



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

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

Communiquer entre le mort et le déclarant

- 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.



4H 4	6	Étui : 5
•	85	Donneur : N
	R1o9752	Vul. : N-S
_6H 4	V1o43	Joueur : S
∳ V73	•	D1o954
♥ V932	•	A764
♦ A86	•	4
♣ 752	•	A96
	AR82	10H
•	RD1o	
	DV3	
4	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 laisser 3 As et le tour sera joué.
- Comment s'y prendre sur entame 2C pris de l'As, retour du 4 C?



		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		
		4	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.



		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 3ème 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!





	-
8H ♠	
	93
•	A65
•	A76543
٧	
•	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 ♠



	-
8H 	_
	93
•	A65
•	A76543
V	
•	AD65
*	ARD
•	R874
•	102

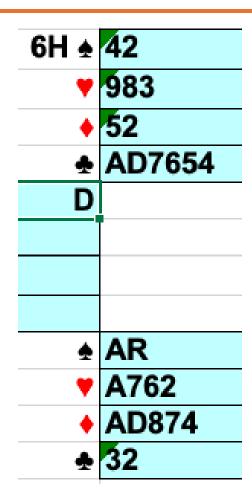
- La défense va rejouer ♥ (logique) ou
 (si elle anticipe votre manœuvre.
- Dans ce cas, laissez passer une fois puis prendre de votre main du R ◆
- Rejouez ₱ pour l'As, puis si tout le monde a fourni, un dernier ₱ pour la défense.
- L'As ♦ garantit maintenant la victoire
- Vous pourrez même tenter de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



42
983
52
AD7654
AR
A762
AD874
32

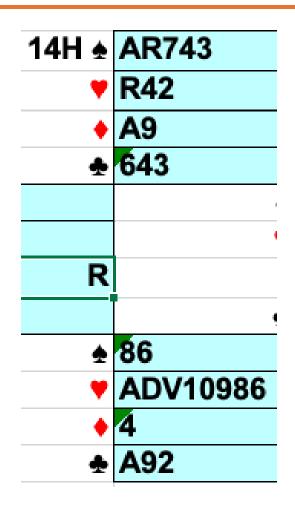
- Contrat 3 SA après les enchères :
 1 S.A.
- 2 •, Texas rectifié à 3 •
- N. un peu « risque tout » conclut à 3 S.A. (ce n'est pas bien prudent.
- 5 sûres et immédiates.
- En gagner 4. Où ? Comment ?
- 🕈 oui, mais comment ?





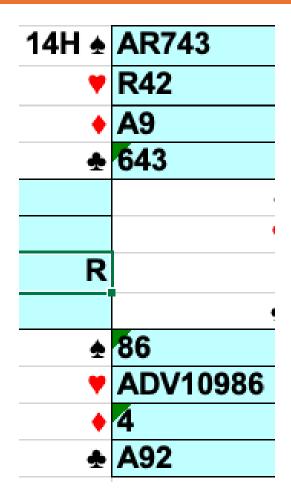
- Coup à blanc : 3 🕈 vers le 4 🕈
- Reprendre la main si la défense rejoue logiquement ♠. L'entame D ♠ est prometteuse, donc E. rejoue toujours ♠.
- O. pourrait repartir dans une autre couleur.
 Vous gardez bien les → et moins bien les →
- Peu importe le retour de la défense, vous n'avez plus qu'un espoir :
- 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.





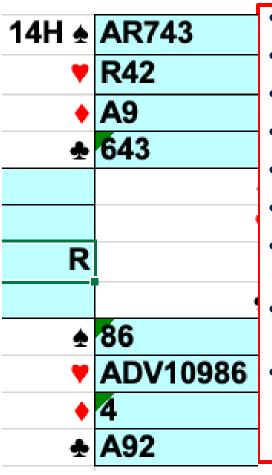
- Contrat 6 ♥, déclarant : Sud
- Entame R → qui promet la D.
- Comptez vos gagnantes: 11
- Rappel: je ne compte pas souvent les perdantes (école Bussenot).
- En gagner 1. Où? Comment?
- 🗣 est une idée.
- Comment après cette entame scélérate qui supprime une remontée au mort dès l'entame.





- 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 ?





- 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

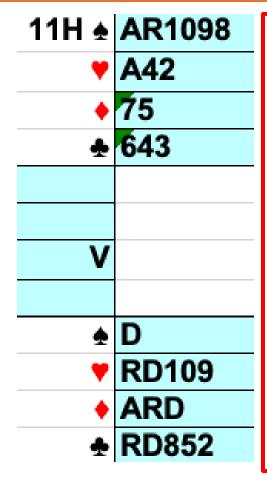


AR743	
R42	
A9	
643	
ADV10986	
4	
A92	
	R42

- 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





- 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
•	7 5
•	643
٧	
•	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.

Communiquer



11H ≜	AR1098
•	A42
•	7 5
4	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 ne sera pas
- Osez une montée d'adrénaline et affranchissez les • en gardant votre As

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