



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines^o stagiaires de
l'Atelier Bridge des Copains

Communiquer entre le mort et le déclarant

Communiquer – anticiper les blocages

- Dans son plan de jeu, le déclarant doit penser aux liaisons internes entre ses deux jeux : communiquer avec le mort est important.
- Rien de pire que voir des cartes maîtresses au mort sans pouvoir aller les chercher, et
- ... attendra la bonne volonté des adversaires pour aider à la manœuvre.
- Vous risquez fort d'être déçus.

- L'expression « manger son pain noir avant son pain blanc » correspond souvent à la préservation des communications.
- Il vous manque des gros honneurs dans 3 couleurs et tout est au top dans la 4^{ème}.
- Commencez par défricher les 3 couleurs compliquées et servez-vous de la 4^{ème} uniquement pour mettre la main du côté qui vous plaît le plus.

Communiquer – anticiper les blocages

	4H ♠ 6	6	Étui : 5
	♥	85	Donneur : N
	♦	R1o9752	Vul. : N-S
	6H	♣ V1o43	Joueur : S
♠	V73		♠ D1o954
♥	V932		♥ A764
♦	A86		♦ 4
♣	752		♣ A96
		♠ AR82	10H
		♥ RD1o	
		♦ DV3	
		♣ RD8	20H

- Vous jouez 3 SA après des enchères simples : 2 SA – 3 SA
- Nord justifie sa réponse : « je n'ai que 4, mais j'apporte une belle longue ».
- S. compte ses sûres et immédiates : « 2 »
- Il faut en trouver 7.
- Il faut donner 3 As et le tour sera joué.
- Comment s'y prendre sur entame 2C pris de l'As, retour du 4 C?

Communiquer – anticiper les blocages

	4H ♠	6	Étui : 5
	♥	85	Donneur : N
	♦	R1o9752	Vul. : N-S
	6H	♣ V1o43	Joueur : S
♠	V73		♠ D1o954
♥	V932		♥ A764
♦	A86		♦ 4
♣	752		♣ A96
	♠	AR82	10H
	♥	RD1o	
	♦	DV3	
	♣	RD8	20H

- S. prendra le 4 C. Et ensuite ?
- La défense voit le mort, voit les 6 belles cartes de K. S. pense à jouer K.
- Elle ne se laissera pas faire facilement et retiendra le plus longtemps possible.
- La D puis le V ne suffiront pas. O. prendra au 3^{ème} tour, puis jouera C.
- S. jouera RT et tombera sur le même scénario « Kafka ». L'As ne viendra pas de suite.
- S. regarde ses K avec les yeux de Chimène.

Communiquer – anticiper les blocages

	4H ♠	6	Étui : 5
	♥	85	Donneur : N
	♦	R109752	Vul. : N-S
	6H	♣ V1043	
♠	V73		♠ D10954
♥	V932		♥ A764
♦	A86		♦ 4
♣	752		♣ A96
	♠	AR82	10H
	♥	RD10	
	♦	DV3	
	♣	RD8	20H

- S. prendra le 4 C. Et ensuite ?
- S. joue sur les T. Il subit la même pression et E. ne prend qu'au 3^{ème} tour.
- Oui, mais il peut monter au mort par les K. pour gagner le V. T désormais affranchi.
- Contrat réalisé :
- 2P, 2C, 2K, 3T
- Mais que c'est laborieux !

Communiquer – Coup à blanc



8H ♠	43
♥	93
♦	A65
♣	A76543
V	
♠	AD65
♥	ARD
♦	R874
♣	102

- Coup classique qui consiste à donner une levée pour garder espoir d'en affranchir plusieurs autres.
- Vous jouez 3 S.A. sur entame du V ♥ que vous prenez de l'As
- Sûres et immédiates : 7
- En gagner 2. Où ? En exploitant les ♣ du mort. Comment ?
- En commençant par donner une levée de ♣

Communiquer – Coup à blanc



8H ♠	43
♥	93
♦	A65
♣	A76543
V	
♠	AD65
♥	ARD
♦	R874
♣	102

- La défense va rejouer ♥ (logique) ou ♦ (si elle anticipe votre manœuvre).
- Dans ce cas, laissez passer une fois puis prendre de votre main du R ♦
- Rejouez ♣ pour l'As, puis si tout le monde a fourni, un dernier ♣ pour la défense.
- L'As ♦ garantit maintenant la victoire
- Vous pourrez même tenter de jouer plustard 4 ♠ vers la D ♠. Cela peut donner une levée supplémentaire.

Communiquer – Coup à blanc



6H ♠	42
♥	983
♦	52
♣	AD7654
D	
♠	AR
♥	A762
♦	AD874
♣	32

- Contrat 3 SA après les enchères :
1 S.A.
- 2 ♠, Texas rectifié à 3 ♣
- N. un peu « risque tout » conclut à 3 S.A. (ce n'est pas bien prudent.
- 5 sûres et immédiates.
- En gagner 4. Où ? Comment ?
- ♣ oui, mais comment ?

Communiquer – Coup à blanc



6H ♠	42
♥	983
♦	52
♣	AD7654
D	
♠	AR
♥	A762
♦	AD874
♣	32

- Coup à blanc : 3 ♣ vers le 4 ♣
- Reprendre la main si la défense rejoue logiquement ♠. L'entame D ♠ est prometteuse, donc E. rejoue toujours ♠.
- O. pourrait repartir dans une autre couleur. Vous gardez bien les ♦ et moins bien les ♥
- Peu importe le retour de la défense, vous n'avez plus qu'un espoir :
- Trouver le R ♣ en O., second ou 3^{ème}
- S'il est en E., c'est perdu ; s'il est 4^{ème} en O. c'est perdu également.
- Qui ne tente pas ne peut pas réussir.
- Donc, 2 ♣ vers D. et ça passe ou ça casse.

Communiquer – Coup à blanc



14H ♠	AR743
♥	R42
♦	A9
♣	643
R	
♠	86
♥	ADV10986
♦	4
♣	A92

- Contrat 6 ♥, déclarant : Sud
- Entame R ♦ qui promet la D.
- Comptez vos gagnantes : 11
- Rappel : je ne compte pas souvent les perdantes (école Bussenot).
- En gagner 1. Où ? Comment ?
- ♠ est une idée.
- Comment après cette entame scélérate qui supprime une remontée au mort dès l'entame.

Communiquer – Coup à blanc



14H ♠	AR743
♥	R42
♦	A9
♣	643
R	
♠	86
♥	ADV10986
♦	4
♣	A92

- Vous donnez 2 tours d'atout par AD. Sauf malchance, il n'y a plus d'atout en défense.
- Le R ♥ a été gardé pour « communiquer »
- Jouez-vous maintenant A puis R ♠ ?
- Si oui, pourquoi ?
- Si non, pourquoi ?

Communiquer – Coup à blanc



14H ♠	AR743
♥	R42
♦	A9
♣	643
R	
♠	86
♥	ADV10986
♦	4
♣	A92

- Je joue maintenant A puis R ♠ ?
- Il en reste 6 dehors en défense
- Partage 3/3 : 36 %
- Partage 4/2 : 48 %
- Partage 5/1 : 15 %
- Partage 6/0 : double break d'entrée : cata ! 1 %
- En jouant A puis R ♠, vous gagnerez dans 36 % des situations.
- Après A puis R, jouez 3♠ que vous coupez et remontez avec le R ♥ conservé dans ce but.
- Si les ♠ sont 4-2, c'est perdu

Communiquer – Coup à blanc



14H ♠	AR743
♥	R42
♦	A9
♣	643
R	
♠	86
♥	ADV10986
♦	4
♣	A92

- Après avoir purgé les atouts en 2 tours (et même s'il en reste un qui traîne)
- Jouez 8 ♠ vers 3 ♠ en coup à blanc.
- La défense joue ♦ : vous coupez
- La défense joue ♣, vous prenez de l'As
- Maintenant vous jouez 6 ♠ vers As puis R
- Si les ♠ sont 3-3, c'est gagné.
- Si les ♠ sont 4-2, vous en coupez un et remontez avec votre R ♥ seule carte qui permette de toujours remonter au mort (imaginez qu'il reste un atout dehors).
- Maintenant c'est gagné.
- Si les ♠ sont 5-1, c'est pas de chance, mais c'est perdu.

Communiquer



11H ♠	AR1098
♥	A42
♦	75
♣	643
V	
♠	D
♥	RD109
♦	ARD
♣	RD852

- Vous jouez le contrat de 3 S.A. après les enchères :
- 1 ♣ - 1 ♠
- 2 ♥ (bicolore cher) – 3 ♦ (question et rallonge possible des ♠)
- 3 S.A. enchère finale
- Entame V ♦ analysé comme tête de séquence par le déclarant. (vous prenez de l'As)
- 8 sûres et immédiates
- Un risque possible (mais caché, ouf !) à ♣
- Gagner une 9^{ème} levée : Où ? Comment ?

Communiquer



11H ♠	AR1098
♥	A42
♦	75
♣	643
V	
♠	D
♥	RD109
♦	ARD
♣	RD852

- Où ? ♠ est un bon plan.
- Comment ?
- Espérer le V ♠ 3^{ème} est-il la bonne démarche ?
- 7 cartes manquent à l'appel V765432
- Seul le V ♠ fait peur.
- 4-3 : 62 %
- 5-2 : 31 %
- Dans tous les cas les risques sont immenses à cause d'une remontée unique.
- Un jeu simple exige de trouver le V ♠ : on parle alors d'hypothèse de nécessité.

Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

bridgedescopains.grandreims@gmail.com

Ouvert aux membres des différentes sections de
l'Amicale Jamin



Communiquer



11H ♠	AR1098
♥	A42
♦	75
♣	643
V	
♠	D
♥	RD109
♦	ARD
♣	RD852

- Où ? ♠ est un bon plan.
- Vous avez meilleur temps à prendre votre D ♠ avec l'As ♠, puis jouez ♠ et laissez le V ♠ gagner la levée
- La probabilité d'un retour ♦ est grande
- Mais un retour ♣ ne sera pas dramatique avec RD ♣ en main.
- Osez une montée d'adrénaline et affranchissez les ♠ en gardant votre As ♥