



le jeu de la carte

JACQUES DELORME

RUSES ET ASTUCES AU BRIDGE

APPRENDRE SEUL LE JEU DE LA CARTE



le
Bridgeur

Collection «Jeu de la carte»
dirigée par Philippe Cronier

RUSES ET ASTUCES AU BRIDGE

JACQUES DELORME

RUSES ET ASTUCES AU BRIDGE

APPRENDRE SEUL LE JEU DE LA CARTE

I. RUSES CLASSIQUES	13
1. Cacahuète	14
2. Échec au Roi	16
3. Les trous du fromage	18
4. Machiavel	20
5. Pomme d'Adam	22
6. Cœur d'artichaut	24
7. Queues de cerises	26
8. Peau de banane	28
9. Embuscade	29
10. Vieille casserole	32
II. INSPIRATIONS	35
11. Jarnac	36
12. La duperie cosmique	38
13. Le temps d'espérer	39
14. Pêche à la mouche	41
15. Le colosse de Rhodes	42
16. D'où vient le danger ?	44
17. Dérobade	46
18. Feu d'enfer	47
19. Verglas	48
20. Crésus	49
21. L'impasse chinoise	50
III. HONNEUR SUR HONNEUR	53
22. Le cadeau du Roi	55
23. Couverture	57
24. Tension	60
25. Un chef-d'œuvre de Zia	61
26. L'impasse insultante	63
27. Séduction	65
28. À l'assaut	66
29. Une Dame compromise	68
IV. SUGGESTIONS	71
30. Ne coupez pas !	72
31. Saut de l'ange	73
32. La grande allusion	75
33. La promenade de l'Anglais	76
34. Le pari	78
35. Jouez de la flûte	80
36. Délices	82
37. Le plaisir des dieux	84

TABLE DES MATIÈRES

V. LA DÉFENSE	87
38. Embouteillage	90
39. Issue de secours	91
40. Précieuse rentrée	92
41. Fumigène	93
42. Fausse note	94
43. Traquenards	95
44. Le sacre	97
45. L'auréole	99
46. Placide	100
47. La gifle	101
48. Terminator	103
49. Sonnette d'alarme	106
50. Mari aussi	107
51. Vieux singe	109
52. Signaux dans l'ombre	111
53. Mort à Dallas	113
VI. LES PERFIIDIES D'ÉLISA	115
54. E.T., dite E.T.	116
55. Particule élémentaire	118
56. Piège de cristal	120
57. Couperet gagnant	122
58. Sur les traces des géants	124
59. Vers de peur	126
60. Le chuchoteur	128
61. Piège à souris	130
62. Le choc des photos	132
63. De sang-froid	134
64. Alfred Morehead	136
65. Carnaval	138
66. Le pigeon	140
67. Le coup du père Giorgio	142
68. Tête de turc	144
69. Les tripes	146
70. Vous n'y croirez pas !	148
71. Championne de l'ombre	149
72. Bella Élis	151
73. Insolence	153
74. Blanche-Neige	154
75. Sous le Carreau, la trappe	156
76. Comptes trafiqués	157
77. En danseuse	159
78. Confession	161

La ruse a toujours été admise en sport, voire recherchée. À condition d'être loyale, elle fait partie intégrante de l'intelligence du jeu. Au bridge, les limites de son évolution sont étroites : une fausse enchère risque de dérouter le partenaire. Une fausse carte en défense présente deux inconvénients :

- Tromper le partenaire.
- Faire défaut plus tard si l'on s'en sépare inconsidérément : un bon joueur hésitera à sacrifier une carte qui peut se révéler irremplaçable par la suite.

Voici un exemple de ce qu'il **ne faut pas faire**.

Un jour, sur une donne d'un grand tournoi de province, la situation des atouts est la suivante :

Mort : ♠ 6 5 3
Déclarant : ♠ A R V 9 7

Le déclarant tire l'As en coup de sonde et voit tomber la Dame à gauche, suggérant que le 10 pouvait être quatrième à droite. Ayant les moyens de vérifier la situation, Sud tire le Roi de Pique qui... fait arriver le 10 ! La situation véritable était :

	♠ 6 5 3	
♠ D 10	■	♠ 8 4 2
	♠ A R V 9 7	

Si Ouest s'était contenté de fournir le 10 la première fois, le déclarant serait peut-être monté au mort pour faire l'impasse à la Dame et aurait chuté son chelem comme à d'autres tables. La ruse d'Ouest eût été judicieuse si les mains adverses avaient été :

	♠ 6 5	
♠ D 10	■	♠ 8 3 2
	♠ A R V 9 7 4	

INTRODUCTION

Cette fois, si, sur l'As, la Dame tombe sèche (?) en Ouest, la seule façon de gagner est bien de monter au mort pour jouer petit vers le 9 contre le 10 quatrième en Est. Surtout, le temps d'apprécier la situation peut manquer. Voilà pourquoi la vigilance doit s'exercer. Si Ouest avait eu D10, il aurait bien manœuvré.

Plusieurs conditions doivent être réunies pour qu'une ruse puisse être utilisée à bon escient :

- **La situation exacte doit avoir été anticipée depuis longtemps, ce qui n'est pas à la portée de tous.**
- **Fournir la carte normale ne peut qu'entraîner un mauvais résultat.**
- **L'adversaire doit être un bon joueur, car les mauvais joueurs sont trop concernés par leurs propres cartes pour prêter attention aux cartes adverses.**

Nombre de situations sont répertoriées mais, si vous tendez un piège à l'adversaire, il y tombera une fois de temps en temps. Les actions improvisées sont les plus rémunératrices... à condition d'être judicieuses. Souvent, la ruse se confond simplement avec la technique pure.

Dans tous les cas, mieux vaut s'être préparé à ruser dès l'entame.

CHAPITRE 1

RUSES **CLASSIQUES**

1. CACAHUÈTE

Vous détenez en Ouest, Nord-Sud vulnérables :

♠ A R 10 7 3

♥ 8 6

♦ A 8 5

♣ 7 6 3

Les enchères (Sud donneur, Nord-Sud vulnérables) :

Sud	O	N	E
1♥	1♠	3♥	passé
4♥	fin		

Vous entamez de l'As de Pique :

The diagram shows a card table layout. On the left side, the cards are listed as follows:

- ♠ V 9 4
- ♥ V 9 4 3
- ♦ R 4 3 2
- ♣ A 10

On the right side, the cards are listed as follows:

- ♠ A R 10 7 3
- ♥ 8 6
- ♦ A 8 5
- ♣ 7 6 3

In the center of the table is a red directional compass with the letters N (North), S (South), O (Ouest/West), and E (Est/East) positioned at the corners.

Le mort fournit le 4, votre partenaire le 6 et Sud la Dame. À vous.

78. CONFESSION

Vous croyez peut-être que je n'ai pas réussi tous les contrats dont je me suis attribué le succès ? Ou que, si je les avais gagnés, je ferais partie depuis longtemps de l'équipe de France ? Qui vous dit que je n'en suis pas ?

Un peu cruellement, Paul Chemla avait dit à une dame à l'issue d'un tournoi :

– «Madame Béchamel, pour moi, vous êtes la meilleure joueuse du monde !»

– «Vous exagérez.»

– «Non. Dans mon club, quand un bon joueur a chuté un contrat, il est de tradition d'affirmer : madame Béchamel l'aurait gagné. Donc, avec tous ces contrats réussis qu'on vous prête, je déduis que vous êtes vraiment la meilleure joueuse du monde !»

L'un des attraits peu évoqués du bridge est qu'il peut faire rêver. Pourquoi ne rêverais-je pas que j'ai gagné tous ces contrats, même si je n'en ai réussi que quelques-uns ? Vous ne pourrez pas nier que leur accomplissement soit instructif. Et puis, le meilleur moyen d'enseigner la tromperie n'est-il pas d'entraîner le lecteur sur les sentiers de l'illusion ?

En quittant ce livre, je vous imagine déjà rêver à vos futurs exploits.... pervers !

À N'UTILISER QU'AVEC À PROPOS ET MODÉRATION.

Ces exploits qui, je l'espère, vous ont fait rêver, vous paraissent peut-être irréalistes. Détrompez-vous. En étudiant les plus courantes des situations mentionnées ici, vous finirez par acquérir les réflexes souhaitables. Une évidence : il faut jouer.

Vous constaterez que toutes ces belles tromperies sont difficiles à effectuer parce qu'elles ne doivent pas vous faire oublier l'acquisition patiente et aussi complète que possible de la technique du jeu. Il ne faut pas écarter une carte utile. Il ne faut pas livrer un contrat qui chute naturellement pour essayer une ruse superflue. L'occasion doit se présenter dans la ligne de votre raisonnement et ne peut trouver sa source – comment en douter ? – que dans le **compte des mains cachées**.

J'ai gardé pour la fin la qualité émergente qui, seule, pourrait faire de vous un champion : l'**esprit d'anticipation**. Pour ruser, il faut avoir assimilé avant lui le problème de l'adversaire.

Vous progresserez sûrement et longtemps. N'est-ce pas l'espoir d'une vie et le secret de la jeunesse ?

Jacques Delorme

JACQUES DELORME

RUSES ET ASTUCES AU BRIDGE

Par sa richesse, le bridge est source d'erreurs multiples.

Devenez un renard ! Sachez semer le doute dans l'esprit de vos adversaires et provoquer leurs fautes. Découvrez comment raisonnent les grands joueurs. Apprenez à gagner ou à faire chuter des contrats dans des conditions désespérées pour un joueur moins subtil que vous.

Vos partenaires se délecteront de vos succès communs et vos adversaires ne vous en estimeront que plus. Vous en retirerez un plaisir plus grand et plus fort.

Choisissez de donner une nouvelle dimension à votre bridge !



le jeu de la carte

Collection "Jeu de la carte" dirigée par Philippe Cronier.

L'AUTEUR

Professeur réputé, joueur expérimenté, contributeur régulier des meilleures revues de bridge, **Jacques Delorme** est aussi l'auteur à succès de plus de vingt ouvrages de bridge, ainsi que du CD-Rom *Bridge en liberté*, consacré au jeu de la carte. Il a également collaboré activement au célèbre *Bridge pour les nuls*.



ISBN : 978-2-914621-36-6

ISSN 2100 4439