

LES CLEFS DU BRIDGE

Robert Berthe / Norbert Lébely

# ENCHÈRES

---

# JEU AVEC LE MORT

*Préface*  
*de Paul Chemla*



Grasset

ROBERT BERTHE et NORBERT LÉBELY

ENCHÈRES  
JEU AVEC LE MORT

BERNARD GRASSET  
PARIS

## PRÉFACE

J'ai toujours consacré à la lecture beaucoup de mon temps, mais je dois avouer, en toute franchise, que je n'éprouve guère d'attrait pour les livres de bridge. Aussi, lorsque Robert Berthe et Norbert Lébely m'ont demandé cette préface, j'ai été bien embarrassé, ne pouvant opposer de refus à des amis aussi charmants, tout en ignorant d'autre part à peu près tout de leurs écrits.

J'ai donc dû en entreprendre la lecture et ce qui s'annonçait un peu comme une corvée se révéla d'emblée, à ma grande surprise, un plaisir de chaque instant.

En effet, les mains que proposent MM. Berthe et Lébely à la sagacité de leurs lecteurs sont très intéressantes, en ceci qu'elles concernent tous les bridgeurs. Le jeu est solidement ancré dans le quotidien, et on ne maintient son niveau, quel qu'il soit, que par une pratique assidue. Problèmes pour les plus novices, exercices pour les plus chevronnés, les données ici publiées sont la preuve que la logique peut venir à bout de toutes les difficultés du bridge.

Ne croyez pas cependant à leur totale simplicité. Seules la clarté des explications données par les auteurs, l'intelligence du jeu dont ils font montre, provoquent cette impression.

Nul doute que celui qui, à la table, déjouerait sans sourciller les pièges techniques accumulés tout au long de ces pages, serait un adversaire avec lequel on n'aimerait pas en découdre.

À ceux qui débutent, les auteurs apportent un immense encouragement, en leur montrant que la mise en œuvre des ressources de leur raison peut leur permettre d'affronter toutes les situations.

Loin de jouer la carte de la facilité, MM. Berthe et Lébely ont de l'estime pour leurs lecteurs, et croient à leur capacité de progresser. Ainsi ce ne sont plus d'ingrats exercices d'école, c'est le bridge lui-même dans ce qu'il a de gratifiant, qu'ils dévoilent à tous.

Ils contribuent ainsi à la diffusion de ce jeu. Sachant être tout ensemble instructifs et amusants, ils donnent aux écrivains et aux professeurs de bridge une véritable leçon de pédagogie. Qu'ils en soient remerciés.

Paul Chemla

## AVANT-PROPOS

Vous avez été fort nombreux à apprécier la technique du PAS à PAS que nous avons déjà employée dans plusieurs de nos précédents ouvrages ; aussi est-ce sous cette même forme de pédagogie que nous avons conçu celui-ci.

● Pour la partie **Jeu avec le mort**, nous nous sommes de-rechef ingéniés à distinguer les différents plans suivants :

– PLAN N° 1 = coupes du côté court.

PLAN N° 1 BIS = double coupe

– PLAN N° 2 = défausse de perdantes sur des extragagnantes (d'honneur ou de longueur)

PLAN N° 2 BIS = traitement des mains bicolores du déclarant

– PLAN N° 3 = jeux d'honneurs – impasses – élimination placement de main

– PLAN N° 4 = coupes du côté long – mort inversé – réduction d'atout.

● Parallèlement, nous avons éprouvé le besoin de nous intéresser de plus près aux **Enchères** ; cette fois, nous ne nous sommes pas bornés à reproduire des séquences d'annonces, mais vous vous retrouverez systématiquement placé « en situation », confronté aux problèmes successifs que peut poser votre main.

● Enfin, nous avons adjoint à chaque donne de nombreux **Compléments** relatifs aux domaines les plus divers ; il va de soi que nous les avons dissociés du texte afin de ne pas l'alourdir par des digressions répétées.

Si ce livre contribue un tant soit peu à ce que vous obteniez de meilleurs résultats à la table, et plus particulièrement en compétition, notre objectif aura été pleinement atteint.

Enfin, nous tenons à remercier notre ami Jean Fournier pour l'aide précieuse qu'il nous a apportée.

Les auteurs

# DONNE N° 1

Nord donneur

Vous détenez : ♠ R D 10 9 8 6  
 ♥ 7 6 4  
 ♦ D 5 4  
 ♣ 4

Votre vis-à-vis a ouvert de 1♣ et redemandé 2SA après votre réponse de 1♠, **comment réagissez-vous ?**

Les renseignements précis que vient de vous fournir votre partenaire sont amplement suffisants pour que vous puissiez opérer une synthèse satisfaisante. Il possède :

- une main régulière 4333, 4432 sans 4 cartes à Pique, ou 5332,
- 19-20 HL.

Par conséquent, vous connaissez un fit 8<sup>e</sup> ou 9<sup>e</sup> à Pique et un total de 28 à 30 DH dans votre ligne.

**Quelle est donc votre seconde enchère ?**

Ne cherchez pas midi à quatorze heures, sautez à 4♠, le contrat que vous avez envie de jouer.

Quest entame du 4 de Pique et votre partenaire expose son jeu :

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

	N	
O		E
	S	

Rappel de la séquence d'enchères			
S	O	N	E
1♠	-	1♣	-
4♠	fin	2SA	-

♠ R D 10 9 8 6  
 ♥ 7 6 4  
 ♦ D 5 4  
 ♣ 4

### **Détaillez vos perdantes :**

Vous en apercevez quatre : une à Cœur, deux à Carreau et une à Trèfle.

### **Quelles possibilités d'élimination discernez-vous ?**

A l'évidence, il n'en existe que deux :

— primo, la position du Roi de Carreau en Est, en jouant l'As et petit vers la Dame (impasse indirecte — Plan n° 3).

— secundo, l'établissement d'une extra-gagnante de longueur à Trèfle (affranchissement par la coupe — Plan n° 2), permettant de se défausser de la perdante Cœur.

### **Connaissez-vous les chances approximatives de succès de ces deux procédures ?**

La première qui réclame le placement d'une carte atteint 50 % de chances de gain, tandis que la seconde en offre pour sa part 62 (partage 4-3 d'une couleur).

### **Quelles en sont les exigences de réussite ?**

L'impasse n'en impose pratiquement pas, il suffira de jouer vers la Dame ; l'affranchissement par la coupe, lui, nécessite une procédure assez complexe dans le domaine des communications. C'est donc d'elle qu'il faut se préoccuper en premier lieu, alors que l'autre peut attendre...

### **Quelle est la condition nécessaire à la bonne exécution de ce plan d'affranchissement ?**

M. de La Palice répondrait qu'il suffit de jouer cinq fois la couleur.

### **Est-ce du domaine des choses possibles ?**

Sans aucun doute, puisque vous pouvez attaquer la couleur indifféremment d'une main ou de l'autre, puis la jouer quatre fois de plus grâce à l'As de Pique, à l'As de Carreau et aux deux honneurs maîtres à Cœur... Ne commettez surtout pas la bévue qui consisterait à tirer un deuxième tour d'atout tout à fait inopportun ; sinon, il ne vous resterait que la chance extrêmement mince de trouver As Roi secs ou troisièmes chez le même adversaire.

### **Reprenez mentalement le coup avant de le mettre à exécution :**

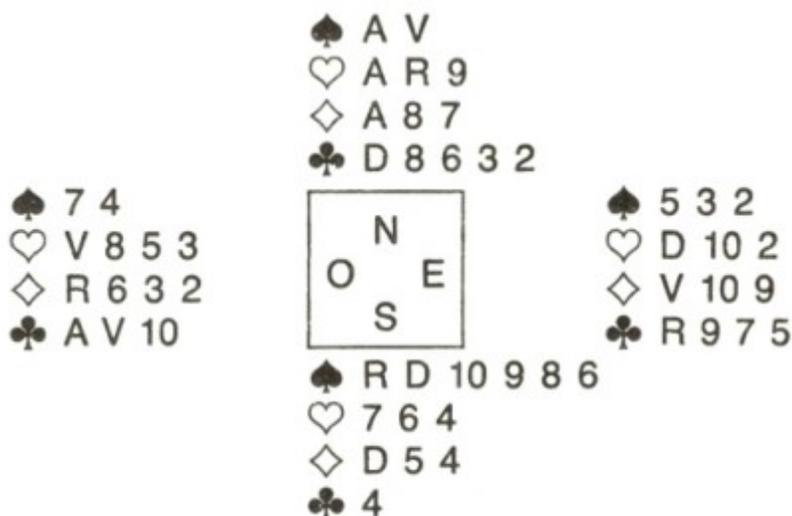
Juste après le Valet de Pique, appelez le 2 de Trèfle afin d'amorcer l'établissement de la cinquième carte. Pre-

nez la contre-attaque (Cœur par exemple) au mort et coupez un Trèfle, rentrez au mort à Pique et coupez un nouveau Trèfle (la taille de vos atouts ne vous fait redouter aucune surcoupe !) : si les deux adversaires ont fourni les trois fois, c'est gagné (résidu 4-3), mais n'omettez pas de purger le dernier atout du flanc quand vous vous trouverez dans votre main.

**Et si au troisième tour de Trèfle vous constatez que le partage adverse est 5-2 ?**

Il subsistera bien entendu la chance de trouver le Roi de Carreau en Est (après un coup de sonde de l'As), ce qui portera finalement vos chances de réussite à un total d'environ 81 %, obtenu de la façon suivante :

- 62 % (partage 4-3 des Trèfles)
- + 19 % (la moitié des chances restantes – 38 : 2 — correspondant au bon placement du Roi de Carreau).



**PRINCIPE :** En présence d'un affranchissement de longueur par la coupe (plan n° 2), il importe de compter avec un soin extrême le nombre de rentrées indispensables à l'exploitation de la couleur.

Certaines d'entre elles sont constituées par des atouts et il faut les utiliser en priorité. De la sorte, on procède à un retrait au moins partiel des atouts adverses et en même temps on contrôle leur partage chez les défenseurs.

## COMPLÉMENTS

### ENCHÈRES

— Nanti de 18 H, votre associé a préféré à juste titre ouvrir de 1 à la couleur plutôt que de 1SA, car il a jugé sa main trop belle en raison de ses Trèfles cinquièmes (même si la couleur n'est pas d'excellente qualité).

— Par ailleurs, revenons à la séquence initiale  $1\clubsuit$   $1\spadesuit$   
2SA

Nous vous avons précisé que la redemande de 2SA déniait 4 cartes à Pique et ceci est parfaitement logique. En effet, il serait dangereux de masquer le fit dans la couleur du répondant pour annoncer 2SA, enchère non forcing (minimum, le répondant risquerait de passer et la manche ne serait pas déclarée).

Pour montrer une main balancée 4333 ou 4432 de 19-20H avec un fit quatrième dans la majeure répondue, on peut utiliser le saut artificiel à 3SA, et le répondant saura exactement à quoi s'en tenir.

**N.B.** : jusque-là, on avait coutume de sauter à 3SA avec une très longue mineure maîtresse sans arrêt à Pique, en fait une situation rarissime qu'on peut régler différemment.

— Évoquons aussi la façon de se comporter avec une longueur de 6 cartes majeures chez le répondant :  $1\clubsuit$   $1\spadesuit$   
2SA ?

Avec tout au plus un espoir de manche, on saute à  $4\spadesuit$  sans tergiverser ; ce n'est pas là que réside le problème. L'ambiguïté vient de la signification à accorder à l'enchère de  $3\spadesuit$  :

- D'aucuns la préconisent forcing et suggestive de chelem,
- D'autres la considèrent comme un arrêt : on couvre ainsi le cas où on aurait décidé de répondre  $1\spadesuit$  avec 6 cartes par DV ou RV dans un jeu blanc. Pour les adeptes de cette signification, l'ouvreur passera dans la plupart des cas et ne reparlera qu'avec AR ou AD troisièmes (concordance parfaite des deux mains).

Afin de régler cette question au mieux, on pourrait convenir de jouer la séquence forcing en match par 4 et d'arrêt en tournoi par paires, forme de compétition où l'on a toujours intérêt à perturber le camp adverse, notamment en passant le moins souvent possible sur l'ouverture du partenaire.

### ENTAME

En possession d'honneurs dispersés, Ouest a sélectionné l'entame atout. Cette attaque sera fréquemment la meilleure quand ne pèse sur la défense aucune menace d'affranchissement d'une couleur longue du mort (par exemple avec une main de type Sans-Atout chez ce dernier).

## INDEX

- Adversaire dangereux : 19, 28, 84, 91, 98, 118  
Affranchissement orienté : 28, 91, 98  
Anticipation (principe d') : 131  
Atouts (mauvais partage des) : 44, 75, 146, 161, 170
- Barrages : 56, 144  
Barrages (défense contre les) : 29  
Bicolores : — 5-5 Pique Trèfle : 151  
— à saut : 103, 131  
— 6-5 ou 5-6 : 66, 69
- Changement de couleur à saut : 110  
Choix de contrat : 73, 139  
Cinq à la majeure : 66, 167  
Communications : 41, 75, 102, 147  
Compétitives (enchères) : 33, 89, 159  
Contre d'appel : 53, 135  
Contre Lightner : 34  
Contre-temps : 56, 154  
Contrôles : 31, 58, 66, 78, 100, 111, 148, 164  
Coup à blanc : 41, 59, 72, 134, 161  
Coup sans nom : 143  
Coupe de cartes maîtresses : 44, 68  
Coupe du côté long : 44, 73, 162, 166, 170  
Création de rentrée : 101, 104, 109, 122  
Cue-bid : 117, 119, 131  
Cumul des chances : 122, 123, 126, 130, 150
- Déblocage : 52, 53, 61  
Déduction des enchères : 63, 87, 113  
Déduction de l'entame : 87, 105  
Deux faible : 65, 77  
Deux fort : 102, 131
- Économie d'honneurs : 156  
Élimination partielle : 159  
Élimination-placement de main : 24, 32, 83, 95, 150  
Empereur (coup de l'-) : 140  
Enchères d'essai : 45  
Enchères d'essai généralisé : 17  
Enchères limites : 80, 167, 169  
Entame : 14, 26, 34, 139  
Évaluation des mains : 14, 42, 92, 99, 106, 163  
Expasse : 68
- Fit majeur (main de 19-20H) : 14  
Fit 4 - 3 : 48
- Guillemard (manœuvre de -) : 133, 167
- Hypothèse de crainte : 61  
Hypothèse de nécessité : 59
- Impasse d'Oslo : 110  
Intervention à saut : 144
- Jeu de sécurité : 24, 106  
Jeu en second : 115  
Jump préférence : 167
- Laisser-passer : 28, 92, 119, 138  
Laisser-passer différé : 19  
Laisser-passer insolite : 99  
Levées totales (loi des) : 89
- Maniements de couleur : 21, 26, 40, 45, 55, 63, 106, 113, 147, 155, 156  
Milton Work (manœuvre de -) : 56  
Moindre choix (principe du -) : 26  
Mort inversé : 167
- Ordre des couleurs à affranchir : 19, 91, 118

Paires (tournoi par -) : 24, 48  
Placement de main (à sans-atout) :  
137  
Plan n° 1 : 16, 36, 59, 67, 71, 87,  
101, 113, 157  
Plan n° 2 : 12, 16, 28, 48, 75, 98,  
109, 113, 145  
Plan n° 2 bis : 79  
Plan n° 3 : 12, 24, 28, 32, 36, 94,  
99, 119, 149, 158  
Plan n° 4 : 44, 73, 161, 166, 170  
Plus-values : 42, 91  
Pourcentages - Probabilités : 13,  
24, 104, 122, 123, 124

Qualité d'atout : 66, 167  
Quatre-quatre mineur : 172  
Quatrième couleur forcing : 49, 80,  
131, 152, 167

Raccourcissement : 48  
Redemande (avec main unicolore) :  
99, 162  
Réduction d'atout : 170  
Règle de 7 : 137  
Règle de 11 : 23  
Réponses au contre d'appel : 135  
Réveils : 84, 115

Stayman à ressort : 20, 139  
Stayman avec 5 - 4 majeur : 25  
Stop (procédure de -) : 29  
Surcoupes (risque de -) : 36, 71, 79

Texas : 70, 96  
Texas (rectification à saut) : 96  
Transfert de coupe : 36, 79  
Truscott : 35, 38

# LES CLEFS DU BRIDGE

Collection dirigée par  
Robert Berthe et Norbert Lébely

Grâce à leur célèbre méthode pédagogique, le « pas à pas », Robert Berthe et Norbert Lébely comptent parmi les écrivains de bridge les plus lus et les plus appréciés. Ils étaient donc tout désignés pour diriger la nouvelle collection créée par les éditions Grasset : « Les Clefs du Bridge ».

Dans le présent volume, ils démontent comme à leur habitude les délicats mécanismes du « jeu avec le mort », mais ils apportent aussi de précieux conseils sur les « enchères » (évaluation des mains, situations compétitives, séquences et conventions modernes...).

Tous les joueurs, quels que soient leurs objectifs (compétition, partie libre), tireront un énorme profit de la lecture de cet ouvrage.

## Dans la même collection

R. Berthe et N. Lébely	La défense et ses secrets
R. Berthe et N. Lébely	Enchères / Jeu avec le mort
J. Le Dentu et R. Berthe	Mesurez-vous aux champions
M. Bessis et N. Lébely	Bien enchérir en défense
M. Bessis et N. Lébely	Bien enchérir en attaque
E. Kantar	Réussir et battre un même contrat
R. Berthe	Memento des enchères à la française

## A paraître

E. Kantar	Réussir et battre un même contrat (tome 2)
M. Kerlero	Enchères, mode d'emploi

96 FF



Michel Méllne  
graphiste

ISBN 2-246-39441-4  
37 1507 5  
87-VIII