3♦	-	20 000	9 645
3 ^e série Trèfle	3♣	-	15 000	6 713
Total 3^e série 33157				
4 ^e série Promotion	4Pr	-	10 000	6 604
4 ^e série Pique	4♠	-	5 000	8 147
4 ^e série Cœur	4♥	-	2 500	6 315
4 ^e série Carreau	4♦	-	7 500	8 106
4 ^e série Trèfle	4♣	-	0	12 552
Total 4^e série 41724				

Pour atteindre la première série, vous devrez obtenir ce qu'on appelle des « points de performance, P.P. ». En d'autres termes, vous devrez gagner ces points dans des compétitions fédérales de haut niveau, ce qui signifie quitter la sécurité de votre club de bridge local pour les obtenir.



Quand vous aurez versé du sang, de la sueur et des larmes pour amasser ces points de performance tant

convoités, la Fédération française de bridge vous décernera le classement de première série Trèfle (1♣).

Quand vous commencerez à jouer vos premiers tournois de débutant, vous commencerez éventuellement à gagner vos premiers points d'expert. Quand vous aurez gagné vos premiers points d'expert, vous serez mordu !

Parce que tout le monde veut devenir première série et améliorer son classement, presque tout le monde connaît le nombre de points dont il dispose ; bien sûr, ils prétendent que cela n'a aucune importance pour eux. J'ai joué une fois avec une dame qui était presque première série et je lui ai demandé : « Combien de points avez-vous ? » Et elle me répondit : « Oh, je ne sais pas, quelle importance ? Environ 139 816 points d'expert et 149 points de performance... »

ACCRO TRÈS JEUNE

J'ai commencé à jouer des tournois dans un club de bridge quand j'avais 14 ans. J'étais tellement mordu à cette époque que quand je suis entré au lycée, je cachais des livres de bridge à l'intérieur de mes livres de classe afin de pouvoir étudier le bridge pendant les cours. Un jour que le reste de la classe avait été particulièrement bruyant, mon professeur me montra du doigt à toute la classe comme un brillant exemple d'une bonne conduite, disant : « Pourquoi ne pouvez-vous pas étudier comme Eddie ? Regardez comme il est tranquille ! » Je remerciais Dieu que le

professeur ne se trouve pas plus près de mon bureau !

Les grandes formules de tournois

Le principe du tournoi est que les joueurs jouent les mêmes donnes.

En partie libre, un joueur qui a chuté 4♠ ignore s'il a bien ou mal joué. En tournoi, il peut voir si, avec les mêmes cartes, les autres déclarants ont gagné ou chuté.

Les cartes distribuées – de plus en plus par ordinateur pour obtenir des donnes vraiment aléatoires – sont placées dans un étui qui indique le donneur et la vulnérabilité, vert non vulnérable, rouge vulnérable. Chaque résultat est transcrit sur une feuille de route, au dos de l'étui.

Dans les grands championnats, et, de plus en plus dans les petits, les donnes sont distribuées par une machine et les scores tapés sur une autre machine appelée « Bridgemate », ce qui permet de connaître les résultats du tournoi dès la dernière donne jouée.

Il existe deux formes principales de tournoi de bridge :

Le tournoi par paires

Vous arrivez avec un partenaire, ou on vous en trouve un sur place.

Vous jouez de 2 à 3 ou plus donnes par table, au total 15 donnes par séance environ. Certains tournois importants

comptent plusieurs séances dont les résultats se cumulent.

Les NORD-SUD sont fixes, les EST-ouest montent d'une table à chaque position. Les étuis descendent. Les EST-ouest sautent une table au milieu du tournoi lorsque le nombre de tables est pair.

Sur chaque donne, vous devez marquer plus que les autres paires. La meilleure note est un « top », la plus mauvaise un « zéro ».

Par exemple, 110 vaut plus que 100. La vulnérabilité, en raison de son incidence sur la marque, joue donc un grand rôle dans les décisions.

Dans les clubs, il existe souvent un tournoi au moins par jour.

En France, les tournois sont presque tous « homologués » par la Fédération Française de Bridge (FFB) : en fonction de vos résultats, vous gagnez des Points d'Expert (P.E.) qui vous valent de figurer au classement national. Grâce à l'informatique, ce classement est tenu presque au jour le jour. Vous y avez accès sur Internet.

Le tournoi par quatre

Il est plus difficile à organiser dans les clubs parce que l'équipe doit comporter au moins 4 joueurs, au plus 6.

Le principe est que deux tables sont installées dans deux salles différentes : une salle « ouverte » aux spectateurs et une salle « fermée ».

Les NORD-SUD de la table 1 sont associés aux EST-ouest de la table 2.

À la mi-temps (14 donnes, le plus souvent), les deux équipes « font les points » (calculent les résultats) et les deux tables échangent leurs étuis. Les comptes définitifs ont lieu après la seconde mi-temps.

Si, sur une donne, votre équipe a gagné 4♠ vulnérable et que l'autre équipe a chuté le même contrat dans l'autre salle, vous allez ajouter 620 à la levée de chute 100, soit 720. Un barème vous renseignera sur le nombre de points que vous gagnez sur la donne.

Dans cette formule, la tactique est de « pousser » les manches, surtout vulnérables, et de ne pas contrer les partiels adverses de crainte de donner la manche.

Traditionnellement, les championnats par quatre sont plus prestigieux.

Bien entendu, de multiples autres formules de tournoi existent, mais elles sont toutes dérivées du tournoi par paires et du tournoi par quatre.

Progresser dans le monde des tournois

Les tournois existent sous différentes formes, dans des lieux différents, de tailles différentes, avec des niveaux et des prix variés. Un jour ou l'autre, vous allez vous trouver propulsé dans le monde des tournois. Quand vous avez commencé à jouer au bridge, vous avez souhaité assister à des tournois pour rencontrer d'autres joueurs et regarder quelques-uns des meilleurs joueurs en action. Tous ces tournois sont homologués par la Fédération française de bridge, et tout le monde peut participer à la plupart d'entre eux, quel que soit son classement.

Les tournois de club

Une fois que vous aurez rassemblé tout votre courage et vous serez décidé à jouer votre premier tournoi de club, ce sera un point de non-retour. Vous décrocherez bientôt votre téléphone pour appeler le club et demander des informations sur les prochains tournois.

Les tournois de comité

Qu'est-ce qu'un comité ? La Fédération française de bridge est organisée en vingt-neuf comités régionaux, dans lesquels se déroulent des éliminatoires et des finales qui permettent d'accéder aux finales nationales.



Vous retrouverez beaucoup des joueurs de vos tournois de club quand vous participerez à des tournois de comité. Participer à ces tournois de comité fédéraux est intéressant si vous voulez augmenter votre nombre de points d'expert. Vous gagnerez en effet davantage de points d'expert en participant à ces tournois de comité que dans vos tournois de club.

Les finales nationales



Si vous ne vous sentez pas tout à fait prêt à jouer à ces niveaux, vous pouvez *kibitzer*, ou regarder quelques-uns des meilleurs joueurs.

Il n'y a rien de comparable à gagner une finale nationale. Bien sûr, vous ne jouez pas pour de l'argent, mais la gloire et la satisfaction de l'ego ne peuvent être négligés.

Les championnats internationaux

Les tournois internationaux sont des événements fascinants, qui se tiennent habituellement dans des endroits prestigieux dans le monde entier. Les tournois ont très souvent lieu dans de luxueux casinos ou palais des congrès et sont dotés de prix intéressants pour les gagnants. Les propriétaires des casinos espèrent que si vous gagnez dans un tournoi, vous pourrez avoir envie peut-être de mettre un petit peu d'argent dans les machines à sous du casino ou aux tables de roulette !

Les championnats internationaux ont les caractéristiques suivantes :

- Vous ne gagnez pas de points d'expert, mais vous pouvez gagner des prix en espèces.
- Vous jouez dans des endroits exotiques.
- Vous jouez généralement plusieurs séances par jour.
- Vous avez une plus grande chance d'y voir Omar Sharif, qui est aussi un joueur de bridge très expérimenté.

De nombreuses célébrités (y compris Omar) participent aux championnats internationaux. Un autre joueur qui est très remarqué dans les tournois internationaux est Zia Mahmood. Zia est un joueur de classe internationale, originaire du Pakistan, qui vit habituellement entre les États-Unis et Londres. Inévitablement, ces deux vedettes

du bridge attirent un grand nombre de kibitz ; assez curieusement, la plupart des kibitz sont des femmes ! chaise derrière l'un des meilleurs joueurs du monde et le regarder jouer. Mais vous devez être silencieux – très, très silencieux.

Remettre un couche-tard à sa place

Un jour, dans un championnat national, j'ai participé à des commentaires nocturnes avec trois autres commentateurs et un animateur. Nous étions assaillis de questions de personnes qui ne voulaient jamais aller se coucher. Finalement, Dieu merci, l'animateur annonça qu'il était temps de poser une dernière question. Il désigna un joueur qui demanda : « Est-ce que quelqu'un veut participer à une réunion après ces commentaires ? » Quelques personnes levèrent la main. L'animateur fit remarquer que ce n'était pas le genre de question qu'il attendait, et demanda une autre question. Un homme au fond leva la main et posa une question sur une enchère qu'il avait faite, et que quelques-uns de ses amis avaient critiquée. Le regretté Jim Jacoby, l'un des commentateurs, se proposa de répondre à la question. Il dit que toute personne susceptible de faire une telle enchère voterait certainement pour assister à une réunion après les commentaires !

Plongée en haute compétition

Un écran traverse la table en diagonale : chaque joueur ne peut voir qu'un adversaire. L'écran se prolonge sous la table pour éviter, plus que d'improbables « appels de pied », les agacements suscités par les éventuels tressaillements nerveux des émotifs. Les cartons d'enchères sont posés alternativement sur un plateau qui glisse sous l'écran. Quand les enchères sont terminées, la partie centrale de l'écran se relève pour que les joueurs puissent voir toutes les cartes au fur et à mesure qu'elles sont jouées.

La quasi-totalité des champions ont une tenue de table irréprochable, mais, au bridge, les bonnes paires restent souvent associées de nombreuses années et il était difficile d'admettre qu'un joueur même honnête ne puisse interpréter certaines réactions de son partenaire. Plus que d'éviter les signes illégaux entre équipiers, l'écran apporte le confort de ne pas voir les réactions émotionnelles de son vis-à-vis, ainsi que de rendre difficiles à étayer les soupçons de tricherie. Il rend les performances inattendues moins contestables. Il est évident que la compétition a beaucoup gagné à cette contrainte. La convivialité du jeu n'en a guère souffert, le seul danger étant que chaque joueur ne devienne le complice inconscient de... son adversaire visible !

Une boîte électronique, le Bridgemate, est posée sur chaque table. Après chaque donne, le score est enregistré et le résultat connu. Dans un tournoi par paires d'une trentaine de tables qui jouent les mêmes donnes, mais pas en même temps, le classement général définitif s'affiche sur un mur-écran avant même que les participants aient quitté leur dernière position. Il fallait

jadis attendre plusieurs heures pour connaître les résultats d'une telle épreuve !

Participer

Dans les tournois importants, les joueurs peuvent jouer plusieurs séances dans la journée. Bien sûr, vous devez avoir l'endurance d'un coureur de marathon pour pouvoir envisager de jouer plusieurs séances par jour. Croyez-le si vous voulez, certains parviennent à jouer plusieurs séances par jour et pensent que ce n'est rien du tout !



Lorsqu'une séance est terminée, vous pouvez consulter ce qu'on appelle les diagrammes des donnes que vous venez de jouer. Vous pourrez revoir toutes vos erreurs, si votre partenaire ne vous les a pas déjà fait remarquer. Les diagrammes sont très pratiques pour discuter des donnes avec votre partenaire ou même avec vos adversaires. Si vous avez un professeur, vous pouvez revoir vos enchères et votre jeu de la carte (si vous pouvez vous en souvenir) avec lui. Tout le monde apprécie les diagrammes.

Rechercher un partenaire

Supposez que vous arriviez à un tournoi et que vous n'avez pas de partenaire. Ne vous inquiétez pas, la plupart des tournois vous permettent de trouver un partenaire de dernière minute en vous présentant aux arbitres ou aux organisateurs.



Précisez-leur simplement votre classement et ils vous trouveront quelqu'un du même niveau. S'ils le peuvent, ils essayeront même de vous trouver un partenaire homme ou femme, selon votre préférence.

Les plus belles histoires de bridge ont souvent commencé par des « mariages » de dernière minute. N'ayez pas peur d'essayer !

Manger, danser, s'amuser

Après avoir participé à des tournois, les joueurs se retrouvent la plupart du temps au restaurant et discutent encore et toujours des donnes. Les joueurs de bridge détestent aller se coucher. Quand ils finissent enfin par aller se coucher, ils se réveillent ensuite à midi. Si vous aimez la convivialité, les festivals régionaux sont faits pour vous.

Où trouver les bonnes adresses ?

Comment pouvez-vous savoir quand et où ces tournois ont lieu, afin que vous puissiez faire un petit planning ? Vous pouvez consulter la liste des tournois à venir dans les différentes revues de bridge et sur le site Internet de la Fédération française de bridge. Ils vous donnent tous les détails sur les différents tournois, et plus encore.

Rejoignez la Fédération française de bridge. Ce sera votre seconde bonne initiative – lire ce livre était la première, dit-il innocemment... (Pour plus d'informations

sur l'affiliation à la Fédération française de bridge, voir le chapitre 25.)

Le fait est que vous devez vous mouiller en participant à un tournoi. Même si vous ne faites que regarder jusqu'à ce que vous ayez le courage de jouer, faites-le. Vous ne le regretterez pas. Quand vous aurez essayé le tournoi, vous serez accro, comme nous tous. Après cela, si je vous vois jouer jusqu'au milieu de la nuit, je comprendrai.

L'agenda du bridgeur !

La FFB organise aujourd'hui une multitude de **championnats nationaux** de toutes formes : par quatre, par paires, et autres formules pour toutes les séries et même les non-classés, de tous les genres : scolaires, moins de 21 ans, juniors moins de 26 ans, seniors, corporatifs, universitaires, avec des formules diverses : Open, mixtes, dames... Vous aurez chaque année tous les détails dès le mois de juin dans l'Agenda de votre Comité que votre club vous délivrera quand vous paierez votre cotisation fédérale annuelle : environ 40 € en 2011.

Les **divers festivals**, chaleureux et conviviaux, sont des manifestations plutôt touristiques organisées tout au long de l'année et dans tous les pays. Les multiples épreuves se succèdent pendant un week-end, une semaine ou 15 jours. Tout le monde peut y participer.

Les **championnats officiels internationaux** sont innombrables aussi. Vous pouvez consulter les dates et les formalités d'inscription sur les sites des Fédérations mondiale (WBL) ou européenne (EBL) ou nationale (FFB). Certains sont réservés aux équipes nationales, c'est-à-dire aux joueurs qui se sont qualifiés pour

représenter leur pays, mais il existe de nombreux tournois parallèles auxquels tout le monde peut prendre part. Enfin certains championnats du monde sont ouverts à tous, amateurs et champions (en fait, il y a peu d'amateurs), et les équipes peuvent être transnationales, c'est-à-dire comporter des joueurs de pays différents.

Les **Championnats du Monde** (World Team Championships) ont lieu toutes les années impaires. Le plus prestigieux est le **Bermuda Bowl**, qui fut disputé pour la première fois aux Bermudes en 1950. S'y affrontent par équipe de 6 les représentants des pays qualifiés dans les 6 différentes zones du globe.

La Venice Cup, disputée pour la première fois en 1974, est son équivalence réservée aux femmes.

Enfin existe depuis 2001 le **Senior Bowl**, pour les plus de 60 ans (L'âge minimum change chaque année : il était de 55 ans en 2001, ce qui était ridiculement jeune).

Étudiez bien ce livre si vous voulez un jour faire partie du Happy Few !

Comme vous l'avez compris, si votre temps libre et vos moyens le permettent, vous pouvez jouer au bridge presque tous les jours toute l'année, même en ne disputant que des tournois de très haut niveau.

Chapitre 22

Jouer au bridge avec votre ordinateur ou sur Internet

Dans ce chapitre

- ▶ Jouer au bridge tout seul
 - ▶ Le bridge sur Internet
-

Votre ordinateur n'est pas là juste pour faire joli. Il offre l'opportunité de jouer des donnes de bridge, quels que soit les gens autour de vous, que ce soit la nuit ou le jour, et si vous avez un portable, où que vous soyez dans le monde. De plus, si vous avez un accès Internet, vous pourrez jouer en ligne avec tous les fanas de la planète. Oui, oui, ils jouent au bridge en Islande ! Très bien, même.

Jouer au bridge avec un logiciel

Désolé, mais pour l'instant, l'esprit humain est plus fort que les ordinateurs au bridge. Pas de grand match entre un logiciel et une équipe de champions comme c'est le cas aux échecs. Néanmoins, les progrès sont conséquents et maintenant certains logiciels peuvent résoudre tous les problèmes à quatre jeux. Un

championnat du monde des logiciels est même organisé en parallèle des championnats du monde ainsi que des confrontations individuelles contre des champions.

Les logiciels pédagogiques vous permettront de vous entraîner au jeu de la carte, aux enchères, au compte des mains, sans l'angoisse d'être face à un partenaire. Votre ordinateur a de plus un énorme avantage : vous pouvez toujours avoir le dernier mot en coupant le courant !

Les logiciels progressent à la vitesse du son. Je vous présente ici quelques programmes parmi une bonne vingtaine sur le marché.

Il y a deux grandes familles de logiciels :

- Les logiciels qui proposent des données d'école en nombre limité, mais en général sélectionnées et commentées par un champion. Ils sont très didactiques.
- Les logiciels en données aléatoires qui traitent toute donnée au hasard ou une donnée délicate que vous entrez et faites jouer par les logiciels. Très varié, mais il n'y a pas le commentaire du champion.

Voici quelques-uns de ces logiciels :

Logiciels en données préparées

- **Bridgez avec Philippe Soulet**, double champion du monde.
Tome I : logiciel de début et perfectionnement, riche et innovant.
Tome II : Philippe Soulet approfondit les enchères compétitives et le jeu de la carte en tournoi.

Tome III : techniques en flanc, enchères compétitives, comparatif match par quatre/ tournoi par paires.

✓ **Bridgematic** II, III, IV, niveau perfectionnement et maîtrise.

✓ **Bridge Master 2000**, logiciel pédagogique destiné à améliorer le jeu de la carte en face du mort.

Logiciels en donnes aléatoires

✓ **Jack 3.0**, logiciel champion du monde en 2001, 2002, 2003 et 2004, version française.

✓ **Bridge Baron**, logiciel en version française majeure cinquième.

✓ **Goto Bridge 2005**, logiciel en donnes aléatoires et en même temps pédagogique.

Le bridge sur Internet

Sur Internet vous pourrez trouver trois familles de sites :

✓ Tout d'abord une multitude de sites dans toutes les langues du monde qui proposent la plupart du temps gratuitement des infos, des cours, des articles, des petits logiciels et plein de petits trucs pratiques sur le bridge. Il suffit de taper « Bridge » sur votre moteur de recherche.

✓ Des sites présentant les résultats de tournois simultanés. Il s'agit de tournois joués simultanément dans plusieurs clubs en France. Une cinquantaine (parfois plus) de clubs jouent les mêmes donnes en même temps. Les résultats transmis sur Internet permettent d'établir un classement national avec plusieurs milliers de participants.

On peut citer les principaux : Tops7, Trophebdo, Simulta'net, Trophées du voyage, Le Roi René, Les Rondes Société Générale.

➤ Les sites de jeu sur le net : une gigantesque partie de bridge se joue en temps réel sur le net avec des joueurs du monde entier. Le plus connu (et gratuit) est B.B.O. (Bridge Base Online). Il vous suffit de télécharger le logiciel sur le site www.bridgebase.com, de vous inscrire et de trouver une table virtuelle pour commencer à jouer. Facile et passionnant. De plus, sur **B.B.O.**, vous pouvez bridger à n'importe quelle heure du jour et de la nuit avec des joueurs des 4 coins du monde. Vous pouvez participer à un tournoi par paires ou par quatre pour le nombre de donnes que vous souhaitez. Vous pouvez vous entraîner avec un partenaire qui vit à des milliers de kilomètres de chez vous – ou simplement dans l'appartement d'à côté.

Vous pouvez jouer contre des robots qui ne vous laissent passer aucune faute.

Vous suivrez presque en permanence les plus grands championnats partout dans le monde sans bouger de votre fauteuil. Des experts vous commentent les enchères et le jeu de la carte des champions. Vous pouvez garder les donnes jouées, les rejouer, les commenter sur un forum. On s'y donne rendez-vous pour jouer ou simplement dire bonjour. Un seul mot qualifie B.B.O. : incontournable.

La Fédération française de bridge a ouvert elle aussi un site de jeu en ligne auquel vous pouvez accéder sur : www.FFBbridgenligne.asso.fr ainsi qu'un site dédié à la découverte du bridge : www.decouvertedubridge.com.

D'autres adresses connues :

CLAIREBRIDGE (www.clairebridge.com) est un autre site excellent. Vous y découvrirez tout ce qui est publié sur le bridge en plusieurs langues : livres, systèmes, conventions... Vous y ferez connaissance avec les personnalités du bridge depuis les origines – le bridge date d'un peu plus d'un siècle – jusqu'à aujourd'hui.

FUN BRIDGE, OK BRIDGE, Dr BRIDGE, BRIDGE PRESTIGE, etc.

Ces sites vous proposent presque tous de suivre des cours et de participer à des tournois. Les formules sont attrayantes et le visuel de plus en plus performant.

Jouer au bridge chez soi, à son heure, avec le monde entier. Seuls les sports de l'esprit vous apportent cette possibilité.

Bien sûr, les consulter ne remplace pas le plaisir convivial d'être à la table en *live*.

Sixième partie

La partie des dix



« Ma distribution habituelle est 4331 : 4 enfants, 3 écoles, 3 emprunts et 1 job. »

Dans cette partie...

Il ne peut pas exister un livre Pour les Nuls sans sa « Partie des Dix ». J'ai trouvé très difficile de limiter les chapitres de cette partie à seulement dix. Après tout, je pourrais penser à plus de dix manières

d'être agréable avec votre partenaire. Et quand vint le moment de dresser la liste des dix meilleurs joueurs de bridge de tous les temps, j'ai baissé les bras en pensant que c'était impossible. J'ai supplié pour que l'on ajoute encore dix pages à ce livre pour que je puisse mettre sur cette liste tous ceux qui y auraient leur place, mais ils n'ont pas voulu me laisser faire ! Si vous voulez des informations sur un joueur qui n'est pas sur la liste, renseignez-vous sur Internet ou bien dans les livres de bridge auprès des librairies et boutiques spécialisées.

Chapitre 23

Dix manières d'être sympa avec votre partenaire

Dans ce chapitre

- ▶ Augmenter vos chances de victoire en cajolant votre partenaire
 - ▶ D'abord, vous amuser à la table de bridge !
-

La plupart des joueurs de bridge apprécient avant tout un partenaire fiable et agréable. Il est très important pour réussir à ce jeu de montrer à votre partenaire que vous le soutenez et de lui faire savoir que vous êtes solidaires. Vous voulez tous les deux gagner, et donc, vous avez intérêt à ne pas vous mettre dans tous vos états quand les choses ne se passent pas exactement comme vous l'avez prévu.

Dans ce chapitre, je vous donne quelques tuyaux pour que la personne assise en face de vous garde toute sa sérénité.

Traiter votre partenaire comme votre meilleur ami

Même si vous ne connaissez pas très bien votre partenaire, le (ou la) traiter comme si c'était votre meilleur(e) ami(e), en lui proposant un café, en riant de ses plaisanteries même si elles ne sont pas si drôles, etc., rendra l'ambiance à la table plus détendue. Vous et votre partenaire n'en jouerez que mieux. Traitez votre partenaire comme votre meilleur ami, et il se « piquera » au jeu pour vous récompenser. Soyez toujours un adversaire agréable et courtois et vous gagnerez le « cœur » de tout le monde.

Accepter les erreurs de votre partenaire

Ne revenez pas sans cesse sur les erreurs que votre partenaire a commises – pardonnez-lui et essayez de les oublier, au moins jusqu'à la fin du jeu. Après tout, voulez-vous vraiment que l'on vous rappelle toutes les fautes que vous avez faites ? *Tout le monde* commet des erreurs, même vous.

Si vous avez une critique constructive à exprimer, gardez-la pour *après* la partie quand vous serez tous les deux plus calmes. Espérez, ou même exigez, que votre partenaire vous manifeste le même respect.

Lui prodiguer des encouragements

Donnez à votre partenaire quelques mots d'encouragement quand la donne est terminée, particulièrement s'il a chuté son contrat. « Pas de chance ! » et « Bien essayé ! » passent mieux que « Même mon arrière-grand-mère aurait pu réussir ce contrat dans un profond sommeil ! » Boum !

Rester impassible

Ne montrez jamais à votre partenaire par une grimace ou par un quelconque maniérisme que vous êtes content ou mécontent d'une enchère ou d'une carte fournie. Vous perdrez à la fois le respect de votre partenaire et de vos adversaires. Souvenez-vous, de tels grimaces ou maniérismes peuvent être interprétés comme des signaux illicites.

Traiter votre partenaire de la même manière, que vous gagniez ou perdiez

Quand la partie est terminée, que vous ayez gagné ou perdu, restez calme et dites à votre partenaire combien vous avez eu du plaisir à jouer avec lui. Peu importe ce que vous pensez réellement. Vos paroles agréables signifient beaucoup pour un joueur qui sait qu'il n'a pas très bien joué. Cela montre aussi une certaine classe.

Gérer la crise

Un véritable bon partenariat affronte l'inévitable désastre d'un jour avec une pointe d'humour. Si votre partenaire n'a pas à craindre que vous fassiez une crise d'apoplexie quand quelque chose ne va pas, il jouera mieux.

Jouer les conventions que vous voulez jouer tous les deux

Ne forcez pas votre partenaire à jouer vos conventions favorites s'il ne se sent pas à l'aise en les jouant. Un partenaire inquiet de bien mémoriser une convention fait inévitablement davantage d'erreurs dans les enchères, le jeu avec le mort ou défense. Sans oublier qu'il se trompera une fois sur deux dans la convention elle-même lorsqu'elle se présentera.

Faciliter le jeu à un partenaire plus faible

Dans chaque partenariat, inévitablement, un joueur est meilleur que l'autre. Le meilleur joueur doit faire en sorte que le joueur plus faible se sente à l'aise. Retenez les tuyaux suivants pour venir en aide à un partenaire plus faible :

- Faites en sorte que toutes vos enchères, vos entames et votre signalisation soient aussi simples et clairs que possible.
- Ne faites pas jouer à votre partenaire des contrats tendus ; enchérissez pour un nombre de levées plutôt inférieur quand vous jouez avec un joueur inexpérimenté.

Savoir s'amuser

En d'autres termes, vous jouez au bridge pour vous amuser, et votre partenaire aussi. Vous aurez fait votre travail si votre partenaire quitte la table heureux. Les partenaires en colère ne sont pas des partenaires avec lesquels il est agréable de rejouer.

Chapitre 24

Les dix meilleurs joueurs du monde (passé et présent)

Dans ce chapitre

- ▶ Rendre grâce aux bridgeurs italiens et américains
 - ▶ Le classement mondial 2006
 - ▶ Les champions français
-

Pouvoir nommer et présenter les dix meilleurs joueurs du monde est une mission impossible. Il faut de toute manière distinguer les meilleurs joueurs du passé, ceux qui dominent le bridge actuellement et peut-être aussi ceux du futur. Une chose est certaine, deux nations ont dominé le bridge international depuis l'organisation des divers championnats du monde : les États-Unis et l'Italie dans l'ordre alphabétique. Voici pour preuve les divers résultats des équipes nationales :

Tout d'abord, les plus prestigieux : la Bermuda Bowl en Open et la Venice Cup pour les dames :

Championnats du monde par équipe				
Année	Édition	Open BERMUDA BOWL	Dames VENICE CUP	Senior BOWL
2009	39	ÉTATS-UNIS 2	CHINE	GRANDE- BRETAGNE
2007	38	NORVEGE	ÉTATS-UNIS 1	ÉTATS-UNIS 2
2005	37	ITALIE	FRANCE	ÉTATS-UNIS 1
2003	36	ÉTATS-UNIS 1	ÉTATS-UNIS 1	ÉTATS-UNIS 1
2001	35	ÉTATS-UNIS 2	ALLEMAGNE	ÉTATS-UNIS 2
2000	34	ÉTATS-UNIS 1	PAYS-BAS	
1997	33	FRANCE	ÉTATS-UNIS 1	

Championnats du monde par équipe				
Année	Édition	Open BERMUDA BOWL	Dames VENICE CUP	Senior BOWL
1995	32	ÉTATS-UNIS 2	ALLEMAGNE	
1993	31	PAYS-BAS	ÉTATS-UNIS 2	
1991	30	ISLANDE	ÉTATS-UNIS 2	
1989	29	BRÉSIL	ÉTATS-UNIS	
1987	28	ÉTATS-UNIS	ÉTATS-UNIS 2	
1985	27	ÉTATS-UNIS	GRANDE-BRETAGNE	
1983	26	ÉTATS-UNIS 1		
1981	25	ÉTATS-UNIS	GRANDE-BRETAGNE	
1979	24	AMÉRIQUE DU NORD	USA	
1977	23	AMÉRIQUE DU NORD		
1976	22	AMÉRIQUE DU NORD	ÉTATS-UNIS	
1975	21	ITALIE		
1974	20	ITALIE	ÉTATS-UNIS	
1973	19	ITALIE		
1971	18	ACES (AMÉRICAIN)		
1970	17	ÉTATS-UNIS		
1969	16	ITALIE		
1967	15	ITALIE		
1966	14	ITALIE		
1965	13	ITALIE		
1963	12	ITALIE		
1962	11	ITALIE		
1961	10	ITALIE		
1959	9	ITALIE		
1958	8	ITALIE		
1957	7	ITALIE		
1956	6	FRANCE		
1955	5	GRANDE-BRETAGNE		
1954	4	ÉTATS-UNIS		
1953	3	ÉTATS-UNIS		
1951	2	ÉTATS-UNIS		
1950	1	ÉTATS-UNIS		

On aura compris que la Senior Bowl n'existe que depuis 2001. Cette année-là, le lieu prévu était Bali, Indonésie , mais les attentats persuadèrent les organisateurs de chercher, en catastrophe, une autre ville. Damiani

proposa Paris. Toujours en tête, les Françaises perdirent la Venice Cup de 4 points sur la dernière donne.

En 1991, la victoire de ses joueurs eut un retentissement énorme en Islande.

Les championnats du monde open par équipes transnationales :

Inaugurée en 1997, cette compétition a lieu les années impaires. Elle est ouverte aux joueurs de toutes catégories sans restrictions nationales.

CHAMPIONNATS DU MONDE OPEN PAR ÉQUIPES TRANSNATIONALES		
ANNÉE	ÉDITION	VAINQUEURS
2009	7	ZIMMERMANN
2007	6	ZIMMERMANN
2005	5	SCHNEIDER
2003	4	LAVAZZA
2001	3	BRACHMAN
2000	2	MELTZER
1997	1	BURGAY

Ensuite les **Olympiades** par équipe de quatre :

OLYMPIADES PAR ÉQUIPE				
ANNÉE	ÉDITION	OPEN	DAMES	SENIORS
2008	13	ITALIE	GRANDE-BRETAGNE	JAPON
2004	12	ITALIE	RUSSIE	ÉTATS-UNIS
2000	11	ITALIE	ÉTATS-UNIS	ÉTATS-UNIS
1996	10	FRANCE	ÉTATS-UNIS	
1992	9	FRANCE	AUTRICHE	
1988	8	ÉTATS-UNIS	DANEMARK	
1984	7	POLOGNE	ÉTATS-UNIS	
1980	6	FRANCE	ÉTATS-UNIS	
1976	5	BRÉSIL	ITALIE	
1972	4	ITALIE	ITALIE	
1968	3	ITALIE	SUÈDE	

1964	2	ITALIE	GRANDE-BRETAGNE	
1960	1	FRANCE	RÉPUBLIQUES ARABES UNIES	

Puis la **Coupe Rosenblum** :

CHAMPIONNATS DU MONDE			
ANNÉE	ÉDITION	ÉQUIPE	PAYS
2010	13	DIAMOND	ÉTATS-UNIS
2006	8	MELTZER	ÉTATS-UNIS -NORVEGE
2002	7	LAVAZZA	ITALIE
1998	6	ANGELINI	ITALIE
1994	5	DEUTCH	ÉTATS-UNIS
1990	4	LUDEWIG	ALLEMAGNE
1986	3	ROBINSON	
1982	2	SCHEMEIL	FRANCE
1978	1	FRENKIEL	POLOGNE

Et les **championnats du monde par paires Open** :

ANNÉE	ÉDITION	ÉQUIPES	PAYS
2006	13	LEVIN WEINSTEIN	ÉTATS-UNIS
2006	12	FU ZHAO	CHINE
2002	11	FANTONI NUNES	ITALIE
1998	10	KWCIECIEN PSZCZOLA	POLOGNE
1994	9	SZYMANOWSKI LESNIEWSKI	POLOGNE
1990	8	CHAGAS BRANCO	BRÉSIL
1986	7	MECKSTROTH RODWELL	ÉTATS-UNIS
1982	6	MARTEL STANSBY	ÉTATS-UNIS
1978	5	BRANCO CINTRA	BRÉSIL

1974	4	HAMMAN WOLF	ÉTATS-UNIS
1970	3	BABSCH MANHARDT	AUTRICHE
1966	2	SLAVENBURG KTEYNS	PAYS-BAS
1962	1	JAIS TREZEL	FRANCE

Et pour finir le **championnat du monde individuel** :

ANNÉE	ÉDITION	OPEN	DAMES
2008	7	HELNESS (NORVÈGE)	MIDSKOG (SUÈDE)
2004	6	BOCCHI (ITALIE)	SOKOLOW (ÉTATS-UNIS)
2000	5	SEMENTA (ITALIE)	CROSNIER (FRANCE)
1998	4	CHEMLA (FRANCE)	ZUR-CAMPANILE (ISRAËL)
1996	3	HELGEMO (NORVÈGE)	DELOR (FRANCE)
1994	2	BALDURSSON (ISLANDE)	SMITH (ANGLETERRE)
1992	1	GAWRYS (POLOGNE)	ERHART (AUTRICHE)

Ces différents tableaux vous permettront de vous faire votre propre opinion sur les grandes nations « bridgesques ».

En ce qui concerne les joueurs, voici les derniers classements mondiaux de début 2011.

OPEN		
RANG	NOM	PAYS
1	Fulvio FANTONI	ITALIE
2	Claudio NUNES	ITALIE
3	Giorgio DUBOIN	ITALIE
4	Bob HAMMAN	ÉTATS-UNIS
5	Jeff MECKSTROTH	ÉTATS-UNIS
6	Lorenzo LAURIA	ITALIE
7	Alfredo VERSACE	ITALIE

8	Eric RODWELL	ÉTATS-UNIS
9	Nick NICKELL	ÉTATS-UNIS
10	Zia MAHMOOD	ÉTATS-UNIS
11	Geir HELGEMO	NORVÈGE
12	Tor HELNESS	NORVÈGE
13	Norberto BOCCHI	ITALIE
14	Robert (Bobby) LEVIN	ÉTATS-UNIS
15	Ralph KATZ	ÉTATS-UNIS
16	Steve WEINSTEIN	ÉTATS-UNIS
17	Josef PIEKAREK	ALLEMAGNE
18	Peter FREDIN	SUÈDE
19	Cezary BALICKI	POLOGNE
20	Zhong FU	CHINE
21	Boye BROGELAND	NORVÈGE
22	Geoff HAMPSON	ÉTATS-UNIS
23	Antonio SEMENTA	ITALIE
24	Eric GRECO	ÉTATS-UNIS
25	Andrey GROMOV	RUSSIE
26	Bjorn FALLENIOUS	SUÈDE

27	Alexander SMIRNOV	ALLEMAGNE
28	Chip MARTEL	ÉTATS-UNIS
29	Jie ZHAO	CHINE
30	Michael ROSENBERG	ÉTATS-UNIS

DAMES		
RANG	NOM	PAYS
1	Hongli WANG	(CHINE)
2	Ling GU	(CHINE)
3	Irina LEVITINA	(ÉTATS-UNIS)
4	Ming SUN	(CHINE)
5	Catherine d'OVIDIO	(FRANCE)
6	Wen Fei WANG	(CHINE)
7	Sabine AUKEN	(ALLEMAGNE)
8	Bep VRIEND	(PAYS-BAS)
9	Sylvie WILLARD	(FRANCE)
10	Bénédicte CRONIER	(FRANCE)

Quand on m'a demandé de donner la liste des dix meilleurs joueurs au monde et des dix meilleures paires, j'ai frissonné. Après tout, je connais ou j'ai connu tous les joueurs de ces listes et bien d'autres champions encore. Je me suis senti obligé de rajouter cinq paires aux dix prévues et je m'excuse auprès d'une bonne douzaine de joueurs de n'avoir pu les mettre dans la liste faute de place, spécialement l'Anglais Terence Reese, le Français Christian Mari, et l'Australien Tim Seres. Par ailleurs, la liste suivante est présentée par ordre alphabétique pour d'évidentes raisons.

Giorgo Belladonna (1923 -1996)

Le champion italien Giorgio Belladonna a été seize fois champion du monde avec la très fameuse équipe italienne du « Blue Team ». L'équipe la plus forte jamais rassemblée. Elle a dominé le monde des années cinquante au début des années soixante-dix. Giorgio fut l'instrument de toutes ses victoires. Il fut l'inventeur du système du « Trèfle romain », et plus tard il collabora à la mise au point du « Super précision » (ces deux systèmes sont à base d'ouverture artificielle de 1♣ fort et forcing). Giorgio a aussi joué à partir de 1975 aux États-Unis dans l'équipe professionnelle Lancia où jouait aussi Omar Sharif.

Durant son règne, Giorgio Belladonna fut aussi apprécié que craint à la table de bridge. Personnellement, mes meilleurs souvenirs de jeu contre Giorgio étaient les dernières donnes du match : au moins, je savais que ça allait finir bientôt !

Pietro Forquet (1925 -)

Douze fois champion du monde et membre du « Blue Team ». À un certain moment, il fut considéré comme le meilleur joueur au monde. Avec un physique d'acteur de cinéma et la calme détermination d'un joueur professionnel des bateaux du Mississippi, rien, absolument rien ne pouvait faire trembler cet homme. Mon opinion sur lui est simple : c'est terrifiant de jouer contre quelqu'un qui ne fait jamais aucune erreur ! Il est aussi l'auteur d'un de mes livres de bridge favoris : *Bridge avec le Blue Team* (publié par A&B Publications, Sydney, Australia, 1983).

Benito Garozzo (1927 -)

Considéré comme un des plus forts joueurs du monde pendant ses années de participation aux championnats du monde, l'Italien Benito Garozzo gagna trois Olympiades de bridge et fut dix fois champion du monde avec le fameux « Blue Team ». De 1972 à 1976, Benito forma avec Giorgio Belladonna la paire la plus forte au monde. Benito est un joueur extrêmement astucieux, autant en flanc qu'avec le mort, et si vous ne faites pas attention, vous vous retrouvez en slip très vite ! C'est aussi un expert dans la résolution des problèmes de bridge à quatre mains (cinquante-deux cartes visibles). On vous demande de réaliser un certain nombre de levées, mais le fait de le savoir ne vous aide pas toujours.

Une fois, à Rome, dans le club de Giorgio Belladonna, j'ai eu un problème de jeu à quatre mains que j'ai soumis aux membres du club. Ils m'ont répondu « Bisogna aspettarre

Garozzo » ce qui signifie : « Nous devons attendre l'arrivée de Garozzo. »

Robert D. Hamman (1938 -)

L'Américain Robert D. Hamman, neuf fois champion du monde, a été numéro un mondial pendant une vingtaine d'années. Il est considéré comme le plus fort joueur au monde. Bob fut l'un de mes premiers partenaires. Je fus impressionné par ce joueur dès la première fois où je jouais avec lui il y a plus de quarante ans. À vrai dire, je suis encore impressionné. Après une de mes enchères un peu aventureuse, il me dit « Edwin, je n'ai jamais la main rêvée que tu me prêtes, arrête de parier là-dessus ! »

Jeffrey J. Meckstroth (1956 -)

L'Américain Jeffrey J. Meckstroth est le parfait joueur de bridge professionnel. Jeff fut tout d'abord élu « King of Bridge » en 1974 (un titre donné annuellement par l'Américan Bridge League au jeune joueur le plus méritant de l'année), puis il devint champion du monde en 1981 à 25 ans. Il a depuis obtenu d'autres titres de champion du monde.

Il forme avec Eric V. Rodwell la paire la plus redoutée des années 2000. La bonheur est installé à leur table.

Eric V. Rodwell

L'Américain Eric V. Rodwell est professionnel et écrivain de bridge. Il est aussi pianiste et compositeur de musique. Dans les tournois majeurs, il joue exclusivement avec Jeff Meckstroth. Leur paire est connue sous le patronyme de Meckwell !

« Meckwell » sont deux des huit joueurs qui ont gagné les trois différents championnats du monde. De plus, Eric est co-auteur de plusieurs livres avec Audrey Grant, une ambassadrice bien connue du bridge américain.

Howard Shenken (1905 - 1979)

Howard Shenken, américain, était un promoteur immobilier, un auteur et un journaliste de bridge. Il est considéré par certains comme le meilleur joueur de tous les temps. Il fut trois fois champion du monde. Il a écrit plusieurs livres de bridge dont : *Le Trèfle fort par Howard Shenken* en 1968 et *L'Éducation d'un joueur de bridge* en 1963.

Howard a aussi développé le fameux deux majeur faible, convention d'ouverture jouée partout dans le monde aujourd'hui. À la fin de sa vie, la plupart des experts américains donnaient son nom quand on leur demandait : « Avec quel partenaire voudriez-vous jouer si votre vie en dépendait ? » La raison de leur choix était très claire : Howard était agrippé à la table, et rusé comme un renard. Rien, absolument rien, ne pouvait lui échapper.

Helen Sobel Smith (1910 -1969)

Considérée universellement comme la plus grande joueuse de tous les temps, l'Américaine Helen Sobel

Smith fit un début de carrière comme danseuse de revue et apparut dans *Animal crackers* avec les Marx Brothers. Une amie danseuse lui apprit à jouer et elle progressa comme une fusée pour devenir une vedette du jeu. Les joueurs, hommes, de son époque la considéraient comme leur égal.

Helen forma avec Charles Goren une paire durable, considérée comme celle ayant eu le plus de succès dans les championnats. Après avoir gagné un de leurs nombreux tournois, on lui demanda : « Quelle impression ça fait de jouer avec un tel expert ? » Elle répondit : « Demandez à Charlie. » Helen écrivit aussi un best-seller : *Toutes les levées*. Elle était un adversaire agréable, mais il était impossible de bien jouer contre elle.

Paul Soloway (1941 -)

C'est le joueur le plus titré aux États-Unis. Il a dû gagner environ 45 000 *master points*. Quand on voit qu'il faut à certains une vie entière pour en amasser 300, son record paraît inaccessible.

Trois fois champion du monde, Paul et son partenaire habituel Bobby Goldman (lui aussi un grand joueur) sont capables de gagner n'importe quel tournoi au monde. J'ai été très chanceux de pouvoir jouer dans son équipe de quatre. Quand vous êtes dedans, il vous suffit de suivre. Il y a de nombreuses années, Paul a fait un régime amaigrissant. Comme j'habitais à quelques pâtés de maison de chez lui, il m'appelait souvent l'après-midi pour faire une petite marche à pied ensemble. Parfois, j'avais une petite faim et nous habitions près d'une fameuse pâtisserie. La première fois, je rentrai tout seul dans la boutique, Paul m'attendait dehors. Le deuxième fois, il

entra mais n'acheta rien. La troisième fois, il craqua et acheta plus de gâteaux que moi. C'est ainsi que grâce à nos promenades digestives, il prit trois kilos de plus !

Robert S. Wolf (1932 -)

L'Américain Bobby Wolff est auteur de bridge et collabore à plusieurs journaux pour leur rubrique de bridge. Il fut président en 1987 de la Fédération de bridge américaine (ACBL). Il est aussi dix fois champion du monde. Il fut l'un des trois premiers joueurs à être inscrit au prestigieux « Bridge Hall of Fame » (liste des meilleurs joueurs et joueuses de tous les temps) en 1994. Dans le classement mondial, Bobby a été le deuxième meilleur joueur pendant quinze ans derrière Bob Hamman. Bobby fut l'un des six joueurs de base de la fameuse équipe des « As de Dallas », équipe professionnelle financée par le milliardaire texan Ira Corn au milieu des années 1960. Le rêve d'Ira Corn était de détrôner les Italiens du Blue Team. Les As ont finalement battu le Blue Team en 1970 et 1971. Ils avaient même un préparateur physique, comme quoi le bridge est vraiment un sport !

« Wolfie » me donnait toujours la détestable impression de connaître les treize cartes de mon jeu.

Les dix (bon, disons les quinze) meilleures paires de tous les temps

Le bridge est et sera toujours un jeu de paires. Une bonne paire triomphe toujours de deux individualités très forte réunies dans un partenariat occasionnel.

Je pense avec regrets aux paires que je n'ai pas mises sur la liste. La voici dans l'ordre alphabétique :

✓	Waler AVARELLI – Giorgio BELLADONNA	Italie
✓	Marcello BRANCO – Gabriel CHAGAS	Brésil
✓	Paul CHEMLA – Michel PERRON	France
✓	Billy EISENBERG – Eddie KANTAR	États-Unis
✓	Pietro FORQUET – Benito GAROZZO	Italie
✓	Bobby GOLDMAN – Paul SOLOWAY	États-Unis
✓	Charles GOREN – Helen SOBEL	États-Unis
✓	Bob HAMAN – Bobby WOLFF	États-Unis
✓	Sammy KEHELA – Eric MURRAY	Canada
✓	Alain LEVY – Hervé MOUIEL	France
✓	Zia MAHMOOD – Michaël ROSENBERG	États-Unis
✓	Jeff MECKSTROTH – Eric RODWELL	États-Unis
✓	Chip MARTEL – Lew STANSBY	États-

	Unis
✓ George RAPEE – Sydney SOLIDOR	États-Unis
✓ Alvin ROTH – Tobias STONE	États-Unis

La France est une bonne nation « bridgesque » et a eu d'excellents résultats dans les années 1980 à 2000. Plusieurs champions français peuvent s'enorgueillir de titres de champion du monde :

Champions	Bermuda Bowl	Venice Cup	Olympiades	Rosenblum Cup	Individuel
Alain LEVY	1997		1992-1996		
Albert FAIGENBAUM				1982	
Bénédicte CRONIER		2005			2000
Bertrand ROMANET	1956				

Champions	Bermuda Bowl	Venice Cup	Olympiades	Rosenblum Cup	Individuel
Catherine d'OVIDIO		2005			
Christian MARI	1997		1980-1996		
Claude DELMOULY+			1960		
Danièle GAVIARD		2005			
Dominique PILON				1982	
Franck MULTON	1997		1996		
Gérard BOURCHTOFF			1960		
Henri SZWARC+			1980-1996		
Hervé MOUIEL	1997		1992-1996		
Marc BOMPIS			1996		
Maurice AUJALEU+			1992		
Michel LEBEL			1980	1982	
Michel PERRON	1997		1980-1992		
Nathalie FREY		2005			
Paul CHEMLA	1997		1980-1992		1998
Philippe SOULET			1980	1982	
Pierre ADAD			1992		
Pierre GHESTEM+	1956		1960		
Pierre JAIS+	1956		1960		
René BACHERICH	1956		1960		
Roger LATTES	1956				
Roger TREZEL+	1956		1960		
Sylvie WILLARD		2005			
Vanessa RESS		2005			

Voici la liste des 10 meilleurs joueurs français actuels. Presque tous ont été Champions du Monde.

Rang	Nom
1.	Franck MULTON
2.	Fulvio FANTONI
4.	Claudio NUNES
3.	Pierre ZIMMERMANN

5.	Jean-Christophe QUANTIN
6.	Marc BOMPIS
7.	Alain LEVY
8.	Thomas BESSIS
9.	Catherine d'OVIDIO
10.	Michel BESSIS

Chapitre 25

Les dix personnalités marquantes de l'histoire du bridge

.....
Le monde du bridge, de la pratique à la théorisation, a été marqué par de fortes personnalités issues du monde entier. Voici une liste incomplète par essence, mais difficilement contestable.

Giorgio Belladonna (1923 - 1995)

Italien considéré comme le plus grand joueur de tous les temps, avec le plus beau palmarès. Il fut 14 fois Champion du Monde.

Ely Culberston (1891-1955)

Formidable homme de médias, il écrivit, entre autres, le *Blue Book*, jetant les bases d'un système d'enchères modernes.

José Damiani (1939 -)

Né en 1939, devenu un champion reconnu, il fut Président de la FFB dont il doubla le nombre de licenciés, puis Président de la WBF (Fédération mondiale de Bridge) de 1994 à 2010 (c'est record de durée !). Il a augmenté considérablement le nombre de pays affiliés (144 aujourd'hui), fait reconnaître le bridge comme sport olympique, et créé en 2008 à Pékin l'Association mondiale des sports de l'esprit (IMSA) dont il est toujours Président en 2011. Enfin, il a fait rentrer le bridge dans le siècle par nombre d'innovations techniques : par exemple, aux Championnats du Monde, en octobre 2011 en Hollande, toutes les rencontres pourront être suivies simultanément sur Internet.

Le nouveau Président de la WBF est l'Italien Gianarrigo RONA.

Fred Gitelman (1965 -)

Ce champion canadien qui joue aux États-Unis a créé le site gratuit Bridge Base on Line (B.B.O) qui propose tout le bridge : parties libres, cours, tournois, championnats, au monde entier 24h sur 24.

Charles Goren (1901-1991)

Champion, écrivain, journaliste – il publiait des rubriques dans une centaine de journaux américains – il diffusa le compte des points d'honneurs 4-3-2-1 qui fut à l'origine du STANDARD AMERICAN, joué partout pour sa simplicité.

Robert Hammam (1938 -)

Né en 1938, il fut pendant 25 ans premier joueur au classement mondial et joue toujours au premier rang.

Zia Mahmood (1946 -)

Joueur de bridge professionnel né le 7 janvier 1946 à Karachi, Pakistan. Zia passe la majeure partie de son temps entre la Grande-Bretagne et les États-Unis et est très connu à Londres. En tant que joueur, il a toujours eu un don pour tirer le meilleur de ses partenaires et est considéré comme l'un des tout meilleurs joueurs au monde. Il est l'auteur de *Bridge My Way*, une autobiographie, et fut l'animateur de plusieurs émissions télévisées sur le bridge.

Alan Truscott (1925-2005)

Anglais devenu américain, champion et journaliste, il signait une rubrique quotidienne dans le New York Times. Inventeur, entre autres, du « 2SA Truscott » après un contre d'appel adverse.

Harold Vanderbilt (1884-1970)

C'est l'inventeur du bridge. Milliardaire, yachtman accompli, il posa entre autres, vers 1906, les règles des enchères et de la vulnérabilité.

Katherine Wei

Née à Pékin, elle épousa un armateur qui créa le « Trèfle de Précision ».

Plusieurs fois Championne du Monde, elle reçut le titre d'ambassadrice du bridge pour avoir obtenu de la Chine communiste la reconnaissance officielle du jeu.

Chapitre 26

Les dix meilleures références pour le bridge (...en dehors de ce livre !)

.....
Ce livre vous apprend tout ce qu'il faut savoir pour vous asseoir à une table et jouer au bridge. Comme vous êtes accro, vous avez envie de tout connaître sur ce qui entoure ce livre et le bridge. Dans ce chapitre, je vous présente les principales références et sources d'informations du monde du bridge.

La Fédération française de bridge

Forte de 105 000 adhérents, elle organise les divers championnats de France, sélectionne les équipes de France, forme les enseignants de bridge et les arbitres. Sa vocation principale est de fédérer les 1 204 clubs de France et de promouvoir le développement du jeu.

Elle présente un site Internet très complet :
www.ffbridge.asso.fr

Coordonnées : Fédération française de bridge

20, quai Carnot

92210 Saint-Cloud

Tél. : 01.55.57.38.00

La Fédération suisse de bridge

Site Internet : www.bridgefederation.ch

Adresse : Fédération suisse de bridge

Klartastrasse 3 CH

8008 Zurich

Téléphone : +41-44-262-56-55

La Fédération belge de bridge

Site Internet : www.fbb-bbf.immingo.net

Adresse : Fédération belge de bridge

Rue des Deux églises, 133

1210 Bruxelles

Téléphone : 02/514 53 82

Le club de bridge local

Le club de bridge local est l'endroit où vous devez vous rendre quand vous débutez au bridge. Les clubs offrent plein de possibilités : de la formation, des tournois amicaux pour les débutants, des partenaires de tout niveau. Le mieux pour progresser est de s'asseoir à la table de bridge dans un club, face à de nouveaux partenaires, pour jouer et acquérir de l'expérience. Ce que vous aurez appris dans les livres, et aussi dans celui-ci, prendra alors tout son sens.

Pour obtenir la liste des clubs de votre région, il vous suffira de contacter la Fédération française de bridge.

Les festivals de bridge

Nous avons la chance en France d'avoir de nombreux festivals de bridge organisés dans certaines grandes stations. Ils proposent diverses épreuves : open, mixte, dames, hommes, individuels et des épreuves par quatre. Le grand intérêt de ces épreuves est qu'elles sont ouvertes à tous et vous pourrez ainsi vous mesurer aux champions de passage. En général, il existe des classements avec handicap pour les moins bons joueurs.

Un excellent site leur est consacré sur Internet :
www.festivalbridge.com

Les championnats internationaux

Les fédérations mondiales et européennes de bridge organisent divers championnats internationaux chaque année. Pour obtenir tous les détails, voici leurs sites Internet respectifs :

Fédération mondiale de bridge : World Bridge Federation, WBF www.worldbridge.org

Fédération européenne de bridge : European Bridge League, EBL www.eurobridge.org

Les articles de bridge dans la presse

De nombreux hebdomadaires possèdent une rubrique de bridge. En voici quelques-uns parmi les plus grands :

<i>Le Figaro Magazine</i>	par la société Le Bridgeur
---------------------------	----------------------------

<i>L'Express</i>	par Jean-Paul Meyer
------------------	---------------------

<i>Le Point</i>	par Michel Lebel
-----------------	------------------

<i>Le Monde</i>	par Philippe Brugnon
-----------------	----------------------

Les magazines de bridge

Il existe plusieurs mensuels spécialisés de bridge, en France :

Le Bridgeur : Mensuel. Revue très complète et variée : technique de bridge, comptes-rendus des championnats, vie de la Fédération, avec des signatures prestigieuses comme Alain Lévy, triple champion du monde ou Philippe Cronier, champion d'Europe et rédacteur en chef.

Coordonnées : 27, rue du Quatre-Septembre, 75002 Paris

Tél. : 01.42.96.25.50

revue@lebridgeur.com

www.lebridgeur.com

Bridgerama Mensuel. Revue très didactique de techniques de bridge.

Coordonnées : groupe Le Bridgeur

Tél. : 01.42.96.25.50

Jouer Bridge Mensuel. Excellente revue. Techniques de bridge avec des signatures de champions.

Coordonnées : éditions POLE, 80, boulevard Saint-Michel, 75006 Paris

Tél. : 01.64.78.29.22

En Belgique :

Bridge Info Bimestriel. Adresse : rue des 2
Eglises, 133 Bt6,
1210 Bruxelles
Tél. : 02/514 53 82

Au Maroc :

**Bridge
Méditerranée** Bimestriel. Coordonnées : 14, rue
Bar le Duc Casablanca
Tél. : 022 22 38 75
bridgemed@menara.ma

Dans les pays anglo-saxons, il existe de nombreuses revues en langue anglaise. La plus connue est sans conteste le *Bridge World* qui possède un site Internet de grande qualité :

www.bridgeworld.com

Les librairies et boutiques de bridge

Mis à part les boutiques de jeu ou les grands magasins, le super spécialiste du bridge est le groupe Le Bridgeur qui est éditeur de livres et de logiciels de bridge, éditeur de deux grandes revues de bridge *Le Bridgeur* et *Bridgerama*, et dont les superbes boutiques de bridge de Paris et Bruxelles vous présentent tous les différents

matériels pour le jeu de bridge et les autres jeux de société, ainsi que toute la littérature française et anglo-saxonne. Le groupe propose aussi de la vente par correspondance, et de la vente en ligne sur son site : www.lebridgeur.com

Pour les bridgeurs voulant se perfectionner après la lecture de ce livre, voici une courte bibliographie francophone de bridge :

Livres de référence du bridge

- ✓ **Découvrez le jeu de la carte** de Berthe-Lébely
Pour débiter le jeu de la carte au bridge sur le bon pied. Le seul ouvrage qui enseigne le jeu de la carte en parlant des notions de base.
- ✓ **Les plaquettes** de Michel Lebel
Ensemble de fiches récapitulatives de la majeure cinquième. Dans la dernière édition, vous découvrirez les enchères de base et les enchères compétitives/chelem.
- ✓ **Le cours de bridge** de Patrice Marmion
Un manuel de référence pour les joueurs de tout niveau agrémenté de plus de 170 managements de couleur.
- ✓ **Collection Pas à Pas, Perfectionnez votre jeu de la carte** de Berthe-Lébely – 6 tomes disponibles
Méthode pédagogique d'apprentissage du jeu de la carte qui a assuré son succès depuis plus 30 ans.
- ✓ **La signalisation** de Michel Bessis - 2 tomes
Tout sur le thème de la signalisation, illustré par un grand nombre de données explicatives.

Logiciels de référence du bridge

- ✓ **Lebel initiation** de Lebel - Tensorer
Logiciel d'initiation en donnes préparées sur les ouvertures classiques et les ouvertures modernes au palier de 2.
- ✓ **Standard Lebel** de Lebel - Tensorer
Étude complète des enchères et des principaux thèmes du jeu de la carte sous forme de donnes préparées.
- ✓ **Collection Bridgematic** d'Yves Tensorer – 4 tomes
Pour progresser et s'entraîner à des situations variées d'enchères et de jeu de la carte. Collaboration de Jacques Delorme sur le tome 4 et de Robert Berthe sur le tome 5.
- ✓ **Collection Puissance bridge** de Soulet – Rouffet – 3 tomes
Pour affûter votre jeu de la carte et développer de solides fondations sur les bases de la majeure cinquième. Plusieurs niveaux dans chaque tome pour progresser sur les thèmes proposés.
- ✓ **Lebel Ultimate** de Lebel – Tensorer
Spécial entraînement : possibilité de jouer un nombre illimité de donnes de bridge en fonction du niveau choisi.

Les croisières bridge

Les croisières bridge offrent une opportunité inégalée de vous immerger dans le bridge. Les grandes croisières ont toujours un professeur de bridge à bord. Quand le bateau est en mer, vous avez une leçon tous les matins et un

tournoi amical l'après-midi. Vous pouvez aussi jouer avec des amis dans la salle de cartes.

Les voyages bridge

Les voyages à thème bridge sont très prisés. Il peut s'agir de ski-bridge, de thalasso-bridge, de golf-bridge, de croisières-bridge fluviales ou maritimes, ou encore de séjours dans de beaux hôtels sur la plage. Activités diverses la journée et bridge en fin d'après-midi ou le soir. Un régal. Des formules de stages de bridge complets sont aussi proposées.

D'autres professionnels, comme Gilles Quéran de **Bridge +** (Site Internet : www.bridgeplus.com) proposent des voyages et des stages dont les publicités égayent les diverses revues de bridge.

Le premier à s'être spécialisé en tant que tour opérateur de bridge en France est « **Bridge International** » de Patrice Bauche qui propose des voyages bridge, et des stages de bridge organisés par le champion du monde Philippe Soulet. Site Internet : www.bridge-international.com

Glossaire

Un mot incompris rend la phrase ennuyeuse et la suite incompréhensible.

Affranchir, affranchissement

Libérer ou rendre maîtresses des cartes qui ne l'étaient pas au départ. RDV : quand l'As adverse est tombé, D et V, affranchis, apportent 2 levées.

Artificielle (enchère)

Enchère codifiée sans rapport avec la couleur annoncée. Exemple : 2♣ Stayman. L'utilisateur peut ne pas avoir de Trèfle.

Atout

Couleur qui, pour une donne déterminée, est supérieure aux autres. Quand un joueur ne peut fournir à la couleur demandée, il peut « couper » et faire la levée avec une carte d'atout.

Très important : au bridge, on n'est jamais obligé de couper, ni de surcouper, encore moins de sous-couper : on peut choisir de « défausser ». Cas évident : quand le partenaire est maître.

Barrage

Enchère délibérément élevée pour gêner les enchères adverses.

Base (main de)

C'est la main, le mort ou la sienne, que le déclarant choisit d'affranchir dans un contrat à l'atout.

Bicolore (main)

Main comportant deux couleurs de 5 cartes, voire une de 4 et une de 5.

Blackwood

Enchère conventionnelle de 4SA qui demande au partenaire son nombre d'AS.

Chelem

Petit chelem : 12 levées sur 13. Grand chelem : les 13 levées.

Chicane

Zéro carte dans une couleur. En anglais : void (prononcer voïde).

Cinquième

Couleur de 5 cartes. Valet cinquième : 5 cartes dont le valet.

Contrat

C'est le pari, fixé par les enchères, de réaliser un certain nombre de levées.

Contre (anglais : double)

Au départ, cette enchère vise à « doubler » la pénalité en cas de chute. C'est devenu, dans la majorité des situations, une enchère d'appel : nommez votre couleur longue.

Elle n'élève pas le niveau des enchères.

Surcontre (redouble)

Quadruple la pénalité de chute. La plupart du temps, le surcontreur demande à son partenaire de passer pour, ensuite, contrer punitivement l'adversaire.

Convention

Agrément entre partenaires. Dont les adversaires doivent être avertis.

Enchère conventionnelle

Enchère qui, par convention, a une signification particulière.

Couleur

Les 4 couleurs sont : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.

Coupe (r)

Utiliser une carte d'atout. On dit aussi « coupe franche » pour « chicane ».

Déclarant

C'est le joueur qui, le premier, a nommé la couleur du contrat final. Il joue, à leur tour, les cartes du mort en plus des siennes.

Défausse (r)

Fournir une autre carte que de la couleur demandée et autre que l'atout. Un joueur qui défausse ne peut jamais faire la levée.

Défense (défenseur)

Adversaire du déclarant.

Deux (majeur) faible

Ouverture de barrage de 2♥ ou 2♠, 6 cartes, 6-9H.

Doubleton

Deux cartes dans une couleur. On dit « Roi doubleton » ou « Roi second ». « Dame cinquième » : cinq cartes dont la Dame.

Cue-bid (angl.)

Réplique artificielle et conventionnelle, donc « forcing » de la couleur adverse. Exemple : 1♥ Passe 1♠ 2♥*

Entame

Première carte jouée, par l'adversaire de gauche du déclarant. Elle doit être retournée pour le cas où le partenaire aurait des questions à poser sur les enchères du camp adverse. Puis montée avec son accord.

Entrée, rentrée, reprise

Carte maîtresse permettant de reprendre la main.

Équivalentes

Cartes voisines dans le même camp : D1097 pour RV86

Fit (angl.)

Accord : mains qui se complètent bien.

Misfit

Désaccord : cinq cartes d'une couleur en face d'un singleton.

Forcing (angl.)

Forçant ou impératif : enchère qui oblige le partenaire à repasser.

Toutes les enchères artificielles sont impératives.

Fourchette

Combinaison d'une carte supérieure et d'une carte inférieure à une carte manquante : AD, RV, D10...

Honneurs

A R D V 10

Intervention

Enchère des adversaires de l'ouvreur et du répondant.

Laisser passer

Laisser la carte de l'adversaire que l'on pourrait prendre faire une levée.

Main

1. Ensemble des 13 cartes détenues par un joueur.
2. Prendre la main : faire une levée. Changer de main : passer de la main du déclarant au mort, ou vice versa.

Majeure (couleur)

Cœur ♥ ou Pique ♠

Mineure

Trèfle ♣ ou Carreau ♦

Mort

Partenaire du déclarant. Sa main ne doit s'étaler que lorsque l'entame est devenue visible.

Ouvreur

Premier joueur à faire une enchère autre que « passe ».

Partiel (contrat)

Contrat inférieur à un contrat de manche.

Points

Valeur fictive attribuée aux honneurs et à la distribution.

Redemande

Deuxième enchère de l'ouvreur.

Répondant

Partenaire de l'ouvreur.

Réveil

Enchère du joueur dernier à parler, après deux « passe ».

Secondaire (couleur)

Couleur longue autre que l'atout.

Sec (honneur)

Se dit d'un honneur singleton : As sec, Roi sec.

Signalisation

Ordre dans lequel les défenseurs jouent, fournissent ou défaussent leurs cartes pour donner des informations – légales – au partenaire.

Singleton

Une seule carte dans une couleur.

Stayman (2♣)

Enchère artificielle et conventionnelle face à une ouverture à sans atout, utilisée pour connaître une majeure de 4 cartes chez l'ouvreur.

Soutien

Annonce de la même couleur que celle du partenaire.

Spoutnik

Contre d'appel du répondant après une intervention.

Texas

Canular linguistique, mais adopté dans le monde entier pour « enchère artificielle de transfert » : annoncer la couleur inférieure à celle qu'on possède vraiment. Utilisé principalement en face d'une enchère à sans atout.

Top

En Tournoi Par Paires (T.P.P.), la meilleure note sur une donne.

Tricolore

Main 5-4-4-0 ou 4-4-4-1

Vulnérable

Étiquette rouge sur les étuis – verte pour non vulnérable.

Le camp vulnérable marque une prime de manche ou de chelem plus importante, mais la chute coûte nettement plus cher. La notion influence fortement les enchères.

Zéro

En T.P.P., la plus mauvaise note sur une donne.

Index

.....

« Pour retrouver la section qui vous intéresse à partir de cet index,
utilisez le moteur de recherche »

A

Adversaire(s)

Affranchir

Affranchissement

Appel direct ou en « écho »

Appel-refus direct

Arrêt

flexible

latéral

long

Atout

Attaque

Attaquer

Auto-forcing

B

Barrage

Barrer

Bases

Bicolore

Blackwood

Bonus

Bridge

championnats internationaux de
clubs de
croisières
Fédération française de
Fédération belge de
Fédération suisse de
festivals de
librairies et boutiques de
magazines de
minimal
voyages

C

Capitaine

Carry-over

Carte(s)

compter (les)
majeure
mineure
rang (des)

Champions

Chelem

à l'atout
à sans-atout
au poids
grand
petit

Chicane

Classement mondial

Conflit de pouvoir

Connexion

Contrat

final,

Contre

d'appel
de pénalité
punitif

Contrer**Contrôle**

cartes de
de la couleur
de la donne
des enchères

Convention

Blackwood
Stayman

Couleur

appeler la
changement de
collée
courte
longue

Coup à blanc**Couper****Couvrir****Cue-bid*****D*****Déclarant****Défausse****Défendre**

Défense

en second
jeu de laà

Défenseur

Distribution

des cartes
des mains

Donne à

Doubleton

E

Écho

Enchère

adverse
à sans-atout
auto-forcing
capitanat de l'
carrefour
cue-bid
conventionnelle
d'attente
d'essai
d'essai généralisée
de sacrifice
en défense
forcing
limitée
non forcing
palier d'
séquence'

Enchérir

Entame
Entameur
Étiquette
Extra-gagnante

F

Fit
Fitter
Force
de la main
du jeu
zones de

Forcing
de manche
un tour

Fort indéterminé
Fourchette
de levées
de points

Fournir

G

Gagnante
Grand mariage

H

Honneur(s)
équivalents

partagés
sur honneur

I

Impasse

Impasse forçante

Intervention

à saut
en sandwich
faible

J

Jeu

de flanc
du déclarant
du laisser-passer (hold-up)
en défense

Jouer

en fixe
en permutation
en second dans la levée
faible en second
fort en troisième

Joueur de flanc

K

Kibitzer

L

Levée(s)

affranchie
certaine
compte de
d'honneur
de chute (vulnérable et non vulnérable)
directe
en cours
facile
fourchette de
gagnante
prise de la
supplémentaire
sûre

Ligne de jeu

Longueur

M

Main

balancée
bicolore
cachée
courte
d'intervention
dangereuse
de défense
de soutien
donner la
forte
intermédiaire
irrégulière
limiter sa
longue

minimale
moyenne
plate
régulière
« sans-couleur »
titanesque
tricolore
unicolore

Manchat

Manche

annonce de
proposer la
tentative de

Marque

en partie libre
partielle

Méthode de la « soustraction par-deux »

Misfit

Montagne

Mort

N

Non forcing

O

Opposant

Orientation

Ouverture

Ouvrir en majeure

P

Pair-Impair

Paire

Pari

Partage défavorable

Partenaire

Passe

« passe »

passee général

Patron

Pénalité

Perdante immédiate

potentielle

Plan de jeu

Point(s) compte de

de chute

de distribution

de longueur

d'honneur(s)

fourchette (des)

Préférence

R

Rang

des cartes

des enchères

Redemande

Références

Refus

Renonce

Rentrée
Répétition
Répondant
Répondre à l'ouverture
Réponse
 illimitée
 limitée

Robre

Routine

S

Sans-atout
Sauter
Score
Séquence
 brisée
 intermédiaire
 tête de

Signal
 appel-refus
 en « écho »

Signalisation
Singleton
Sous-coupe
Soutenir
Soutien
 à saut
 limite

Standard français
Stayman

Stratégie
Surcontreà
Surcontrer
Surcoupe
Surcouper
Surlevée
Switch
Système (voir **Standard français**)
Systèmes de communication

T

Table de décision
Tapis
Texas
Top of nothing

V

Valeur
d'ouverture
de coupe

Vulnérableà

Z

Zone
de chelem
de manche
de points
forte
intermédiaire
minimale

moyenne

proportionnelle