



JEU AVEC LE MORT : DONNES A RESOUDRE

Toutes les donnes qui vous sont proposées, doivent vous permettre de progresser dans le domaine du jeu avec le mort. La philosophie employée, est celle qui est enseignée à l'ENS de Cachan à partir du livre de Patrick BURTIN (Améliorez votre efficacité), soit :

- **Quel est l'objectif** : comptabilisez votre nombre de levées à réaliser
- **Différentes techniques** : à partir du nombre de levées répertoriées précédemment, quelles sont les techniques de jeu que vous pouvez mettre en jeu?
- **Informations fournies** : par les enchères et la carte d'entame : à partir de ces informations, il faut répertorier les techniques possibles et préparer un premier plan de jeu avec des options possibles.
- **Ligne de jeu** : à partir des éléments précédents, essayez de mettre en place un plan de jeu acceptable, donnant le meilleur pourcentage ou la seule ligne de jeu possible si le contrat est très tendu (cas d'urgence). Attention, à ce stade du jeu, il faut vérifier qu'il n'y ait pas d'informations nouvelles comme, répartitions de couleur, honneur mal placé etc., auquel cas il faut reprendre à l'étape 1.

Pour toutes ces donnes, la méthode ODIL est employée et le timing vous est donné. On vous demande de proposer la meilleure ligne de jeu, permettant de gagner le contrat. On se place dans le cas de match par 4 où le gain du contrat est primordial (pas de levée supplémentaire entraînant un risque de chute).

Il me semble opportun d'essayer de résoudre ces donnes avant de consulter le paragraphe résolution (essayez de mettre en place la méthode proposée et vérifiez que votre raisonnement est correct). Ensuite, le timing (ordre des cartes à jouer) vous est fourni en précisant les répartitions des cartes dans certains cas.

Dans le cas de squeeze, impossibilité de résoudre la donne avec les techniques habituelles, la mise en place vous est indiquée, ainsi que la position finale avec la squeezeante.

Pour beaucoup de donnes, un calcul du pourcentage de la ligne de jeu préconisée, vous est fournie, souvent comparativement à d'autres lignes de jeu.

Un petit rappel sur les probabilités de répartition des couleurs.

Il manque deux cartes :	1-1 = 52%	2-0 = 48%	
Il manque trois cartes :	2-1 = 78%	3-0 = 22%	
Il manque quatre cartes :	2-2 = 40%	3-1 = 50%	4-0 = 10%
Il manque cinq cartes :	3-2 = 68%	4-1 = 27%	5-0 = 5%
Il manque 6 cartes :	3-3 = 36%	4-2 = 48%	5-1 = 14%
Il manque 7 cartes :	4-3 = 62%	5-2 = 31%	6-1 = 7%

Pour la dernière répartition, celle 7-0 est à moins de 0,5% (à peine 1 fois sur 200).

Un dernier conseil, revoyez les différentes techniques de jeu à l'atout afin de pouvoir combiner celle ci lors de la résolution des différents problèmes. Ces cours se



trouvent dans la partie perfectionnement (Cours N°3 et 4) ou maîtrise (enchères : les différents plans de jeu et Méthode de jeu avec le mort).

N'hésitez pas à me faire toute remarque utile pour l'amélioration de ces différents fichiers.

Bonne lecture à tous

Bibliographie :

Cours de compétition : Jean Paul BALIAN

Donnes du Figaro : Philippe CRONIER

Positive Defense : Terence REESE

Play These Hands with me : Terence REESE

Différentes donnes de compétitions du Hurepoix.

Améliorez votre efficacité : Patrick BURTIN