

HUGH KELSEY

TESTEZ
VOTRE BRIDGE
LES IMPASSES

LES JEUX
D'ÉLIMINATION

ADAPTATION FRANÇAISE DE JEAN-MARC ROUDINESCO

Collection dirigée par
JEAN-MARC ROUDINESCO

belfond / bridge

HUGH KELSEY

**TESTEZ
VOTRE BRIDGE**

LES IMPASSES

**LES JEUX
D'ÉLIMINATION**

*Adaptation française de
Jean-Marc Roudinesco*



PIERRE BELFOND

216, boulevard Saint-Germain
75007 Paris

Publiés sous les titres originaux
TEST YOUR FINESSING, 1981
TEST YOUR ELIMINATION PLAY, 1984
par Victor Gollancz Ltd, Londres

Si vous souhaitez recevoir notre catalogue
et être tenu au courant de nos publications,
envoyez vos nom et adresse, en citant ce livre,
aux Éditions Pierre Belfond,
216, Bd Saint-Germain, 75007 Paris.
Et pour le Canada à Edipresse (1983) Inc.,
5198, rue Saint-Hubert,
Montréal, Québec H2J 2Y3, Canada.

ISBN 2.7144.1937.2

Test your Finessing © Hugh Kelsey 1981
Test your Elimination Play © Hugh Kelsey 1984
Copyright © Éditions Belfond 1986 pour la traduction française

TESTEZ VOTRE BRIDGE
LES IMPASSES
LES JEUX D'ÉLIMINATION

COLLECTION BELFOND/BRIDGE

dirigée par Jean-Marc Roudinesco

JEAN-MARC ROUDINESCO

♣ *Initiation au bridge*

Préface de Michel Bongrand

♣ *La majeure par cinq*

Préface d'Omar Sharif

♣ *Le bridge en tournoi par paires*

Préface de José Damiani

♣ *Comment gagner en tournoi par paires*

Préface de José Damiani

♣ *Bridge programmé*

PIETRO BERNASCONI & JEAN-MARC ROUDINESCO

Diaboliquement vôtre

Préface de Jean Besse

VICTOR MOLLO

♣ *Tactique et psychologie au bridge*

GIORGIO BELLADONNA

♣ *Jouer au bridge avec Belladonna*

♣ *Le bridge de formule 1*

MIKE LAWRENCE

Les secrets du tournoi par paires

HUGH KELSEY

Testez votre bridge

♣ *Les Jeux de Sécurité et le Contrôle de l'atout.*

♣ : Ouvrages conseillés par la Fédération Française de Bridge

INTRODUCTION

En 1966, lorsque parut *Killing Defense*, son auteur Hugh Kelsey, un romancier écossais qui avait décidé de se consacrer au bridge, fut d'emblée reconnu comme un grand maître de l'analyse. Sa production ultérieure, et notamment l'admirable *Adventures in Card Play* écrit en collaboration avec Geza Ottlik (1979), lui vaut aujourd'hui une réputation mondiale.

Hugh Kelsey est également un bridgeur fort efficace en compétition. Son palmarès s'orne entre autres de deux victoires dans le championnat de Grande-Bretagne open par équipes, en 1969 et en 1980. Cette très célèbre et très prisée *Gold Cup* se dispute par K.O. et lui a fourni le décor de *Test your match play* (Testez votre jeu en match par quatre).

Entre 1981 et 1985, Hugh Kelsey publie une série de dix ouvrages consacrés chacun à un domaine particulier du jeu de la carte, sous un titre commun : *Testez votre...* Tous ces livres ont une structure uniforme : trente-six problèmes à deux jeux passant en revue, sans ordre didactique apparent, les raisonnements qu'il faut tenir et les techniques qu'il faut utiliser pour surmonter les difficultés que l'on rencontre quotidiennement dans l'exécution d'un contrat. Avez-vous des lacunes ? Auriez-vous oublié certains enseignements ou négligé d'en écouter certains autres ? La réponse est dans cet ensemble qui doit être considéré comme une petite encyclopédie pratique du jeu de la carte.

Les problèmes et leur solution sont présentés recto verso, de manière à vous éviter la tentation de regarder la réponse avant de vous attaquer au test, ou de l'avoir réellement achevé. Sur la première page, vous trouverez donc deux jeux, celui du mort en Nord et celui du déclarant en Sud, assortis d'une séquence d'enchères à laquelle il ne faut pas attacher trop d'importance, sauf quand elle contribue à donner des informations sur les jeux cachés. Viennent ensuite l'entame et occasionnellement le début du coup. C'est là que vous devez vous arrêter dans un premier temps, et tenter de résoudre le problème par vos propres moyens, au point où le narrateur vous abandonne. Le traducteur a toutefois tenu compte du standard français et, sauf indication particulière, les enchères des deux camps sont conformes au système de la majeure par cinq complété par des gadgets classiques. De même, la défense entame de la quatrième meilleure à sans-atout, en pair-impair à la couleur, de l'As avec As-Roi, etc.

Bien entendu, les problèmes doivent être résolus dans l'esprit d'un match par quatre ou d'une partie libre, l'objectif étant de prendre la meilleure chance de réussir le contrat en renonçant aux surlevées quand leur recherche risquerait de le compromettre. Si vous êtes en difficulté, vous trouverez en bas de cette première page, sous le titre LE POINT DE LA SITUATION, des

indices orientant vers l'approche correcte de la solution : résumé des informations données par les enchères et le début du coup, analyse sommaire des différentes lignes de jeu envisageables et des écueils qu'elles comportent, etc.

En fait, vous serez devant ces problèmes dans une des trois situations typiques et classiques du jeu de la carte.

— *La nécessité.* Des enchères tendues ou plusieurs malheurs initiaux vous imposent de trouver une répartition favorable et spécifique des cartes cachées qui seule vous permet de gagner votre contrat. A vous de la diagnostiquer et de jouer en conséquence.

— *La meilleure chance.* Votre contrat est raisonnable et plusieurs lignes de jeu s'offrent à vous, aucune ne permettant de gagner à coup sûr. Vous devez choisir celle dont les probabilités de réussite sont maximales, sans négliger les petites chances additionnelles qui font souvent toute la différence.

— *La sécurité.* Vous avez de la marge et les répartitions les plus fréquentes ne devraient vous poser aucun problème. Rare ne veut pas dire impossible. Vous devez recenser les accidents envisageables et trouver la parade, qui risque de vous coûter une ou plusieurs surlevées, mais qui ne doit pas compromettre vos chances normales.

En tournant la page, vous découvrirez la solution du problème, illustrée par un diagramme à quatre jeux matérialisant les dangers ou les pièges qu'il fallait éviter, ou bien les chances supplémentaires qu'il ne fallait pas négliger. Nous avons ajouté un conseil qui résume l'enseignement de la donne et le replace dans un contexte technique d'ordre plus général. Nous avons également discuté le jeu de la carte en tournoi par paires lorsque cette discipline aurait imposé une exécution du coup très différente. Enfin, nous avons utilisé une terminologie précise pour éviter toute confusion.

— Une *manœuvre* est une action isolée. Elle est orientée lorsque son exécution exige que l'attaque vienne d'un jeu déterminé. Par exemple : Encaissez l'As, laissez passer le Roi, jouez vers la Dame, etc.

— Un *maniement* est l'ensemble des manœuvres exécutées dans une même couleur pour y établir un nombre déterminé ou optimal de levées. Comme précédemment, en fonction de l'objectif, ces maniements pourront être de *nécessité*, de *meilleure chance* (on dit aussi *normal*) ou de *sécurité*, cette sécurité étant elle-même *gratuite* ou *onéreuse*, et *totale* ou *partielle*.

— Une *ligne de jeu* est constituée par l'organisation et l'ordre d'exécution des manœuvres et maniements concernant plusieurs couleurs.

Toutes ces additions et modifications au texte original anglais ont été faites en plein accord avec Hugh Kelsey.

Vous pouvez vous considérer comme un honnête technicien si vous résolvez au moins vingt problèmes sur trente-six. Si vous en résolvez vingt-cinq, vous êtes de première classe et plus de trente succès complets font de vous un expert.

PREMIÈRE PARTIE

LES IMPASSES

Les bridgeurs ont tendance à considérer que les impasses ne peuvent pas faire l'objet d'une étude sérieuse. C'est une des manœuvres les plus courantes du jeu et, de ce fait, on pense qu'elle va de soi. Chacun connaît — ou croit connaître — tout ce qui les concerne tandis que des joueurs moins expérimentés ont la manie de l'impasse, comme des enfants à qui l'on a donné un nouveau jouet. Pourtant, beaucoup de choses échappent au premier coup d'œil. Sur la plupart des donnes, le choix de la carte d'attaque dans l'exécution d'une impasse fait toute la différence entre le succès et l'échec. Quand l'impasse peut être effectuée dans les deux sens, il existe souvent des raisons qui imposent de choisir un côté plutôt que l'autre, sans s'en remettre au hasard d'une bonne inspiration. Ailleurs, le problème peut être de choisir la bonne couleur plutôt que la bonne carte. Quand il existe un dilemme, la décision correcte peut être de renoncer à toutes les impasses au profit d'une ligne de jeu plus attrayante.

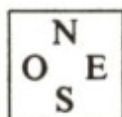
Si vous voulez maîtriser la technique des impasses, vous devez accorder la plus grande attention à la taille des basses cartes et chercher à visualiser les partages favorables ou défavorables à la manœuvre que vous envisagez. Sachez ensuite que les impasses n'ont que très rarement une chance sur deux de réussir *au moment où vous les tentez*. La règle des 50% constitue une probabilité *a priori* qui n'est fiable qu'au début du coup, sans information. En pratique, les probabilités sont différentes et les bons joueurs, ceux qui savent exploiter les renseignements fournis par les enchères et le compte des mains, ont un pourcentage de réussite très supérieur. Enfin, gardez-vous de croire que, sur chacun de ces trente-six problèmes, vous devez rechercher une impasse astucieuse. Ici, comme dans la vie quotidienne, l'exécution d'une impasse est un art, mais l'art suprême est de savoir les éviter.

PROBLÈME NUMÉRO 1

donneur :
Sud

♠ A V 5 3
♥ 8 5 2
♦ A 9 6
♣ D 10 4

vulnérabilité :
Nord-Sud



♠ R 6 4 2
♥ A R D V 9 7
♦ 10
♣ 8 3

LES ENCHÈRES

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♥	2 ♦	Contre (°)	3 ♦
4 ♥	Passe	Passe	fin

(°) Spoutnik

L'ENTAME

Ouest entame du Roi de Carreau, que vous prenez de l'As.
Quel est votre plan de jeu ?

LE POINT DE LA SITUATION

C'est un excellent contrat, avec neuf levées de tête et des espoirs sérieux pour une dixième à Pique. Cette dixième levée risque de vous échapper si Est détient quatre Piques par la Dame, mais même dans ce cas, les Trèfles peuvent vous fournir la défausse d'un Pique perdant. Additionnées, vos chances de réussite atteignent 93%.

Pouvez-vous faire mieux ?

DEUXIÈME PARTIE

LES JEUX D'ÉLIMINATION

Tous les joueurs expérimentés le savent, c'est un énorme avantage de rendre la main à un adversaire pour le contraindre à une attaque favorable. Grâce à un tel procédé, il est souvent possible d'éviter une impasse perdante ou de surmonter les conséquences fâcheuses d'un mauvais partage. Il s'y ajoute une sorte de satisfaction intellectuelle, un plaisir esthétique qui ne sont pas négligeables. Surmonter un sort contraire par la seule intelligence du jeu, c'est démontrer une fois de plus la supériorité de l'esprit sur la matière, et c'est un des attraits majeurs du bridge. Les experts ne sont jamais condamnés lorsque leurs adversaires croulent sous les cartes maîtresses et croient les tenir à leur merci. Ils savent profiter de cette abondance dangereuse. Après avoir élagué le superflu, ils rendent la main à la défense pour l'obliger à des retours suicidaires.

Ces mises en main supposent habituellement un travail préparatoire important, car les défenseurs n'auront pas l'amabilité de se jeter délibérément dans vos fourchettes ou de sacrifier des cartes potentiellement maîtresses, à moins qu'ils n'aient pas d'autre alternative. Cette préparation, qui est l'essence même des jeux d'élimination, implique des manœuvres dans les couleurs secondaires pour extraire à la défense ses cartes de sortie sûres, si bien qu'en fin de coup tous ses retours sont catastrophiques.

L'importance du travail préparatoire nécessaire varie grandement d'une donne à l'autre. Sur certaines, un strict minimum suffit avant que l'adversaire ne soit mûr pour la mise en main. Il arrive même qu'il en soit victime dès l'entame. Sur d'autres, il faut appliquer la technique « perdante sur perdante » et peut-être faire appel à des manœuvres encore plus sophistiquées. L'arme majeure est le chantage à la « coupe et défausse », mais lorsque cette position n'existe pas, les cartes de sortie de l'adversaire doivent être éliminées par un squeeze préalable pour qu'une mise en main soit

envisageable. Enfin, il existe des donnes où une élimination totale n'est ni possible, ni souhaitable ; elles relèvent alors d'une élimination partielle, qui est tout aussi efficace.

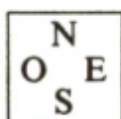
Comme beaucoup d'autres techniques, les jeux d'élimination sont principalement une affaire de diagnostic. Une fois que vous avez acquis un peu d'expérience et que vous savez dans quelle direction orienter vos recherches, vous trouverez de plus en plus d'occasions de mettre en main vos adversaires et de vous délecter de leur dépit. Beaucoup de situations différentes sont couvertes par cette série de problèmes, qui sont conçus pour tester vos connaissances et votre technique dans un domaine très étendu.

PROBLÈME NUMÉRO 1

donneur :
Sud

♠ A V 5 3
♥ 8 5 2
♦ A 9 6
♣ D 10 4

vulnérabilité :
Nord-Sud



♠ R 6 4 2
♥ A R D V 9 7
♦ 10
♣ 8 3

LES ENCHÈRES

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♥	2 ♦	Contre (°)	3 ♦
4 ♥	Passe	Passe	fin
(°) Spoutnik			

L'ENTAME

Ouest entame du Roi de Carreau, que vous prenez de l'As.
Quel est votre plan de jeu ?

LE POINT DE LA SITUATION

C'est un excellent contrat, avec neuf levées de tête et des espoirs sérieux pour une dixième à Pique. Cette dixième levée risque de vous échapper si Est détient quatre Piques par la Dame, mais même dans ce cas, les Trèfles peuvent vous fournir la défausse d'un Pique perdant. Additionnées, vos chances de réussite atteignent 93%.

Pouvez-vous faire mieux ?

TESTEZ VOTRE BRIDGE

LES IMPASSES LES JEUX D'ÉLIMINATION

Les bridgeurs ont tendance à considérer que les impasses ne peuvent pas faire l'objet d'une étude sérieuse. Comme c'est une des manœuvres les plus courantes du jeu, on pense qu'elle va de soi – et on en abuse. Pourtant, beaucoup de choses échappent au premier coup d'œil. Le choix de la carte d'attaque ou le sens de son exécution ne relèvent pas du hasard, du moins dans la plupart des cas. Ailleurs, le dilemme peut être de choisir la meilleure parmi plusieurs impasses, ou de renoncer à toutes les impasses au profit d'une ligne tactique plus attrayante.

En effet, les jeux d'élimination constituent un complément indispensable à cette technique. Au prix d'un travail préparatoire plus ou moins important, ils permettent d'éviter les conséquences fâcheuses des mauvais partages, des impasses perdantes et de tout autre accident de parcours, en obligeant les défenseurs à des retours suicidaires.

Hugh Kelsey, mondialement reconnu comme un grand maître de la littérature bridgesque, a conçu ces deux séries de trente-six problèmes pour parfaire vos connaissances aussi bien que pour vous divertir. Il vous fera découvrir ou redécouvrir, par petites étapes, tout un éventail de situations que vous risquez de rencontrer quotidiennement.

Si vous vous croyez victime du mauvais sort, si vos impasses échouent trop souvent, si vos adversaires sortent régulièrement de leur jeu la carte qui fait chuter votre contrat, ce livre est pour vous.

Traduit de l'anglais et adapté par Jean-Marc Roudinesco.



Couverture François Delmote
ISBN 2.7144.1937.2
HSC 60.0958.3.8610
98 FTTC

