

Les Communications au Bridge

(Comment progresser au jeu de la carte)

O. Introduction :

Les communications sont la **substantifique moelle du bridge**. C'est un des domaines où il va falloir être attentif et imaginer le déroulement du coup. Il est primordial que lors de la mise en place d'un plan de jeu, tant côté déclarant, que défenseur, une bonne connaissance des différentes techniques qui vont vous être présentées soient parfaitement maîtrisées.

Comme nous venons de le voir, ce cours sera divisé en deux grandes parties :

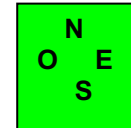
- Les techniques du déclarant (jeu en face du mort)
- Les techniques de la défense (jeu en défense)

Voyons deux exemples simples pour visualiser ce domaine du jeu de la carte.

Exemple 1 :

S	O	N	E
1P	X	2P	passé
2SA*	passé	3T	passé
4P	Fin		

♠ 652
♥ A97
♦ 7432
♣ RD2



2SA* : enchère d'essais généralisé

Entame : Dame ♥

Vous avez 3 levées sûres : il en manque 7 !

Vous pouvez en réaliser : 4 à Pique, 2 à Trèfle et 2 à Carreau. Quel est le problème ?

Si les défenseurs ne prennent qu'au deuxième tour à Trèfle, il vous faut une remontée au mort pour réaliser votre deuxième pli à Trèfle. Donc il faut prendre du Roi en Sud et jouez de suite Trèfle.

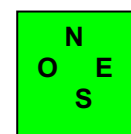
Comme souvent au bridge, tout se joue à la première levée.

♠ RDVX9
♥ R32
♦ ADV
♣ V7

Exemple 2 :

S	O	N	E
			1K
1P	passé	2K*	passé
2P	passé	3T	passé
4P	Fin		

♠ 742
♥ 832
♦ D2
♣ ARDVX



Entame : 3 ♦

2K* : demande de valeur de l'intervention.

Vous avez 3 levées sûres : 2 à Pique, 1 à Carreau.

Le mort met le 2, le Valet chez vous et l'As en Sud.

Le déclarant joue la Dame de Pique que vous prenez de l'As. Vous rejouez le Roi de Carreau sur lequel Sud met le 10 et votre partenaire le 9. Quel est le problème ? Le compte des

♠ AR8
♥ DVX9
♦ RV64
♣ 42

points vous indique que votre partenaire a entre 2 & 3 points. Il faut faire l'hypothèse de nécessité que Ouest possède le Roi de Cœur (le 9 est un appel préférentiel, le 3 une parité).

Donc vous rejouez la Dame de Cœur. En main au Roi de Pique, vous rejouerez Cœur pour la 4^{ème} levée de la défense.

Dans ces deux exemples nous avons vu l'importance des communications tant en face du mort qu'en flanc. Nous retrouverons ces problèmes dans les maniements de couleur.

1. Les communications côté déclarant :

1.1 La communication à l'aide de petites cartes

Nous allons voir cela sur un exemple simple afin de réaliser un certain nombre de levées dans une couleur.

♦ **762** Vous jouez à Sans Atout et votre seul problème est de réaliser 3
 ♦ **ADV** levées à Carreau. Il vous faut 2 remontées au mort et vous avez
 La teneur suivante à trèfle :

♣ **A632**

♣ **RDV5**

Il vous faut une répartition 3-2 de la couleur, donc vous jouez Roi, Dame puis le Valet pris de l'As. Le 5 de la main sera pris du 6 pour la deuxième remontée au mort pour votre deuxième impasse à Carreau.

Comme l'a écrit Norbert LEBELY dans son livre « Les communications (CUB#04).

« Rendre maîtresse des petites cartes à l'origine sans valeur en les affranchissant, doit être une idée fixe pour un bon déclarant. Bien entendu, les actions à exécuter seront toujours indissociables d'une gestion parfaite des communications donnant au déclarant la possibilité de rejoindre la couleur longue à établir un nombre suffisant de fois ».

Un petit rappel : Le bridge est un jeu de levées

Exemple 3 :

S	O	N	E
2K	passé	3T	passé
3SA	passé	4SA*	passé
6SA	Fin		

4SA* : quantitatif

Entame : 5 ♣

Vous avez 9 levées sûres : il en manque 3.

Vous pouvez en réaliser : 1 à Pique, 1 à Cœur, 2 à Carreau. Quel est le problème ?

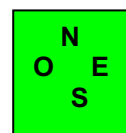
Il vous faut 4 remontées au mort pour réaliser ces

4 impasses. Regardez bien vos Trèfles : ils sont

Tous maîtres. Donc, le 7 pour le 8. Première

impasse à Carreau qui réussit, puis le 9 pour le 10.

♠ 964
 ♥ 985
 ♦ 832
 ♣ ARX8



♠ ARV
 ♥ ARV
 ♦ ADV
 ♣ DV97

Deuxième impasse à Carreau, le Valet pour le Roi, impasse Cœur puis Dame pour l'As et impasse Pique. Vous réaliserez 6SA +1 qui sera une excellente note.

1.2 Les différents déblocages

Il faut rappeler au préalable le principe de base suivant : commencer par les honneurs du côté court. On commence par l'As puis le 3 vers Roi, Dame et Valet.

♣ **A3**

♣ **RDV5**

1.21 Les déblocages internes

Voyons cela sur un exemple simple de maniement de couleur.

♥ **DX4**

♥ **AR932**

Vous devez réaliser 5 plis dans la couleur avec la meilleure probabilité. Si la répartition de la couleur est 3-2, pas de soucis. Par contre si elle est 4-1 un maniement permet de surmonter ce partage, si c'est Est qui possède le Valet 4^{ème}. Vous jouez l'As de cœur, sur lequel vous fournissez le 10 du mort puis le 2 pour la Dame et vous pouvez faire l'impasse au Valet sur Est. Vous jouez à 81,5%.

Exemple 4 :

S **O** **N** **E**
1SA passe 3SA Fin

♠ AV
♥ 865
♦ RD832
♣ V43

Entame : 5 ♠

Vous avez 7 levées sûres : il en manque 2.

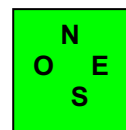
Vous pouvez en réaliser 2 autres à Carreaux.

Quel est le problème ?

Un blocage des Carreaux si le 10 ou le Valet

est 4^{ème} en Ouest : si 3-2 c'est Trivial.

Donc, Coup de sonde avec le Roi, sur lequel vous débloquez le 9 (le X en Est), puis le 2 pour l'As et le 7 pour l'impasse sur Ouest. Vos 9 levées sont au rendez-vous.

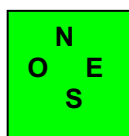


♠ 7642
♥ ARD
♦ A97
♣ R65

Dans certains cas, il faudra procéder à la prise d'un honneur afin d'affranchir la couleur. Voyons cela sur l'exemple ci-dessous :

Exemple 5 :

♠ R875
♥ AV52
♦ R
♣ AV43



♠ A2
♥ 765
♦ ADX987
♣ 75

S **O** **N** **E**
1T passe 1K
passe 1C passe 3K
passe 3SA Fin
Entame : Dame ♠

Vous comptabilisez votre nombre de levées : 2 à Pique, 1 à Cœur, 3 à Carreau et 1 à Trèfle. Il vous en manque 2 que vous ne pouvez trouver qu'à Carreau. Donc il faut affranchir ces carreaux en prenant comme hypothèse de crainte que ceux ci soient répartie 4-1 (avec le Valet 4^{ème}). Ici la solution est élégante, vos Carreaux sont tous maîtres donc vous devez prendre du Roi de Pique (on conserve l'As en reprise) et jouez le Roi de Carreau pris de l'As, la Dame puis le 10. Vos 9 levées sont au rendez-vous.

♣ **Ce qu'il faut retenir :**

Dans le cas d'un honneur sec, en regardant plus attentivement la teneur de votre couleur, l'action consistant à surprendre cet honneur peut s'avérer efficace.

Un petit rappel : Le bridge est un jeu de levées

Il arrive aussi souvent de débloquent un honneur d'une couleur sur un honneur adverse, afin de se créer une remontée supplémentaire. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 6 :

S O N E
2SA passe 3SA Fin

♠ V63
♥ R84
♦ 7654
♣ V83

Entame : 5 ♣

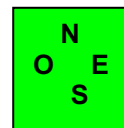
Vous avez 5 levées sûres : il en manque 2.

Vous pouvez en réaliser 1 autre à Trèfle.

Quel est le problème ?

Il en faut 3 à Carreaux et vous n'avez qu'une seule remontée. Pour vous en créer une, mettez la Dame de Trèfle sur le Roi (L'As est certainement en Ouest).

Ce subtil déblocage vous permet de réaliser 2 fois l'impasse à Carreau sur Est (hypothèse de nécessité).



♠ AR2
♥ A97
♦ ADV9
♣ DX5

1.22 Les déblocages externes

Il arrive parfois que nous soyons obligés de perdre volontairement une levée afin de se créer une communication à l'atout. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 7 :

S O N E
2T passe 2K 2P
3C 4P 5C Fin

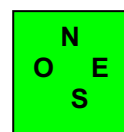
♠ 2
♥ 7432
♦ D76
♣ DVX93

Entame : 4 ♠

Pour le Roi et l'As d'Est. Quel est le problème ?

Pourquoi Est vous fait couper au mort ?

Il veut vous obliger à couper et vous empêcher de rejoindre le mort. Pour réussir votre contrat, il vous faut absolument les 5 levées de Trèfle. Défausser un Carreau du mort et si les atouts sont 3-1 vous pourrez



♠ 95
♥ ARD96
♦ A982
♣ AR

rejoindre le mort par le 7 de Cœur.

1.3 Le coup à blanc pour affranchir une levée de longueur pour conserver une communication :

Cette technique permet de pouvoir affranchir une levée de longueur en espérant une répartition correcte de la couleur : déblocage interne de la couleur. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 8 :

S	O	N	E
2K			
3C			
3SA			
6C			

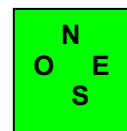
Entame : Dame ♣

Compte des levées : 11

Il faut affranchir un Pique du mort(4-2 ou 3-3).

Donc à la deuxième levée vous jouez petit Pique des 2 mains. Vous prenez tout retour et coupez un Pique d'un gros honneur après avoir joué le Roi. Attention de maximiser ses chances de gagner en jouant deux fois atout. Purge des atouts en terminant au mort avec le 9. Les piques sont maitres pour défausser les 2 Carreaux.

♠ AR643
♥ 943
♦ 543
♣ 98



♠ 72
♥ ARDVX6
♦ AV7
♣ AR

1.4 Le laisser passer pour affranchir une couleur :

Bien que cette technique soit une manœuvre défensive, elle peut permettre au déclarant de régler un problème de communication. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 9 :

S	O	N	E
2T			
3K*			
3SA			

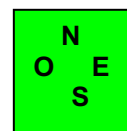
Entame : Dame ♦

Compte des levées : 9 (6T + 3 As)

Problème : les Trèfles sont bloqués.

Il faut laisser maitre la dame de Carreau. Ouest en rejoue, vous défaussez l'As de Trèfle et vos Trèfles Sont maitres.

♠ AX8643
♥ AX752
♦ 6
♣ A



♠ 7
♥ D
♦ A9732
♣ RDVX98

1.5 Les techniques défensives du déclarant :

Toutes ces techniques ont pour but d'empêcher les adversaires de communiquer afin de faire chuter le contrat. Il faudra toujours, après avoir compté son nombre de levées,

vérifier que l'adversaire ne prend pas la ou les levées de chute. Voyons ces différentes techniques sachant que certaines sont décrites dans le fichier « **les coups particuliers 1** ».

1. Laisser passer ou prendre ?
2. **Le coup de Bath.**
3. Jouer gros ou petit en second ?
4. Bloquer la couleur adverse
5. Les « Baisers »
6. **Le coup sans nom, le coup du ciseau.**

1.51 *Laisser passer ou prendre :*

Refuser de prendre une levée dans ce jeu (qui est un jeu de levées) est plutôt antinaturel. Toutefois, il existe des situations, ou, pour empêcher les flancs de communiquer, il sera indispensable de laisser passer. Dans d'autres cas, il faudra prendre de suite pour éviter que les adversaires trouvent le bon retour. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 10 :

S O N E
1SA passe 3SA Fin

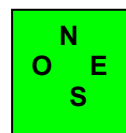
Entame : 3♠

Compte des levées : 6 (3T + 3 As)

Problème : L'entame Pique affranchit 3 levées.

Il ne faut surtout pas laisser passer si Ouest n'a qu'un seul honneur. Si Est prend, il rejoue Cœur et c'est la chute assurée avec le Roi de Carreau en Est. De plus le 3 de Pique vous indique que les Piques sont 4-4 en Flanc. Il faut prendre et affranchir de suite les Carreaux (4 Carreaux + 3T + 2 As = 9 levées).

♠ A52
 ♥ X73
 ♦ AV986
 ♣ 87



♠ VX4
 ♥ A5
 ♦ DX73
 ♣ ARD5

Exemple 11 :

S O N E
2SA passe 3SA Fin

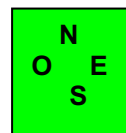
Entame : 6♥ pour la Dame d'Est.

Compte des levées : 6 (3P + 3 As)

Problème : L'entame Cœur affranchit 3 à 4 levées.

Il faut laisser passer et lorsque Est rejoue Cœur, mettez le Valet. Ouest prend, il rejoue Cœur et la couleur est bloquée en flanc si ceux ci sont 5-3. Vous pouvez tenter l'impasse au Roi de Carreau en toute sécurité.

♠ D42
 ♥ 32
 ♦ AX98
 ♣ 9872



♠ AR
 ♥ AV5
 ♦ DV632
 ♣ AV6

♦ **Ce qu'il faut retenir :**

C'est l'adversaire à qui vous risquez de rendre la main qui détermine souvent l'attitude que vous avez à adopter à la première levée.

1.52 Jouer gros ou petit en second :

Lorsque vous devez tenter plusieurs impasses, essayer de trouver des solutions gagnantes pour le cas où elles échoueraient toutes. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 12 :

S	O	N	E
		1T	pas
1C	1P	X	pas
3C	pas	4C	Fin

Entame : V♦ pour le 3, 7 et l'As.

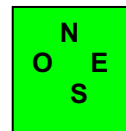
Compte des levées : 4 (2T + 2 As)

Problème : Vous faites l'impasse Cœur qui échoue.

Est retourne Pique. Il faut mettre le Roi, au cas où la

Dame de Trèfle serait en Est : Est n'a que 2 Piques.

♠ D42
♥ AD9
♦ D52
♣ ARV9



♠ R53
♥ VX8765
♦ A
♣ X42

1.53 Bloquer la couleur adverse :

Lorsque vous devez jouer la carte du mort, plutôt que de laisser passer l'entame, demandez-vous si le fait de remporter la première levée avec un As ne va pas créer un blocage interne de la couleur longue adverse. Analysez toujours la carte d'entame et tirez en les déductions qui s'imposent afin de visualiser la répartition des honneurs entre les deux adversaires. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 13 :

S	O	N	E
2SA	pas	3SA	Fin

Entame : 7♠ pour le 2 et le Roi d'Est.

Compte des levées : 5 (3C + 2 As)

Problème : Les Piques sont ouverts.

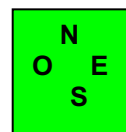
Appliquez la règle des 11 : Est a 2 cartes au dessus du 7 et

Ouest n'a pas entamé dans une tête de séquence. Donc

Est a RV, RD ou RX. La couleur est bloquée. Donc il faut

Prendre de l'As et affranchir de suite 4 levées de Carreau.

♠ 9532
♥ A64
♦ 876
♣ V75



♠ A4
♥ RDV
♦ RDVX9
♣ AX3

1.54 Les « Baisers » :

Cette technique consiste à orienter la levée vers l'adversaire qui n'est pas dangereux. En général, on lui octroie la levée sachant que tout retour de sa part ne vous inquiète pas.

Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 14 :

S O N E
1K passe

3SA Fin

Entame : 3♠ pour le 5 et la Dame d'Est.

Compte des levées : 7 (4T + 2 K + 1 As)

Problème : Les Piques sont ouverts.

L'analyse de l'entame vous indique que Ouest a l'As cinquième avec certainement une ou deux reprises.

L'adversaire dangereux est Est, car votre Valet

second est un arrêt positionnel. L'entame vous donne votre

huitième levée, la neuvième ne peut provenir que des Carreaux.

Il faut espérer la Dame en Ouest et qu'elle soit troisième.

La répartition souhaitée des Carreaux ♦ **Dxx** - ♦ **Vxx** ou ♦ **DVx** - ♦ **xxx**

Pour éviter tout déblocage d'Ouest, jouez petit vers l'As, vous revenez en main et rejouez petit vers le Roi. Si Est intercale la Dame on le laisse en main.

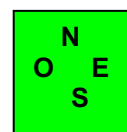
C'est le célèbre Baiser à la reine.

♠ 75

♥ 642

♦ AR52

♣ RDVX



♠ RV6

♥ AX3

♦ 653

♣ A982

2. Les communications côté défenseur :

Plaçons-nous maintenant du côté des défenseurs et voyons les différentes techniques à notre disposition pour vaincre ces problèmes de communication. Nous verrons dans un premier temps les techniques offensives (pour faire des levées) puis les techniques défensives (comment contre carrer les plans du déclarant).

2.1 Les Techniques offensives :

Les techniques liées aux communications dont disposent les défenseurs sont en tous points identiques à celles employées par le déclarant. La grande difficulté provient de la non connaissance des 26 cartes de leur camp. De ce fait ils éprouvent de grosses difficultés à coordonner leurs actions. Heureusement, ils ne sont pas sans ressources : ainsi disposent-ils de nombreux avantages comme :

- Prendre un temps d'avance au moment de l'entame (très important)
- Se référer aux enchères pour élaborer un plan de défense
- D'examiner les 13 cartes du mort en vue de parfaire ce plan de défense
- De communiquer efficacement grâce à la signalisation

C'est dans cet optique que nous allons étudier différentes armes de la défense :

1. Donner un coup à blanc en défense
2. Jouer gros en second
3. Débloquer
4. Contre attaquer
5. Techniques diverses

2.11 Le coup à blanc en défense

Voyons un premier exemple avec le raisonnement qui va vous permettre d'aboutir à la solution.

Exemple 15 :

S O N E
1SA passe 2T passe
2K Fin 3SA Fin

Entame : 7♥ pour le 6 et le Roi d'Est.

Il retourne le 5 pour la Dame en Sud, à vous !

Le raisonnement à tenir.

Compte des points : 19 + 15 à 17 soit 4 à 6 points en Est.

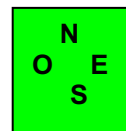
L'analyse de l'entame et du retour d'Est vous indique qu'il avait 3 cartes (certainement R52), donc sud possède le Valet de Cœur (bien joué du déclarant). Si le déclarant possède les 2 rois mineurs, il n'y a pas de remède. Si votre partenaire possède le Roi de Carreau, même constatation, le déclarant a ses 9 levées. **Il faut le Roi de Trèfle en Est (Hypothèse de nécessité)**. Les inférences de cette hypothèse sont :

- Le déclarant ne peut pas gagner sans les Trèfles du mort
- Donc il faut réaliser 4 levées de cœur et le Roi de Trèfle
- **Donc il faut laisser passer cette Dame de cœur afin que le partenaire renvoie cœur dès qu'il aura la main au Roi de Trèfle.**

La main d'Est ♠543 - ♥R52 - ♦96432 - ♣R5

♠ DVX9
♥ 64
♦ DX
♣ ADVX8

♠ R62
♥ A9873
♦ 875
♣ 63



♥ **Ce qu'il faut retenir :**

En tout début de coup, pensez à compter systématiquement les points du partenaire. Ensuite, prenez le temps d'enregistrer les cartes jouées, pour cela laissez votre carte visible sur la table (ne la retourner pas) tant que votre réflexion n'est pas aboutie : personne ne peut vous demander de retourner celle-ci, c'est votre droit et même votre devoir. Ensuite toutes les tâches que vous aurez à accomplir seront facilitées.

Comme je le dis souvent, tout se joue à la première levée

2.12 Jouer gros en second

Cette technique est utile lorsqu'il y a une répartition 5-3-3-2 d'une couleur avec 5 cartes au mort et 3 chez vous : type de répartition

♠ AVX65
♠ D43 ♠ R87
♠ 92

Lorsque le déclarant joue le 9, mettez la Dame : pour affranchir ses Piques, il aura besoin d'une communication avec le mort. C'est la technique dite du crochet du gauche.

Par contre, d'autres cas peuvent se présenter, voyons l'exemple ci-dessous :

Exemple 16:

S O N E
1K 1C

3SA Fin

Entame : 7♥ pour le 2 et le 8 d'Est, Valet en Sud.

Il retourne le 9 de Carreau. A vous !

Le raisonnement à tenir.

Compte des points : 13 + 3 , certainement 13 à 15

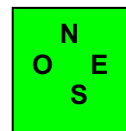
Points en Sud, ce qui fait 10 à 12 points en Est. Votre partenaire doit posséder le Roi de Carreau et 5 Cœurs maitres par RDX98 (cf. carte jouée à la première levée).

Les inférences de cette hypothèse sont :

- Le déclarant ne peut pas gagner sans les Carreaux du mort
- Donc il faut réaliser 3 levées de cœur deux levées de Carreau
- **Donc il faut prendre de l'As de Carreau et rejouer Cœur. Le Roi de Carreau du partenaire est toujours présent comme reprise de main.**

♠ A86
♥ 432
♦ DX875
♣ AR

♠ 9542
♥ 76
♦ A3
♣ 87432

2.13 Les déblocages

C'est une technique qu'il faut appréhender après avoir correctement réfléchi (risque de refiler une levée au déclarant). Voyons cela sur l'exemple ci-dessous.

Exemple 17:

S O N E
1SA Passe 3SA Fin

Entame : D♥ pour le 5 du mort : à vous !

Analyse de l'entame : DVXx(x)

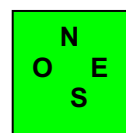
Compte des points : 11 + 6 + 15 , certainement 8 à 10 en Ouest.

Votre partenaire doit posséder une reprise de main certaine afin de réaliser 3 à 4 cœurs et une autre levée.

Il faut surprendre la Dame du Roi en espérant 5 cartes par Dame Valet 10 en Ouest. Un seul mauvais cas A8xx en Sud.

♠ RV9
♥ 975
♦ DV4
♣ RV86

♠ 86542
♥ R3
♦ R97
♣ 542



Un autre exemple plus spectaculaire :

Exemple 18:

S O N E
Passe 1P
1SA passe 2SA passe
3SA Fin

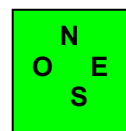
Entame : 8♠ pour le 2 du mort, 10 et le 7.

Est continue du Roi pris de l'As : à vous !

Compte des points : 4 + 7 + 18 ce qui fait

♠ 642
♥ 82
♦ ARX93
♣ 754

♠ 8
♥ V9743
♦ D5
♣ V9632



qu'Est possède 11 points (il a montré Roi, Dame & Valet de Pique 6^{ème} (cf. déclarant qui prend au deuxième tour).

Le déclarant ne peut pas réaliser 9 levées sans affranchir ses Carreaux. Vous devez défausser cette Dame de Carreau en espérant le Valet au moins 3^{ème}, chez votre partenaire.

Pour aller plus loin, si vous conservez cette Dame de Carreau, le déclarant vous laissera en main dès que vous la mettez.

C'est une variante du coup de l'empereur (Voir coups particuliers 2).

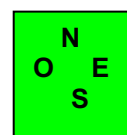
2.14 Les contre-attaques :

Souvent, dès que vous aurez pris la main, le choix de la contre-attaque se présentera. Elle sera primordiale pour mettre la défense sur les bons rails. Voyons l'exemple suivant.

Exemple 19 :

S	O	N	E
1P	Passe	2K	Passe
2P	Passe	4P	Fin

♠ DV2
♥ D652
♦ ARVX
♣ X3



♠ 65
♥ 8743
♦ 975
♣ A976

Entame : 2♣ pour le 3 du mort : à vous !

Analyse de l'entame : 3 ou 5 cartes en Ouest

Compte des points : 13 + 4 + 13 , certainement 8 à 10 en Ouest.

Vous prenez de l'As de Trèfle et vous devez rejouer : quelle couleur ?

Dans sa dizaine de points, Ouest doit posséder un ou deux honneurs à Cœur, un honneur à Pique et peut être le Roi de Trèfle. S'il a les 3 rois manquants, il est urgent de ne pas rejouer Trèfle qui bloque votre partenaire en main. Carreau étant exclus et s'il a le Roi de Pique il le fera toujours, il faut rejouer utile, donc Cœur.

Les mains qui valident votre raisonnement :

Sud ♠ AX9874 ♥AV ♦D86 ♣D5

Ouest ♠ R3 ♥RX9 ♦432 ♣RV842

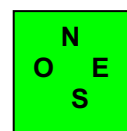
2.15 Les Techniques diverses :

Nous allons étudier deux techniques qui arrivent très souvent à la table. La première est basée sur la psychologie : faire croire au déclarant une mauvaise position des cartes : vous avez à Sans Atout ADx ou AVx en troisième et votre partenaire entame en quatrième meilleure dans cette couleur.

Exemple 20 :

S	O	N	E
1SA	Passe	2T	Passe
2K	Passe	3SA	Fin

♠ A752
♥ 86
♦ ADVX5
♣ 43



♠ DVX8
♥ AD4
♦ R2
♣ VX96

Entame : 3♥ pour le 6 du mort : à vous !

Analyse de l'entame : 3 ou 5 cartes en Ouest

Compte des points : 11 + 13 + 15 , certainement 0 à 1 point en Ouest.

La seule façon de faire chuter ce contrat consiste à réaliser au moins 4 levées de cœur, le déclarant ayant : 2 Trèfles + 4 Carreaux + 1 Cœur + 2 Piques, soit 9 levées. Si vous prenez de l'As et rejouez la Dame, Sud vous laisse en main et son contrat est gagné.

Donc, il faut mettre la dame, pour que le déclarant visualise cette répartition des cœurs et que vous conserviez une communication avec Ouest pour rejouer Cœur.

♥AV

♥AV932

♥D74

♥RX5

Donc il plonge du Roi et espère le Roi de Carreau en Ouest (seule possibilité de gagner ce contrat). Vous prendrez du Roi, rejouerez As et 4 de Cœur pour une chute.

Une autre technique, plus classique à l'atout. Prendre un honneur du partenaire pour s'ouvrir une coupe.

[Exemple 20 :](#)

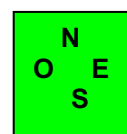
S	O	N	E
1P	Passe	3P	Passe
4P	Fin		

♠ RX54

♥ AV82

♦ X9

♣ 763



♠ A8

♥ 3

♦ AR652

♣ X9842

Entame : D♦ pour le 9 du mort : à vous !

Analyse de l'entame : Tête de séquence DVx(x)

Compte des points : 8 + 11 + 16 , certainement 4 à 5 points en Ouest.

La seule façon de faire chuter ce contrat consiste à réaliser une coupe de votre main avec un Pique et 2 Carreaux. Il faut espérer 4 Carreaux maximum en Ouest. Donc vous prenez du Roi de Carreau et rejouez Cœur. Dès que le déclarant joue Pique, vous prenez de l'As et rejouez un petit Carreau. Il rejouera Cœur pour la coupe.

Les mains qui valident votre raisonnement :

Sud ♠ DV963 ♥ RD9 ♦ 84 ♣ ARD

Ouest ♠ 72 ♥ X7654 ♦ DV73 ♣ V5

2.2 Les Techniques défensives :

En défense, il est primordial de reconstituer la main du déclarant en termes de points et de distribution. Pour la distribution, le pair impair est primordial. Nous allons voir deux types de techniques, l'une passive (ne rien donner au déclarant), l'autre active (détruire les communications adverses, rendre impossible l'affranchissement d'une couleur, déblocages divers etc...).

[Exemple 21 :](#)

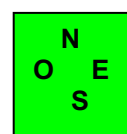
S	O	N	E
2K	Passe	2C	Passe
2SA	Passe	3SA	Fin

♠ 754

♥ 632

♦ 87

♣ DV985



♠ 832

♥ VX97

♦ RDV

♣ RX7

Entame : D♠ pour le 4, 2 & Roi : à vous !

Analyse de l'entame : Tête de séquence DVx(x)

Compte des points : 3 + 10 + 24 , certainement 3 points en Ouest.

La seule façon de faire chuter ce contrat consiste à empêcher le déclarant de réaliser ses Trèfles du mort. Il va être impératif de connaître la distribution de ceux-ci afin de prendre au bon moment. Le pair impair du partenaire va être primordial.

Si le déclarant joue un petit Trèfle, regardez la carte du partenaire et surtout lorsqu'il rejouera du mort, le Roi si Valet et le 10 si un petit. Vous bloquez le déclarant à 8 levées. Les mains qui valident votre raisonnement :

Sud ♠ AR ♥ARD8 ♦AX96 ♣A32

Ouest ♠DVX93 ♥54 ♦5432 ♣64

2.21 Les manœuvres défensives passives (ne rien donner au déclarant)

Nous allons voir plusieurs techniques :

- Le laisser passer
- Refus de prendre ou de couvrir en troisième
- Ne rien faire (laisser le déclarant se débrouiller tout seul)

Voyons maintenant un exemple de chaque.

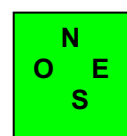
2.21.1 Le laisser passer

Dans cette technique la signalisation va être essentielle afin de pouvoir reconstituer la main du déclarant et de visualiser son nombre de levées potentielles.

Exemple 22 :

S **O** **N** **E**
2SA **Passe** **3SA** **Fin**

♠ V6
♥ 942
♦ 753
♣ RDV87



♠ D5
♥ RDVX
♦ VX98
♣ AX9

Entame : X♠ pour le Valet, Dame & As : à vous !

Analyse de l'entame : Tête de séquence Xxxx(x)

Compte des points : 7 + 13 + 20 , donc aucun point en Ouest.

La seule façon de faire chuter ce contrat consiste à empêcher le déclarant de réaliser ses Trèfles du mort. Vous jouez tout seul. Donc il faudra prendre le Trèfle au bon moment, donc le pair impair du partenaire est primordial.

Voyons la répartition des Trèfles possibles sur le 5 de Trèfle mis par votre partenaire au premier tour de la couleur.

♣5	♣RDV87		♣53	♣RDV87
	♣AX9	ou		♣AX9
	♣6432			♣642

Dans le premier cas, il n'y a pas de remèdes docteur. Dans le deuxième cas, il faut laisser passer deux fois.

♣ Ce qu'il faut retenir :

Ne jouez jamais trop vite à la première levée. Dès que possible, comptez le nombre de points du partenaire et interprétez la carte qu'il a sélectionné à l'entame.

Un petit rappel: Tout se joue souvent à la première levée

2.21.2 Refuser de prendre ou de couvrir en troisième

Toujours dans le même style de raisonnement, nous allons voir plusieurs exemples de ces types de technique.

Exemple 23 :

S **O** **N** **E**
 2T Passe 2K Passe
 2P Passe 3C Passe
 3P Passe 4P Fin

Entame : A♣, Roi♣ (6 & Dame en Sud).

Retour 10♣ coupé en Sud. Le déclarant tire 3 tours d'atout.

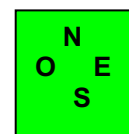
Ensuite, Roi de Carreau en Sud : à vous !

Analyse de l'entame : Tête de séquence As Roi 10 9.

Compte des points : 7 + 6 + 20 , donc 7 points en Ouest (déjà vu).

La seule façon de faire chuter ce contrat consiste à empêcher le déclarant de réaliser ses Cœur du mort. Vous jouez tout seul maintenant. Donc il ne faut pas prendre ce Roi de Carreau.

♠ 4
 ♥ RD962
 ♦ D62
 ♣ 8542



♠ 732
 ♥ VX3
 ♦ AX98
 ♣ V73

Les mains qui valident votre raisonnement :

Sud ♠ ARDVX9 ♥A ♦RV73 ♣D6

Ouest ♠865 ♥8754 ♦54 ♣ARX9

♣ Ce qu'il faut retenir :

Le mort vient de s'étaler et sa main comporte une couleur affranchissable que vous contrôlez. Dès cet instant, demandez-vous ce que vous ferez lorsqu'il abordera cette couleur. Regardez attentivement la carte du partenaire pour refaire la répartition de la couleur sur la table. Préparez-vous à fournir dans la foulée une petite carte sans « souffrance » révélatrice.

2.21.3 Ne rien faire

Dans certaines circonstances, il vous arrivera de jouer le plus neutre possible pour éviter de donner la levée du contrat au déclarant. C'est souvent quand vous aurez comptabilisé le nombre de levées du déclarant que vous adopterez cette attitude : **NE RIEN DONNER !**

Exemple 24 :

S **O** **N** **E**
 3P Passe Passe
 3SA Fin

Entame : Dame♠ (3 & 4 Roi en Sud).

Retour S♣ : à vous !

Analyse de l'entame : Tête de séquence DVX9xxx.

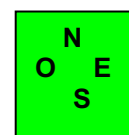
Compte des points : 0 + 9 + 20 , au moins 3 points en Ouest.

L'analyse des enchères indique que Sud possède 7 à 8 levées de jeu et que l'attrait de la manche Rouge l'a incité à la demander.

Le déclarant joue la Dame de Trèfle pour le 9 du déclarant. Refaites le compte de distributions : 7 piques en Ouest et un nombre pair de Trèfles (2 ou 4). Le déclarant possède 4 cartes à Pique et 3 à 5 Trèfles.

Si 5 Trèfles, alors sa main est du type : ♠ ARxx ♥AR ♦AD ♣RDxxx soit 6 à 7 levées, l'affranchissement rapide des Trèfles permet de gagner facilement ce contrat.

♠ 3
 ♥ 7642
 ♦ 7543
 ♣ 6542



♠ 4
 ♥ DX98
 ♦ RX9862
 ♣ A3

Si 3 Trèfles, alors sa main est du type : ♠ ARxx ♥ARV ♦ADV ♣RDV soit 8 levées sûres, il ne faut pas donner la 9^{ème}.

Il faut partir en défense sur la deuxième main. Donc As de Trèfle et Trèfle et on rejoue systématiquement dans la couleur jouée par Sud. Il ne peut plus gagner.

2.22 Les manœuvres défensives actives

Nous allons voir plusieurs techniques, dont certaines sont décrites dans le fichier jeu de la carte avancé 5. :

- Déloger une communication adverse
- Faire couper le mort
- Jouer la couleur maitresse adverse
- **Jouer gros en second (le crochet du gauche)**
- Débloquer

2.22.1 Déloger une communication adverse

Le but du jeu est de couper les communications adverses afin de l'empêcher de rejoindre sa main ou le mort pour y développer des levées dans une couleur.

Exemple 25 :

S	O	N	E
2K	Passe	3K	Passe
3P	Passe	4P	Passe
6P	Fin		

Entame : X♥ pour le 2, As et le Valet : à vous !

Compte des points : facile, vous avez le reste.

Entame : tête de séquence, avec certainement 4 à 5 cartes

La seule façon de faire chuter ce contrat consiste à empêcher le déclarant de réaliser ses Carreaux du mort. Vous jouez tout seul.

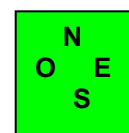
La ligne de jeu du déclarant est basée sur l'affranchissement du 5^{ème} carreau par la coupe. Donc il faut 3 remontées au mort. Pour cela rejouez Pique et le déclarant ne peut plus les affranchir.

Les mains qui valident votre raisonnement :

Sud ♠ ARDV973 ♥RDV ♦D ♣A3

Ouest ♠42 ♥X987 ♦863 ♣V74

♠ X86
♥ 652
♦ AX754
♣ X9



♠ 5
♥ A43
♦ RV92
♣ RD852

2.22.2 Faire couper le mort

Exemple 26 :

S	O	N	E
1P	2T	2K	Passe
2P	Passe	4P	Fin

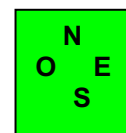
Entame : A♣ pour le 2, 3 et le 4 : à vous !

Compte des points : facile, vous avez le reste.

Entame : la carte du partenaire montre 3 cartes ou une

♠ D93
♥ DX4
♦ RDVX8
♣ D2

♠ 652
♥ RV
♦ A97
♣ ARVX9



carte. Le déclarant ne peut gagner qu'avec les Carreaux du mort. Sa seule communication est à Pique, détruisez là. Rejouez le Valet de Trèfle, il vous suffira de visualiser la carte du partenaire à Carreau pour prendre au bon moment : just routine.

Les mains qui valident votre raisonnement :

Sud ♠ ARVX8 ♥A97 ♦54 ♣864 **Ouest** ♠74 ♥86532 ♦632 ♣753

2.22.3 *Jouer la couleur maitresse adverse*

Le principe est de coller le déclarant au mort sans espoir de rentrer en man sans se faire couper ou en abandonnant les levées de la longue du mort et de chuter.

Exemple 27 :

S **O** **N** **E**
1P **Passe** **2C** **Passe**
2P **Passe** **2SA** **Passe**
4P **Fin**

Entame : D♦ pour le 3, 9 et l'As : à vous !

Compte des points : facile, vous avez le reste.

Vous avez 3 levées sûres, il faut empêcher

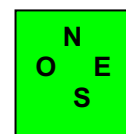
carte. Le déclarant ne peut gagner qu'avec les Cœurs du mort.

Que vous ont appris les enchères et la vue du mort :

- Sud n'est pas minimum.
- Sud n'a pas 3 cartes à cœur.
- Sud n'a pas de communication avec le mort.

♠ AR2
♥ V4
♦ DV5
♣ R7654

♠ D3
♥ ARDX9
♦ 643
♣ 832



Donc, il faut rejouer cœur deux fois pour bloquer le déclarant au mort. Mais il ne faudra pas oublier dès que vous serez en main à Trèfle (l'impasse devient nécessaire pour gagner), de rejouer Pique pour remettre Sud en main : il joue tout seul.

Les mains qui valident votre raisonnement :

Sud ♠ VX9876 ♥85 ♦AR2 ♣AD **Est** ♠54 ♥7632 ♦X987 ♣VX9

2.22.4 *Débloquer*

Le but du jeu est de couper les communications adverses afin de l'empêcher de rejoindre sa main ou le mort pour y développer des levées dans une couleur.

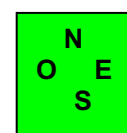
Exemple 28 :

S **O** **N** **E**
3C **Passe** **4C** **Fin**

Entame : X♦ pour le Roi, As & 3 : à vous !

Analyse de l'entame : Tête de séquence Xxxx(x)

♠ A543
♥ R83
♦ R4
♣ AD62



♠ D6
♥ 54
♦ ADV72
♣ RVX3

Compte des points : $16 + 13 + 6$, donc 4 à 5 points en Ouest.

Vous rejouez la Dame de Carreau qui est coupée par Sud. Il purge les atouts en deux tours.

Que risque-t-il de vous arriver ?

Le déclarant est en train de préparer une élimination remise en main. Pour cela dès qu'il joue l'As de Pique, n'hésitez pas à la fournir ; si le déclarant a As Dame Valet xxxx, il ne peut avoir le Roi de Pique. Donc il faut qu'il ait 3 cartes à Piques pour que cela chute.

Les mains qui valident votre raisonnement :

Sud ♠ V92 ♥ADVX976 ♦3 ♣54 Ouest ♠RX87 ♥2 ♦X9865 ♣987

♣ **Un conseil :**

Apprenez le moins possible par cœur les notions de jeu de la carte qu'il est indispensable de connaître. Attachez-vous plutôt à les comprendre. Le fait d'acquérir une idée claire des raisons pour lesquelles certaines actions doivent être exécutées ou au contraire évitées allège l'esprit et permet de bien jouer avec un minimum d'effort et un maximum d'efficacité.

Le bridge ne s'apprend pas il se comprend

3 . Exemples d'application :**3.2 Le jeu en face du mort****Donne 1**

♠ V3
♥ ADX43
♦ 862
♣ 9865

Vous jouez le contrat de 1SA en Sud. Ouest entame du 5♥ pour la Dame d'Est qui rejoue le Roi de Pique. A vous !



♠ 8752
♥ V6
♦ A75
♣ ARDV

Donne 2

♠ AVX52
♥ A3
♦ 7632
♣ V5

S	O	N	E
1SA	passé	2C	passé
2P	passé	3SA	Fin

Entame : Valet ♦



♠ 43
♥ R654
♦ ARD
♣ A876

Donne 3

♠ 9532
♥ A64
♦ 876
♣ V75

S	O	N	E
2SA	passé	3SA	Fin

Entame : 7♠ pour le2 et le Roi d'Est. A vous !



♠ A4
♥ RDV
♦ RDVX9
♣ AX3

3.2 Le jeu en défenseDonne 1 :

♠ A5
♥ R643
♦ R98
♣ VX95



♠ R8632
♥ 85
♦ V742
♣ 63

S	O	N	E
1SA	passe	2T	passe
2K	Fin	3SA	Fin

Entame : 9♠ pour le 5 du mort. A vous !

Donne 2 :

♠ AVX9
♥ 753
♦ 32
♣ ADVX



♠ 8652
♥ V42
♦ A4
♣ 8643

S	O	N	E
1SA	passe	2T	passe
2K	Fin	3SA	Fin

Entame : 5♦ pour le 2 du mort. A vous !

Donne 3 :

♠ A52
♥ X8
♦ DX93
♣ RX76



♠ DV
♥ AV9732
♦ 64
♣ A83

S	O	N	E
1SA	Fin	3SA	1C Fin

Entame : R♥ pour le 8 du mort. A vous !

Bibliographie :

Les communications : CUB#04 Norbert LEBELY

Cours de Compétition : Jean Paul BALIAN

Donnes du Figaro : Philippe CRONIER

Les dossiers Rodwell : Eric RODWELL & Mark HORTON