

Les bases du jeu de la carte (niveau avancé)

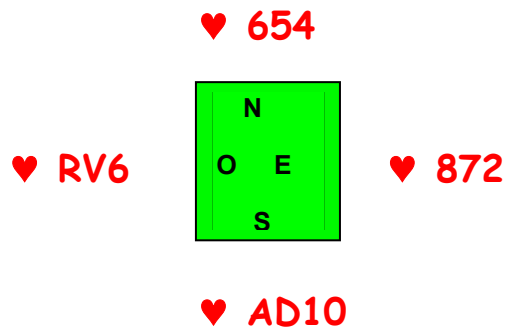
1. Introduction :

Au jeu de la carte, les bases du jeu avancé, sont l'élimination et remise en main ainsi que le squeeze. Nous allons voir dans ce cours la première technique sous différents aspects, et principalement sur les fins de coup.

1.1 Élimination, remise en main

Pour le jeu de la carte, je vous conseille de lire le cours de perfectionnement sur les différents plans de jeu à l'atout qui vous donneront les fondamentaux pour ce jeu. Dans ce cours nous allons étoffer ces différents plans à des techniques plus sophistiquées qui vous permettront d'élever votre niveau de jeu.

Un des éléments essentiels du jeu de la carte est l'élimination et remise en main. C'est avant tout un problème de fin de coup. Voyons cela sur un exemple simple :



La main est en Nord et celui ci joue un petit cœur. Il suffit de passer le 10 et Ouest doit rejouer dans la fourchette de Sud.

Ces fins de coup se préparent généralement en privant la défense de ses cartes de sortie, c'est à dire des cartes lui permettant de jouer dans une couleur où elle ne risque rien.

1.2 Le squeeze

Terme anglais signifiant que vous allez être pressé comme un citron et que vous allez devoir défausser une carte maîtresse. En général un squeeze rapporte une seule levée. Les quatre conditions pour qu'un squeeze fonctionne sont :

- Un défenseur doit tenir à lui seul deux gardes (deux cartes maîtresse)
- Le compte doit être rectifié (les défenseurs ont fait les levées auxquelles ils avaient droit pour le contrat joué.
- Au moins une menace derrière le défenseur à Squeezer.
- 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.

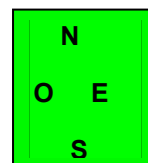
Vous jouez 7SA sur l'entame du Valet de pique.

♠ 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 cœur). Votre 2 de cœur est devenu maître. Voici les 4 jeux.

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

♠ D2

♥ 54

♦ -

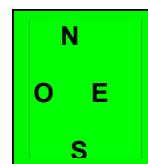
♠ Va

♥ boire

♦ au

♣ bar

♣ A



♠ -

♥ ARD2

♦ -

♣ 5

♠ R

♥ 10983

♦ -

♣ -

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.

2. Les fins de coup :

Pour vous familiariser à ce type maniement, il est indispensable de visualiser l'emplacement des cartes. Pour cela nous allons résoudre des problèmes à 4 jeux ce qui vous permettra d'engranger de la connaissance sur ces problèmes.

Pour tous les problèmes suivants, Sud est en main et doit réaliser le nombre de levées indiquées.

Donne 1 :

		♠ R2	
		♥ D	
		♦ 32	
		♣ -	
♠ D954			♠ 108
♥ -			♥ -
♦ 8			♦ RD
♣ -			♣ A
		♠ AV76	
		♥ -	
		♦ A	
		♣ -	

Atout cœur. Sud doit réaliser 5 levées.

Donne 2 :

	♠ DV	
	♥ 8	
	♦ R	
	♣ -	
♠ -	<div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="margin-bottom: 5px;">O E</div> <div style="margin-bottom: 5px;">S</div>	♠ A
♥ -		♥ RV5
♦ V103		♦ -
♣ D		♣ -
	♠ -	
	♥ A4	
	♦ AD	
	♣ -	

Atout carreau. Sud doit réaliser 3 levées.

Donne 3 :

	♠ 7	
	♥ 8	
	♦ R	
	♣ -	
♠ D86	<div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="margin-bottom: 5px;">O E</div> <div style="margin-bottom: 5px;">S</div>	♠ 2
♥ R		♥ -
♦ -		♦ -
♣ -		♣ DV9
	♠ AR	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ R6	

Atout pique. Sud doit réaliser 3 levées.

3. Jeu avec le mort :

Donne 1 :

♠ AR5	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D10873				3P
♦ AV96	4C	passe	6C	Fin
♣ V	Entame : 3 de Carreau. A vous !			

♠ -

♥ ARV96

♦ 108542

♣ AR3

Donne 2 :

♠ AR1063	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D5	passe	1C	1P	2C
♦ D4	4P	Fin		
♣ RD62				

Entame du Roi de cœur. A vous !

♠ DV942

♥ 7

♦ AV63

♣ 874

Donne 3 :

♠ RV43	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 105		passee	passee	passee
♦ 1086	1C	passee	1P	passee
♣ RV104	2T	passee	3T	passee
	3P	passee	4T	passee
♠ A10	5T	Fin		
♥ RV962	Entame du Roi de carreau (2 en Est). Il rejoue l'			
♦ 5	As de carreau (9 en Est). A vous !			
♣ AD863				

4. 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 :

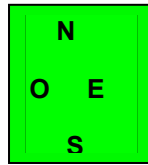
♠ AR32	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AR752			1C	passee
♦ V7	1SA	passee	2P	passee
♣ R5	3K	passee	3SA	Fin

♠ V1084

♥ D1083

♦ AD6

♣ 102



Entame Valet de pique le Roi.

Le déclarant joue le Valet de Carreau,
pour le 4 et le 2. A vous !

Donne 2 :

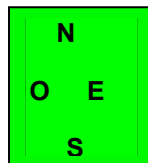
♠ V1094	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 9	1SA	passe	2T	passe
♦ DV8743	2P	passe	4P	Fin
♣ R5				

♠ R532

♥ AR1054

♦ 62

♣ 83



Entame de l'As de cœur (8 en
Est et 3 en Sud). Quelle est votre
Ligne de défense ?

5. Exercices d'enchères :

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

♠ 108	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A5			Passe	passe
♦ AD9765	1P	passe	2T	passe
♣ V6	?			

Analyse de la réponse de 2T : Drury fitté (10-11H 3+ cartes)

Main 1

♠ ADV72

♥ A103

♦ 6

♣ R1098

Main 2

♠ RD9832

♥ 7

♦ AV9

♣ 1094

Main 3

♠ AD843

♥ R85

♦ R94

♣ D7

Main 4

♠ A10743

♥ A983

♦ D10

♣ 53



Bibliographie :

Master Play in Contract Bridge : Terence REESE

Donnes du Figaro : Philippe CRONIER

Les dossiers RODWELL : Eric RODWELL & Marc NORTON

La Majeure 5^{ème} et tout ses secrets : Thierry ROUFFLET & Philippe SOULET

Le Bridgeur : les fins de coup