

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

10 commandements du bridgeur : enchères +
du jeu de la carte (10+10 = 20)

Fiche proposée dans l'esprit Copains aux
cop.copines° stagiaires de l'Atelier Bridge des
Copains



10 commandements du bridgeur

1. BRIDGE = maîtriser la complémentarité entre le jeu de Sud et de Nord ; ou bien d'Est et d'Ouest en vue de demander le meilleur contrat possible.
2. BRIDGE = PONT entre les deux jeux.
3. BRIDGE : sorte de hub pour gérer les 13 cartes de chacune des quatre couleurs
4. Les cartons d'enchères sont utiles pour cela.
5. Je vous propose 10 commandements basiques pour organiser votre construction.
 - Une fois le contrat établi, validé, quand les trois autres joueurs ont posé un carton **Passe**, il convient de jouer les 13 levées.
 - Le joueur situé à la droite du mort procède à l'entame : (quelle carte ? Les difficultés commencent)
 - Le mort étale son jeu
 - Le déclarant construit son plan de jeu : combien de levées demandées, comment les gagner. Comment en gagner davantage, comment ne pas trébucher.
- Voici les deux parties que je propose dans ce document : enchérir simplement – tirer le meilleur de son jeu. C'est juste une première ébauche

10 commandements du bridgeur

1. L'ouverture de « 1 » à la couleur promet toujours 12 HL minimum et 5 cartes en majeure, 3 ou 4 cartes en mineure.
2. L'ouverture de « 1 » S.A. promet exactement 15-17 H, jeu régulier, sans maj de 5, sans singleton
3. Le changement de couleur au niveau de 1 promet toujours au moins 4 cartes et au moins 6 H
4. La réponse « 1 S.A. » à la 1^{ère} enchère du déclarant promet exactement 6-10 H, sans fit avec le déclarant, ni couleur de 4 à nommer.
5. Je réponds toujours au niveau le plus bas possible. Je ne dévoilerai un jeu de qualité qu'au 2^{ème} tour des enchères.
6. Si je dois répondre à la couleur au niveau de 2, je promets toujours un minimum de 11 H. Si ma réponse est à ♥, je promets aussi 5 cartes minimum. Dans les autres couleurs je peux n'avoir que 3 ou 4 cartes (4 le plus souvent).
7. Tous les changements de couleur du répondant sont « forcing » (sauf quand le répondant avait passé à son premier tour d'enchères).
8. Les changements de couleur du déclarant sans saut ne sont jamais forcing (répétition = faiblesse).
9. Au 2^{ème} tour des enchères, le déclarant précise avec une enchère s'il est en zone 1 (12-14), 2 (15-17) ou 3 (>=18)
10. Au 2^{ème} tour des enchères, le répondant doit préciser en mode « réponse » s'il est en zone 1 (<= 10), 2 (11) ou 3 (>=12).
11. Prenez en compte que les interventions des adversaires viennent perturber votre dialogue. On intervient à partir de 8 H si « vert » et de 10 H si « rouge ». Le 11^{ème} commandement sera au programme du prochain trimestre.

10 commandements du bridgeur

1. L'ouverture de « 1 » à la couleur promet toujours 12 HL minimum et 5 cartes en majeure, 2 ou 4 cartes en mineure.

<p>♠ A,7 ♥ R,D,8 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8,6,4 13 H/13-14HL</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8 ♦ A,V,4 ♣ V,7,4 18 H</p>	<p>♠ A,10,8,6,4 ♥ R,V ♦ A,D ♣ D,V,10,7 17 H/17-18HL</p>	<p>♠ A,D,V,8,6,2 ♥ V,3,2 ♦ 8,5 ♣ R,V 12 H/13 HL</p>
<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♣</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♣</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♠</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♠</p>

10 commandements du bridgeur

2. L'ouverture de « 1 » S.A. promet exactement 15-17 H, jeu régulier, sans maj de 5, sans singleton, ... ou 2 doubletons majeur non gardés

<p>♠ A,R ♥ R,D,8 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8,6,4 16 H/16-17HL</p>	<p>♠ 10,7 ♥ 8,6 ♦ A,R,D,V,4 ♣ A,D,V,7,4 17 H</p>	<p>♠ A,D,8,6 ♥ R,V,5,3 ♦ R ♣ D,V,10,7 16 H</p>	<p>♠ A,D,V,8 ♥ R,3,2 ♦ D,5 ♣ R,V 16 H</p>
<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 S.A.</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♦</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♣</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 S.A.</p>

10 commandements du bridgeur

3. Le changement de couleur au niveau de 1 promet toujours 4 cartes minimum et 6 H minimum : que dire maintenant ?

<p>♠ A,7 ♥ R,D,8 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8,6,4 13 H/13-14HL</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8 ♦ A,V,4 ♣ V,7,4 18 H</p>	<p>♠ A,10,8,6,4 ♥ R,V ♦ A,D ♣ D,V,10,7 17 H/17-18HL</p>	<p>♠ A,D,V,8,6,2 ♥ V,3,2 ♦ 8,5 ♣ R,V 12 H/13 HL</p>
<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♣ Le partenaire a dit 1 ♥ Votre 2^{ème} enchère :</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : ♣ Le partenaire a dit 1 ♠</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♠ Le partenaire a dit 2 ♦</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♠ Le partenaire a dit 2 ♥</p>

10 commandements du bridgeur

4. La réponse « 1 S.A. » à la 1^{ère} enchère du déclarant promet exactement 6-10 H, sans fit avec le déclarant, ni couleur de 4 à nommer : que dire maintenant ?

<p>♠ A,7 ♥ R,D,8 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8,6,4 13 H/13-14HL</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8 ♦ A,V,4 ♣ V,7,4 18 H</p>	<p>♠ A,10,8,6,4 ♥ R,V ♦ A,D ♣ D,V,10,7 17 H/17-18HL</p>	<p>♠ A,D,V,8,6,2 ♥ V,3,2 ♦ 8,5 ♣ R,V 12 H/13 HL</p>
<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♣ Le partenaire a dit 1 S.A. Votre 2^{ème} enchère :</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : ♣ Le partenaire a dit 1 S.A.</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : ♠ Le partenaire a dit 1 S.A.</p>	<p>Votre 1^{ère} enchère : ♠ Le partenaire a dit 1 S.A.</p>

10 commandements du bridgeur

5. Je réponds toujours au niveau le plus bas possible. Je ne dévoilerai un jeu de qualité qu'au 2^{ème} tour des enchères. : quelle est ma réponse ?

<p>♠ A,7 ♥ R,D,8,6,4 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8 13 H/13-14HL</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8 ♦ A,V,4 ♣ V,7,4 18 H</p>	<p>♠ A,10,8,6,4 ♥ R,V ♦ A,D ♣ D,V,10,7 17 H/17-18HL</p>	<p>♠ R,D,V,2 ♥ V,4,3,2 ♦ 8,5,3 ♣ 6,3 7H</p>
<p>1^{ère} enchère : 1 ♣ Votre réponse :</p>	<p>1^{ère} enchère : 1 ♣</p>	<p>1^{ère} enchère : 1 ♣</p>	<p>1^{ère} enchère : 1 ♣</p>

10 commandements du bridgeur

6. Si je dois répondre à la couleur au niveau de 2, je promets toujours un minimum de 11 H. Si ma réponse est à ♥, je promets aussi 5 cartes minimum. Dans les autres couleurs je peux n'avoir que 3 ou 4 cartes (4 le plus souvent).

♠ A,7 ♥ R,D,8,6,4 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8 13 H/13-14HL	♠ 10,7 ♥ R,D,8,5,3 ♦ V,4,3,2 ♣ V,7 7H H	♠ A,10,8 ♥ R,V ♦ A,D ♣ D,V,10,7,5,3 17 H/18-19HL	♠ R,D,V,2 ♥ V ♦ A,R,8,5,3 ♣ 6,3,2 14H
1 ^{ère} enchère : 1 ♠ Votre réponse :	1 ^{ère} enchère : 1 ♠	1 ^{ère} enchère : 1 ♦	1 ^{ère} enchère : 1 ♥

10 commandements du bridgeur

7. Tous les changements de couleur du répondant sont « forcing » (sauf quand le répondant avait passé à son premier tour d'enchères).

<p>♠ A,7 ♥ R,D,8,6,4 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8 13 H/13-14HL</p>	<p>♠ 10,7 ♥ A,R,D,8,5,3 ♦ R,D,3,2 ♣ R,7 17H 18HL</p>	<p>♠ A,10,8,4 ♥ R,V ♦ D,V,10,7 ♣ D,V 14 H</p>	<p>♠ A,R,D,V ♥ V ♦ A,R,8,5,3 ♣ 6,3,2 18H-19HL</p>
<p>Après votre enchère 1 ♥; votre partenaire a posé 1 ♠ : que faire ?</p>	<p>Après votre enchère 1 ♥; votre partenaire a posé 2 ♦ : que faire ?</p>	<p>Après votre enchère 1 ♦; votre partenaire a posé 2 ♣ : que faire ?</p>	<p>Après votre enchère 1 ♦; votre partenaire a posé 2 ♣ : que faire ?</p>

10 commandements du bridgeur

8. Les changements de couleur du déclarant sans saut ne sont pas forcing

<p>♠ A ♥ R,D,8,6,4 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8,4 13 H/13-14HL</p>	<p>♠ 10,7 ♥ A,R,D,8,5,3 ♦ R,D,3,2 ♣ R,7 17H 18HL</p>	<p>♠ A,10,8,4 ♥ R,V ♦ D,V,10,7 ♣ D,V 14 H</p>	<p>♠ A,R,D,V ♥ V ♦ A,R,8,5,3 ♣ 6,3,2 18H-19HL</p>
<p>La séquence a été 1♥, réponse 1SA, Quelle enchère maintenant ?</p>	<p>La séquence a été 1♥, réponse 1♠</p>	<p>La séquence a été 1♥, réponse 1♠</p>	<p>La séquence a été 1♦, réponse 1♥</p>

10 commandements du bridgeur

9. Au 2^{ème} tour des enchères, le déclarant précise avec une enchère s'il est en zone 1 (12-14), 2 (15-17) ou 3 (≥ 18)

<p>♠ A ♥ R,D,8,6,4 ♦ R,7,4 ♣ V,10,8,4 13 H/13-14HL</p>	<p>♠ 10,7 ♥ A,R,D,8,5,3 ♦ R,D,3,2 ♣ R,7 17H 18HL</p>	<p>♠ A,10,8,4 ♥ R,D ♦ D,V,10,7 ♣ D,V 14 H</p>	<p>♠ A,R,D,V ♥ V ♦ A,R,8,5,3 ♣ 6,3,2 18H-19HL</p>
<p>La séquence a été 1♥, réponse 1SA, puis 2♣ : zone 1 – Si zone 2, on aurait dit 3♣</p>	<p>La séquence a été 1♥, réponse 1♠, puis 3♦ : zone 3</p>	<p>La séquence a été 1 SA, réponse 2♣ Stayman Vous posez 2♠ Zone 2 déjà identifiée</p>	<p>La séquence a été 1♦, réponse 1♥, puis 2♠ Zone 3</p>

Les 10 commandements du bridgeur

10. Au 2^{ème} tour des enchères, le répondant doit préciser en mode « réponse » s'il est en zone 1 (≤ 10), 2 (11) ou 3 (≥ 12).

<p>♠ ARD6 ♥ R852 ♦ AD ♣ 872</p>	<p>♠ 832 ♥ R ♦ ADV85 ♣ ARDV</p>	<p>♠ R2 ♥ DV953 ♦ 853 ♣ AR9</p>	<p>♠ AV ♥ DV4 ♦ ADV5 ♣ RV98</p>	<p>♠ 8 ♥ R3 ♦ AR87 ♣ AR10876</p>
<p>18 H 1 ♣, suivi de 3 SA (zone 3)</p>	<p>20 H 1 ♦, suivi de 3 ♣ (zone 3)</p>	<p>13 H 1 ♥, suivi de 2 ♥ (répétition = faiblesse) (zone 1)</p>	<p>19 H 1 ♦ suivi de 2 SA (Zone 3), puis 3 ♥ (j'ai 3 cartes)</p>	<p>17 H – 18 HL 1 ♣ : 2 ♦ : bicolore cher – zone 2/3</p>
<p>♠ 873 ♥ 876 ♦ RV8 ♣ R643</p>	<p>♠ 654 ♥ DV764 ♦ R107 ♣ 64</p>	<p>♠ 873 ♥ AR764 ♦ RDV ♣ 64</p>	<p>♠ 873 ♥ AR764 ♦ R4 ♣ AD2</p>	<p>♠ RV3 ♥ D764 ♦ 98 ♣ 8642</p>
<p>1 S.A. (R : Zone 1)</p>	<p>1 ♥, puis ...</p>	<p>2 ♦ (fit différé) (R : Zone 2) pour finir à 4 ♥</p>	<p>1 ♥ , puis 3 ♣ Le répondant devra aller beaucoup plus loin.</p>	<p>1♥ - en face de cette 2^{ème} enchère, le répondant est démun (2SA possible)</p>

10 commandements du bridgeur

11. Prenez en compte que les interventions des adversaires viennent perturber votre dialogue. On intervient à partir de 8 H si « vert » et de 10 H si « rouge ». Le 11^{ème} commandement sera au programme du prochain trimestre.

Avec ce jeu, vous parlerez avec que l'ouvreur ait dit 1 ♣, ♦, ♥

- ♠ RD832
- ♥ A
- ♦ 8532
- ♣ 874
- **Vous direz 1 ♠ (vert ou rouge) : Vous n'avez que 9, mais l'As dans la couleur de l'ouvreur**

Les 10 premiers commandements du jeu de la carte

1. Faire un plan de jeu. Réfléchir à la meilleure manière pour gagner un maximum de levées.
2. Atout ou pas atout : le déclarant doit estimer dès la 1^{ère} levée s'il préfère désarmer les adversaires ou bien utiliser ses atouts de sa main la plus courte pour couper.
3. Les adversaires font le même calcul : atout ou pas atout pour désarmer le mort.
4. Je suis à l'entame :
 - ° Si mon partenaire a parlé, j'entame en « pair-impair » dans sa couleur. Avec un nombre impair de cartes dans sa couleur, je fournis la plus petite, puis en montant ; avec un nombre pair de cartes dans sa couleur, je fournis une plus grosse, puis en descendant.
 - ° Si mon partenaire n'a pas parlé et que je dois entamer à la couleur, je privilégie les entames naturelles : R avec RD ou RDV ; jamais sous un As ou bien l'As dans une couleur de 6 ou 5, avec risque de coupe rapide. En l'absence d'inspiration, je peux entamer « atout » pour « raccourcir » le jeu du mort. Que dire de l'entame sous un R : elle n'est pas recommandée, sauf si le R est dans une couleur de 4. Il est alors protégé par votre longueur.
 - ° À S.A., la règle la plus simple pour les entames est « la 4^{ème} carte de la longue ». Ex : D10752. J'entame du 5. J'ai l'espoir de gagner la D. Avec 8642, je n'ai pas l'espoir de gagner le 8, alors je préfère le 6 au 2.

Les 10 premiers commandements du jeu de la carte

- Les 10 premiers commandements du jeu de la carte
- 5. Au jeu de la carte : Avec AD en main, tentez de prendre le Roi en « fourchette ». En défense, pour espérer gagner le Roi, évitez de lancer l'As et jouez une autre couleur. Si vous êtes le déclarant, placez-vous en face de « AD » pour tenter de gober le Roi au passage.
- Au jeu de la carte, à la couleur, tentez de gagner votre D au mort en jouant « petit vers ... peut-être ». Si le Roi est avant la Dame, vous la gagnerez toujours ; si le R est après la D, vous la perdrez toujours. Cela vaut toujours la peine de le tenter. Si le contrat est à la couleur, et si vous détenez l'As en face de la Dame, prenez soin de commencer par jouer l'As (le R. est parfois sec chez les adversaires). Si le contrat est à S.A., gardez précieusement cet As et tentez « petit vers peut être ». En gardant votre As, vous gardez le contrôle de la couleur.
- Prendre l'habitude de fournir en pair-impair. Prenez l'habitude d'un partenaire qui pratique ainsi.
- Privilégier les attaques d'un « petit prometteur » avec une valeur à exploiter. Les valeurs sont A, R, D qu'il faut éviter de jeter en pâture. Les grosses valeurs sont faites pour prendre les grosses valeurs d'un rang inférieur plutôt que les 6 et les 4.

Les 10 premiers commandements du jeu de la carte

- Les 10 premiers commandements du jeu de la carte
6. À la relance, priorité à la couleur envoyée par votre partenaire (en pair-impair).
 - Quand le mort va jouer en dernier, sans autre plan, jouez dans la faible du mort pour contraindre le déclarant à poser une grosse carte
 - Quand le mort jouer immédiatement après vous, jouez dans la forte du mort pour mettre la pression sur le déclarant.
 7. Tentez toujours les impasses. Quand elles ratent, tant pis. Mais quand elles réussissent, seuls ceux qui les ont tentés les gagnent. Si une impasse vient de gagner, il convient de revenir en main pour la tenter une 2^{ème} fois. Pensez à bien gérer les communications entre votre jeu et le jeu du mort.
 8. Respectez toujours ce principe : en attaque, on pose la plus grosse carte d'une suite ; en fourniture, on choisit la plus petite carte de la suite. Cela transmet des messages à votre partenaire.
 9. Vous êtes déclarant : pensez aux levées d'honneurs, de longueur, de coupe. Au bridge on gagne des levées avec les As, mais aussi avec le petit dernier d'une longue de 5 ou 6 cartes. De même, chaque atout peut être l'équivalent d'un As.
 10. Principe de base : au bridge on n'est jamais obligé de couper. On doit toujours fournir, en quand on ne possède pas de carte de la couleur demandée, on peut couper ou bien défausser. À ce dernier sujet, il y a tout un langage aussi.

Les 10 premiers commandements du jeu de la carte

1. Faire un plan de jeu. Réfléchir à la meilleure manière pour gagner un maximum de levées.
2. À S.A. compter ses levées sûres et immédiates en tenant compte de la carte d'entame.
3. En déduire le nombre de levées à gagner
4. Rechercher comment les gagner
5. À la couleur, compter ses levées gagnantes (c'est plus positif que compter les perdantes)
6. En déduire le nombre de levées à gagner : Combien ? Et comment ?
7. Inclure la couleur d'atout dans la réflexion : Question cruciale : Atout ou pas Atout

Plan de jeu à S.A.

<p>Sud donneur Contrat 3 S.A. Enchères sans intervention</p>	<p>♠ DV87 ♥ R98 ♦ 9854 ♣ RD</p>	<p>N : 11 H 2 ♣ Stayman conventionnel 3 S.A. avec points de manche</p>
<p>Sur entame ♣, ♥, ♠ : tout va bien Sur entame ♦, ce sera plus compliqué mais pas impossible</p>	<p>7 sûres et immédiates En trouver 2 : Où ? À ♥ Comment ? En faisant tomber l'As dès que possible.</p>	<p>Sur entame ♣, ♥, ♠ vous gagnerez toujours : +1, parfois + 2 Sur entame ♦, vous risquez de gagner 3S.A. =</p>
<p>Si entame ♦, prendre avec le R et jouer ♥ pour faire tomber l'As. Les adversaires rejouent ♦. Laissez passer l'orage. C'est gagné avec 10,9,8,7 chez vous. Ce ne sera pas toujours aussi facile</p>	<p>♠ AR4 ♥ DV76 ♦ R107 ♣ A42</p>	<p>S : 17 H 1 S.A. 2 ♥ réponse au Stayman</p>

Le plan de jeu à S.A.

1. Le Plan de jeu à S.A. n'est pas toujours aussi simple.
2. Mais si les enchères ont été bien menées, le jeu à S.A. ne doit jamais causer de difficulté.
3. Secrets partagés :
 1. Abandonnez les levées perdantes tant que vous gardez le contrôle des couleurs
 2. Pensez à couper les communications entre vos adversaires
 3. Pensez à préserver vos communications entre votre jeu et celui du mort.
4. Quand les défenseurs possèdent 9 cartes dans une couleur, c'est souvent perdu. Mais sachez profiter de leurs erreurs toujours possibles.

Le plan de jeu à la couleur

1. Vous avez trouvé un fit (8^{ème} de préférence en majeure). Vous avez choisi de jouer dans cette couleur.
2. Plusieurs grandes familles de plans de jeu existent – 3 pour le moment, c'est pas mal
 1. Couper côté court
 2. Affranchissement de la couleur secondaire
 3. Rendement de main
3. Cela vous semble du jargon. C'est comme dans toute spécialité. En bridge, on jargonne. En salle d'op. on jargonne, en plomberie, on jargonne, en cuisine, on jargonne
4. Le jargon, il faut composer avec. Il surprend puis on s'y fait.

Le plan de jeu à la couleur : couper côté court

1. Seule la coupe du côté court en atout rapporte des levées.
2. Le côté long en atout est souvent caché, le côté court est visible sur la table.
 - ♠ 8
 - ♥ R102
 - ♦ R10642
 - ♣ R753
 - Situation grandiose pour jouer un contrat à ♥ (enchères : 1 ♥ – P – 2 S.A. – P – 4 ♥ : restez simple)
 - ♠ A742
 - ♥ AV753
 - ♦ A7
 - ♣ A6
 - Sur toute entame, vous allez gagner 11/12 levées en coupant deux fois la couleur ♠
 - Pour cela, pensez à vos communications pour rentrer dans votre jeu et organiser une coupe ♠
 - Sur entame ♠, c'est ultra facile de couper 2 fois la couleur ♠ avant de jouer atout.
 - Sur les autres entames, ce n'est pas plus difficile.
 - Ensuite, vous jouez trois tours d'atout pour faire tomber ceux des adversaires.
 - Vous avez « survalorisé » vos deux petits atouts du mort, qui n'auraient pas gagné de levée si vous aviez fait tomber immédiatement les atouts des adversaires.

Plan de jeu à la couleur : autre exemple couper côté court

<p>Nord donneur Contrat 4 ♥ Enchères sans intervention</p>	<p>♠ 83 ♥ R102 ♦ A1064 ♣ V753</p>	<p>N : Passé 1^{ère} enchère N : 2 ♥ à la 2^{ème} enchère N : 4 ♥ en réponse à l'enchère d'essai de S.</p>
<p>Entame D ♠ Il manque au moins 1 levée Penser à couper le 4 ♠ avec la main courte en atout. Faire d'abord 2 tours d'atout avant</p>	<p>Gagnantes : ♠ : 2 ♥ : 5 si 3-2 ♦ : 1 ♣ : 1</p>	<p>On perd toujours 1 ♦, 2 ♣ Il ne faut pas perdre également une levée d'atout.</p>
<p>de couper côté court. Pas de singleton au mort. C'est plus chaud.</p>	<p>♠ AR4 ♥ AD753 ♦ 97 ♣ A62</p>	<p>S : 17 H – 18 HL : 1 ♥ (penser à indiquer Zone 3 à la 2^{ème} enchère) Penser à l'enchère d'essai après expression du fit ♥ par N : 2 S.A. Attente de réponse de N : 3 ou 4 ♥</p>

Le plan de jeu à la couleur : Affranchir la couleur secondaire

- Une couleur est longue à partir de 5 cartes.
- Si le plan de jeu classique : couper côté court n'est pas possible, pensez à affranchir la couleur secondaire.
- ♠ 75
- ♥ DV103
- ♦ A7
- ♣ A9875

- **Votre partenaire a ouvert de 1 ♠, vous avez répondu 2 ♣ sans fit**
- **Il a ensuite répondu 3 ♠ (6 cartes & 16 HL). Vous avez conclu à 4 ♠.**
- **Pas de chelem en vue**

Plan de jeu à la couleur : Affranchir la couleur secondaire

<p>Nord donneur Intervention à ♠ sans conséquence notable. Contrat 4 ♠</p>	<p>♠ RDV10942 ♥ A8 ♦ R5 ♣ 32</p>	<p>Comment jouer : Laisser passer l'entame. Espérer les ♣ répartis 3-3 (36% des cas seulement). Si les ♣ sont 4-2, on tentera l'impasse au R ♥ qui réussit dans 68% des situations.</p>
<p>Entame : R ♣ qui promet la D. dans 90% des situations (entame naturelle dans une suite de 2 cartes à la couleur) Contrat sur table: Faire du bonus ? Comment ?</p>	<p>Gagnantes : ♠ : 6 ♥ : 1 ♦ : 2 ♣ : 1 : 10 levées</p>	<p>1 ♠ - P - 2 ♣ - P 3 ♠ - P - 4 ♠ - P P - P : les enchères sont achevées après 3 P</p>
<p>Longueur de 5 cartes à exploiter au mort : ♣ Postulat : une longueur de 5 s'affranchit toujours (ou presque)</p>	<p>♠ 75 ♥ DV103 ♦ A7 ♣ A9875</p>	<p>Alors pourquoi commencer par ♣. Tout simplement parce que si on commence par ♥ et que ♥ rate, il est trop tard pour tenter ♣. On appelle cela le cumul des chances. PRINCIPE : impasse ou affranchissement : toujours choisir l'affranchissement</p>

Plan de jeu à la couleur : je tente l'impasse ♥

	♠ RDV10942 ♥ A8 ♦ R5 ♣ 32	
♠ A8 ♥ 976 ♦ D10964 ♣ 1064	4 ♠ Entame R ♣	♠ 63 ♥ R542 ♦ V832 ♣ RDV
	♠ 75 ♥ DV103 ♦ A7 ♣ A9875	

- Prendre l'entame
- Jouer 10 ♥, l'impasse rate
- La défense rejoue ♣ et gagne la levée
- La défense fera encore l'As ♠
- Tout le monde est content :
- 4 ♠ = 420 si vert, 620 si rouge.
- Oui mais, ... à une autre table

Plan de jeu à la couleur : je ne tente pas l'impasse ♥

	♠ RDV10942 ♥ A8 ♦ R5 ♣ 32	
♠ A8 ♥ 976 ♦ D10964 ♣ RDV	4 ♠ Entame R ♣	♠ 63 ♥ R542 ♦ V832 ♣ 1064
	♠ 75 ♥ DV103 ♦ A7 ♣ A9875	

- N. ne prend pas l'entame
- O. rejoue et le mort joue l'As
- Le mort joue ♣ et espère le bon partage 3-3 : Ouf !!
- Le déclarant coupe le dernier ♣ avec le 9 (on ne sait jamais)
- Le déclarant joue atout pour faire tomber l'As
- Le déclarant est maintenant maître absolu
- 4 ♠ +1 = 450 si vert ; 650 si rouge
- C'est le TOP par rapport aux autres tables
- **TOUJOURS CHERCHER LA LEVÉE SUPPLÉMENTAIRE**

Parenthèse utile

- 2 beaux jeux se rencontrent et les enchères débouchent sur un beau fit que les deux joueurs s'échangent les yeux dans les yeux.
- Oui, le fit doit être validé aussi explicitement que possible des 2 côtés de la table
- Alors, l'enchère « déclic » attise l'envie d'aller plus loin si ...
- Exemple :
1 ♠ - P - 2 ♣ - P le répondant a $\geq 11H$
2 ♦ - P - 3 ♠ - P le déclarant est bicolore 12-17 H
En posant 3 ♠ sur ce 2 ♦, le déclarant indique un fit riche
Donc, on peut envisager beaucoup de choses ...
« Veux-tu aller jusqu'au chelem avec moi? »
C'est oui ou c'est non
Si c'est « non » : demander directement 4 ♠
Si c'est « pourquoi pas », alors ...
- Continuez à échanger des informations sur vos 2 jeux avec les contrôles.
- Contrôler une couleur c'est avoir l'As, une chicane, un singleton, un Roi 2^{ème} : vous ne perdrez qu'une seule levée dans cette couleur
- Les contrôles s'énoncent à partir de 3 ♠, puis 4 ♣, 4 ♦, 4 ♥
- Toute couleur sautée indique : je ne contrôle pas
- Tout joueur qui continue les contrôles affirme qu'il contrôle la couleur sautée par son partenaire.

Parenthèse utile : + si entente

- Vous possédez tous les contrôles.
- Alors passez à la question de confiance : les « clés »
- Clé ? Il y a 5 clés : les 4 As et le Roi de la couleur d'atout (celle du fit)
- Pour savoir combien de clé possède votre partenaire, vous lui posez la question avec l'enchère : 4 S.A. (totalement incongrue – personne n'a envie de jouer à S.A.)
- Ceci s'appelle : le Black Wood ou B.W.
- Pour être précis : le BW 5 clés
- Avec 0 ou 3 clés répondez en pleine confiance : 4 ♣
- Avec 1 ou 4 clés : répondez en pleine confiance : 4 ♦
- Avec 2 ou 5 clés : répondez en pleine confiance : 4 ♥
- Avec 2 clés et la D. d'atout : répondez en pleine confiance 4 ♠
- Tout est entièrement conventionnel et en confiance vous finirez à 4, 5 ou 6 dans la couleur du fit.
- 4 quand il y a un vrai doute ultime
- 5 quand la réponse qui a semé le doute oblige à passer au cran supérieur
- 6 quand vous êtes enfin certain de votre paire et du chelem possible
- Petit secret partagé : quand il ne manque qu'une clé, foncez toujours. N'ayez pas peur. Mais cela peut chuter. Rien n'est jamais certain !!!

Exemple de belle rencontre bridgesque

Sud donneur		
	Votre 1^{ère} enchère : 1 ♣	Le répondant : 1 ♥
	♠ V ♥ AV72 ♦ A74 ♣ D8432 12 H	Quelle est votre deuxième enchère ? Il y a un fit ♥ certain. Alors 2 ? 3 ? 4 ? À chacun de réfléchir.

Exemple de belle rencontre bridgesque

Sud donneur Contrat 4 ♥		
	Votre 1^{ère} enchère : 1 ♣ suivi de 2 ♥ - Le déclarant recompte ses points HLD : 15 : il valide la manche 4 ♥	Le répondant : 1 ♥ - suivi de 2 SA ? Question pour manche
	♠ V ♥ AV72 ♦ A74 ♣ D8432 12 H	Quelle est votre deuxième enchère ? Il y a un fit ♥ certain. Vous choisissez 2 ♥

Exemple de belle rencontre bridgesque

<p>Sud donneur Contrat 6 ♥ Le répondant vous entraîne jusqu'au chelem</p>		
	<p>Votre 1^{ère} enchère : 1 ♣ suivi de Le déclarant recompte ses points HLD : 15 : il pose l'enchère de 3 ♥</p>	<p>Le répondant : 1 ♥ - suivi de 3 ♠ 1^{er} contrôle Le fit est établi. Dire maintenant 3 ♠ est bien « contrôle de la couleur » : proposition de chelem</p>
<p>Quelle est votre 3^{ème} enchère : 4 ♥ ou bien 4 ♦ 4 ♥ refus de la proposition 4 ♦ : pourquoi pas. Je contrôle ♦ mais je ne contrôle pas ♣ et je suis prêt à aller vers le chelem</p>	<p>♠ V ♥ AV72 ♦ A74 ♣ D8432 12 H – 15 HLD</p>	<p>Quelle est votre deuxième enchère ? Il y a un fit ♥ certain. Vous choisissez 3 ♥ car vous comptez immédiatement votre main en HLD : 12 H devient 15 HLD Donc, je donne le fit avec « saut »</p>

Exemple de belle rencontre bridgesque

Voici le jeu du répondant	♠ AR6 ♥ D9653 ♦ A8 ♣ AV109 18 H – 20/21 HLD : magnifique	1^{ère} réponse : 1 ♥ : pas de précipitation – le chgt de couleur est forcing
	La 1 ^{ère} enchère a été 1 ♣ Quand le déclarant répond 2 ♥, le répondant ne va pas insister. C'est probablement une petite ouverture 12 -14 HLD	Le compte n'y est pas pour le chelem, si l'on en croit la 2 ^{ème} enchère du déclarant : 2 ♥ Le chelem va être empaillé par le déclarant qui a mal revalorisé sa main.
	♠ V ♥ AV72 ♦ A74 ♣ D8432 12 H	Après 2 ♥ 3 ^{ème} enchère du déclarant Enchère finale posée par le répondant : 4 ♥

Plan de jeu à la couleur : Affranchir la couleur secondaire

<p>Nord donneur Contrat 4 ♥ Enchères sans intervention Tout va bien Madame la Marquise, mais l'optimisme ne suffit pas. Vous en jouerez 4 en confiance. Pour 6 c'est plus compliqué</p>	<p>♠ 83 ♥ ARD102 ♦ A10642 ♣ V</p>	<p>N : 1 ♥ 1^{ère} enchère N : 2 ♦ à la 2^{ème} enchère N : 4 ♣ en réponse à l'enchère déclic : je contrôle la couleur ♣ avec risque d'une levée perdue (ici singleton: après on coupe) Comme N. ne contrôle pas les P, il posera sagement Passé</p>
<p>Entame R ♠ Ira-t-on demander un chelem ? Si oui, peut-on le gagner ? Il manque A ♣, RD ♠ : Après l'entame ♠ on va laisser 2 levées</p>	<p>Gagnantes : ♠ : 1 ♥ : 5 ♦ : 1 ♣ : 4 après que l'As soit tombé</p>	<p>Ici, on ne cherche pas à couper côté court, mais à gagner des levées à ♦. Il faut accepter de perdre le R. Si vous le prenez en fourchette, vous pouvez gagner 4 + 2 Si vous le perdez, vous ferez 4 =</p>
<p>Sauf ... si le R ♦ est placé en Ouest et qu'il laisse le temps de défausser 7 et 4 ♠ Ce n'est pas tous les jours Noël !!!</p>	<p>♠ A74 ♥ V95 ♦ DV ♣ RD1052</p>	<p>S : 13H/15 HLD : 1^{ère} enchère 2 ♣ 2^{ème} enchère : 3 ♥ : déclic : fit et proposition chelem Sud pose sagement 4 ♥ : il ne contrôle pas ♦ On en restera là.</p>

À la relance

- La priorité est de vous souvenir des enchères.
- Mon partenaire a-t-il parlé ? Si oui : à quelle couleur.
- Il attend de moi que je joue pour lui dans la plupart des cas.
- Ou bien, mon partenaire a fait l'entame. Il a gagné ou perdu la levée peu importe. Il avait une raison pour jouer cette couleur. Le mieux est le plus souvent de jouer dans cette couleur, pour lui.
- Sans information précise :
 - jouez dans la forte du mort quand le mort est immédiatement après vous pour contraindre le déclarant à mettre une grosse carte au mort s'il n'assure pas dans sa main.
 - Jouez dans la faible du mort quand le mort va jouer en dernier. Vous contraindrez le déclarant à mettre une grosse carte se da main si le mort n'assure pas la levée.
 - Ainsi, vous déblayez le terrain et pouvez rendre maitresse une carte d'un niveau plus faible.

Toujours tenter les impasses

- Jargon : une impasse ? De quoi s'agit-il ?
- C'est tout simple. Il vous manque un honneur et vous tentez de réaliser une levée avec un honneur qui n'est pas maître
- Pour qu'elle réussisse il faut :
 - Partir de la main opposée et jouant une petite carte vers un honneur non maître
 - Trouver la carte qui gêne avant votre honneur non maître.
- On jargonne souvent : « petit » vers « peut-être »
- RV2
- Tenter de jouer 3 vers V : Si la D est à gauche, c'est gagné ; Si la D est à droite, c'est perdu, sans regret.
- A63

Toujours tenter les impasses

- Autres exemples : même principe : « petit » vers « peut-être »
- V72
- Mieux que jouer AR en tête, pensez à jouer 3 vers V
- Si la D est à gauche, vous poserez le 2 et gagnerez 3 levées dans cette couleur
- AR43
- Quand tenter une impasse ? Quand ne pas la tenter ?
- Impasse au Roi : avec 11 atouts dans la ligne : on tire l'As et on voit
- Donc, on fait l'impasse avec 10 cartes
- Impasse à la Dame : avec 9 atouts dans la ligne : on tire AR et on voit
- Donc, on fait l'impasse avec 8 cartes
- Impasse au valet : avec 7 atouts dans la ligne
- Donc, on fait l'impasse avec 6 cartes

Petit lexique « jargon »

- Fourchette : Vous possédez AD dans votre main ou au mort : c'est une fourchette pour prendre le Roi
- Tirer en tête : jouer ses cartes maîtresses en espérant faire tomber l'honneur qui gêne. C'est pourquoi avec 9 atouts dont AR, on tire en tête AR en espérant les atouts répartis 2-2. Faites toujours ainsi sauf si des indications précises pendant les enchères vous poussent à penser que la répartition est 3-1
- Double impasse : impasse effectuée pour 2 cartes manquantes
- Impasse répétée : si une impasse « marche », rentrez dans l'autre main et recommencez. Pensez aux communications entre les 2 jeux
- Impasse forçante : si vous additionnez votre nombre de cartes et votre nombre d'honneurs dans une couleur et que vous atteignez « 12 », vous pouvez tenter une impasse forçante « forcer, même l'adversaire coriace »

Petit lexique « jargon »

- Impasse forçante : Jeu de N en haut, de S en bas
- A862 4 cartes + 1 honneur
- DV1054 5 cartes + 3 honneurs
- Au total vous atteignez « 13 » qui est > 12 , alors osez
- Partez du « 10 », la plus petite carte équivalente vers le 2. Si le Roi est à gauche (en Ouest), il est pris en tenaille car vous pouvez et devez recommencer tout de suite.
- S'il est à droite (en Est), il sera toujours perdu.
- Tenter les impasses, toujours, toujours, toujours.
- Ne changez pas au milieu du gué, cela ne sert à rien. Ou plutôt cela ne peut que vous faire perdre.

Retour sur le Plan de jeu : rendement de main

- Le concept est moins fréquent mais il est utile et souvent proche de la fameuse prose de Monsieur Jourdain.
- Vous jouez un contrat et avez vite compris que votre adversaire possède A,D dans une couleur tandis que vous détenez R,8
- S'il attaque la couleur, il vous donnera le R
- Si vous attaquez la couleur, vous lui donnerez le R.
- Choix cornélien.
- Non pas du tout.

Retour sur le Plan de jeu : rendement de main

- Laissez passer les levées et tentez d'être celui qui remporte la levée N° 10. Rendez la main au joueur dangereux au cours de la levée 11.
- C'est lui qui doit jouer en levée 12 : C'est lui qui va devoir attaquer la fameuse couleur qui vous gêne. Il fera son As, vous gagnerez votre R.
- Plus facile à décrire qu'à faire.
- Alors, tentons un exercice :

Plan de jeu à la couleur : Rendement de main

<p>Nord donneur Contrat 6 ♥ Pas d'intervention</p>	<p>♠ R32 ♥ AD1086 ♦ 542 ♣ AV</p>	<p>Enchères 1 ♥ - P - 2 ♦ - P 2 ♥ - P - 3 ♥ (déclic chelem) - P 3 ♠ (contrôle) - P - 4 ♦ (contrôle sans contrôle ♣ - P 4 S.A. - P - 5 ♣ (0 ou 3 clés : donc 3) - P - enchère finale : 6 ♥</p>
<p>Entame R ♣</p>	<p>Gagnantes : ♠ : 2 ♥ : 5 ♦ : 3 ♣ : 1 Il en manque 1 : Où ?</p>	<p>Les gagner maintenant : Prendre l'entame, faire tomber les atouts, espérer les ♦ répartis 3-3, défausser le V ♣ en jouant le 7 ♦ Ensuite, c'est gagné.</p> <p>Comment faire quand les ♦ sont répartis 2-2</p>
	<p>♠ AV4 ♥ RV95 ♦ ARD7 ♣ 52</p>	<p>Couper le dernier ♦ de la main longue, jouer ♣ pour donner une levée. La défense est coincée. C'est le but Rejouer ♣ dans « coupe et défausse » ou bien jouer ♠ pour donner le contrat</p>

Exercices pp. 6 à 11 / Réponses proposées

- P 6 : 1 S.A. ; 4 ♠ ; 3 ♣ ; 3 ♥
- P 7 : P ; 3 S.A. ; 3 ♣ ; 2 ♠
- P 8 : 1 ♥ ; 1 ♠ ; 1 ♠ ; 1 ♥
- P 9 : 2 ♥ ; 1 S.A. ; 2 ♣ ; 1 ♠
- P 10 : 1 S.A. ; 3 ♦ ; 2 S.A. ; 2 ♠
- P 11 : 2 ♣ ; 3 ♦ ; 3 ♠ ; 1 ou 2 ♠