

SOMMAIRE

Cours 6.....

Le jeu de la carte

- 6-1 Le jeu de la carte à SA
- 6-2 La répartition du résidu
- 6-3 Le coup à blanc
- 6-4 Le laisser passer
- 6-5 La règle des 7
- 6-6 Les bases de l'impasse (20-01-2015)

LE JEU DE LA CARTE

6-1 LE JEU DE LA CARTE A SANS ATOUT

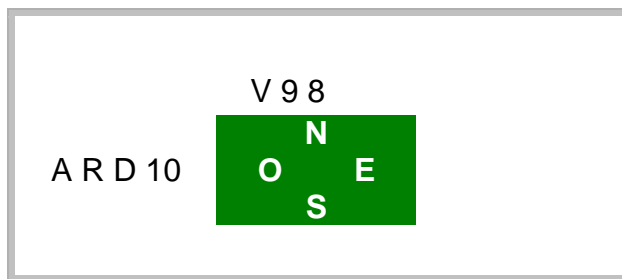
➤ LES CONTRATS

Ils sont déterminés par la table de décision. Bien avoir en mémoire le nombre de plis à faire en fonction du contrat joué :

- Pour le camp du déclarant
- Pour le camp de la défense

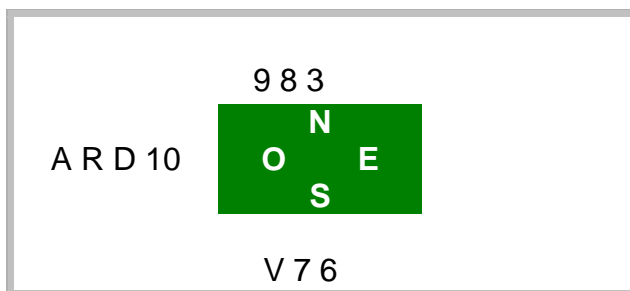
➤ LES CARTES MAITRESSES

1)



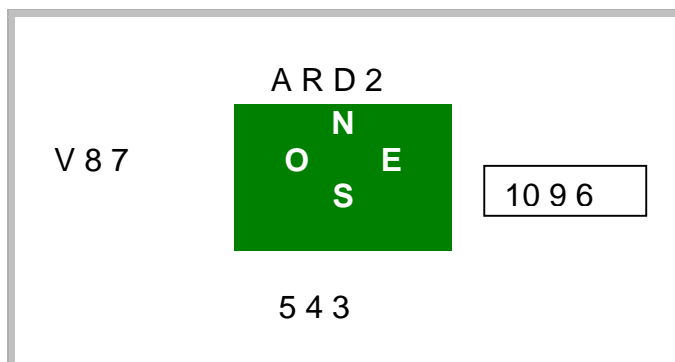
Après l'entame de l'As, la vue du mort peut changer le nombre de cartes maitresses d'un joueur de la défense.

2)



En cours de jeu, la chute d'une carte peut changer le nombre de cartes maitresses d'un joueur de la défense.

→ **Les levées de longueur**



On appelle levées de longueur une levée remportée par une carte jouée au moment où les adversaires ne possèdent plus de cartes dans la couleur. ***L'Art du bridge c'est de transformer une petite carte en AS, dans cet exemple le 2 donne une levée supplémentaire.***

6-2 LA REPARTITION DU RESIDU

Quand 6 cartes sont manquantes du RESIDU, il y a quatre possibilités de répartition chez les adversaires :

- 3/3
- 4/2
- 5/1
- Ou encore 6/1

En réalité, il est possible de calculer mathématiquement les chances de répartition.

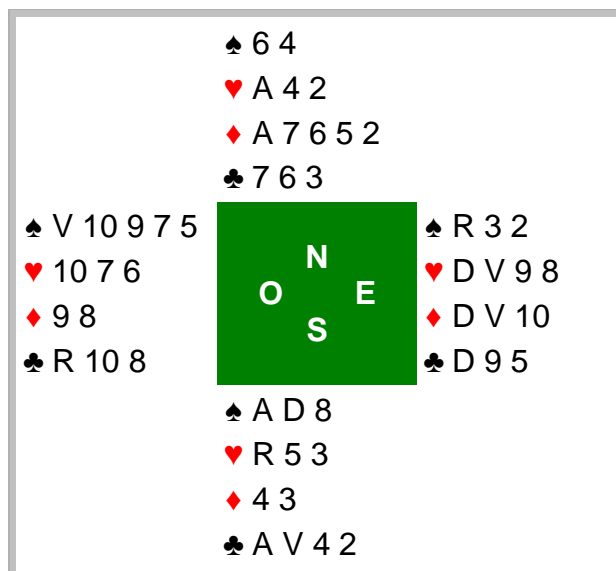
Les probabilités les plus fréquentes :

- Pour 6 cartes
 - 4/2 48% → soit 1 fois sur 2
 - 3/3 36% → soit 1 fois sur 3
 - Plus rare 5/1 ou 6/0
- Pour 5 cartes
 - 3/2 68% → soit 2 fois sur 3

D'où la force du FIT

6-3 LE COUP A BLANC

Objectif : lutter contre un mauvais partage



Entame Valet de ♠ pris par la dame, le déclarant joue petit ♦ et redonne la main aux adversaires. En reprenant la main le déclarant réalisera 4 ♦

Dans le coup à blanc, quand on joue la dernière carte de la main courte, la levée doit être remportée par la main longue.

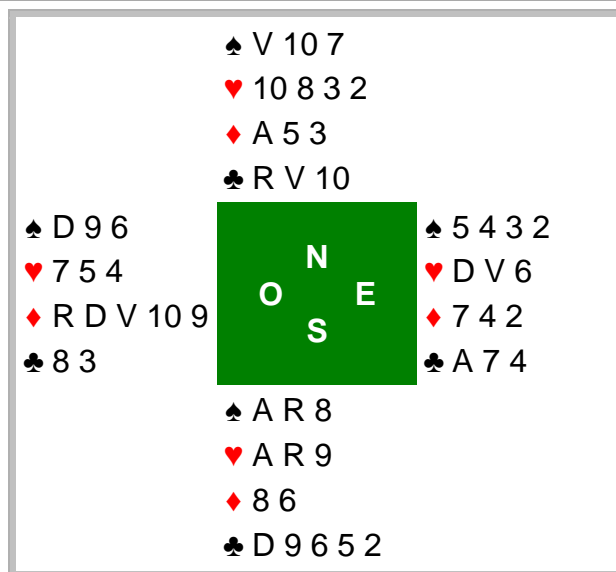
Note : lorsqu'on retarde d'une manière similaire la prise d'un pli auquel on a droit dans une couleur que l'on joue soi-même, on ne parle pas de **laisser passer**, mais de **coup à blanc**.

6-4 LE LAISSER PASSER

Dans le jeu de bridge le **laisser-passer** (*holdup*) est une technique de jeu qui consiste à ne pas chercher à prendre tout de suite la main dans une couleur jouée par la partie adverse alors qu'on pourrait le faire. Le plus souvent, cette manœuvre est effectuée par le déclarant à l'entame d'un contrat à sans-atout et a pour but de couper les communications dans la couleur jouée afin que si le défenseur initialement court dans cette couleur venait à reprendre la main plus tard dans la donne, il n'ait plus de carte de cette couleur.

Le laisser-passer peut également être utile dans des contrats à la couleur, notamment pour empêcher un adversaire dangereux de reprendre la main.

Exemple typique



Sud joue un contrat de 3SA, et Ouest entame du roi de carreau.

Sud a les neuf plis nécessaires : 2 à ♠ + 2 à ♥ + 1 à ♦ + 4 à ♣ après avoir rendu l'as de trèfle à l'adversaire. Cependant, s'il prend de l'as de carreau à la première levée et continue en faisant sauter l'as de trèfle, les défenseurs feront cet as de trèfle ainsi que quatre plis à carreau pour faire chuter le contrat.

Sud peut garantir son contrat, à condition que le joueur qui possède l'as de trèfle n'ait que trois cartes à carreau, en gardant son as de carreau. Il refuse de prendre les deux premières levées à carreau et prend de l'as à la troisième levée.

Maintenant quand Est a gagné la levée avec son as de trèfle, il n'a plus de carreau à jouer et doit revenir dans une des trois autres couleurs.

- 1) Si le 5 de ♦ provient d'une couleur quatrième, il n'y aura aucun danger si l'impasse à ♣ échoue : le camp adverse réalisera 3 levées à ♦ et le R de ♣.
- 2) Par contre, si le 5 de ♦ provient d'une couleur cinquième, il est indispensable qu'en main avec le R de ♣, Est n'ait plus de ♦ pour faire chuter le contrat.

Solution

En conséquence, le déclarant ne jouera l'As ♦ que sur le dernier ♦ d'Est, et laissera passer l'entame 2 fois (soit 7 - 5, le nombre de cartes à ♦ entre les 2 mains du camp du déclarant) (Application de la Règle de 7).

Règle : Pour couper les communications entre les mains du camp de la défense, il faut laisser passer l'entame autant de fois que le résultat de la différence entre 7 et le nombre de cartes dans la couleur d'entame entre les 2 mains du camp du déclarant
L'entame du 5 ♦ provenait d'une couleur cinquième

Donne n° 3

Sud donneur - Personne vulnérable
Contrat = 3 SA - Entame = 4 de ♠

	Ouest	Nord	Est	Sud
Séquence d'enchères	-	-	-	1 SA
	Passe	3 SA	Passe	Passe
	Fin	.	.	.

Nord

Analyse de l'entame et Elaboration du plan de jeu

Où trouver les 3 levées manquantes ? à ♣ évidemment.

Seulement il faudra lâcher la main à l'As ♣, et l'adversaire en profitera pour rejouer ♠.

- 1) Si le 4 de ♠ provient d'une couleur quatrième, il n'y aura aucun danger puisque le camp adverse ne réalisera que 3 levées à ♠ et l'As de ♣
- 2) Si le 4 ♠ provient d'une couleur cinquième, comme Ouest n'a pas entamé du R ♠ avec RDV c'est que l'un de ces honneurs se trouve SECOND en Est

Solution

En conséquence, le déclarant doit prendre l'entame du R ♠ de l'As♠, puis jouer tranquillement ♣ pour faire sortir l'As ♣ du camp adverse ; la couleur d'entame est bloquée, et en supposant qu'est débloqué la D ♠ sous l'As♠, le déclarant disposera encore du 9 ♠ comme second arrêt dans la couleur d'entame.

Règle : Ne pas laisser passer l'entame, si les adversaires ne peuvent pas encaisser la chute à cause du blocage de la couleur.

L'entame du 4 ♠ provenait d'une couleur cinquième



6-6 LES BASES DE L'IMPASSE

L'IMPASSE

En jouant directement un honneur, vous aller le faire prendre par l'adversaire.

Pour essayer de le sauver, vous allez jouer une petite carte vers votre honneur.

Vous obligerez ainsi un adversaire à jouer avant vous. Si c'est lui qui a l'honneur gênant, il ne pourra pas vous prendre.

C'EST L'IMPASSE.

Cette manœuvre ne présente d'intérêt que si votre honneur n'est pas maître.

Mécanisme de l'impasse

<p>♠ R 4</p> <hr/> <p>♠ 7 3</p>	<p>1. vous jouez de Nord</p> <ul style="list-style-type: none"> vous jouez le R de ♠ : l'adversaire prend de l'As. vous jouez le 4 de ♠ : l'adversaire prend, mais l'As est toujours dehors ! <p>2. vous jouez une petite carte de Sud</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouest joue l'As, vous mettez le 4 et ferez le Roi après. Ouest joue un petit, vous essayez le Roi en espérant qu'Est n'ait pas l'As.
---------------------------------	--

En jouant un petit d'une main vers l'honneur opposé, vous gagnerez une fois sur deux puisque si l'As est avant le Roi, il ne pourra pas le prendre.

Différents types d'impasse

Impasse indirecte

<p>♠ R 8 4</p> <hr/> <p>♠ 7 3 2</p>	<p>C'est ce que nous venons de voir. Vous jouez un petit vers le Roi</p>
-------------------------------------	--

Impasse directe

<p>♠ A D 2</p> <hr/> <p>♠ 7 6 3</p>	<p>Cette fois nous avons une fourchette. Nous jouons le 3 de ♠, vers les honneurs du mort</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouest met une petite carte, vous essayez la Dame Ouest met le Roi, vous prenez de l'As
-------------------------------------	---

Impasse "forçante"

<p>♠ A 3 2</p> <hr/> <p>♠ D V X</p>	<p>Vous jouez la Dame:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouest joue un petit, vous mettez le 2 de ♠ Ouest joue le Roi, vous prenez de l'As. <p>Cette manœuvre nécessite d'avoir une séquence dans votre main, car vous utiliserez deux honneurs pour en prendre un à l'adversaire.</p>
-------------------------------------	---

Réussite des impasses

Lorsque vous faites des impasses, vous ne connaissez pas la place de l'honneur manquant. Vous n'êtes donc pas sûr de leur réussite.

Si l'honneur manquant est placé **avant** celui que vous voulez sauver, c'est **gagné**.

Si l'honneur manquant est placé **après** celui que vous voulez sauver, c'est **perdu**.

Vous jouez donc la levée à pile ou face, mais vous n'avez pas mieux. Toute autre façon de jouer est vouée à l'échec.

Plan de jeu à SA – l'impasse directe

L'état des lieux

Lorsque le mort s'étaie, après l'entame, la première chose à faire est de compter les levées gagnantes immédiates.

Il vous manquera toujours des levées.

Affranchissement des levées manquantes

La deuxième étape sera de repérer la couleur qui vous apportera les levées manquantes et comment l'exploiter.

Lorsqu'il vous manquera un honneur, n'oubliez pas le principe de base : jouer une petite carte vers les honneurs. Vous venez de faire une impasse.

Une donne d'exemple

Je vous conseille, si vous avez du mal à visualiser les jeux sur l'écran, de prendre un jeu de cartes et de mettre les cartes sur la table.

♠ A 7 3
♥ 8 5 3
♦ 7 3 2
♣ ADVX

S	O	N	E
1SA	—	3SA	—
—	—		
Entame : Dame de ♠			

♠ R 6
♥ AR 6 2
♦ AR 6 4
♣ 9 7 3

♠ A 7 3
♥ 8 5 3
♦ 7 3 2
♣ ADVX

♠ DVX 9 5 2
♥ V 7
♦ 5
♣ R 8 6 2

♠ 8 4
♥ DX 9 4
♦ DVX 9 8
♣ 5 4

♠ R 6
♥ AR 6 2
♦ AR 6 4
♣ 9 7 3