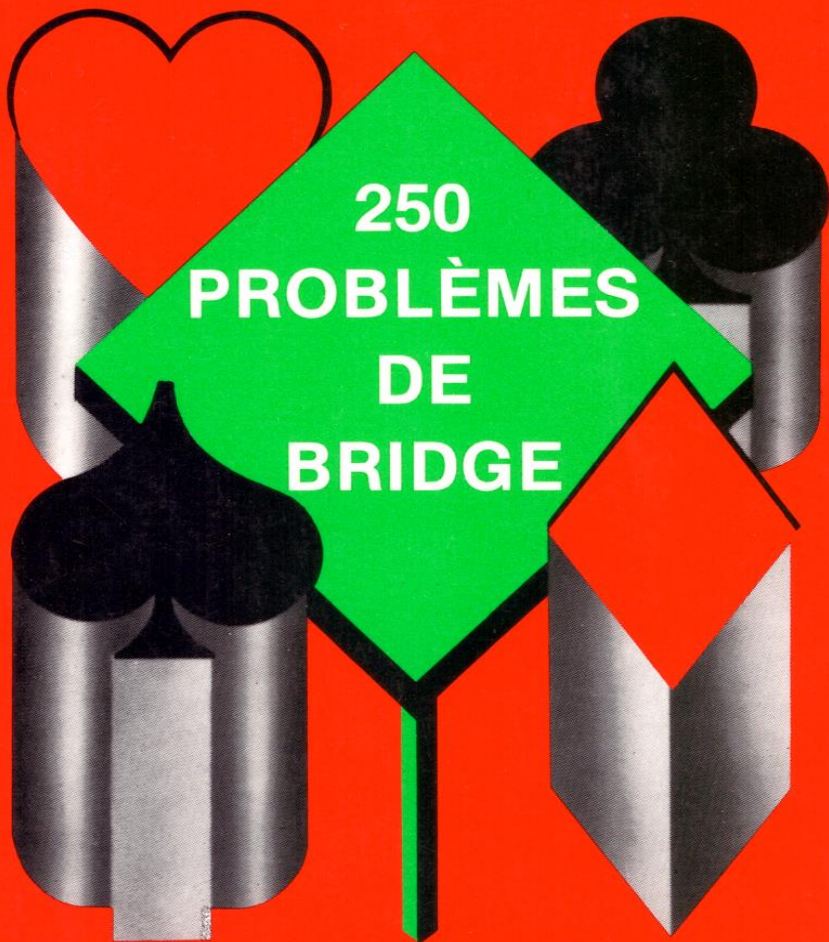


FRANK STEWART

# VOTRE JEU DE LA CARTE AU BANC D'ESSAI



le Bridgeur

**Votre jeu  
de la carte  
au banc  
d'essai**



FRANK STEWART



**VOTRE JEU  
DE LA CARTE  
AU BANC D'ESSAI**

**250 PROBLÈMES DE BRIDGE**



le Bridgeur



Édité par Prentice Hall © 1986, Englewood Cliffs, New Jersey 07632  
Tous droits réservés. Les extraits de cet ouvrage ne seront reproduits  
en aucune forme et par aucun moyen sans l'autorisation écrite de l'éditeur.

UN OUVRAGE DE SPECTRUM

**Références de la Bibliothèque Nationale du Parlement**

Stewart Frank, 1946 oct. 16.  
Frank Stewart's Contract bridge quiz book.  
1. Contract bridge — Miscellanea. I. Titre.  
II. Titre: Contract bridge quiz book.

Le livre de problèmes de bridge de Frank Stewart,  
par Frank Stewart, rédacteur au bulletin de l'*ACBL*

Dédié aux collègues respectés et amis chéris,  
l'équipe du Bulletin de l'*American Contract Bridge League*,  
le meilleur et le plus lu du monde dans son genre

# Table des matières

	PRÉFACE	IX
1	PREMIER COUP DE PIOCHE: COMMENT GAGNER DES LEVÉES	1
2	RÉFLEXION ET PLAN DE JEU	8
3	SE DONNER UNE CHANCE... OU DEUX	15
4	ÉTABLISSEMENT D'UNE COULEUR	21
5	ÊTRE DANS LA BONNE MAIN... AU BON MOMENT	28
6	QUAND (VOIRE NE JAMAIS) TIRER LES ATOUTS ?	37
7	GESTION DES ATOUTS	44
8	CONTRÔLE DU COUP	51
9	LE BON ENCHAÎNEMENT	58
10	RETENIR LES GAGNANTES	65
11	LES MÉCHANTS ET LES BONS: L'ÉVITE	74
12	ENVOL DES PERDANTES...	81
13	COMBINAISONS DE CARTES	87
14	SECURITÉS	95
15	PROBLÈMES DE BLOCAGE	101
16	PAS SI VITE!	107
17	SI... ALORS: FAIRE LES HYPOTHÈSES NÉCESSAIRES	114
18	COMPTEZ LES MAINS!	122
19	BRIDGE LOGIQUE: INFÉRENCES DES ENCHÈRES	130
20	BRIDGE LOGIQUE: INFÉRENCES DE L'ENTAME	139
21	BRIDGE LOGIQUE: INFÉRENCES DE LA DÉFENSE	147

22	BRIDGE LOGIQUE:	154
	LE COMPTE DES MAINS... PAR INFÉRENCE	
23	CONTRIBUTIONS DE LA DÉFENSE:	163
	LES RENDEMENTS DE MAIN	
24	EXTRAIRE LE MAXIMUM	171
	DE CHAQUE DONNE	
25	DÉCISIONS STATISTIQUES:	180
	LES POURCENTAGES	
26	PIÈGES ET TROMPERIES	188
27	TECHNIQUES D'EXPERTS	198
	L'HORRIBLE EXAMEN FINAL	207

# Préface

Vous êtes peut-être un débutant ambitieux souhaitant améliorer sa technique de déclarant, ou peut-être êtes-vous un ex-expert en besoin de dérouiller ses connaissances ou encore votre moitié vous a-t-elle forcé à acheter un livre de bridge, excédé(e) par votre massacre continu des mains du vendredi soir chez Tante Suzanne. Vous pouvez même être un véritable expert à la recherche de nouveaux mondes à conquérir. Quoiqu'il en soit, ce livre est parfait pour vous...

Voici 27 séries de problèmes (tests) sur diverses facettes du jeu avec le mort, chacune précédée d'un exemple ou deux et d'une explication du thème. En règle générale, essayez de gagner votre contrat, sans vous soucier du mieux.

Beaucoup de problèmes sont composés. Donneur, enchères et vulnérabilité sont généralement spécifiés et, systématiquement, dès qu'ils importent, vous devrez considérer que vous jouez contre des experts, à l'enchère comme à la carte.

La solution de chaque problème comporte d'habitude la donne complète. Pour les lecteurs souhaitant se noter (peut-être pour mesurer leur progrès), chaque problème a reçu une cotation de 1 à 5. A la fin de chaque chapitre, additionnez les points obtenus et multipliez par quatre. Le résultat vous donne votre pourcentage pour ce chapitre (chapitre 13, multipliez par deux).

A la fin du livre, vous trouverez un «examen final» peu tendre, avec des problèmes plus difficiles. Des points sont également attribués pour les bonnes réponses avec un total de 100 vous permettant de vous évaluer si vous l'osez!

Ne vous torturez pas si votre score n'est pas particulièrement élevé. Bien que ce soit aussi un livre de tests pour lecteurs souhaitant se situer, notre but profond est d'instruire et de perfectionner. En tant qu'adeptes de la méthode socratique (ainsi nommée car Socrate était dans l'antiquité le grand spécialiste de la méthode des questions et réponses), nous pensons que vous apprendrez mieux si votre processus cérébral est stimulé par des problèmes. Donc, que vous puissiez ou non fournir les réponses, amusez-vous bien!

Par commodité, les joueurs sont désignés par «il» dans cet ouvrage: c'est une convention adoptée par la plupart des auteurs de bridge encore qu'il y ait de bons joueurs de tout sexe.



## Grâces et remerciements

Je ne prétends pas avoir créé chaque problème seul. J'en ai joué certains (pas toujours avec succès), défendu ou kibbitzé d'autres et même inventé (pour illustrer un point) le reste.

Néanmoins, tout créateur de livre de ce genre se trouve obligé de consulter d'autres auteurs de bridge pour réunir une sélection significative sinon exhaustive de problèmes. Sa créativité patiente réside dans la découverte, et du thème, et des problèmes l'illustrant, lesquels il peut embellir et adapter pour la satisfaction et le perfectionnement de son lecteur.

Parmi les auteurs m'ayant inspiré lors de la préparation de ce livre :

Robert Berthe  
Charles Goren et ceux qui écrivent pour ses publications  
Martin Hoffman  
Eric Jannersten  
Eddie Kantar  
Hugh Kelsey  
Mike Lawrence  
Paul Lukacs  
Marshall Miles  
Eric Milnes  
Terence Reese  
Jeff Rubens  
Barry Seabrook

dont je me plais à souligner le talent, les réalisations et ce que je leur dois.

En outre, j'exprime toute ma gratitude au Bulletin de l'ACBL, à Popular Bridge, et à Bridge World pour m'avoir permis la reprise de problèmes écrits par moi pour eux.

Merci amis Alan Oaks, Harold Katz, Charles McCracken et Richard Oshlag d'avoir vérifié les analyses de diverses parties du manuscrit.

Comme toujours, merci à mon épouse Charlotte pour son soutien, et enfin mes remerciements à mes éditeurs Prentice Hall dont j'espère que vous lecteurs trouverez justifiée la confiance en ma capacité de créer un ouvrage bridgesque des plus stimulants et instructifs.



## QUIZ 1

### PREMIER COUP DE PIOCHE: COMMENT GAGNER DES LEVÉES

C'est relativement facile de faire des levées avec des as ou d'autres grosses cartes mais d'autres gagnantes peuvent être établies. Les longues gagneront si elles sont devenues treizièmes (à sans-atout ou quand l'adversaire n'est plus en mesure de les couper). Les intermédiaires deviendront maîtresses quand les plus fortes auront été jouées. Une intermédiaire donnera aussi l'occasion d'une impasse. A la couleur, des plis se créeront en combinant les courtes avec les atouts, en main ou au mort, quand ce ne sera pas la rare jouissance de dédoubler la puissance des atouts du mort et de la main pour la double coupe.

Toutefois, le simple fait d'encaisser des levées de tête peut requérir un peu d'attention.

♠ A7  
♥ ARD  
♦ D75  
♣ RD1043

♠ V83  
♥ 852  
♦ R862  
♣ A52

Sud jouait trois sans-atout sur entame d'un petit pique. Le déclarant duqua de manière optimiste pour la dame d'Est suivie d'un pique pour l'as. De manière irréflechie, Sud joua trèfle pour l'as et trèfle pour le roi. La défausse d'Est surprit le déclarant démuné de rentrée pour faire l'impasse au valet. Sur le carreau, Est plongea de l'as et renvoya pique pour la couleur cinquième de son partenaire et une de chute.

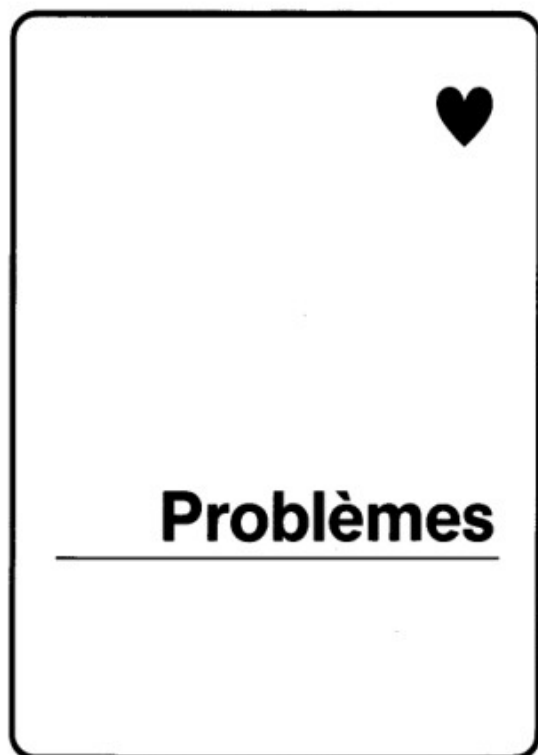
Sud aurait dû jouer roi de trèfle et trèfle pour l'as, pour une éventuelle impasse au valet si Ouest l'avait quatrième.

♠ 765  
♥ R654  
♦ AR3  
♣ D104

♠ ARD4  
♥ 83  
♦ V52  
♣ AR52

Sud, à trois sans-atout, reçut l'entame pique et y encaissa trois levées, Est défaussant au troisième tour. Sud joua ensuite as et dame de trèfle pour le valet second d'Ouest, le dix du mort et plus de rentrée

pour faire son roi. Il chuta d'une levée finalement lorsque la dame de carreau ne vint pas et que l'as de cœur s'avéra mal placé. Il convenait évidemment de tester les trèfles avant d'utiliser la dernière rentrée à pique.



1.      ♠ A5  
          ♥ D753  
          ♦ 8654  
          ♣ 765

♠ R84  
 ♥ ARV  
 ♦ A732  
 ♣ AR2

Contrat : trois sans-atout.

Entame : dame de pique. Plan de jeu ?

2.      ♠ 765  
          ♥ A65  
          ♦ 96  
          ♣ DV1094

♠ AR42  
 ♥ R83  
 ♦ A1073  
 ♣ R2

Contrat : trois sans-atout.

Entame : dame de cœur. Plan de jeu ?

3.      ♠ R765  
          ♥ 765  
          ♦ A1064  
          ♣ 83

♠ A3  
 ♥ ARD  
 ♦ 953  
 ♣ AR742

Contrat : trois sans-atout.

Entame : valet de cœur. Plan de jeu ?

4.      ♠ V65  
          ♥ AR6  
          ♦ 65  
          ♣ AR872

♠ 83  
 ♥ 973  
 ♦ ARDV104  
 ♣ 54

Contrat : cinq carreaux.

Entame : as, roi et petit pique.  
 Plan de jeu ?

4

5.           ♠ 5  
              ♥ D65  
              ♦ R654  
              ♣ 87532

              ♠ A64  
              ♥ ARV109  
              ♦ A83  
              ♣ V6

Contrat : quatre cœurs.

Entame : roi de pique. Plan de jeu ?

6.           ♠ DV4  
              ♥ R765  
              ♦ AV10  
              ♣ RV8

              ♠ A10965  
              ♥ 43  
              ♦ 765  
              ♣ A107

Contrat : quatre piques.

Entame : deux de carreau. Plan de jeu ?

7.           ♠ D5  
              ♥ 753  
              ♦ AV987  
              ♣ RV10

              ♠ A74  
              ♥ R94  
              ♦ 10  
              ♣ AD9853

Contrat : cinq trèfles.

Entame : deux de cœur.

Est prend de l'as et continue cœur. Plan de jeu ?

8.           ♠ 754  
              ♥ 876  
              ♦ R654  
              ♣ A65

              ♠ AD3  
              ♥ AD5  
              ♦ AD8  
              ♣ RV32

Contrat : trois sans-atout.

Entame : sept de trèfle.

Vous mettez petit du mort et Est fournit le neuf. Plan de jeu ?



## Solutions

1. Prenez du *roi* de pique, préservant l'as au mort et débloquez les trois gros cœurs de la main. Remontez par l'as de pique et tirez la dame de cœur. Vos trois levées mineures compléteront le contrat. Cette donne est simple pourvu que vous réfléchissiez une seconde avant de jouer la première levée. Vous chutez si vous mettez l'as du mort (1 point).

2. Prenez du roi de cœur et jouez le roi de trèfle. Si la défense retient l'as, continuez trèfle tant que l'as n'apparaît pas. Vous pouvez rentrer au mort par l'as de cœur pour les trèfles établis, réalisant quatre trèfles, deux piques, deux cœurs et un carreau. Notez qu'il faut jouer le roi de trèfle d'abord pour débloquer la couleur et également *déloger l'as* dès la deuxième levée. Quand vous devez promouvoir des gagnantes, comme c'est le cas ici, vous devez le faire *immédiatement*, tant que

vous gardez les autres couleurs pour vous protéger des longues adverses (2 points).

3. Vous devez établir ici *au moins une* levée de *longueur* à trèfle. Prenez le premier pli et attaquez les trèfles séance tenante. Jouez as et roi et concédez une levée ou si vous préférez concédez-la au *premier* tour de trèfle. Si les trèfles sont partagés 3-3, vous avez établi deux gagnantes et vous ferez une de mieux facilement.

Il est plus probable que les trèfles soient 4-2 cependant, et la couleur ne sera pas affranchie en trois tours. Supposons qu'Est prenne le troisième tour, Ouest défaussant. A leur tour, les flancs essaieront d'établir *leur* couleur en rejouant cœur. Prenez et livrez encore un pli à trèfle pour affranchir le dernier (3 points).

♠ R765  
♥ 765  
♦ A1064  
♣ 83

♠ V982  
♥ V10942  
♦ D8  
♣ V9

♠ D104  
♥ 83  
♦ RV72  
♣ D1065

♠ A3  
♥ ARD  
♦ 953  
♣ AR742

4. Affranchir une longue à sans-atout nécessite parfois de concéder des plis (cf. l'exemple précédent) mais à la couleur il est possible d'affranchir une *longue* en *coupant* certaines cartes. Coupez le troisième pique et tirez les atouts, probablement en trois tours, en défaussant un cœur du mort. Jouez as et roi de trèfle et coupez un trèfle. S'ils sont 3-3, vous avez gagné aisément. S'ils sont 4-2, comme c'est plus vraisemblable, remontez par le