

**HERVÉ PACAULT**

---

L'essentiel  
du jeu  
de la défense

**GRANDES LOIS ET PETITS SECRETS**

## INTRODUCTION

---

Avec *L'Essentiel du jeu de la défense*, Hervé Pacault complète sa trilogie commencée avec *L'Entame mortelle* et poursuivie par *L'Essentiel du jeu de la carte*.

Beaucoup de grandes lois et de petits secrets du jeu avec le mort restent valables pour le jeu de la défense, par exemple : **Privilégier les chances simples**, théorie issue du rasoir d'Occam (autrement appelé principe d'économie).

La philosophie du rasoir d'Occam est appliquée dans de nombreux domaines tels que la biologie, la médecine, la religion, les statistiques, les marchés financiers...

Si des joueurs expérimentés sont capables de refaire les mains - totalement ou partiellement - de leurs adversaires et peuvent en tirer tout le bénéfice, la plupart des joueurs doivent commencer par maîtriser la première partie du livre, qui se contente d'une signalisation simplifiée basée sur l'appel direct et le pair-impair : observer, compter, savoir et déduire sont des facultés qui ne nécessitent pas la reconstitution des mains adverses mais qui, associées aux conditions de nécessité, suffisent pour résoudre la plupart des problèmes de flanc.

Après avoir dominé ce chapitre, il deviendra beaucoup plus facile - à l'aide de l'appel préférentiel - de refaire progressivement les mains pour résoudre des problèmes plus compliqués.

La plupart des situations ne requièrent pour faire chuter que du bon sens et une utilisation intensive des hypothèses de nécessité. Plus les informations glanées au cours des enchères sont nombreuses, plus la défense en est facilitée.

Des enchères rapides et peu descriptives compliquent la tâche des flancs et les applications proposées rentrent le plus souvent dans ce cas de figure. Ces applications portent sur la manière de faire chuter le déclarant en duplicate (au prix éventuel de levées livrées), non sur la manière de le réduire en tournoi par paires (TPP).

Il faut rappeler que le bon sens est la qualité la plus utile pour réaliser des bons flancs : la manière de jouer du déclarant et du partenaire sont des indications essentielles, comme l'interprétation correcte des enchères adverses. Si le déclarant est excentrique, à l'enchère comme à la carte, les flancs peuvent parfois livrer le contrat.

Un premier conseil de bon sens - pour le duplicate - est celui-ci : **assurer la chute, quand faire se peut !**

Même si une levée de chute a été perdue, aucune mauvaise surprise ne peut alors survenir.

En l'absence de flanc clair, l'un des principes de retour (du partenaire de l'entameur) consiste à rejouer dans la couleur d'entame : en effet, un entameur qui choisit une couleur possède *a priori* des raisons pour le faire.

L'un des attraits du bridge provient des raisonnements aboutis : les informations dont le joueur dispose lui permettent d'établir un raisonnement grâce auquel il fait chuter le contrat. Plus les prémisses sont ténues, plus le plaisir est grand.

Comme pour le jeu avec le mort, la difficulté n'est pas tant de connaître que de reconnaître. Les exemples exposés présentent des situations claires sans fausse piste. Les applications, *a contrario*, font appel à des déductions souvent plus subtiles.

Les applications proposées ici sont en majorité des problèmes rencontrés à la table, avec la manière de jouer en fonction des informations récoltées au fur et à mesure. Quelques auteurs ont fourni certaines données. Qu'ils soient remerciés pour leur coopération !

## INTRODUCTION

---

Ce manuel est suffisant pour maîtriser le jeu de la carte jusqu'à un niveau très élevé. Des paragraphes - sur fond gris - pour joueurs expérimentés précisent certaines notions complexes.

Il est impossible d'indiquer une méthode permettant à coup sûr de trouver le meilleur plan de défense : c'est au joueur de mettre en pratique les connaissances acquises dans cet ouvrage et de déterminer la meilleure voie.

Les joueurs et joueuses sont identifiés par les quatre points cardinaux qui définissent leur position.

Pour alléger les explications, on utilise systématiquement le genre masculin dans les commentaires.

Les parties sur fond gris concernent plus particulièrement les joueurs expérimentés.

L'entameur est systématiquement assis en Ouest.

Si le déclarant peut manipuler comme il l'entend (ou plutôt comme il les voit) les cartes de son jeu et celles du mort, ce n'est pas le cas du camp de la défense qui a besoin d'informations. Un chapitre Signalisation précède donc le chapitre Les Outils.

Plus les enchères sont rapides (1SA-3SA, 14-2SA-44), plus les informations retirées sont imprécises (c'est pourquoi ces séquences sont fortement recommandables).

Les données exposées ici font la part belle aux séquences rapides, afin d'aguerrir les raisonnements et le jugement.

On trouvera donc ici peu de problèmes qui nécessitent une longue formulation. L'objectif premier est de battre le contrat bien que réduire le déclarant à son minimum de levées est également important, en particulier en tournoi par paires.

Introduction  
Avertissement  
Table des matières

## **Chapitre 1 : La signalisation basique**

La signalisation basique – Applications

## **Chapitre 2 : Les outils**

Observer  
Compter  
Savoir  
Déduire  
Raisonner  
Imaginer  
Prévoir  
Anticiper  
Choisir  
Les outils – Applications

## **Chapitre 3 : La signalisation classique**

La signalisation classique – Applications

## **Chapitre 4 : Les communications**

Les communications – Applications

## **Chapitre 5 : Les plans de la défense**

Les plans de la défense – Applications

Glossaire

# La signalisation basique

Au commencement était l'appel direct, qui consistait à appeler le partenaire avec une grosse carte. Préciser la longueur des couleurs fut l'étape suivante avec pair\_impair, qui renseigne le partenaire sur la parité du nombre de cartes détenues dans la couleur jouée.

Avec un nombre impair, les cartes sont fournies dans l'ordre naturel, c'est-à-dire en montant. Avec un nombre pair en "écho", c'est-à-dire en descendant. Quand on doit indiquer son compte, on met la plus petite carte avec un nombre impair de cartes, la deuxième avec deux ou quatre cartes.

Quand on fournit dans une couleur déjà manœuvrée, on signale en pair-impair du résidu (le nombre de cartes qu'il reste),

Avec trois cartes, on repart de la plus grosse restante. Avec quatre cartes, de la plus petite. Avec cinq cartes, de la troisième, afin qu'il y ait le moins d'ambiguïté possible entre quatre et cinq cartes.

On trouvera dans *La signalisation classique* les règles d'entame couramment utilisées : par exemple, l'entame de l'As et de la Dame requièrent l'appel direct à sans-Atout, l'entame du Roi le pair-impair.

Appel direct et pair-impair se télescopent parfois quand l'entame est un As ou un Roi, l'appel direct ayant priorité sur le pair-impair. L'ambiguïté résidera parfois entre un doubleton et l'honneur complémentaire.

La plupart des flancs se suffisent de règles simples (exemple : avant le mort, dans la forte du mort et après le mort, dans la faible du mort).

Certains exigent des suppositions (le déclarant possède-t-il le Roi ou la Dame dans telle ou telle couleur ?), soutenues par les enchères, la manière de jouer et les hypothèses de nécessité.

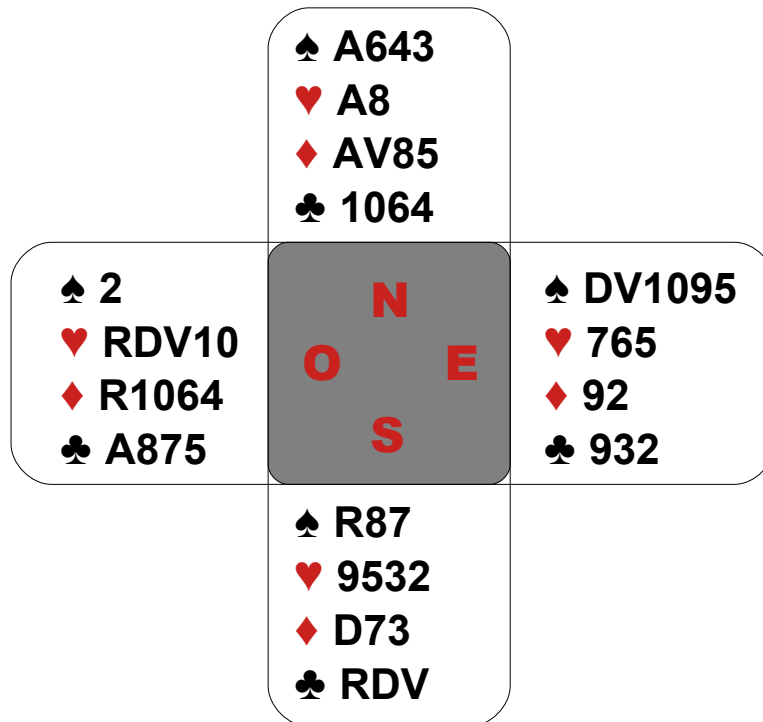
Il est possible de se suffire de la signalisation basique, même en compétition. La signalisation classique, qui ajoute l'appel préférentiel à l'appel direct et au pair-impair, modifie et renforce ces conventions.

## RÈGLE N°1

Le bon sens est prioritaire sur la signalisation.

## EN FOURNISSANT

Si la carte prévue par le pair-impair est susceptible de livrer une levée, il faut choisir une autre carte.



Ouest donneur, personne vulnérable

S	Ouest	N	E
	1♦	passe	passe
1SA	passe	2SA	passe
3SA			

Contrat : 3 Sans-Atout.

Entame : Roi de Cœur

Après l'As de Cœur, Sud joue Trèfle. Ouest encaisse les quatre levées auxquelles il a droit et sort à Trèfle. Sud joue alors la Dame de Carreau pour le Roi et Si Est met le 9 au nom du pair-impair, la manche est livrée : Sud rentre en r à Pique et joue le 7 de Carreau qu'Ouest couvre du 10 (s'il ne couvre pas, laisse filer le 7). Sud possède encore une rentrée à Trèfle pour capturer 6. Carreau grâce à la fourchette 8-5 de Nord. Si Est garde son 9 de Carre manquement est impossible.

### PETIT SECRET

Les joueurs expérimentés marquent rarement leur pair-impair dans les couleurs longues maniées par le déclarant : l'information recueillie est souvent plus utile au déclarant qu'aux flancs.



# La signalisation basique - applications

## APPLICATION 1 : APPEL DIRECT

### Donne 1.1.1

♠ RV6	
♥ R53	
♦ V10732	
♣ R9	
<b>N</b>	♠ 953
<b>O</b>	♥ V109
<b>E</b>	♦ 84
<b>S</b>	♣ ADV108

Ouest donneur, personne vulnérable

S	Ouest	N	E
1SA	passé	3SA	

Contrat : 3 Sans-Atout.

Entame : 2 de Pique pour  
le 3 d'Est et l'As de Sud

Après l'As de Pique, Sud joue le Roi de Carreau, la Dame de Carreau et Carreau pour l'As d'Ouest. Quelle carte Est soit-il fournir sur le troisième tour de Carreau ?