

Cours 6

LE JEU DE LA CARTE

6-1 LE JEU DE LA CARTE A SANS ATOUT

6-2 LA REPARTITION DU RESIDU

6-3 LE COUP A BLANC

6-4 LE LAISSER PASSER

6-5 LA REGLE DES SEPT

6-6 LES BASES DE L'IMPASSE

6-7 LA REGLE DES ONZE

6-8 HONNEUR SUR HONNEUR

6-1 LE JEU DE LA CARTE A SANS ATOUT

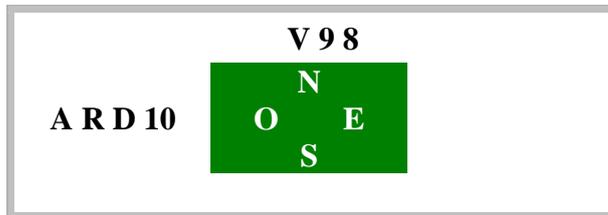
6-1-1 LES CONTRATS

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

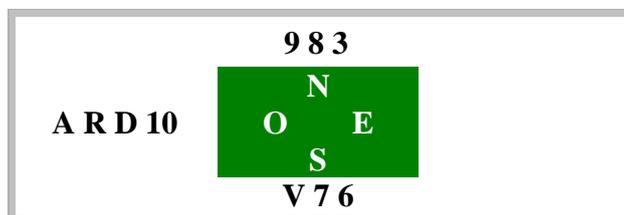
6-1-2 LES CARTES MAITRESSES

1)



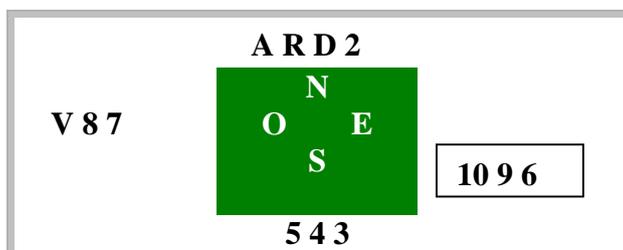
Après l'entame de l'As, la vue du mort peut changer le nombre de cartes maitresses d'un joueur de la défense.

2)



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

6-1-3 Les levées de longueur



On appelle **levée 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.

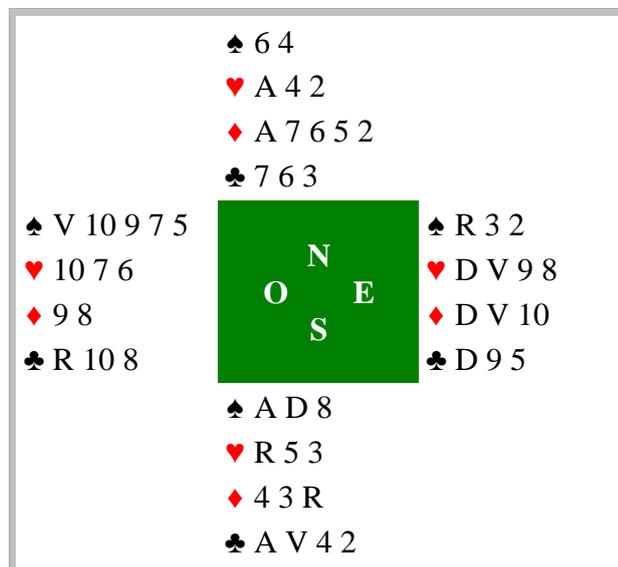
Les probabilités les plus fréquentes :

- 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

	♠ V 10 7	
	♥ 10 8 3 2	
	♦ A 5 3	
	♣ R V 10	
♠ D 9 6	N O S E	♠ 5 4 3 2
♥ 7 5 4		♥ D V 6
♦ R D V 10 9		♦ 7 4 2
♣ 8 3		♣ A 7 4
	♠ A R 8	
	♥ A R 9	
	♦ 8 6	
	♣ D 9 6 5 2	

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.

6-5 LA REGLE DES SEPT

Remarque préliminaire : Beaucoup de " règles " circulent parmi les bridgeurs ; certaines sont utiles, d'autres un peu moins et d'autres enfin ne sont que pure invention. Toutes sont dangereuses, car elles se substituent à la réflexion. Aucune règle ne doit, en effet, être appliquée aveuglément ; la logique et l'analyse doivent toujours prévaloir.

Enoncé de la règle de sept : Dans un contrat à SA, sur l'entame d'une couleur seulement contrôlée par l'As, il est recommandé de laisser passer l'entame (et les cartes qui suivent dans cette même couleur) autant de fois que la différence entre 7 et le nombre total de cartes détenues par son camp. (Avec le Roi en plus, on laissera passer une fois de moins)

Attention de ne pas suivre aveuglément cette " règle " .

Une simple réflexion permet en général de savoir s'il faut ou non laisser passer et si oui, combien de fois. Il existe, en effet, de nombreux cas où il est plus dangereux de laisser passer que de prendre l'entame.

Donne n° 1

Nord donneur - Personne vulnérable

Contrat = 3 SA - Entame = 5 ♦

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

Analyse de l'entame et Elaboration du plan de jeu

Décompte des levées immédiates = 3 à ♠ + 2 à ♥ + 1 à ♦ + 1 à ♣ = 7 levées immédiates

♠ R 7 2 ♥ A 6 5 ♦ 9 4 ♣ A D 10 8 3	<div style="background-color: green; color: white; padding: 10px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ V 6 5 3 ♥ 10 8 4 ♦ R V 7 5 2 ♣ 5
♠ 10 8 5 ♥ D V 9 2 ♦ D 8 3 ♣ R 7 4		
♠ A D 9 ♥ R 7 3 ♦ A 10 5 ♣ V 9 6 2		

Où trouver les 2 levées manquantes ? à ♣ évidemment.

Seulement il faudra faire l'impasse au R de ♣ , et, si elle échoue, l'adversaire (Est) en profitera pour rejouer ♦.

- 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 ♦ 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 de \heartsuit que sur le dernier \heartsuit d'Est, et laissera passer l'entame 2 fois (soit 7 - 5, le nombre de cartes à \heartsuit 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 de \heartsuit provenait d'une couleur cinquième.

Donne n° 3

Sud donneur - Personne vulnérable

Contrat = 3 SA - Entame = 4 de \spadesuit

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

Analyse de l'entame et Elaboration du plan de jeu

Où trouver les 3 levées manquantes ? À \clubsuit évidemment.

Seulement il faudra lâcher la main à l'As de \clubsuit , et l'adversaire en profitera pour rejouer \spadesuit .

1) Si le 4 de \spadesuit provient d'une couleur quatrième, il n'y aura aucun danger puisque le camp adverse ne réalisera que 3 levées à \spadesuit et l'As de \clubsuit .

2) Si le 4 de \spadesuit provient d'une couleur cinquième, comme Ouest n'a pas entamé du R de \spadesuit avec RDV c'est que l'un de ses honneurs se trouve SECOND en Est.

Solution

En conséquence, le déclarant doit prendre l'entame du R de \spadesuit de l'As de \spadesuit , puis jouer tranquillement \clubsuit pour faire sortir l'As de \clubsuit du camp adverse ; la couleur d'entame est bloquée, et en supposant qu'EST débloque la D de \spadesuit sous l'As de \spadesuit , le déclarant disposera encore du 9 de \spadesuit 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 de \spadesuit provenait d'une couleur cinquième.

6-6 LES BASES DE 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

♠ R 4 ----- ♠ 7 3	1. vous jouez de Nord <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 ! 2. vous jouez une petite carte de Sud <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

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

Impasse directe

♠ A D 2 ----- ♠ 7 6 3	Cette fois nous avons une fourchette. Nous jouons le 3 de ♠, vers les honneurs du mort <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"

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

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’étale, 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

♠ R 6
♥ AR 6 2
♦ AR 6 4
♣ 9 7 3

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

	♠ A 7 3 ♥ 8 5 3 ♦ 7 3 2 ♣ ADVX	
♠ DVX952 ♥ V 7 ♦ 5 ♣ R862		♠ 8 4 ♥ DX94 ♦ DVX98 ♣ 5 4
	♠ R 6 ♥ AR 6 2 ♦ AR 6 4 ♣ 9 7 3	

6-7 LA REGLE DES ONZE

Convention quatrième meilleure

Dans le jeu de bridge, la **convention quatrième meilleure** est utilisée à l'entame contre un contrat à sans-atout.

Elle consiste à entamer de la carte **la quatrième meilleure** dans une couleur longue où l'on détient un honneur.

- Ainsi dans une couleur cinquième, avec par exemple R8762, on entame du **6**.
- Si la couleur entamée ne contient pas d'honneur, on entame de la seconde meilleure.
- Si la couleur entamée ne contient que trois cartes et un honneur on entame de la carte intermédiaire.
- Si la couleur entamée ne contient ni au moins quatre cartes, ni d'honneurs, on entame de la plus grosse. Cette technique est empruntée aux anglo-saxons qui l'appellent *top of nothing* (« TETE DE RIEN »).

Deux restrictions à cette convention :

- ✚ Quand on possède une séquence d'au moins trois honneurs, on entame du plus gros honneur de la séquence.
- ✚ Quand on entame dans la couleur nommée par le partenaire, on entame en pair-impair

Règle des onze

Cette règle s'applique sur une entame en quatrième meilleure.

On soustrait de 11 le rang de la carte entamée, le résultat donne le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame entre les 3 autres mains (le mort, le flanc droit et le déclarant).

Ainsi, chacun des 2 autres joueurs connaît le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame présentes dans les mains cachées.

Par exemple :

Votre partenaire entame du 7 de pique, le mort y détient 9 5 4 et vous D 10 3.

La règle de 11 ($11 - 7 = 4$) vous dit qu'il y a 4 cartes supérieures au 7 dans votre main, celle du déclarant et au mort.

Vous voyez 3 cartes supérieures au 7 (le 9 du mort, votre dame et votre 10).

Vous en déduisez donc que le déclarant ne possède qu'une carte supérieure au 7 à pique.

De la même façon, le déclarant sait qu'il existe 2 cartes supérieures au 7 dans votre main.

6-8 HONNEUR SUR HONNEUR

Exemple :

	♠ D 2	
	♥ R D 6	
	♦ D 7 3	
	♣ 7 5 4 3 2	
♠ R V 8 6 5 3	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; display: inline-block; text-align: center;"> N O E S </div>	♠ 10 9
♥ 9 7 2		♥ 10 8 5 4
♦ R 5		♦ A 6 4
♣ 10 8		♣ D V 9 6
	♠ A 7 4	
	♥ A V 3	
	♦ V 10 9 8 2	
	♣ A R	

Entame : 6 ♠ sur un contrat de 3 SA

1^{ère} levée : D de ♠

Le déclarant présente la D de ♦

A. **Que se passe-t-il si Est met le 4 de ♦ ? :**

- a. **1^{ère} solution** : Ouest ne prend pas du R et le déclarant a gagné le contrat
- b. **2^{ème} solution** : Ouest prend du R, affranchit les ♠ mais le déclarant réussira 11 levées en poursuivant l'affranchissement des ♦

B. **Si Est prend de l'AS de ♦ et rejoue ♠** : le camp de la défense fera 7 levées

Synthèse

Si le mort attaque un honneur isolé que le défenseur en second peut couvrir :

- 1) Il joue H/H s'il a l'espoir d'affranchir une levée chez son partenaire.
- 2) Il joue une petite carte si son H est imprenable ou s'il n'a aucun espoir d'affranchir.
- 3) Si le mort attaque avec 2 H équivalents : il fournit une petite carte et couvre le second H équivalent.