Les bases des jeux psychologiques

(Quand la technique ne vous est d'aucun secours, essayer la psychologie)

1. Introduction :

Après avoir vu les différentes techniques du jeu avancé, voyons maintenant les bases des jeux psychologiques, surtout quand aucune des techniques vues précédemment ne nous est d'aucun secours.

Nous allons diviser ce cours en deux grandes parties, sachant que la base de ces jeux est de fournir une carte anormale afin de polluer le raisonnement des adversaires :

- Le jeu avec le mort
- Le jeu en défense

La réussite de ces jeux trompeurs n'est pas garantie à 100% mais ils peuvent grandement vous aider et seront souvent couronnés de succès.

2. Cartes et jeux trompeurs du déclarant :

Deux grands principes de base qu'il faut connaître au jeu de la carte :

Quand vous êtes déclarant, essayer le plus possible de jouer vers les honneurs de la main cachée.

Quand vous êtes déclarant, jouez la carte connue de votre jeu des deux défenseurs.

2.1 Les maniements tentateurs :

Il s'agit de tendre un piège à votre adversaire de droite en jouant vers votre main cachée, en lui présentant un honneur du mort en espérant un clash entre les deux défenseurs. Le but de ces maniements est de surmonter un mauvais partage de la couleur jouée. Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 1 :

Position souhaitée

♥ D432	Pour 4 levées, la seule possiblité est de réaliser		♥ D432	
N / O E / S		♥ A	N / O E / S	♥ RX8
♥ V9765	Un clash entre les deux défenseurs : jouez D♥		♥ V9765	

Un autre maniement qui peut vous permettre de voler une levée à la défense, surtout si vous connaissez la position du Roi (Compte de points des joueurs de la défense).

Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 2 :

Position souhaitée

♥ AD743	Pour 4 levées, la seule possiblité est de réaliser	♥ AD743
N / O E / S	♥ V98	N / O E / S ♥ RX
♥ 652	L'impasse au Roi avec une répartition 3-2 des Cœurs.	♥ 652

Si vous pensez le Roi en Est, jouez froidement petit vers votre main cachée en Sud. Est ne peut que monter sinon vous jouez ensuite As et Dame de Cœur.

Exemple 3 :

Position souhaitée

♥ V653	Pour 4 levées, le meilleur Maniement consiste à jouer	♥ V653
N / O E / S	♥ D	N / O E / S ♥ RX8
♥ A9742	l'As puis petit vers le Valet. Vous gagnez avec un honneur sec, avec l'autre honneur troisième en Ouest ou les cœurs partagés 2-2.	♥ A9742

Si vous pensez le Roi en Est, jouez froidement le Valet vers votre main cachée en Sud. Est risque d'être tenté de monter et vous ne perdrez que le 10 de Cœur (ici la technique ne vous est d'aucun secours).

Exemple 4 :

Position souhaitée

♥ 942	Pour 4 levées, il faut espérer Une répartition 3-2 des Cœurs.	♥ 942
N / O E / S	♥ D	N / O E / S ♥ VX83
♥ AR765	Par contre un maniement trompeur, peut vous aider dans certains cas de,	♥ AR765

Partage 4-1. Partez du mort avec le 9, difficile pour Est de ne pas fournir le 10. Si Est fournit petit vous perdrez 2 levées (comme si vous tiriez As & Roi). Par contre s'il met le 10, vous ne perdez plus qu'une seule levée.

Un dernier exemple avant de visualiser des jeux complets.

Exemple 5 :

♥ V764

N
O E
S

♥ AR9532

On joue en tête mais il n'y a rien à perdre de partir du Valet.

♥ -

Mettez vous à la place d'Est, il va lui être difficile de ne pas mettre la Dame en Est. Bien entendu si le 8 apparaît, il faut jouer conformément aux probabilités..

Position souhaitée

♥ V764

N
O E
S

♥ DX8

♥ AR9532

Voyons maintenant un exemple à 4 Jeux :

Exemple 6 :

Vous jouez 1SA sur l'entame de la Dame ♠ .

♠ X65

♥ VX9

♦ V982

♣ R73

N
O E
S

♠ R42

♥ R873

♦ RX

♣ AD64

Vous prenez du Roi et jouez Trèfle vers le Roi. Vous jouez le Valet de Cœur pris par la Dame d'Ouest. Il rejoue un petit Carreau.

A vous !

Vous avez 3 levées de Trèfle, 1 levée de Pique : il en manque 3 que vous pouvez réaliser à Carreau ou Cœur.

Vos perdantes sont : 3 Piques, 2 Cœurs, donc il ne faut perdre qu'un seul Carreau.

Il faut jouer pour la Dame en Est, donc pour l'obliger à monter, mettez le 9. Si vous jouez le 2, il passe petit et vous perdrez 2 Carreaux pour une de chute.

Les quatre jeux qui valident votre raisonnement

	♠ X65 ♥ VX9 ♦ V982 ♣ R73	
♠ DV98 ♥ AD64 ♦ A763 ♣ V	N O E S	♠ A73 ♥ 62 ♦ D64 ♣ X9852
	♠ R42 ♥ R873 ♦ RX ♣ AD64	

La défense reste limitée à 6 levées.

2.3 Les cartes trompeuses à la première levée :

Avant de voir différents exemples, voyons tout d'abord quelques principes généraux. Il faudra distinguer sur certains cas, le jeu à Sans Atout du jeu à l'Atout.

Un principe général : mettez la carte connue dans votre main des deux défenseurs.

Exemple 7 :

	♥ 52	
♥ 6	N O E S	♥ V
	♥ AR7	

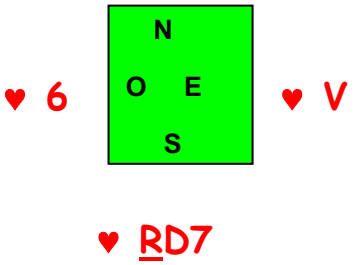
Ouest joue le 6 de Cœur. A la couleur, mettez l'As en Sud, la carte connue des deux défenseurs (pas d'entame sous un As à la couleur). Dans un contrat à Sans Atout, mettez le Roi, mettre l'As n'est pas crédible. Un bon joueur, laisserait passer deux fois avec un seul arrêt.

Deuxième principe : à Sans Atout, en dehors du cas précédent où il est sans doute mieux joué de prendre du Roi, il faudra prendre de la plus forte avec deux cartes équivalentes.

Voyons différents exemples :

Exemple 8 :

♥ 52

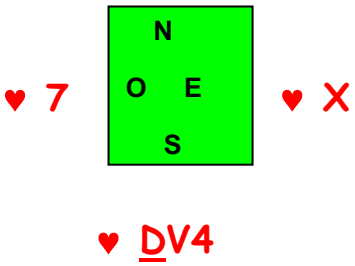


Dans un contrat à Sans Atout, prenez du Roi, Ouest peut penser que la Dame se trouve en Est. Vous espérez que Ouest en main rejoue Cœur).

Dans le même esprit :

Exemple 9 :

♥ A52

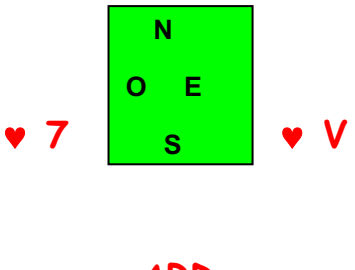


Prenez de la Dame, faisant croire à Ouest que le Valet est en Est. Ouest en main risque de rejouer la couleur pour 3 levées chez vous.

Troisème principe : à Sans Atout, quand vous possédez une séquence de trois honneurs, il est d'usage de fournir la carte du milieu.

Exemple 10 :

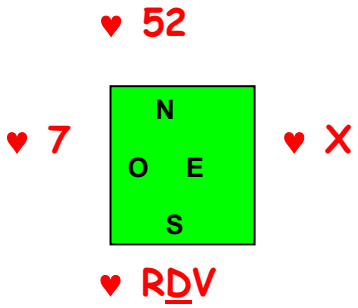
♥ 52



Prenez du Roi, faisant croire à Ouest que la Dame est en Est. Ouest en main risque de rejouer la couleur vous faisant gagner un temps pour l'affranchissement d'une autre couleur chez vous.

Même problématique pour l'exemple ci-dessous :

Exemple 11 :



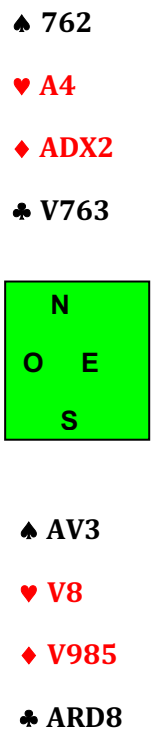
Prenez de la Dame, faisant croire à Ouest que le Valet est en Est.

Voyons maintenant les différents motifs qui conduisent à fournir une carte trompeuse à la première levée : ceux-ci sont nombreux et variés.

2.31 Faire croire qu'on est faible dans la couleur d'entame, car on craint plus une autre couleur :

Exemple 12 :

Vous jouez 3SA, après **1SA passe 3SA**, sur l'entame du Roi ♠ .



Pour gagner ce contrat, il faut laisser passer deux fois en cas de partage 5-2 de la couleur (très forte probabilité compte tenu de l'entame du Roi) afin de réaliser en toute sécurité l'impasse à Carreau pour votre 9ème levée. Mais si vous passez le 3, Ouest va rejouer certainement Cœur. Fournissez froidement le Valet (Normalement le pair impair devrait indiquer à Ouest que vous ne possédez pas As Valet sec, mais ici point de solution technique).

S'il rejoue Pique, vous prenez de l'As et faites l'impasse à Carreau

Voyons un autre exemple du même style :

Exemple 13 :

Vous jouez 3SA, après **1SA passe 3SA**, sur l'entame d'un petit ♠ .

♠ 75

♥ 64

♦ AD5

♣ DVX963

Vous avez échappé à l'entame Cœur, profitez en ! Votre crainte, ici est que Ouest rejoue Cœur si l'impasse Trèfle échoue. Sur l'entame Est passe le Valet, prenez froidement de l'As. Si le Roi de Trèfle est en Ouest, il va être difficile pour lui de rejouer Cœur. Il va certainement continuer à Pique pour le gain du contrat.

N

O E

S

♠ AD4

♥ V53

♦ RV32

♣ A54

<u>Voyons maintenant un exemple de contrat à l'atout :</u>

Exemple 14 :

Ouest entame du 7 de Pique contre votre contrat de 4 Cœurs : Tournoi par paires.

♠ A3

♥ DV82

♦ A64

♣ DV87

Prenez froidement de l'As afin de masquer votre faiblesse à Carreau. Puis faites l'impasse à Cœur. Si Ouest prend, difficile pour lui de rejouer Carreau sachant qu'il ne connaît pas votre teneur à Pique. Vous devez essayer de réaliser le maximum de levées, TTP oblige !

N

O E

S

♠ RV5

♥ AX974

♦ X3

♣ RX2

2.32 Les adversaires ont entamé votre meilleure couleur à Sans Atout et vous souhaitez les encourager à continuer la couleur (crainte sur une autre couleur) :

Le but, ici, va être de fausser la signalisation adverse et la teneur de votre couleur afin que les adversaires rejouent la couleur.

Exemple 15 :

Mettez le 7 faisant croire à Est que son partenaire a entamé dans une couleur 5ème. Mettez-vous à la place d'Est : s'il a deux cartes à Cœur, il est persuadé que son partenaire a entamé dans une teneur de type HHxxx (RV953 par exemple avec DX en Est).

♥ 82

♥ 5 N O E S ♥ D

♥ ARV73

Voyons maintenant un exemple à quatre jeux :

Exemple 16 :

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	passe	3SA	Fin

Entame : **5♠**

♠ 42
♥ A86
♦ RD6
♣ RX432

♠ V985
♥ D952
♦ 432
♣ A9

N O E S

♠ RX
♥ VX3
♦ X987
♣ V875

♠ AD763
♥ R74
♦ AV5
♣ D6

Pour réaliser 9 levées, il faut réaliser 3 Piques, 3 Carreaux, 2 Cœurs & 1 Trèfle. Si vous prenez de suite, et en rejouer, Ouest va trouver le retour Cœur pour 2 Piques, 2 Cœurs et 1 Trèfle. Vous devez fournir le 7 ou 6 afin qu'Est en rejoue en espérant une couleur 5ème chez son partenaire. Vous avez gagné la course à l'affranchissement

Par un subtil laisser passer, vous jouez 3 tours de Pique et sur le retour Cœur (trop tard), vous délogez l'As de Trèfle pour votre 9ème levée.

2.33 Les adversaires ont entamé probablement d'un singleton dans un contrat à la couleur et vous souhaitez tromper le flanc sur la parité :

La règle de base consiste à masquer une carte inférieure à la carte entamée (pour faire croire à un doubleton).

♥ DX63

♥ 4 N O E S ♥ AV875

♥ R2

Fournissez le Roi, Est risque de ne pas rejouer la couleur pour éviter de vous fournir une levée.

Voyons maintenant un exemple à 4 jeux :

Exemple 17 :

	♠ V92 ♥ R76 ♦ DX73 ♣ RD4	
♠ X6543 ♥ 83 ♦ 5 ♣ 98653	N O E S	♠ AR87 ♥ 95 ♦ AV862 ♣ X7
	♠ D ♥ ADVX42 ♦ R94 ♣ AV2	

Sud	Ouest	Nord	Est
			1K
1C	passe	2K	passe
4C	Fin		

Entame : 5♦

Si vous fournissez machinalement le 4, Est après avoir pris de l'As, retourne le Valet de Carreau (préférentiel pour les Piques) et fait couper deux fois son partenaire pour une de chute. La solution psychologique consiste à mettre le 9 de Carreau comme si Ouest avait entamé d'un doubleton (♦54). Rien n'est sûr, mais cela ne coûte rien d'essayer.

Comme nous l'avons vu précédemment, il faudra aussi fournir la carte du milieu avec trois honneurs en séquence :

2.34 Vous souhaitez brouiller la signalisation adverse :

La règle de base est la suivante : signalez comme vos adversaires !

Qu'est que cela signifie :

- S'ils appellent avec des grosses cartes, vous allez fournir une grosse carte si vous souhaitez la continuation de la couleur.
- S'ils appellent avec des grosses cartes, vous fournissez une petite carte si vous ne souhaitez pas la continuation de la couleur.

Voyons cela sur plusieurs exemples, mettez-vous en Ouest :

Exemple 18 :

♥ 43

Est-Ouest joue gros Appel sur l'entame de la Dame. Vous devez mettre le 6, continuation en masquant le 2. La situation n'est plus claire pour Ouest (R52 en Est)

♥ DV97 N O E S ♥ 85

♥ ARX62

Dans le même esprit :

Exemple 19 :

♥ 862

En fournissant le 7, vous essauez de faire continuer la couleur par Ouest (D53 en Est).

♥ ARV4 N O E S ♥ X95

♥ D73

Comment brouiller la signalisation des adversaires , voyons cela deux exemples ci-dessous :

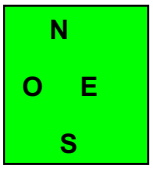
- Un à Sant Atout (masquer la longueur de la couleur entamée)
- Un à l'atout (masquer un singleton adverse)

Exemple 20 :

♥ V92

En fournissant le 7, vous incitez Est à rejouer la couleur en pensant qu'Ouest possède 5 cartes à Cœur. Si vous fournissez le 3, Est risque de rejouer une autre couleur.

♥ R864



♥ A5

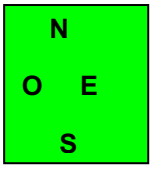
♥ DX73

Exemple 21 :

♥ D75

En fournissant le 2, vous incitez Ouest à rejouer une autre couleur en pensant qu'Est possède 3 cartes à Cœur.

♥ ARVX6



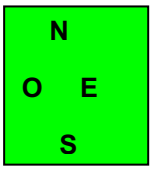
♥ 3

♥ 9842

2.4 Ce qu'il ne faut pas faire :

Le but est de masquer vos forces et vos faiblesses en cours de jeu. Pour cela voyons quelques exemples de ce qu'il ne faut pas faire :

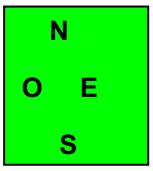
♥ A92



♥ RDVX8

Jouez le 2 pour le 8, dévoile RDVX chez vous

♥ 862



♥ ADVX

Jouez le 2 pour le X, dévoile la Dame et le Valet chez vous

♥ R42 N O E S ♥ DV3

Jouez le 2 pour le Valet, dévoile la Dame chez vous

Voyons cela sur une donne à 4 jeux :

Exemple 22 :

	♠ 872 ♥ AR5 ♦ 842 ♣ AVX2	
♠ 6 ♥ DX73 ♦ RDV7 ♣ 9874	N O E S	♠ D94 ♥ V986 ♦ X953 ♣ 65
	♠ ARVX53 ♥ 42 ♦ A6 ♣ RD3	

Sud	Ouest	Nord	Est
2T	passe	2K	passe
2P	passe	3P	passe
4T	passe	4C	passe
4SA	passe	5C	passe
6P	Fin		

Entame : **R♦**

Après cette entame pris de l'As, vous jouez As et Roi de Pique mais Ouest défausse au deuxième tour. Votre seule chance de gagner est de trouver 3 cartes à trèfles en Est ou une manœuvre psychologique sur Est. Tout se joue à Trèfle : Après deux tours de Pique, jouez Roi et 3 de Trèfle pour l'As. Jouez ensuite le Valet de Trèfle comme si tentiez l'expasse à la Dame de Trèfle. Si Est ne coupe pas, vous prenez de la Dame, remontez au mort à Cœur et jouez le 10 de Trèfle pour la défausse d'un Carreau. Pas facile pour Est de voir la situation.

3. Cartes et jeux trompeurs de la défense :

Comme pour les jeux en face du mort, l'idée générale est d'induire le déclarant dans une mauvaise ligne de jeu :

- Emplacement erroné des honneurs.
- Incitation à faire l'impasse du mauvais côté.
- Simuler une mauvaise répartition des atouts.
- Simuler une coupe.

Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 23 :

♠ R62
♥ AR5
♦ RV97
♣ AV5

N
O E
S

♠ V94
♥ V9762
♦ AD
♣ X74

Sud	Ouest	Nord	Est
		1K	passe
1SA	passe	3SA	

Entame : **3♠**

Compte des points : 19 + 8 + 6 à 8 ce qui fait de 5 à 7 points en Ouest.

Compte des distributions : les Piques sont 4333.

Compte des levées de la défense : 2 Carreaux et 2 Piques

Donc il faut empêcher Sud d'affranchir 4 Trèfles et le bloquer au mort

Le mort met le 2, le Valet et L'as du déclarant. Celui-ci joue le 8 de Carreau, le 4 chez votre partenaire et le Valet du déclarant. IL faut mettre l'As et affranchir les Piques d'Ouest. Que va faire le déclarant ?

Il visualise, 3 Carreaux (impasse à la Dame), 2 Piques, 2 Cœurs donc **Deux Trèfles suffisent**. Lorsqu'il rejouera Carreau, prenez de la Dame et enfermez le déclarant au mort en rejouant Pique.

Les mains de Sud et Ouest

Ouest ♠DX83 ♥D8 ♦6432 ♣D83 **Sud** ♠A75 ♥X43 ♦ X85 ♣R962

Exemple 24 :

♠ X6
♥ DV84
♦ V95
♣ 9742

N
O E
S

♠ A
♥ 93
♦ D8762
♣ AV863

Sud	Ouest	Nord	Est
			1K
X	1P	-	2T
2C	2P	3C	Fin

Entame : A♦

Compte des points : 19 + 11 + 4 qui fait de 6 points en Ouest, avec 6 à 7 Piques moches.

Compte des distributions : les Piques sont 6(7) 321.

Compte des levées de la défense : 1 Carreaux 1 Pique, il en manque 3

Donc il faut réaliser des coupes en espérant une reprise en Ouest. Pour incitez Ouest à changer de couleur, mettez la Dame de Carreau, votre partenaire devrait comprendre : retour 2 de Pique (Préférentiel Trèfle). Donc retour As de Trèfle et Trèfle. Pique coupé et Trèfle coupé, ce qui fait 2 Trèfles + 1 Carreau + 1 Pique et une coupe = moins1.

Les mains de Sud et Ouest

Ouest ♠9875432 ♥62 ♦A4 ♣R5 **Sud** ♠RDV ♥ARX75 ♦RX3 ♣DX

Exemple 24 :

♠ 85
♥ D7
♦ DX943
♣ AX65

N
O E
S

♠ RDVX6
♥ V62
♦ RV5
♣ 87

Sud	Ouest	Nord	Est
1T	passe	1K	1P
2SA	passe	3SA	Fin

Entame : 2♠

Sud est un très bon joueur de Bridge. Il prend au 3ème tour de Pique et joue l'As de Carreau au cas d'un Roi sec ce qui lui évite l'impasse à Trèfle (Pour lui, le Roi a de grandes chances d'être en Est). Il faut mettre le Roi sur cet As, il va ensuite faire l'impasse au Valet et va chuter ce contrat dans les cartes.

Les mains de Sud et Ouest

Ouest ♠432 ♥X9853 ♦76 ♣R42 **Sud** ♠A97 ♥ARX4 ♦A82 ♣DV93

4. Jeu avec le mort :

Voici trois donnes pour vous permettre d'appliquer ce que nous venons de voir sur ces jeux psychologiques. Essayer de trouver la parade.

Donne 1 :

♠ 965

♥ D5

♦ RDVX

♣ D742

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	passe	3SA	Fin

Entame : 4♠, le 10 en Est. A vous !

♠ ARV

♥ 982

♦ 754

♣ ARV8

Donne 2 :

Sud	Ouest	Nord	Est
1T	passe	1C	2K
2P	passe	4P	Fin

♠ RVX3
♥ V984
♦ V875
♣ A

Entame 4♦.

Avez-vous une idée sur la suite des évènements.

♠ AD98
♥ 72
♦ R2
♣ RDVX2

Donne 3 :

Sud	Ouest	Nord	Est
1P	passe	2K	passe
2P	passe	4P	Fin

♠ DX986
♥ R4
♦ RDVX
♣ R5

Entame : 9♦

L'entame sent le singleton : AS et 4 de Carreau !

♠ AR743
♥ A5
♦ 7632
♣ D8

Avez-vous pensé au problème ?

5. Jeu en défense :

Voici trois 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. Bien entendu, le contrat gagne mais vous pouvez orienter le déclarant sur la mauvaise voie.

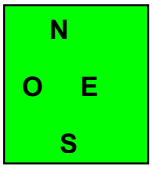
Donne 1 :

♠ R962
♥ AX86
♦ R54
♣ A9

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA*	passe	2T	passe
2C	passe	4C	Fin

1SA* : 12-14H

♠ 74
♥ RV53
♦ V83
♣ V754



Entame : 7♠

Pris de la Dame puis As et le 3 que Sud coupe du 7♥ . A vous !

Donne 2 :

♠ RV82
♥ AV6
♦ DX87
♣ R4

Sud	Ouest	Nord	Est
1T	passe	1K	passe
1C	passe	1P	passe
1SA	passe	3SA	Fin

Entame X♥

N
O E
S

♠ X94
♥ D7
♦ ARV532
♣ 98

Sud prend votre Dame et rejoue le 9♦ pour le 7 du mort. A vous !

Donne 3 :

♠ A65
♥ 54
♦ V965
♣ RV83

Sud	Ouest	Nord	Est
			1C
1SA	passe	3SA	Fin

Entame 2♥

N
O E
S

♠ DV
♥ ADV98
♦ DX4
♣ X52

Sud prend au 3ème tour. Avez-vous prévu une parade ?

Bibliographie :

Positive defense & Play this Hand with me : Terence REESE

Les dossiers RODWELL : Eric RODWELL & Marc NORTON

Cours de compétition : Jean Paul BALIAN

Coups psychologiques au bridge : Philippe TOFFIER