

Roger BENABOU - Léo BRAVERMAN

LE BRIDGE AU COUP PAR COUP

PETITE ANTHOLOGIE
DU JEU DE LA CARTE

le **bridgeur**

LE BRIDGE AU COUP PAR COUP

PETITE ANTHOLOGIE DU JEU DE LA CARTE

LE JEU AVEC LE MORT

Roger BENABOU - Léo BRAVERMAN

**LE BRIDGE
AU COUP PAR COUP**

**PETITE ANTHOLOGIE
DU JEU DE LA CARTE**

LE JEU AVEC LE MORT

Préface

Quelle bonne idée que ce "Bridge au coup par coup".

Il était temps en effet de répertorier dans une anthologie tous les coups techniques du jeu de la carte, comme les livres d'échec recensent toutes les ouvertures et toutes les positions connues.

Ce livre vous aidera ainsi à mémoriser et à reconnaître des situations que vous aborderez désormais avec beaucoup de clairvoyance.

On peut décidément faire confiance au Docteur Léo Braverman pour savoir ce dont les lecteurs et bridgeurs ont besoin, ce qui les intéresse au plus haut point pour se divertir et progresser à la fois.

Car dans le jeu avec le mort notamment, on porte seul la responsabilité du résultat et c'est un domaine où le talent doit être aidé par la connaissance.

Après avoir été un grand vulgarisateur en médecine, Léo est en passe de le devenir au bridge. Il a trouvé en son partenaire favori, Roger Benabou, qui fut aussi, longtemps, le mien, un des joueurs de cartes les plus forts du monde.

Et celui-ci a mis sa passion et sa prodigieuse mémoire à votre service, en retrouvant toutes ces données extrêmement intéressantes, que vous pouvez découvrir maintenant avec plaisir et profit.

José DAMIANI
Président de la Fédération Européenne de Bridge

PETITE ANTHOLOGIE DU JEU AVEC LA CARTE

LE JEU AVEC LE MORT

Cet ouvrage - dont l'ambition est de colliger le plus grand nombre possible de plans de jeux, managements de couleurs, manœuvres célèbres et coups particuliers qui régissent le jeu avec le mort - s'adresse aux joueurs dits "moyens", désireux de progresser. Néanmoins, pendant que l'"expert" y puisera quelques coups pittoresques de son goût, le débutant averti en tirera rapidement le plus grand profit.

Chaque exemple se présente sous la forme d'un problème à deux jeux que vous devez vous attacher à résoudre avant de vous reporter à la page suivante pour y trouver la solution et quelques enseignements (au besoin munissez-vous d'un cache lorsque problème et solution se font vis-à-vis). En ce qui concerne les enchères, ce sont en principe celles du "standard français" et nous n'y mettons l'accent que pour leurs éventuelles incidences sur la détermination de la ligne de jeu adéquate.

Sauf exception, les problèmes doivent être traités dans l'esprit Duplicate, la recherche de la surlevée ne devant à aucun prix compromettre le gain du contrat. Ils sont, d'une part, classés en trois degrés de difficulté symbolisés par des étoiles (★, ★★, ★★★), et d'autre part, selon leur fréquence (○, ○○, ○○○), dans la mesure où les coups rares ne sont pas toujours les plus difficiles, d'autant que souvent ils "viennent tout seuls" par la force des choses (squeeze, raccourcissement, coup en passant, etc.).

Voici un rappel schématique des règles essentielles du jeu avec le mort.

LA PREMIERE CARTE DU MORT

Elle revêt une importance fondamentale. L'expérience prouve qu'un grand nombre de contrats chutent parce que cette première carte est erronée. Prenez votre temps, essayez de "photographier" la couleur d'entame d'après les enchères et les conventions adverses avant de vous déterminer et de construire votre plan de jeu.

LE PLAN DE JEU

C'est l'ordonnement des différents managements de couleurs, coups particuliers, manœuvres sélectives ou fins de coup qui conduisent à la réalisation d'un nombre optimum de levées. Vous devez l'établir dès l'entame, quitte à en changer en cours de route si des éléments nouveaux (chute d'honneurs, coupes, répartitions inattendues) le remettent en cause. En aucun cas vous ne devez jouer au hasard ; en particulier aucune carte ne doit être produite sans raison et sans prévision de la suivante.

Le plan de jeu repose sur :

- l'analyse des enchères adverses (faites et non faites) ;
- l'analyse de l'entame (faite et non faite) et des premières levées jouées ;
- la règle de la meilleure chance fondée sur les probabilités ;
- la règle de sécurité lorsque la marge de manœuvre est importante ;
- la règle de nécessité contraignant à une prise de risque lorsque, au contraire, cette marge est faible ;
- le maintien de vos communications et, dans le même esprit, la rupture des communications adverses ;
- le recours à des manœuvres ou fins de coup particulières lorsque l'addition des levées directes ou affranchissables est insuffisante, sans oublier la ruse ou les moyens psychologiques.

LE PLAN DE JEU A SANS-ATOUT

Il consiste à établir des levées gagnantes en nombre suffisant, en veillant à ce que l'adversaire n'en fasse pas trop lui-même au préalable. Dans cette perspective, il faudra souvent couper les communications adverses afin de mettre hors course le flanc dangereux.

LE PLAN DE JEU A LA COULEUR

Il consiste plutôt à compter les perdantes et à en éliminer l'excédent par la coupe ou sur des extra-gagnantes. Pour cela on choisit une main de base. Ce sera généralement la plus longue en atout, ou la plus riche en cas d'égalité de longueur. Il n'y a que deux exceptions à cette règle, celle de la double coupe où l'on ne joue pratiquement jamais atout, et celle du mort inversé où la main courte devient capitaine en atout. C'est dire que dès le début d'un contrat à la couleur vous devrez, en priorité, regarder si l'extraction des atouts peut être immédiate ou retardée, totale ou partielle.

Et maintenant, à vous.

DONNE N° 1

♠ 9 7
♥ A D 10 6
♦ R 10 8 2
♣ A V 4

N
○ E
S

♠ A 10 2
♥ R 8 4
♦ A 7 5
♣ R 10 9 3

Sud donneur. Nord-Sud vulnérables

S	O	N	E
1 ♣	1 ♣	contre	passe
1 SA	passe	3 SA	passe
passe	passe		

LES ENCHERES ET L'ENTAME

Nord conclut rapidement à 3 SA en vous créditant d'au moins un arrêt à Pique et Ouest entame du Roi de cette couleur, pour un 5 mal lisible de son partenaire.

Vous êtes seul maître à bord (après Mercure, dieu des joueurs).

LES PERSPECTIVES

A première vue, tout va pour le mieux. Vous jouez 3 SA avec 28 points bien charpentés et déjà huit levées immédiates "par les As". Nul doute que vous ne trouviez facilement la neuvième, à Trèfle par exemple, et en toute sécurité...

LE LAISSER PASSER



Ce problème est presque une insulte à votre savoir faire. Il suffit, bien sûr, de laisser passer deux fois l'entame, en défaussant le 2 de Carreau sur l'As de Pique, et ensuite, de faire l'impasse à la Dame de Trèfle, en sécurité contre Ouest (évite du flanc dangereux, donne 27). De deux choses l'une, si elle perd : ou les Piques adverses sont 5-3 et Est en main ne peut en rejouer, ou bien ils sont 4-4 et vous perdez au plus trois Piques et un Trèfle, vos neuf levées étant assurées avec un Pique, trois Cœurs, deux Carreaux et trois Trèfles.

LES QUATRE JEUX : 3 SA, ENTAME ROI DE PIQUE

	♠ 9 7	
	♥ A D 10 6	
	♦ R 10 8 2	
	♣ A V 4	
♠ R D V 4 3		♠ 8 6 5
♥ 5 3		♥ V 9 7 2
♦ 9 6		♦ D V 4 3
♣ D 8 6 2		♣ 7 5
	♠ A 10 2	
	♥ R 8 4	
	♦ A 7 5	
	♣ R 10 9 3	

Après l'As de Pique, vous présentez le 10 de Trèfle pour le laisser courir et renouveler l'impasse dans l'hypothèse, probable, où Ouest ne couvre pas, vous voici déjà nanti de dix levées. Là ne s'arrête pas votre succès. Ouest est pratiquement marqué avec neuf cartes noires, et pour peu qu'Est soit seul à garder les rouges, le dernier Trèfle le squeeze imparablement entre le Valet de Cœur et la longueur à Carreau pour onze levées. Vous venez peut-être de prendre un point de match, mais en tout cas cent pages d'avance en réalisant un squeeze simple sur votre flanc droit

(lisez tout de même la donne 49).

LES DIFFERENTS CAS DE LAISSER PASSER

Le laisser passer est essentiellement destiné à couper la communication entre les flancs, que ce soit à l'entame ou en cours de jeu. Nous verrons qu'il existe d'autres moyens pour parvenir au même résultat.

1) A la couleur

Le laisser passer a pour but d'éviter que le flanc le plus dangereux ne reprenne la main le premier pour s'approprier une levée illégitime, contre-attaquer mortellement ou offrir à son partenaire une coupe, une surcoupe ou une promotion d'atout. C'est pourquoi il faut presque systématiquement

esquicher l'entame en début de coup avec l'As second, sauf risque de coupe ou perspective de remise en main en fin de coup. Exceptionnellement, avec un singleton, il offre la possibilité de défausser une perdante au tour suivant pour affranchir une couleur secondaire par la coupe sans donner la main au côté dangereux (donne n° 27).

2) A Sans-Atout

Il permet d'éliminer, chez l'un des défenseurs, la dernière carte d'une couleur affranchie lui permettant de communiquer avec son partenaire au cas où celle-ci serait mal répartie, en prenant exactement au moment où cette dernière carte est jouée (cas de la donne). On retiendra le plus souvent avec l'As troisième ou quatrième, mais aussi :

- avec l'As second, rien n'interdit que la couleur adverse soit 6-2 ;
- avec As-Roi troisième dans l'hypothèse où le flanc qui reprend la main le premier soit doubleton dans la couleur d'entame et ne puisse finir de l'affranchir ;
- avec As-Dame troisième lorsque le Roi apparaît pour revenir au cas précédent ;
- avec le Roi troisième lorsque le flanc droit produit l'As et rejoue de la couleur (et même lorsque l'on pense qu'il a l'As et ne l'a pas mis, tome 2) ;
- avec Roi-Dame ou Roi-Valet blancs pour épuiser le flanc droit en esquichant une, voire deux fois.

3) A la couleur comme à Sans-Atout

Le laisser-passer aura parfois pour but de réduire le compte en vue d'un squeeze (donne 49).

LES DANGERS DU LAISSER PASSER

Il est des cas où le laisser passer est illusoire, voire nuisible.

- 1) Lorsque vous risquez un "switch" dans une couleur encore plus dangereuse que la couleur d'attaque.
- 2) Lorsqu'il existe un danger de se faire couper l'As au second tour.
- 3) Lorsque le laisser passer détruit, par la poursuite dans la couleur, une reprise vitale dans l'une des deux mains avant que ne soit affranchie une couleur secondaire, par exemple avec $\boxed{A \times \square R \times x}$, si la couleur exploitable est du côté de l'As.
- 4) Lorsque prendre de l'As provoque un blocage radical de la couleur d'entame (nous y reviendrons).

5) Lorsqu'il n'y a aucun moyen de geler la couleur, par exemple avec $xx \square Ax$. Prenez avec assurance et défilez votre longue si vous en avez une. Les flancs ne sont pas toujours parfaits, ils peuvent vous créditer d'une fourchette dans la couleur ou se bloquer par le jeu de défausses maladroites.

6) Enfin, le laisser passer peut être partiel, en conservant au moins une carte dans la couleur qui servira à une remise en main, après élimination partielle ou complète, obligeant un adversaire à livrer une levée (donne 40) quand ce n'est pas à squeezer son partenaire (donne 60).

Laisser passer, esquicher, retenir ou "duquer" (quel horrible anglicisme), quatre termes équivalents pour une des manœuvres les plus fondamentales du jeu de la carte, que l'on retrouve en défense et qu'il faut utiliser à bon escient.

TABLE DES MATIERES

La première levée

1. Le laisser-passer	★ ○○○	7
2. Le coup de Bath	★★ ○○	11
3. La règle des onze, vue par le déclarant	★ ○○○	14
4. Forcer en second sur l'entame	★★ ○○	18
5. Le blocage de la couleur adverse à l'entame	★★ ○○	23
6. Le refus d'impasse à l'entame	★★ ○○	26

Le plan de jeu

7. La double coupe	★ ○○	29
8. Le mort inversé	★★ ○○	32
9. Le contrôle de l'atout	★★★ ○○	35
10. L'affranchissement des couleurs secondaires	★★ ○○○	40
11. Le calcul des probabilités	★★ ○○○	43
12. L'addition des chances de gain	★★ ○○	47
13. Le coup à blanc	★★ ○○○	50
14. Le maintien des communications	★★ ○○○	53
15. Le bon "timing"	★★ ○○○	57
16. Le compte des mains	★★ ○○○	61
17. Le compte des points	★★ ○○○	64
18. L'hypothèse de nécessité	★★ ○○	68

Les manœuvres particulières

19. Le partage des honneurs	★ ○○○	71
20. La double impasse	★ ○○○	75
21. L'impasse gratuite	★★ ○	78
22. L'impasse d'Oslo	★★★ ○	81
23. L'expasse	★ ○○○	84

24. Le coup du ciseau	★★★ ○○	88
25. La perdante sur perdante	★★ ○○	91
26. Le baiser au Roi	★★★ ○	95
27. L'évite du flanc dangereux	★★ ○○○	98
28. La détection d'un As second	★ ○○	102
29. Le sacrifice de sécurité	★★ ○○	105
30. Le déblocage interne dans une couleur	★★ ○○	108
31. Les déblocages spectaculaires	★★★ ○	111
32. La manœuvre de Buffalo	★★ ○○	115
33. Les managements de sécurité	★★ ○○○	119
34. Le contretemps	★★ ○○	127
35. La manœuvre de Milton Work	★★ ○○	130
36. La défausse retardée	★★ ○○	133
37. La manœuvre de Guillemard	★★ ○○	138
38. Le "clash"	★★ ○	141
39. Obliger l'adversaire à couper dans le vide	★★ ○○	143

Les fins de coup

40. L'élimination-placement de main	★★ ○○○	146
41. Le cadeau empoisonné	★★ ○	153
42. La double coupe et défausse obligée	★★ ○	156
43. Le coup du diable	★★★ ○	158
44. Le coup de l'étouffement	★★★ ○	162
45. La réduction d'atout et le grand coup	★★ ○○	165
46. Le coup de l'agonie	★★★ ○	170
47. Le coup en passant	★★ ○○	173
48. La sous-coupe volontaire	★★ ○	177
49. Le squeeze simple	★★ ○○	181
50. Le coup de Vienne	★★ ○○	189
51. Le double squeeze	★★ ○○	193
52. Le chassé-croisé (criss-cross)	★★★ ○	199
53. Le squeeze à l'atout	★★★ ○	202
54. Le squeeze bascule	★★★ ○	206
55. Le squeeze d'affaiblissement	★★ ○○	208
56. Le squeeze tricolore	★★ ○	214
57. Le squeeze en cascade	★★★ ○	217

58. Le squeeze avec transfert de garde	★★ ○	220
59. Le rétro-squeeze	★★★ ○	224
60. Le squeeze scorpion	★★★ ○	227
61. Le squeeze de rentrée	★★★ ○	230

Les coups psychologiques

62. Le camouflage d'un honneur sur l'entame	★★★ ○○	233
63. Le vol de la levée de gain	★★ ○○	237
64. Simuler de l'intérêt pour une couleur où l'on n'a rien	★★ ○○	..	239
65. Provoquer une coupe adverse fantôme	★★ ○○	242
66. Technique ou psychologie	★★★ ○	247