

Les bases du jeu de la carte (niveau avancé)

Les outils d'analyse

1. Introduction :

Quand vous êtes déclarant, il est indispensable d'avoir un plan de jeu même si celui ci est médiocre. Ne pas avoir de plan de jeu, c'est laisser la décision de la donne aux adversaires. Nous allons vous proposer plusieurs outils afin d'analyser au mieux votre main, et vous permettre de mieux jouer en face du mort.

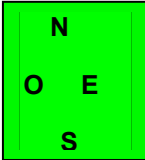
1.1 Ne pas oublier de compter vos perdantes

Il faut absolument comptabiliser son nombre de gagnantes et de perdantes. Le nombre de gagnantes vous permet de savoir si vous avez le nombre de levées nécessaires pour gagner votre contrat.

Le nombre de perdantes vous indique si vous allez chuter donc vous permet de déterminer le meilleur timing pour réaliser le nombre de levées fixées avant que les adversaires ne réalisent les leurs et puissent vous faire chuter.

Voyons cela sur un exemple simple :

Exemple 1 :

	♠ R432	
Vous jouez 4♠ sur l'entame de la D♥	♥ A76	
	♦ RDV	
	♣ 865	
		
	♠ DV1096	
	♥ R83	
	♦ 76	
	♣ RDV	

Vous avez 10 levées de tête dès que vous avez délogé les 2 As mineurs et l'As de pique. Par contre l'entame ♥ vous procure une perdante potentielle. Vous devez effacer en priorité cette perdante. Le bon timing est de déloger en priorité l'As de carreau afin de se débarrasser de celle ci.

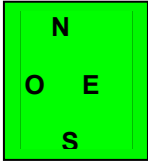
Quelques définitions :

- Perdantes de jeu : ce sont celles qui, dans le cours du jeu, vous êtes forcé de concéder (un As par exemple).

- Perdantes de squeeze : ce sont celles qui restent quand vous avez défilé toutes vos cartes maîtresses.

Voyons cela sur un exemple simple :

Exemple 2 :

	♠ A75	Le contrat de 6♥ est gagnant à 100%
Vous jouez 6SA sur l'entame de la D♠	♥ RD93	mais votre partenaire vous a
	♦ AR64	propulsé à ce chelem médiocre.
	♣ D2	Vous n'avez aucune perdante de jeu
		mais une perdante de squeeze
	♠ 92	Vous avez 11 levées. La douzième
	♥ AV108	Peut provenir d'un squeeze ou des
	♦ D53	Carreaux 3-3. Il faut laisser une levée
	♣ AR76	aux adversaires : laissez passer cette
		D♠.

1.2 Les unités de contrôle et la course à l'affranchissement

Un autre concept à connaître est la notion d'unité de contrôle. Après avoir compté vos gagnantes et vos perdantes, il faut déterminer vos unités de contrôles : elles correspondent à :

- souvent un arrêt dans une couleur
- mais aussi la possibilité de couper

Dans le premier exemple, l'entame à cœur ne vous laisse plus qu'une seule unité de contrôle dans la couleur. Si vous recevez l'entame à l'atout vous conservez ces deux unités de contrôle dans la couleur.

Deux règles simples pour vous permettre de simplifier ce concept. 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 des mains du flanc, **vous gagnez la course à l'affranchissement.**

Si ce sont eux qui ont la main, **vous perdez la course à l'affranchissement.**

Règle 1 : si vous avez la main, vous gagnez si le nombre d'unité de contrôle est égal dans les deux camps.

Règle 2 : si vous n'avez pas la main, vous gagnez si vous avez une unité de contrôle de plus que vos adversaires.

Voyons cela sur l'exemple ci-dessous :

Exemple 3 :

Vous jouez 3SA et Ouest entame de la D♠

Vous avez 8 levées entre les ♠, ♥ & ♣

Vous pouvez récupérer une levée à carreau mais, il ne vous reste qu'une UC à ♠ et les adversaires en ont 2 à ♦. Il faut trouver une autre solution, qui consiste à réaliser 3 levées à Cœur (impasse ou cœur 3-3 voir les 2).

Si vous avez l'entame cœur, plongez de l'As et rechercher votre neuvième levée à ♦

♠ A3

♥ ADV4

♦ D1087

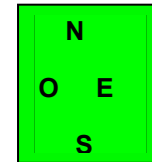
♣ 976

♠ R2

♥ 763

♦ V942

♣ ARDV

2. Savoir compter les mains et les distributions :2.1 Refaire les mains cachées

Au bridge, si vous souhaitez prendre la meilleure décision, il vous faut avoir le maximum de renseignements. Souvent, il sera indispensable de reconstituer les mains cachées en vue de préparer, une impasse gagnante, une fin de coup ou un squeeze (voir quelque fois reconnaître un honneur sec ou second dans une main).

Voyons cela sur un exemple :

Exemple 4 :

S **O** **N** **E**

1P 2K 3K passe

4P Fin

♠ 93

♥ R2

♦ ARD52

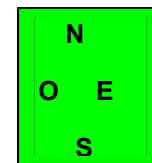
♣ D1076

♠ 8764

♥ A93

♦ 643

♣ AR4



Les premières levées :

Vous jouez As, Roi et Dame de carreau coupé par le déclarant qui rejoue As et Roi de pique sur lequel votre partenaire défause un Trèfle.

Le déclarant est **6 ? 2 ?**.

Le déclarant monte au mort à Trèfle et rejoue le Roi sur lequel il défausse un cœur. Puis il joue As de cœur et cœur. **Qu'avez vous mis sur l'As de cœur ?**

Cela dépend essentiellement du type de tournoi (si c'est en match par 4, la seule façon de défaire cette manche et d'espérer Dame et Valet de cœur en Est). En match par paires, si le déclarant a D10xx, vous refilez une levée, en mettant le Roi.

3. Connaître les probabilités de répartition usuelles et inférences :

Ces probabilités sont, bien entendu en l'absence de tout autre information. Si un événement extérieur intervient, alors celles ci sont modifiées.

3.1 Rappel :

Il manque 2 cartes : 1-1 = 51%

2-2 = 49%

Il manque 3 cartes : 3-0 = 22%

2-1 = 78%

Il manque 4 cartes : 4-0 = 10%

3-1 = 50%

2-2 = 40%

Il manque 5 cartes : 5-0 = 5%

4-1 = 27%

3-2 = 68%

Il manque 6 cartes : 6-0 = 2%

3-1 = 14%

4-2 = 48%

3-3 = 36%

Il manque 7 cartes : 4-3 = 48%

3.2 Comptabilisez les combinaisons :

Il faut savoir comptabiliser ce nombre de configurations possibles.

Il manque **n** cartes, il y a **2ⁿ** configurations possibles : explicitons cela sur un exemple simple. Il vous manque 5 cartes, donc 2⁵ configurations possibles. Explicitons les sur un exemple où il vous manque DV432

2 cas de 5-0 : **DV432** - et la configuration symétrique

10 cas de 4-1 : **2 DV43**

3 DV42

4 DV32 et les configurations symétriques

V D432

D V432

20 cas de 3-2 : **23 DV4**

24 DV3

2V D43

2D V43

34 DV2

3V D42 et les configurations symétriques

3D V42

4V D32

4D V32

VD 432

Nous retrouvons donc les 32 possibilités de configuration.

Exemple 5 :

R2

A10943

Il faut faire 4 levées : vous jouez le Roi et voyez apparaître deux petites cartes. Vous jouez le 2 du mort et voyez apparaître un petit en Est, que faites vous ?

3.3 Les places vacantes :

En général, les chances de réussite d'une impasse dépendent essentiellement des informations que vous avez glanées au cours des enchères, de l'entame et des premières cartes adverses.

Exemple :

♠ **AD3** Vous devez faire deux levées dans la couleur. Si vous savez que

♠ **876** Ouest possède 5 cartes à Pique, vos chances de réussite de

l'impasse sont de **5 contre 2**.

Cette notion de places vacantes est très utile lorsque les adversaires ont enchéri par une enchère de bicolore voir de barrage, dévoilant ainsi une grande partie de la répartition des cartes adverses (comme je vous l'ai dit à plusieurs reprises, annoncez vos bicolores si vous pensez avoir une bonne chance de jouer le contrat sinon vous permettez au déclarant de compter plus facilement les distributions).

Exemple 6 :

S O N E
3K
3P passe 4P Fin

Ouest entame d'un petit carreau. Compte tenu des enchères, c'est certainement un singleton.

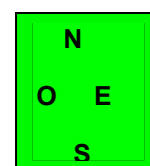
Vous jouez l'As de pique et un petit pique, Ouest fournit deux fois. Quelles sont vos chances ?

♠ R943

♥ A65

♦ V87

♣ D93



♠ AV1087

♥ 1073

♦ A2

♣ AR4

3. 4 Combiner ses chances :

Souvent, vous aurez plusieurs lignes de jeu possibles, si vous arrivez à les combiner vous améliorerez votre résultat car vous aurez pris les meilleures chances de gagner.

Voyons cela sur l'exemple suivant :

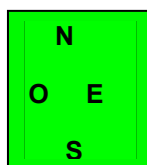
Exemple 7 :

♠ R7

♥ AV83

♦ AD42

♣ V76



♠ A2

♥ R42

♦ R65

♣ R8532

Vous jouez 3SA et Sud entame du Valet de Pique. Vous avez 7 levées de Tête, il faut en trouver deux autres. Les possibilités sont :

- Impasse à cœur

- Cœur 3-3
- Cœur 4-2 avec dame seconde
- Carreau 3-3
- As de Trèfle placé

Comment continuer ce coup ?

4. 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

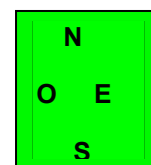
Comment jouez vous ce contrat au mieux de vos possibilités ?

♠ R76

♥ RD103

♦ AD104

♣ V2



♠ AV8

♥ 984

♦ V83

♣ RD94

5. Jeu avec le mort :

Donne 1 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D8				
♥ 10876				
♦ RV84	Sud joue 4 Piques sur entame du 6 de			
♣ R72	Trèfle pour le valet et votre As. A vous !			

♠ ARV653

♥ AD

♦ 102

♣ A109

Donne 2 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 3				
♥ AD64				
♦ AR7652	Sud joue 4 Piques sur entame de la			
♣ D10	Dame de carreau.			

♠ AR97652

♥ R7

♦ -

♣ 7432

6. Jeu en défense :

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

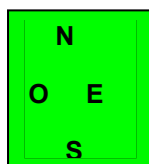
- Compte des points

- 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				



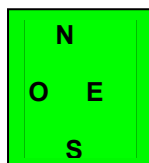
♠ A4
 ♥ A10843
 ♦ 9
 ♣ 106543

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 ?

7. 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 : Eric RODWELL & Marc NORTON

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