

Le jeu de la carte au Bridge

(Comment progresser au jeu de la carte)

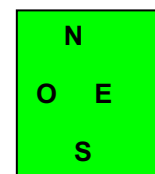
1. Le B-A BA :

Pour vous familiariser avec les grands principes, je vous invite à lire le fichier [*bases-jeu_cartesinitial.pdf*](#) qui vous a été envoyé. Il vous décrit les principes de base à connaître, ceux-ci ne devant pas vous empêcher de réfléchir et de rechercher les informations (ou non information suite aux enchères et au jeu de la carte). La reconstitution des mains ou des séquences d'entame est primordiale.

Je vous rappelle que le bridge est un jeu de levées

Voyons cela sur un exemple vécu à la table, ou il fallait décrypter la teneur de la couleur d'entame du partenaire.

S	O	N	E		♠ AX753
					♥ 6
				2SA	♦ 7642
Passe	3K	passe	4C		♣ RD6
fin					
				♠ 864	
				♥ X9832	
				♦ AX9	
				♣ V4	
					♠ 2



Votre partenaire entame du 2 de Pique. Il a un nombre impair de cartes (1 ou 3).

La première levée : 2 4 As & 9. Il manque Roi, Dame et Valet de Pique.

Vous avez dit bizarre, comme c'est bizarre ! Il faut réfléchir à la teneur des Piques du partenaire.

RD2, RV2, DV2

Dans ces 3 séquences l'entame du 2 ne respecte pas :

- 1 les règles d'entame
- 2 l'essence même de ce jeu qui est de réaliser des levées.

Donc vous en déduisez qu'il a entamé dans son singleton. Vous retournez correctement le 3 de Pique pour la coupe de votre partenaire qui rejoue un petit Trèfle pour votre Dame et une deuxième coupe du partenaire. Vous faites chuter de 2 levées.

2. Les Bases du jeu avancé :

Les bases de ce jeu avancé sont :

- L'élimination et remise en main.
- Le squeeze

De plus les communications seront essentielles pour réaliser des levées, ou se prémunir d'un adversaire dangereux afin d'orienter les retours probables.

Les communications sont la substantifique moelle du bridge

2.1 L'élimination et remise en main

Cette technique vous a été expliquée lors des premiers cours sur les différents plans de jeu à l'atout. Cette technique s'applique aussi pour les contrats à sans atout, mais elle implique qu'il fasse éliminer toutes les cartes de sortie. Cette manœuvre passe parfois par de subtils coups à blanc dans les couleurs où vous êtes creux.

Voyons cela sur un exemple pédagogique :

Exemple 1 :

	♠ RD93	
Vous jouez 6♠	♥ AR3	
sur l'entame	♦ 8652	
de la D♥	♣ R3	
	<div style="border: 1px solid black; background-color: #00FF00; width: 40px; height: 40px; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> <div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> O E </div> <div style="margin-top: 5px;">S</div> </div>	
	♠ AVX87	
	♥ D92	
	♦ AD9	
	♣ AV	

Vous avez 11 levées de tête et la douzième ne peut provenir que des Carreaux. Il suffit de purger les atouts 3-1 ou 2-2 puis d'éliminer les ♥ & ♣. Vous devez être au mort et jouer ♦. La défense ne peut rien faire. Il vous suffit de jouer la carte immédiatement supérieure à celle d'Est : Ouest est **End Play**.

C'est ce que l'on appelle une **Impasse en béton**.

Toutefois la défense peut s'opposer à cette fin de coup, lorsqu'elle peut prendre la main en jouant dans la fourchette du déclarant.

Exemple 2:

S	O	N	E	
1SA*	pas	2T	pas	* 5 cartes en Majeures possibles
2C	pas	4C	Fin	

Votre partenaire entame de la dame de Pique que vous prenez de votre As (le Roi est forcément en Sud). La bonne réaction est de rejouer immédiatement dans la faible du mort, donc Carreau pour prendre le déclarant en impasse.

	♠ 97	
	♥ AVX3	
	♦ 865	
	♣ A765	
♠ DVX6		♠ A853
♥ 65		♥ 42
♦ ADX2		♦ 743
♣ V98		♣ DX32
	♠ R42	
	♥ RD987	
	♦ RV9	
	♣ R4	

Si vous ne renvoyez pas Carreau, le déclarant va préparer une fin de coup pour peu que les atouts soient 2-2. Votre switch à Carreau permet à votre partenaire de prendre un honneur du déclarant et de ressortir tranquillement à Pique. Sans ce retour le déclarant gagne son contrat avec une levée de mieux. Ici il chute d'une levée.

Exemple 3:

S	O	N	E
	1SA	pas	3SA
♠ AVX			♠ R65
♥ X76			♥ A432
♦ ARDV			♦ X97
♣ 987			♣ AD3

Nord entame du Roi de Cœur. Vous laissez passer le Roi et prenez le retour de l'As, tandis que Sud défausse un Carreau. Vous jouez quatre tours de Carreau en défaussant un Cœur du Mort. Sud n'a plus que des cartes noires donc vous jouez le 9 de Trèfle, si Nord monte, vous montez. Sud vous donne le contrat.

2.2 Le Squeeze

Voyons cela sur des exemples pédagogiques :

- Vous devez être en général à 1 levée du contrat.
- Dans au moins une des deux couleurs concernées, vous devez avoir d'un côté une carte maîtresse et une menace et de l'autre une petite carte qui permet de communiquer.

Tout ce vocabulaire et les différentes positions vous seront expliqués dans un cours spécifique. Voyons cela sur une donne simple ou le squeeze est automatique.

Exemple 4 :

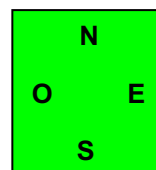
Vous jouez 7SA sur l'entame du Valet de pique.

♠ D62

♥ 54

♦ ARD109

♣ AR10



♠ A43

♥ ARD2

♦ V75

♣ D65

Vous ne voyez que 12 levées. Vous prenez le Valet de l'As puis jouez vos cartes maîtresses dans cet ordre (5 carreaux puis 3 trèfles et 3 cœurs). Votre 2 de cœur est devenu maître.

Les quatre jeux, quand vous êtes au mort après les 2 premiers Trèfles :

	♠ D2	
	♥ 54	
	♦ -	
♠ Va	♣ A	♠ R
♥ boire	<div style="border: 1px solid black; background-color: #00ff00; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♥ 10983
♦ une bière		♦ -
♣ au bar		♣ -
	♠ -	
	♥ ARD2	
	♦ -	
	♣ 5	

Est qui possédait 4 cartes à cœur et le Roi de pique succombe sur l'As de trèfle (ou il défausse le roi de pique, ou il défausse le cœur de longueur).

Souvent, il suffit de se concentrer sur une seule carte, ici le Roi de pique.

[Les différents squeezes vous sont expliqués dans les 4 Fichiers sur le wiki du club dans la rubrique fins de coup : voir Fichier 2 pour préciser ces éléments de fins de coup.](#)

3. Les outils pour analyser une main :

Dans ce chapitre, nous allons vous donner un certain nombre d'éléments qui vous permettront d'avoir une meilleure analyse d'une donne. Il faut avant tout compter soit :

- Compter les points
- Compter les distributions
- Compter les gagnantes et les perdantes

3.1 La notion de perdante :

Nous pouvons définir deux types de perdantes :

- Les perdantes de jeu, immédiates et potentielles (perdantes qui, dans le cours du jeu vous êtes forcé de perdre : exemple les As).
- Les perdantes de squeeze (perdantes qui restent après avoir défilé vos cartes maitresses).

Voyons cela sur des exemples pédagogiques :

Sur la première donne, vous jouez le contrat de 4 Piques sur l'entame de la dame de Cœur.

Compte des gagnantes :

- 4 Piques + 2 Cœurs + 2 Carreaux + 2 Trèfles = 10 levées

Compte des perdantes, sur l'entame à Cœur :

- Perdantes immédiates : 1 Pique + 1 Carreau + 1 Trèfle = 3 levées
- Perdantes potentielles : 1 Cœur

Exemple 6 :

♠ R432

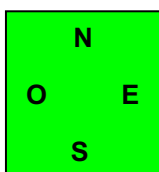
♥ A76

♦ RDV

♣ 865

La priorité, sur cette donne, est de défausser une perdante Cœur sur un Honneur Carreau avant de jouer atout sinon vous chutez sur une bonne défense. Donc vous jouez Carreau à la deuxième levée.

Vous remarquerez que sur l'entame atout, votre contrat est en béton pour peu qu'il n'y ait pas d'accidents distributionnels.



♠ DVX96

♥ R83

♦ 76

♣ RDV

Voyons maintenant la notion de perdante de squeeze :

Exemple 7 :

Vous jouez le contrat de 6 Sans Atout sur l'entame du Roi de Pique. Ici, il est évident que le contrat de 6 Cœurs est en béton armé pour peu que la répartition des atouts ne soit pas horrible (5-0).

L'entame est le Roi de Pique.

Compte des gagnantes :

- 1 Pique + 4 Cœurs + 3 Carreaux + 3 Trèfles = 11 Levées

Compte des perdantes :

- Aucune perdante immédiate
- 2 perdantes de squeeze

♠ A75

Vos possibilités sont :

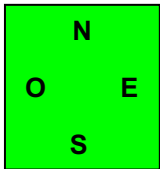
♥ RD93

Trouver les Carreaux 3-3

♦ AR64

Monter un squeeze contre Ouest s'il possède au moins 5 Piques et au moins 4 Trèfles. Il faut arriver à la position suivante, où vous êtes au mort avec et vous jouez le 6 de Carreau (CF position de fin de coup).

♣ D2



Si les Carreaux sont 3-3 vous avez la remontée au mort de la Dame de Trèfle, pour jouer votre Carreau de longueur.

♠ 92

Sinon, il faut espérer la répartition des Trèfles et des Piques énoncée précédemment en Ouest.

♥ AVX8

♦ D53

♣ AR76

Position de fin de coup :

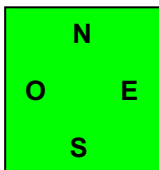
♠ 5

♥ -

♦ 64

♣ D2

Sur la Dame de Carreau, Ouest ne peut pas garder 4 cartes à Trèfle et 1 Pique maître. Il suffit sur cette donne de compter les cartes à Pique jouées lors des précédentes levées.



♠ -

♥ -

♦ D

♣ AR76

Pour arriver à cette position, vous avez bien entendu laisser passer le premier Pique pour réduire votre nombre de perdantes de Squeeze à **UNE**.

3.2 La notion d'unité de contrôle :

Cette notion va être importante dans un certain nombre de cas où vous devrez rendre la main aux adversaires. On définit une unité de contrôle comme un arrêt dans une couleur ou la possibilité d'une coupe. Dans *l'exemple 6*, après l'entame Cœur vous n'avez

plus qu'une seule unité de contrôle à Cœur. Si vous jouez atout, les adversaires vous enlèvent cette unité de contrôle et dès qu'ils reprendront la main, ils auront gagné la course à l'affranchissement. Cette notion est très importante dans les contrats à Sans Atout.

Le principe à retenir :

Si vous avez la main avec une unité de contrôle dans une couleur cruciale, et que vous n'avez qu'une unité de contrôle à extraire du flanc, vous gagnez la course à l'affranchissement.

Si eux sont en main, dans la même situation, ce sont eux qui gagnent la course.

Si vous avez la main, vous gagnez si le nombre d'unité de contrôle est égal dans les deux camps.

Si eux sont en main, vous avez besoin d'une unité de contrôle en plus qu'eux.

C'est la fameuse notion de Timing

Voyons cela sur un exemple à Sans Atout :

Exemple 8 :

♠ A3

Vous jouez 3 Sans Atout sur l'entame de la Dame de Pique :

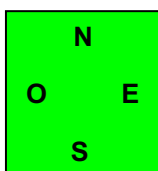
♥ ADV4

Compte des levées : 2 Piques + 1 Cœur + 4 Trèfles = 7 levées

♦ DX87

Les possibilités : affranchir deux levées de Carreau ou impasse à Cœur .

♣ 976



♠ R2

Sur l'entame Pique, vous n'avez plus qu'une seule unité de contrôle. Donc

♥ 763

l'affranchissement des Carreaux vous fait chuter : 3 Piques + 2 Carreaux

♦ V942

Seul l'impasse Cœur vous permet de réaliser 9 levées(2 P + 3 C + 4 T) avec

♣ ARDV

un petit bonus, les Cœurs 3-3 si l'impasse échoue.

4. Quelques éléments mathématiques :

Comme vous comptez correctement les mains, vous allez pouvoir maintenant, appliquer les probabilités de répartition usuelles que je vous invite à revoir. Il vous manque en général 4 à 7 cartes d'une couleur et vous devez évaluer diverses probabilités. Vous avez 2ⁿ cas de partage des cartes en fonction du nombre n de cartes manquantes. Voir le cours sur les probabilités et le cumul de celles-ci.

Ensuite vous devez compter les combinaisons gagnantes :

Voyons cela sur un exemple simple ou vous ne devez perdre aucune levée dans la couleur (c'est la vraie vie).

♠ **AR752**

♠ **X94**

Posez-vous les deux questions suivantes :

- Quelles sont les configurations gagnantes ?
- Quelle est leur probabilité de gain ?

Ici deux répartitions peuvent se présenter :

- Dame Valet sec dans chaque main.
- DVx en Ouest avec 8x en Est.

Ici les mathématiques ne vous sont d'aucun secours car il y a 2 cas possibles pour chaque. Le compte des points peut vous aider.

Par contre sur ce cas, l'analyse mathématique des combinaisons peut vous aider.

♠ **R2**

♠ **AX943**

Vous devez réaliser 4 levées dans la couleur. Vous jouez le 3 pour le Roi puis le 2 vers l'As. Est fourni deux petits et Ouest un petit.

Quelles sont les nouvelles configurations possibles et gagnantes :

- partage 3-3 : il faut passer le 9
- partage 4-2 : c'est celui qui doit retenir votre attention. Voyons les configurations possibles (sachant que 4 en Ouest est perdant vu les 2 petits en Est).
 - Hx en Ouest, il faut passer l'As
 - HHxx en Est, il faut passer le 9

Regardons les différents cas pour Est : D876, D875, D865, D765, V876, V875, V865, V765. Les cas de DVxx sont au nombre de 6 (Cas de deux cartes parmi 4 soit C_2^4).

Donc passer l'As est gagnant 8 fois sur 14.

A retenir :

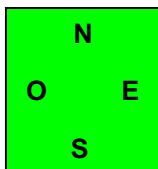
Pour un maniement de couleur, ce sont les répartitions irrégulières qui vous donnent la solution.

Enfin un dernier point où vous pourrez avoir une indication pour un maniement de cartes. C'est la situation des places vacantes.

Voyons cela sur une donne de championnat du monde.

Exemple 10 :

- ♠ AD6 Vous jouez 5 Cœurs en Sud après les enchères : **1♣ 5♣ passe 5♥ Fin**
 ♥ 9753 L'entame est le 8♣
 ♦ RX2 Comment tirer 11 levées de ces deux jeux ?
 ♣ R53 Sur l'As de Cœur, Est défause un Trèfle (partage 4/0 en Ouest soit 5%)



- ♠ RX75 Il faut arriver à prendre le Valet de Carreau et Le Valet de Pique. Il faut
 ♥ ARD86 compter les distributions d'Est et Ouest. Commençons par les Piques qui
 ♦ D643 4/2 avec Vxxx en Ouest. Donc vous coupez le 4^{ème} en Nord.
 ♣ - Vous jouez Carreau pour la Dame prise de l'As en Ouest qui retourne le Valet
 de Cœur. Vous connaissez exactement la main d'Est :
- ♠ xx ♥ - ♦ ?x ♣ ADVX9xxxx

Quid du Valet de Carreau (il a deux fois plus de chances de se trouver en Ouest qu'en Est : c'est la fameuse théorie des places vacantes). Donc impasse à Carreau qui gagne. Le Roi de Carreau et Trèfle coupée de la Dame. Comment terminez-vous cette donne ?

5. Un peu de stratégie :

Nous allons voir maintenant comment orienter notre jeu de la carte en fonction des possibilités offertes à la défense, lorsque que nous jouons un contrat. Souvent, de bons défenseurs retiendront volontairement leurs honneurs afin de vous compliquer la tâche et de vous brouiller les pistes. De plus, lorsqu'ils ont un gros honneur second, souvent ils le joueront à la première occasion pour éviter une funeste remise en main.

5.1 La notion de package de levées :

Grâce à la méthode ODIL qui vous a été enseignée, vous aurez déterminé les différentes techniques à employer pour aboutir à la réussite de votre contrat. Dans plus de 80% des cas vous y arriverez.

Par contre, certaines donnes peuvent vous poser des problèmes principalement quand le nombre de possibilités sera important (à partir de 3 ou 4).

L'exemple ci-dessous qui peut paraître simple au premier abord recèle de nombreuses difficultés et une bonne technique associée à une reconnaissance des mains va vous aider. Une réflexion approfondie va vous être demandée.

Exemple 11 :

♠ R76

Vous jouez 3 Sans Atout sur l'entame du 4♠ pour le 9 et le Valet. A vous !

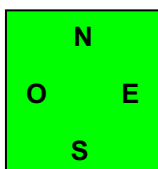
♥ RDX3

Compte des levées : 3 Piques + 1 Carreau = 4 levées

♦ ADX4

Les possibilités pour faire 5 levées supplémentaires.

♣ V2



Soit : 1 Cœur + 3 Carreaux + 1 Trèfle (Vous réussissez l'impasse au Roi♦)

Soit : 1 Cœur + 2 Trèfles + 2 Carreaux (Vous redonnez 3 fois la main, impasse au Roi♦ échoue)

♠ AV8

Soit : 3 Carreaux + 2 Trèfles (Vous redonnez 2 fois la main)

♥ 984

Soit : 3 Cœurs + 2 Trèfles (As ♥ en Ouest et Valet ♥ au plus 3^{ème} en Est)

♦ V83

La question est : comment combiner ces 4 possibilités ?

♣ RD94

C'est dans ce genre de donnes où la notion de *perdantes* et d' *Unité de contrôle* est importante.

Perdantes : quelles sont les levées que je peux concéder aux adversaires

Unité de contrôle : combien de fois puis je leur rendre la main

Un des principes, quand vous êtes le déclarant : lorsque les adversaires ont droit à des levées sûres, donner leur de suite ce qui se traduit souvent par : déloger les As en priorité.

Donc essayons de voir comment gérer au mieux cette donne.

Après avoir pris l'entame du Valet, jouez petit Trèfle vers le Valet : si le Valet est pris de l'As, alors suivant le retour d'Est on joue :

- Si retour Pique : on a 2 Trèfles + 3 Piques + 1 Carreau, il manque 3 levées. Il faut faire tomber l'As de Cœur puis tester les Carreaux (Est peut n'avoir que 2 Piques donc il n'a pas de bon retour).
- Sinon, Trèfle vers Roi Dame. Si l'As est au moins troisième en Est, alors c'est gagné, on passe aux Cœurs (surtout si la Dame reste maître). On testera les Carreaux ensuite si le Roi de Cœur reste maître.

Remarques :

Il y a plusieurs autres options qui peuvent être mis en place en fonction du jeu de la défense (c'est de la stratégie). Ici l'adversaire dangereux semble être Ouest s'il possède 5 Piques associé à 3 Trèfles.

Un autre exemple qui vous permet d'utiliser cette notion d'unité de contrôle.

Exemple 12 :

♠ A3

Vous jouez 3 Sans Atout sur l'entame de la Dame de Pique :

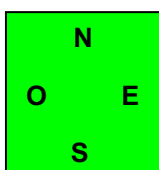
♥ ADV4

Compte des levées : 2 Piques + 1 Cœur + 4 Trèfles = 7 levées

♦ DX87

Les possibilités : affranchir deux levées de Carreau ou impasse à Cœur.

♣ 976



♠ R2

Sur l'entame Pique, vous n'avez plus qu'une seule unité de contrôle. Donc

♥ 763

L'affranchissement des Carreaux vous fait chuter : 3 Piques + 2 Carreaux

♦ V942

Seul l'impasse Cœur vous permet de réaliser 9 levées (2 P + 3 C + 4 T).

♣ ARDV

6. Le package des levées :

Ce terme anglo-saxon désigne les différentes possibilités pour arriver à votre nombre de levées à faire pour réussir votre contrat (Objectif initial : voir à ce sujet la méthode ODIL).

Exemple 8 :

S O N E

1K* passe

1SA passe 2SA passe

3SA Fin

La paire Nord Sud joue le Sans Atout faible 12-14.

Donc Nord ouvre de 1K, Sud met 1SA.

Ouest entame du 4 de pique pour le 10 d'Est.

Quelles sont vos chances ?

Vous avez 4 levées sûres : 3 piques et 1 carreau

Vos possibilités sont :

3 levées de cœur et 2 à trèfle

2 levées de cœur, 2 levées de carreau et 1 à trèfle

1 levée de cœur, 2 levées de carreau et 2 à trèfle

3 levées de carreau et 2 levées de trèfle

Comment jouez-vous ce contrat au mieux de vos possibilités ?

7. Jeu avec le mort :**Donne 1 :**

♠ D8 Sud Ouest Nord Est

♥ 10876

♦ RV84

♣ R72

Sud joue 4 Piques sur entame du 6 de

Trèfle pour le valet et votre As. A vous !

♠ ARV653

♥ AD

♦ 102

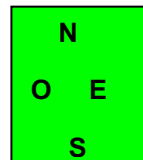
♣ A109

♠ R76

♥ RD103

♦ AD104

♣ V2



♠ AV8

♥ 984

♦ V83

♣ RD94

Donne 2 :

♠ 3	Sud	Ouest	Nord	Est
-----	-----	-------	------	-----

♥ AD64

♦ AR7652 Sud joue 4 Piques sur entame de la

♣ D10 Dame de carreau.

♠ AR97652

♥ R7

♦ -

♣ 7432

8. Jeu en défense :

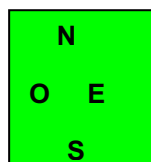
Voici deux donnes pour vous permettre de revoir vos plans de défense. Pour chacune d'elle, essayer de raisonner comme suit :

- Compte des points
- Compte des distributions
- Compte des levées du déclarant et de celles potentielles de la défense

Suite à l'entame et aux deux premières levées, essayer de vous faire une idée du jeu de Sud et trouver la bonne défense. Cette fois ci, les donnes sont un peu plus difficile. Essayer de comptabiliser le nombre de levées du déclarant, cela vous aidera.

Donne 1 :

♠ R763	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R2	2P	passé	2SA	passé
♦ RDV10	3P	passé	4P	Fin
♣ AR2				



♠ A4

♥ A10843

♦ 9

♣ 106543

Entame du valet de cœur pour le 2 du mort. A vous !

Donne 2 :

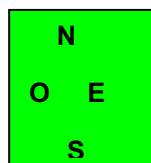
♠ 752	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A52		1K	passé	1P
♦ RV9	2T	2P	3P	passé
♣ D873	4T	Fin		

♠ AR96

♥ V63

♦ A9532

♣ 2



Entame de l'As, Roi de pique et pique.

Sud coupe au 3^{ème} tour (Est ayant fourni

la Dame, le 3 et le Valet). Sud joue le

6 de Carreau. A vous ?

9. Exercices d'enchères :

Pour chaque main ci-dessous, indiquez l'enchère de Sud

Main 1 et séquence d'enchères :

♠ RD76	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 9	1T	1C	1P	2C
♦ R82	?			
♣ AD1084				

Main 2

♠ D6

♥ R742

♦ RV5

♣ RD82

Main 3

♠ R62

♥ 7

♦ A742

♣ ADV42

Main 4

♠ 82

♥ 2

♦ RD74

♣ ARV1087

Main 5

♠ 7

♥ 8

♦ ARD98

♣ ARD987

Bibliographie :

Master Play in Contract Bridge : Terence REESE

Donnes du Figaro : Philippe CRONIER

Les dossiers RODWELL : Éric RODWELL & Marc NORTON

La parole est aux cartes : Claude DELMOULY