

Les grandes manœuvres du jeu de la carte

Le jeu avec le mort

1. Introduction :

Dans les trois premières cours de cette série nous avons traité deux grands sujets :

- certaines techniques du jeu de la carte (élimination remise en main et préparation de fins de coup)
- la façon d'évaluer une main et de faire un plan de jeu

Nous allons aborder maintenant des manœuvres plus sophistiquées, dont certaines vous sont déjà connues. Pour chacune d'entre elles, un nom sera associé afin de s'en souvenir comme moyen mnémotechnique.

Bien entendu, comme pour chaque technique, un raisonnement devra être mis en place afin de vérifier que celle-ci est bien adaptée au problème posé sur la donne.

2. Les différentes techniques pour une reprise :

Il faut savoir qu'au bridge, les reprises sont la substantifique moelle et qu'elles doivent être préservées voir mises en place.

2.1 Le grand bon pour une reprise

Voyons une des premières techniques permettant de se créer à bon compte une reprise supplémentaire. Voyons cela sur des exemples simples :

Exemple 1 :

♥ **1054** Ouest entame du 9 dans la couleur annoncée par son partenaire.

♥ **AV7** Vous pouvez monter du 10 sur ce 9 afin de vous créer une

reprise gratuite si Est duque pour conserver les communications avec son partenaire afin d'affranchir sa couleur (Ici, si Ouest est doubleton, cela ne coûte rien).

Exemple 2 :

	♠ V54		♠ A107				
3SA par E	♥ 865	N O E S	♥ ADV	S	0	N	E
Entame du 9♠	♦ DV108		♦ 954			1P	1SA
	♣ A43		♣ RDV8	-	2SA	-	3SA

Vous pouvez monter du Valet sur ce 9 afin de vous créer une reprise gratuite si Nord duque pour conserver les communications avec son partenaire afin d'affranchir sa couleur (Ici, Sud étant doubleton, cela ne coûte rien). Ici la main de Nord qui valide votre bon raisonnement ♠ RD863 ♥ R73 ♦ A2 ♣ 1075

2.2 Sur prise pour une reprise

Quand on manque de reprise, on est conduit, quelque fois, à surprendre un de ses honneurs par un honneur du partenaire même s'il en coûte une levée. Voyons cela sur deux exemples :

Exemple 3 :

♥ AV1093 Roi pris de l'as, on assume un partage 4-3 de la couleur

♥ R On déloge la dame ensuite.

Voyons cela maintenant sur une donne complète.

Exemple 4 :

		♠ 8						
		♥ 963						
		♦ A84						
		♣ AR10986						
3SA par Sud	♠ DV107		♠ 9542		S	0	N	E
	♥ R1054		♥ D7				1T	-
Entame de la D♠	♦ R92		♦ V105		1C	-	2T	-
	♣ 42		♣ V753		3SA			
		♠ AR63						
		♥ AV82						
		♦ D763						
		♣ D						

On joue Dame de Trèfle pris du Roi et on affranchit les Trèfles. Il nous restera l'As de carreau pour réaliser 5T + 2P + 1C + 1K .

Une des variantes de cette technique, consiste à surprendre un honneur tout en se prémunissant d'un mauvais partage adverse. Voyons cela sur les trois exemples suivants :

Exemple 5 :

♥ AD108

Roi pris de l'as, on assure 4 reprises au mort en prenant les

♥ RV97

différents honneurs de Sud par ceux de Nord

Exemple 6 :

♥ ARV9742

Dame prise de l'as, on peut se prémunir de 10865 en

♥ D3

Ouest.

Exemple 7 :

♥ ARV107

Dame prise de l'as, on peut se prémunir de 98642 en

♥ D53

Ouest.

Un autre exemple à 4 jeux, plus difficile à trouver

Exemple 8 :

		♠ -														
		♥ ADV2														
		♦ A32														
		♣ ARDV104														
6♥ par Sud Entame de l'A♠	♠ ARDV987 ♥ 6 ♦ RDV4 ♣ 9	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>	N			O	E			S		♠ 1043 ♥ 10853 ♦ 10985 ♣ 82	S O 2C	0 1P 4P	N X 6C	E - -
N																
O	E															
	S															
		♠ 762														
		♥ R974														
		♦ 76														
		♣ 7653														

Le problème ici est de pouvoir se prémunir des cœurs 4-1. La probabilité qu'ils soient 4 en Est est importante. Si vous coupez du 2, vous ne pouvez plus gagner. Donc vous coupez de l'As et faites l'impasse au 10 d'atout sur Est avant de terminer par les Trèfles (5C + 1K + 6T).

2.3 Débloquer pour remonter

Quelquefois, il est utile de débloquent pour s'assurer des reprises. Sur l'exemple suivant, l'adversaire entame atout dans la couleur suivante :

Exemple 9 :

♥ 10986 Mettez le 10 pris de l'as, sauf si vous pensez que Ouest

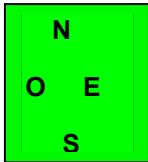
♥ ARD7 possède Vxxx.

2.4 Débloquer une couleur pour se créer une reprise

Voyons ceci sur un exemple pédagogique :

Exemple 10 :

Après des enchères compétitives, 2P semi fort (6 cartes + et 12-14H) :

		♠ R62					
		♥ DV5					
		♦ DV873					
		♣ R5					
5♥ par Sud	♠ ADV987		♠ 1043	S	0	N	E
Entame du 2♣	♥ A32		♥ 106				-
	♦ 95		♦ AR1042				
	♣ 2		♣ D93	1C	2P*	4C	4P
				5C	-	-	X
		♠ -					
		♥ R9874					
		♦ 6					
		♣ AV108764					

L'entame provient certainement d'un singleton. Vous prenez du Roi et jouez correctement le Roi de pique pour couper les communications adverses en défaussant votre carreau. Maintenant vous pouvez purger les atouts en toute sécurité et revenir vers votre main. Jouez cœur vers la dame et cœur vers le Roi, Ouest est sans défense. Il laisse passer deux fois, vous affranchissez les trèfles par la coupe : As de Trèfle et Trèfle

coupé. Si ouest coupe, c'est fini. S'il prend et rejoue cœur, on est au mort pour affranchir les trèfles par l'impasse à la dame.

3. Les différentes formes d'affranchissement ou de contrôle:

3.1 En attaquant d'un honneur isolé

Vous voulez affranchir une couleur où vous avez un fit 5-3. Vous pouvez vous permettre de perdre deux fois la main mais vous avez des problèmes de communication. Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 11 :

♦ **RV742** Partez de la Dame, Si ouest possède A1093 il est bien embêté.
♦ **D65**

Exemple 12 :

♠ **DV83** Jouez le Roi procure deux levées rapides. Si Ouest a
♠ **R72** A1094, il est bien embêté : s'il duque votre manœuvre a réussi.

Exemple 13 :

S O N E
1T -
1K 1C - -
3SA
Entame du R♠

♠ 4
♥ **D65**
♦ **V82**
♣ **AR10974**
♠ **RD107**
♥ **AV1084**
♦ **73**
♣ **D6**
♠ **98652**
♥ **73**
♦ **D109**
♣ **V93**
♠ **AV3**
♥ **R92**
♦ **AR654**
♣ **82**

N
O E
S

Les premières levées :

Vous duquez le roi et Ouest rejoue un petit carreau que vous prenez en main. Vous rejouez Trèfle, si Ouest met la dame, on duque pour la deuxième fois. Dès que vous

êtes en main, vous rejouez le Roi de cœur. Il ne peut plus rien vous arriver. Votre dernière levée sera à pique, Est vous remettant en main à carreau, ce qui vous donne le reste (5T + 2K + 1C + 1P), vous avez vos 9 levées.

3.2 Conserver un gros atout comme chien de garde

Si vous craignez une surcoupe adverse, il est bon de conserver un gros atout. Voyons cela sur un exemple simple.

Exemple 14 :

♠ **D42** Si vous craignez une surcoupe en Ouest, partez petit vers

♠ **RV763** vers le Roi puis le Valet. Bien entendu cette technique nécessite un partage 3-2 des atouts.

3.3 Le petit chien de garde

Cette technique est très utile pour éviter un raccourcissement de la main longue à l'atout (voir à ce sujet le cours sur le contrôle de l'atout). Mais d'autres configurations sont possibles : nous citerons celle-ci qui impose aux défenseurs un nouvel aller et retour avant d'affranchir une couleur. La carte n'est pas franchement un arrêt mais impose cette technique aux défenseurs : voyons cela sur l'exemple suivant.

Exemple 15 :

♣ **RD42** Est joue le Valet de Trèfle pour votre Roi. Votre 9 est un petit

♣ **93** chien de garde : Ouest aura besoin de jouer deux fois la couleur pour la libérer.

3.4 Le laisser passer du déclarant

Refuser de prendre une levée est une manœuvre classique, que ce soit au niveau des défenseurs que du déclarant.

Le premier exemple est basé sur le principe qu'en général, fournir un honneur pousse l'adversaire à monter. Ici, si vous souhaitez deux levées rapides, ne montez pas sur ce 9.

Exemple 16 :

♣ **1064** Ouest joue le 9 de Trèfle, dans la couleur annoncée par son

♣ **AV72** partenaire. Si vous avez besoin de deux levées rapides, ne montez pas.

Une autre configuration intéressante, se produit lorsque vous souhaitez préserver une carte maîtresse.

Exemple 17 :

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

 1T -

1C - 1P -

3K - 3C -

4SA - 5T -

6C fin

♠ R10983

♥ 7642

♦ 3

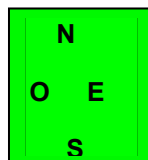
♣ V102

♠ A765

♥ RV5

♦ A4

♣ 9765



♠ DV4

♥ 8

♦ V10972

♣ D843

Entame du 2♥

L'entame atout d'Ouest est prise au mort.

Vous jouez As de carreau et carreau à blanc.

Il ne peut plus rien vous arriver, car vous

coupez au mort le retour carreau, afin

d'obtenir votre douzième levée (3K + 2T + 1P + 6C).

♠ 2

♥ AD1093

♦ RD865

♣ AR

4. Les différentes techniques d'impasse :

4.1 L'impasse sur l'adversaire inoffensif:

Très souvent, vous pouvez donner la main, sans risque, à l'adversaire « inoffensif » mais pas à l'autre. Dans ce paragraphe nous allons étudier le cas où le déclarant tente d'éviter l'adversaire dangereux, qui est en quatrième. Si l'adversaire inoffensif monte de la dame en second, on le laisse maître : par contre s'il fournit petit, le déclarant joue sa carte maîtresse. Dans ce dernier cas, le déclarant renouvelle l'impasse et, comme au tour précédent, duque si la dame apparaît à sa gauche : dans le cas contraire, il plonge de son deuxième honneur maître en espérant que l'honneur du quatrième joueur est second. Parfois, si la répartition est favorable, le déclarant trouvera Rx ou RDx chez l'adversaire inoffensif.

Cette manœuvre permet d'affranchir une couleur, priver un adversaire de ses cartes de sortie ou enfin à réduire le compte en vue d'un squeeze.

Voyons cela sur un exemple typique :

Exemple 18 :

Sud joue 3SA après les enchères suivantes. Ouest entame du Roi de pique et vous duquez deux fois afin de couper les communications adverses.

Entame du R♠

♠ 75

♥ A832

♦ 754

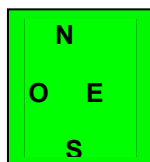
♣ AR76

♠ RDV102

♥ D109

♦ V98

♣ 102



♠ 984

♥ V765

♦ D6

♣ DV98

S	O	N	E
1K	1P	X	-
1SA	-	2SA	-
3SA			

♠ A63

♥ R4

♦ AR1032

♣ 543

Vous avez besoin de réaliser 4 plis à carreaux pour gagner votre contrat (4K + 2C + 2T + 1P). Remontez au mort et jouez petit carreau vers As et Roi :

- si Est met la dame, respectez la.
- Si Est met petit, mettez l'as, remontez au mort et renouvelez l'opération, dès que celle ci est seconde ou troisième en Est vous avez gagné (Dame seconde en Ouest, rejouez carreau à blanc pour le Valet d'est).

4.2 L'impasse sur l'adversaire dangereux:

Cette impasse est très proche de la précédente, sauf qu'ici vous prenez l'honneur adverse. Voyons cela sur un exemple simple :

Exemple 19:

♠ 764

Est étant l'adversaire dangereux, jouez petit vers le 10.

♠ AR1032

S'il monte d'un honneur, prenez le et renouvelez l'impasse

Sur un cas plus compliqué avec toutes les inférences du jeu adverse

Exemple 20 :

♦ 42 Est étant l'adversaire dangereux, partez petit vers le 10. Un

♦ AD10653 problème survient si Est plonge du Roi et que vous ne pouvez pas remonter au mort. Si le Roi est second, vous êtes cuit. S'il a Rxx, une seule chance pour vous, c'est de repartir de la dame pour écraser un valet second.

4. 3 L'Intra-impasse RODWELLIENNE :

Cette découverte, par le joueur brésilien Gabriel CHAGAS, se rapproche des managements de couleur, mais en ayant la connaissance de cartes mal placée tout en faisant attention à ne pas donner une levée inutile à la défense. Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 21 :

♥ A96 Vous jouez petit vers le 9, puis l'As afin d'écraser un honneur

♥ R843 second en Ouest. Il suffit ensuite de jouer petit vers R8.

Exemple 22 :

♣ V4 Si vous savez ou vous pensez que Ouest possède 4 cartes

♣ AD983 à Trèfles partez du 9. Attention au 10 second en Est.

Exemple 23 :

♠ A964 Ce maniment se traite (pour 3 levées) par As et petit vers

♠ D843 la Dame. Si vous pensez que Ouest a le Roi, jouez petit vers le 8, c'est le principe de l'intra impasse. Puis vous présentez la dame en espérant que Est possède le Valet ou le 10 second.

Exemple 23 :

♦ A95 Comme pour le cas précédent le maniment classique est

♦ D8764 As et petit vers la dame. Si vous savez que Ouest a le Roi, jouez petit vers le 9. Si Ouest a le Roi second, vous êtes prémuni de Vxxx en Est ; vérifiez le !

Voyons cela maintenant, sur un cas plus compliqué à quatre jeux, joué par un champion.

Sud joue 6 Carreau après les enchères suivantes (2♥ est un bicolore faible 5-5) sur l'entame du Roi de cœur. Vous remarquerez le dynamisme de Sud sur cette donne.

Entame du R♥

♠ 973

♥ 9762

♦ R1086

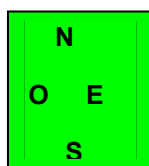
♣ 92

♠ 84

♥ RDV84

♦ 5

♣ R10753



♠ DV105

♥ V765

♦ 3

♣ DV64

S	O	N	E
	2C	-	4C
6K	-		

♠ AR62

♥ -

♦ ADV9742

♣ A8

Admirez la technique de **Helgemo** en Sud. Il coupe l'entame, purge les atouts et joue le 2 pour le 7. Est prend du 10 et rejoue le 5 laissé filer vers le 9 : bravo l'artiste !

Voyons maintenant une variante de cette technique, appelée **intra impasse écrasante**.

[Exemple 24 :](#)

♥ A4

Pour 6 levées, As et Roi en tête (seuls DV sec vous le

♥ R108753

permettent). Par contre pour 5 levées, avec vos intermédiaires il ne coûte rien d'avancer le 10 (il suffit de Dame, Valet ou 9 sec en Ouest) pour 79% de gain de la manœuvre. Il suffit de prendre de l'As et de rejouer petit vers le 8.

[Exemple 25 :](#)

♣ R4

Même principe avec cette teneur à Trèfle Partez du 9 vers le

♣ D97652

Roi au cas d'un 8, sec en Est : vous ferez 4 levées dans 82% des cas.

4. 4 L'impasse de la police de l'air :

Cette impasse est ainsi appelée parce que le déclarant commence par jouer une grosse carte pour maîtriser les méchants, c'est à dire les honneurs adverses. Voyons cela sur quelques exemples simples :

Exemple 26 :

♣ **A4** En tirant l'As puis petit vers la dame c'est 39% de gain pour

♣ **D10986** 4 levées. Par contre, en partant de la Dame vous améliorez votre pourcentage à 43% (le bonus est Rx, à gauche)

Exemple 27 :

♠ **A4** Une situation analogue à la précédente, mais pour 3 levées.

♠ **V9875** Vous partez du Valet, vous gagnez avec Rx ou Dx à gauche et aussi quand Ouest couvre à tort avec RDxx, R10xx ou D10xx. Toutes positions confondues, vous avez 72% de chances de faire 3 levées.

4. 5 L'impasse chinoise :

Nommée aussi rétro impasse, elle peut être utilisée lorsque l'on sait (où que l'on pense) que le sens normal de l'impasse ne fonctionne pas. Elle consiste à faire une fausse impasse en obligeant l'adversaire à fournir son honneur afin de présenter l'impasse dans l'autre sens en espérant la carte inférieure placée. Voyons cela sur un exemple simple :

Exemple 28 :

♠ RD73		♠ AV952	S	O	N	E	
♥ 873		♥ 942			1C	1P	
♦ RV9		♦ A64	2P	-	2SA	-	
♣ V52		♣ AR	4P				

Entame D♥

Après trois tours de cœur, Nord ressort à l'atout. Il vous faut trouver soit 3 levées de carreau ou Dx à trèfle dans n'importe quelle main. Le compte de points est éloquent : tout le reste est en Nord et en particulier la dame de carreau. Après la purge des atouts et AR de Trèfle, jouez le valet de carreau pour la dame puis faites l'impasse au 10 si Nord a fourni cette dame. Nous verrons dans un prochain cours la version psychologique (Pour Julien).

4. 6 Le déclarant évite l'adversaire dangereux et prépare une impasse :

Dans cette configuration, le déclarant doit avant tout éviter de donner la main à un adversaire ayant affranchi sa longue. Voyons cela sur un exemple à 4 jeux :

Exemple 29 :

Entame du 6♥

♠ 75

♥ 842

♦ A87642

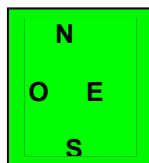
♣ 83

♠ V94

♥ D97653

♦ 9

♣ 1042



♠ 10832

♥ R10

♦ DV103

♣ AD9

S	O	N	E
			1SA*
X	2C	-	3K
3SA			

♠ ARD6

♥ AV

♦ R5

♣ RV765

La paire Nord Sud joue le sans Atout faible 12-14H. L'entame du 6 de cœur, indique une couleur au moins 6^{ème}, la seule solution dès que Est prend du Roi de cœur est que celui ci soit second. Donc vous duquez celui ci puis prenez le retour de l'As. Le compte des points vous indique que Est possède le reste (Dame de cœur en Ouest). Partez du roi de trèfle, puis impassez la dame de Trèfle et jouez sur les Trèfles 3-3. Bien Joué ! **Il faut remarquer que si Est rejoue carreau à la deuxième levée, il fait chuter le contrat (2K + 2T + 1C). Ce n'est pas évident à la table.**

5. Autre formes de techniques du déclarant :5. 1 L'écrasement par le Martel en tête :

Cette technique décrite par Eric Rodwell, consiste à écraser les honneurs adverses, puis à écraser des cartes intermédiaires pour affranchir une couleur : voyons cela sur plusieurs exemples.

Exemple 30 :

♥ **V543** Pour 3 levées, sans que Ouest prenne la main. Si la couleur

♥ **AD8** est 3-3 pas de problème, (Roi en Est), il faut voir la répartition 4-2. La seule possibilité si 4-2 avec 4 en Est, il faut 76 en Ouest, donc vous partez du Valet pour écraser le Roi, puis petit vers le 8.

[Exemple 31](#) :

♣ **V92** Pour 3 levées, le seul espoir est 108 sec en Ouest. Donc jouez

♣ **A754** petit vers V9, en passant le 9 si 8 en Ouest. On écrase la dame au deuxième tour.

[Exemple 32](#) :

♦ **AR106** Pour 4 levées, où la Dame n'est pas sèche. Il faut 987 en

♦ **V2** Est : vérifiez le ! Donc on part du Valet.

Remarques :

Par évidence, l'écrasement par Martel en tête est en partie liée avec l'intra impasse Rodwellienne.

[Exemple 33](#) :

♦ **A8732** Pour 3 levées, 3-3 ou RD64 en Est. Donc petit des deux

♦ **V5** mains, puis valet en tête.

[Exemple 34](#) :

♠ **V3** Ici le 6 en plus, donc impasse Rodwellienne : on joue le 6

♠ **A8762** laissé filer si Ouest ne monte pas puis le Valet.

5. 2 Jouez à la vitesse de l'éclair :

Contrairement aux techniques où le flanc peut s'y opposer, celle ci met le flanc sous pression. Elle consiste à obliger le flanc à faire une faute, en le mettant sous pression. Voyons cela sur un exemple pédagogique :

[Exemple 35](#) :

♦ **AVx**

♦ **Rxxx** ♦ **Dx**

♦ **10xxx** Partez du mort sous As et Valet, si Est ne monte pas c'est gagné. Voyons cela sur une donne à quatre jeux.

Exemple 36 :

Entame du 6♠

♠ D3

♥ A942

♦ RV3

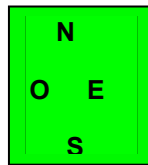
♣ 8753

♠ R10864

♥ D85

♦ A82

♣ 106



♠ 972

♥ V1076

♦ D7

♣ DV92

S	O	N	E
1SA	-	2T	-
2K	-	3SA	

♠ AV5

♥ R3

♦ 109654

♣ AR4

Vous prenez de la Dame au mort. Il vous faut au moins trois carreaux, sachant que vous n'avez qu'un contrôle à Pique et qu'il faut éviter Est, l'adversaire dangereux. Jouez Carreau sous Roi Valet à la deuxième levée. Pour Est il va être difficile de monter.

5. 3 Servez vous et sauvez vous ! :

Cette manœuvre est utile lorsque que vous avez une teneur fragile à l'atout du style Axxx en face de xxxx et des bonnes couleurs annexes. Les techniques possibles sont :

- coup à blanc à l'atout, puis des défilés des cartes maîtresses (avec par exemple ARDxx en face de xx)
- Tirez l'as d'atout et défilé des cartes maîtresses
- Tirez AR (cas de ARxxx en face de xxx) puis défilé des cartes maîtresses.

Voyons cela sur un exemple à 4 jeux.

La paire Nord/Sud joue le SA faible 11-14H et 3T est un puppet stayman forcing de manche à la recherche de 5 piques en Nord (main 5332 dans ce cas la). Il suffit de jouer un coup à blanc à l'atout, puis les carreaux maîtres, Ouest coupe avec son argent.

Exemple 37 :

Entame du 2♥

♠ R74

♥ AV8

♦ 1074

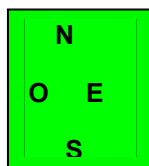
♣ A983

♠ 85

♥ 109642

♦ 62

♣ RV102



♠ A10963

♥ RD73

♦ 985

♣ 5

S	O	N	E
		1SA*	-
3T**	X	XX	

♠ DV2

♥ 5

♦ ARDV3

♣ D764

5. 4 Le laisser passer du déclarant :

Refuser de prendre une levée est une manœuvre classique, pour le flanc comme pour le déclarant. Elle consiste à obliger le flanc à faire une faute, en le mettant sous pression. Voyons cela sur un exemple pédagogique :

Exemple 38 :

♣ 1064

Ouest entame du 9, si vous montez, généralement le joueur

♣ AV72

passer.

en Flanc va monter. Donc ici, il ne faut pas couvrir, et laisser

Un autre exemple, lorsque vous voulez préserver une carte maîtresse.

Exemple 39 :

♥ RV5

Vous jouez à Cœur et vous devez affranchir vos carreaux

♦ A4

Jouez As et petit carreau des deux mains, afin d'en couper

♥ AD1093

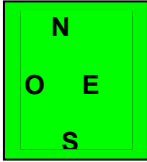
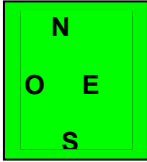
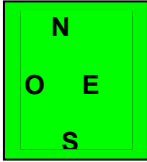
un du mort. Vous êtes prémuni d'un partage 4-1.

♦ RD865

5.5 La remise en main qui coupe le fil :

Le principe est de remettre en main un joueur afin de l'isoler et désarmer sa longue. Voyons cela sur la donne suivante à 4 jeux :

Exemple 40 :

Entame du 8♦ 2SA : Bicolore ♦♥	♠ 543 ♥ R102 ♦ 76 ♣ AD954	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">♠ 96</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">♠ V1087</td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td>♥ D8765</td> <td></td> <td>♥ V3</td> <td>S O N E</td> </tr> <tr> <td>♦ AD9852</td> <td></td> <td>♦ 43</td> <td>1SA 2SA* 3T -</td> </tr> <tr> <td>♣ -</td> <td></td> <td>♣ R10762</td> <td>3SA</td> </tr> </table>	♠ 96		♠ V1087		♥ D8765		♥ V3	S O N E	♦ AD9852		♦ 43	1SA 2SA* 3T -	♣ -		♣ R10762	3SA	♠ ARD2 ♥ A94 ♦ RV10 ♣ V83
♠ 96		♠ V1087																	
♥ D8765		♥ V3	S O N E																
♦ AD9852		♦ 43	1SA 2SA* 3T -																
♣ -		♣ R10762	3SA																

Sur l'entame, et le 4 d'Est, il semble que Ouest soit 2 5 6 0. Vous n'avez que 8 levées. Il faut remettre en main Ouest à cœur après élimination des piques. Si ouest prend ses levées de cœur puis son As de carreau et carreau, Est se retrouve squeezé dans les noires : vérifiez le !

A 4 cartes de la fin, sur le retour carreau d'Est, Ouest a gardé ♠V10 & ♣R10

Ouest ne doit pas jouer son As de carreau avant de rejouer carreau, le squeeze n'est plus possible (pas de réduction du compte). Testez le avec des cartes.

5.6 En fin de coup, refilez le bébé :

Le principe est de remettre un défenseur en main, afin que celui ci rejoue une couleur gelée (la couleur qui est jouée par un camp donne une levée à l'autre camp).

Exemple 41 :

Il y a toujours 2 cœurs et 1 pique à perdre. Sur cette donne, il ne faut pas perdre 2 piques. Il faut compter les points et les distributions. Donc c'est un jeu d'élimination et remise en main, afin que la défense rejoue pique, la couleur gelée : vous pouvez vérifier sur cette donne que le camp qui joue pique donne une levée à l'autre camp.

Entame de la D♣

♠ R865

♥ 1032

♦ AR10

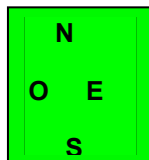
♣ A32

♠ V73

♥ V984

♦ 43

♣ DV85



♠ A92

♥ ARD7

♦ V2

♣ 10976

S	O	N	E
			1T
-	1C	X	2C
3K	3C	-	-
4K			

♠ D104

♥ 65

♦ D98765

♣ R4

Vous remarquerez que sur l'entame à Cœur, le déclarant ne peut pas s'en sortir.

6. Jeu avec le mort :

Donne 1 :

♠ 9654	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 64	1SA	passé	2T	passé
♦ R106	2C	passé	3SA	fin
♣ AD94	3SA joué par Sud sur entame du 7♣			

A vous !

♠ 1082

♥ AR72

♦ ADV

♣ V62

Donne 2 :

♠ D5432 Sud Ouest Nord Est

♥ AR

♦ R54 Sud joue 4 Piques sur entame de la

♣ 762 Dame de carreau.

♠ AR876

♥ D6

♦ 1062

♣ AD4

7. 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

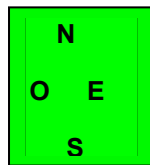
Suite à l'entame et aux deux premières levées, essayer de vous faire une idée du jeu de Sud et trouver la bonne défense. Cette fois ci, les donnes sont un peu plus difficiles. Essayer de comptabiliser le nombre de levées du déclarant, cela vous aidera. Pour vous y aider, essayer par couleur de remplir le tableau, ci dessous, des levées sûres et potentielles de chaque camp afin d'affiner votre raisonnement.

	Déclarant		Défense	
	Sûres	Potentielles	Sûres	Potentielles
Pique				
Cœur				
Carreau				
Trèfle				

Donne 1 :

♠ 765	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 765	1P	passee	1SA	passee
♦ AD102	2C	passee	2P	passee
♣ D76	3P	Fin		

Entame 10 de Trèfle. A vous !



♠ A432

♥ 43

♦ 9876

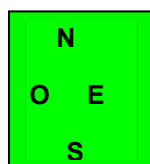
♣ ARV

Est réalise les trois premières levées, puis joue cœur pour l'as du déclarant et la dame d'ouest. Sud joue le Roi d'atout, laissé passer et atout, ouest ne fournissant plus.

Donne 2 :

♠ DV75	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 742	1P	passee	2T	passee
♦ R4	2P	passee	4P	Fin
♣ AV93				

Entame : Dame de Cœur.



♠ R86

♥ AR63

♦ 10765

♣ 104

Vous faites les trois premières levées et maintenant !

7. Exercices d'enchères :

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

Main 1 et séquence d'enchères :

♠ AV102	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V72			1T	-
♦ 982	1P	-	2C	-
♣ 1064	?			

Main 2

♠ V542

♥ D106

♦ A64

♣ D109

Main 3

♠ V1092

♥ R93

♦ RV92

♣ V8

Main 4

♠ AV42

♥ RD5

♦ 874

♣ 1093

Main 5

♠ D642

♥ AV2

♦ 54

♣ RD107

Bibliographie :

Le bridgeur : Articles d'Alain LEVY sur la défense

Donnes du Figaro 1533, 1798 : Philippe CRONIER

Les dossiers RODWELL : Eric RODWELL & Marc NORTON

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

Du non classé à l'Expert : Jean Paul MEYER & Eugène CONTI