

Une méthode de jeu avec le mort : La Méthode ODIL

Cette méthode est tirée du livre de Patrick BURTIN (Améliorez votre efficacité), elle permet d'avoir une approche rationnelle d'une donne avec une méthodologie. Elle part du principe qu'il faut structurer la pensée afin de se focaliser uniquement sur les problèmes importants liés à la donne.

Il faudra systématiquement prendre 1 à 2 minutes pour élaborer son plan de jeu

Objectif : Quel est le nombre de levées que nous devons faire sur la donne.

En tournoi par 4 c'est évidemment réaliser son contrat ou si on est dans un contrat de défense faire mieux que le contrat gagnant adverse.

Différentes techniques : quelles sont les différentes techniques à notre disposition pour obtenir le nombre de levées définies précédemment.

Toutes ces techniques vous ont été décrites dans le cours N°3, il faut simplement vérifier celles applicables à la donne.

Attention : Il ne faut surtout pas s'arrêter à cette étape, en effet trop de déclarants négligents mettent en œuvre, dès cette étape une ligne de jeu trop approximative qui les conduit à découvrir, un peu tard, qu'ils ont oublié des éléments.

Informations : suite aux enchères, quelles sont les informations que vous pouvez recueillir. Ces informations sont capitales pour passer à l'étape suivante. Attention, si vous obtenez des informations supplémentaires en cours de jeu, As placé, Roi dans une main etc..., vous devez reprendre le raisonnement au premier point.

Tous ces éléments sont : Interprétation des enchères, interprétation de la carte d'entame, compte des points, compte des distributions etc.... A ce stade il vous faut identifier les menaces qui mettent en danger le contrat (coupe adverse, raccourcissement, perte de contrôle du coup, affranchissement des couleurs adverses etc...

Ligne de jeu : maintenant vous pouvez choisir votre ligne de jeu avec un maximum de sécurité donc une probabilité de gain importante.

Pour faire simple, vous répondez à la question suivante : **Quelle ligne de jeu adopter?**

Cette ligne de jeu peut comprendre plusieurs options selon la façon dont se dérouleront les événements et la place des cartes.

Il est indispensable d'avoir un plan de jeu, même s'il est mauvais. Ne pas en avoir c'est donner la maîtrise de la donne à la défense (lorsque l'on ne prend pas de décisions, les autres les prennent pour vous).

Nous allons appliquer cette stratégie au jeu avec le mort sur différents exemples.

1 Le jeu avec le mort :

Nous allons étayer ce raisonnement sur la donne suivante :

♠ AV3				
♥ 764				
♦ AV103	SUD	OUEST	NORD	EST
♣ R74		passe	1♦	passe
	1♠	passe	1SA	passe
	4♠	Fin		

♠ RD10762

Entame : ♥ As (Est fournit le 3) et rejoue la dame de ♣

♥ D82

♦ D4

♣ A5

Il faut trouver 10 levées : 6 Piques + 2 Trèfles + 1 Carreau, il nous en manque une que l'on peut chercher à carreau en faisant par exemple l'impasse.

Nous avons répondu aux deux premiers points. Quelles sont les informations à notre disposition :

Ouest possède As et Roi de Cœur, certainement Dame et Valet de Trèfle ce qui lui fait 10 points H : dans ces conditions il ne peut pas détenir le Roi de carreau sinon il aurait ouvert. Donc l'impasse est vouée à l'échec.

Pour affranchir un carreau du mort sans donner la main à Est qui rejouerait immédiatement à Cœur pour 3 levées + Roi de carreau (1 de chute), il faudrait pouvoir défausser un carreau de la main puis jouer As de carreau et Valet de carreau.

Il suffit de laisser passer la Dame de Trèfle et il ne peut plus rien vous arriver.

Décrivez la suite ci-dessous :

C'est ce qui s'appelle compter les points suite aux enchères et aux premières levées.

Deuxième exemple :

♠ R4	SUD	OUEST	NORD	EST
♥ V10862	1♣	2♦*	passé	3♥
♦ D83	4♣	passé	5♣	Fin
♣ V43				

Entame : ♦ As puis le Roi et 3 de ♥ pour l'As d'EST.

♠ AV	2♦* : Bicolore Majeure
♥ -	
♦ V1094	
♣ AR98752	

Quelles sont les informations données par les enchères :

Quelles sont les informations données par les trois premières levées :

Quelle est maintenant votre ligne de jeu :

C'est ce qui s'appelle compter les distributions suite aux enchères et aux premières levées.

Dernier exemple : comment modifier son plan de jeu en cours de partie

Troisième exemple :

♠ 9865	SUD	OUEST	NORD	EST
♥ V109			passé	passé
♦ V65	1♠	passé	2♠	passé
♣ R43	3♣	passé	4♠	Fin

Entame : 5 de ♥ pour le Roi d'EST.

♠ RDV103

♥ A64

♦ D

♣ AV52

Quelles sont les informations données par les enchères :

Quelles sont les informations données par l'entame :

Quelle est maintenant votre ligne de jeu :

Déroulement du coup :

Celui ci se déroule comme l'avait imaginé le déclarant : le Valet de ♥ pousse au Roi de ♥ d'Est pris de l'As. Le déclarant joue la dame de ♠ de sa main, qui reste maîtresse. Il continue du Roi de ♠ pris de l'As d'Ouest (Est défausse le 9 de ♦) et contre attaque d'un petit ♦ pour le Roi de ♦ d'Est. Est tire ensuite l'As de ♦ coupé par le déclarant qui purge ensuite le dernier atout.

Quelles sont les informations données par les premières levées :

Quelles sont les déductions que vous en tirez :

Quelle est maintenant votre ligne de jeu :

2 Exercice d'application :

♠ A8				
♥ DV64	SUD	OUEST	NORD	EST
♦ A742			1♦	1♠
♣ R76	2♥	pas	4♥	Fin

♠ R4
 Entame : 2 de ♠
 ♥ A109873
 ♦ R5
 ♣ V52

Etape 1 ⇒ Objectifs :



Etape 2 ⇒ Différentes Techniques :

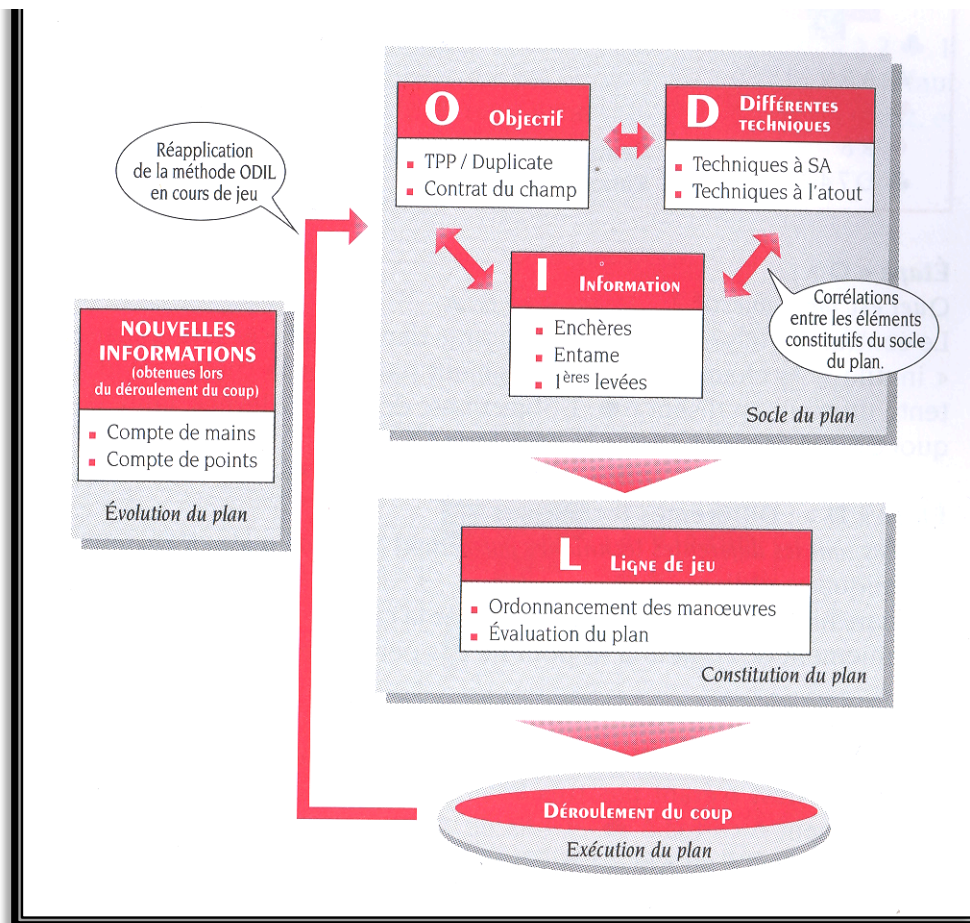
Etape 3 ⇒ Informations :

Etape 4 ⇒ Ligne de jeu :

Déroulement du coup :

Lorsque Sud tire l'As de ♥ Est défausse. Il faut reprendre la méthode à l'étape 2 :
Décrivez la nouvelle ligne de jeu.

Schéma récapitulatif de la méthode



Références bibliographiques :

Améliorez votre efficacité Patrick BURTIN

Bridge logique, Bridge magique Pierre SAPORTA