

Philippe Caralp

Professeur de Bridge



Les plans de jeu à la couleur

PRAT
ÉDITIONS

Mieux jouer
avec le mort

COLLECTION

bridge
repères

COLLECTION BRIDGE REPÈRES

dirigée par Philippe Brunel

**LES PLANS DE JEU
À LA COULEUR**

MIEUX JOUER AVEC LE MORT

par Philippe Caralp



DANS LA MÊME COLLECTION :

Philippe Brunel et Catherine Sarian :

- 1** Les enchères à deux : les ouvertures et leurs développements
- 2** Les enchères compétitives : les interventions et leurs développements
- 3** Les conventions : les enchères du bridge d'aujourd'hui
- 4** Le jeu de la carte - Principes fondamentaux : les techniques pour assurer vos contrats

Geneviève Geneslay :

- 5** Bridgez avec vos enfants ! Une méthode rapide, cartes en main

Hervé Pacault et Christian Bonafoos :

- 6** L'entame mortelle - Grandes lois et petits secrets

Philippe Brunel et Catherine Sarian :

- 7** Dictionnaire des séquences d'enchères

Jean-Pierre Lafourcade et Paul-Henri Genty :

- 8** Le jeu de la carte en match par 4

Philippe Caralp :

- 9** Les manèges de couleurs par l'exemple - Mieux jouer avec le mort

Claude Delmouly :

- 10** Cue-bids et contres modernes

Philippe Caralp :

- 11** Les plans de jeu à Sans-atout - Mieux jouer avec le mort

Philippe Brunel :

- 12** 330 tests et exercices

Les Cahiers Passion Bridge I :

- 13** Le jeu de la carte par thèmes

Les Cahiers Passion Bridge II :

- 14** Le jeu de la carte : augmentez vos chances

Les Cahiers Passion Bridge III (H. Pacault et C. Bonafoos) :

- 15** Le tournoi par paires : les enchères

Les Cahiers Passion Bridge IV (H. Pacault et C. Bonafoos) :

- 16** Le tournoi par paires : jeu de la carte et Majeure 5° adaptée

LA COLLECTION BRIDGE REPÈRES

► **La collection Bridge Repères a été conçue de manière à être parfaitement accessible à tous bridgeurs, quel que soit leur niveau :**

- Vous, qui avez joué au bridge et qui souhaitez réactualiser vos connaissances,
- Vous, qui jouez régulièrement et qui voulez approfondir et renforcer vos compétences techniques et stratégiques,
- Vous enfin, que le bridge intéresse et qui avez envie d'enrichir votre expérience en trouvant des solutions aux problèmes pratiques que vous rencontrez,

c'est pour vous que nous avons imaginé « Bridge Repères », une collection conçue de manière que les questions quotidiennes trouvent rapidement une réponse claire.

► **La collection Bridge Repères est unique en son genre car elle propose aux lecteurs de mettre immédiatement en pratique de nombreux cas réels :**

À chaque question que vous soulevez, vous trouvez une réponse immédiatement accessible. Pas de flux théorique, pas de verbiage mystérieux qui pourrait laisser un lecteur désarmé. À chaque question, une réponse sous forme de cas pratiques précis, d'exercices d'application de la théorie, qui permettent immédiatement au joueur une action efficace à la table.

Bridge Repères, c'est le « bridge au quotidien » que l'on pourrait également appeler « bridge à la table », pour que vous retrouviez à chaque fois un plus grand plaisir à pratiquer votre jeu favori.

PRÉSENTATION

- « C'est trop tard, dit ce joueur studieux, l'arbitre crie « changez ! » et je viens juste de repérer le plan de jeu gagnant... ! »

Un peu de patience, ce livre est là pour vous aider à trouver plus rapidement la bonne ligne de jeu.

Cet ouvrage traite du plan de jeu à la couleur et s'applique à résoudre les problèmes de minutage (timing) que vous rencontrez quotidiennement. Vous n'y trouverez donc pas de coup rarissime mais « du bridge de tous les jours ».

Il se compose de deux parties : le plan de jeu simplifié et le plan de jeu détaillé.

La première partie est basée sur le compte des perdantes et la manière de les éliminer dans le cadre du contrat.

On y insiste donc sur les notions de main de base et d'élimination des perdantes et on juge alors s'il faut commencer par battre les atouts ou si une mesure plus urgente s'impose.

La deuxième partie, plus délicate, est basée sur le compte des gagnantes. Les techniques du contrôle de l'atout y sont développées et permettent d'affiner le plan de jeu.

De nombreux exemples de difficulté croissante illustrent la théorie. L'avis du maître à la fin de chaque solution vous donne une idée générale qui ne s'adresse plus seulement à vos facultés de « calcul » mais souvent et surtout à votre bon sens.

L'auteur remercie sa famille de correcteurs : Nanne, son Lynx préféré, « les Vaugelas », Paul et Miche, le Méta-Juju ainsi que Michel Spino, Jiji l'Aficionado et Annie l'Épure.

COMMENT UTILISER CET OUVRAGE ?

Chacun des chapitres est composé d'une partie « Théorie » et d'une seconde partie intitulée « Applications pratiques ».

Pour retrouver les différents thèmes abordés dans la partie « Théorie », reportez-vous à la table des matières page 7.

Chaque page d'exercice est construite de la même manière :

■ *Au recto* : l'énoncé de l'exercice

- le numéro de l'exercice figure dans un encadré situé au-dessus de la donne,
- la donne, la séquence d'enchères, le contrat et l'entame sont positionnés dans la partie supérieure de la page,
- le commentaire de la séquence d'enchères figure sous les éléments ci-dessus mentionnés,
- l'énoncé du problème,
- en bas de page, une question présentée sous forme de flèche vous aidera à mieux comprendre la notion technique cachée dans le problème à résoudre.

■ *Au verso* : la solution de l'exercice

- la donne complète est présentée afin que vous puissiez mieux suivre la solution proposée,
- la manière de jouer la donne et les raisons qui vous ont conduit à trouver et à appliquer la bonne solution sont clairement définies,
- en bas de page, « l'avis du maître » vous donne un petit conseil utile et indispensable pour mieux retenir la théorie.

TABLE DES MATIÈRES

PLAN DE JEU SIMPLIFIÉ

<i>Théorie</i>	11
■ Définition d'une main de base et compte des perdantes	
■ Élimination des perdantes	
■ Minutage. Faut-il faire tomber les atouts de l'adversaire ?	
■ Illustration par l'exemple	
<i>Applications pratiques</i>	25
■ Exercices 1 à 15	

PLAN DE JEU DÉTAILLÉ

<i>Théorie développée</i>	57
■ Compte des gagnantes	
■ Qualités de diverses perdantes	
■ Le contrôle de l'atout	
■ Illustration par l'exemple	
<i>Applications pratiques</i>	87
■ Exercices 1 à 28	

PLAN DE JEU
SIMPLIFIÉ

THÉORIE

L'organisation du plan de jeu simplifié comporte trois parties.

1) DÉFINITION D'UNE MAIN DE BASE ET COMPTE DES PERDANTES

Vous devrez compter les perdantes d'une des deux mains en tenant compte des honneurs de l'autre main puis recommencer l'opération avec la main d'en face.

La main de base sera celle qui comporte le moins de perdantes, il est a priori plus facile d'éliminer trois perdantes que d'en éliminer six.

REMARQUE

Dans un coup spécial que l'on appelle « mort inversé » on se basera par rapport à la main qui comporte le plus de perdantes.

• Comment compter les perdantes ?

On considère :

- les honneurs adverses mal placés (les impasses vont échouer) ;
- les répartitions les plus probables :
 - quand il vous manque un nombre PAIR de cartes dans une couleur, cette couleur n'est PAS bien répartie,
 - quand il vous manque un nombre impair de cartes dans une couleur, cette couleur est bien répartie.

Appelons ces perdantes les perdantes théoriques.

Exemples :



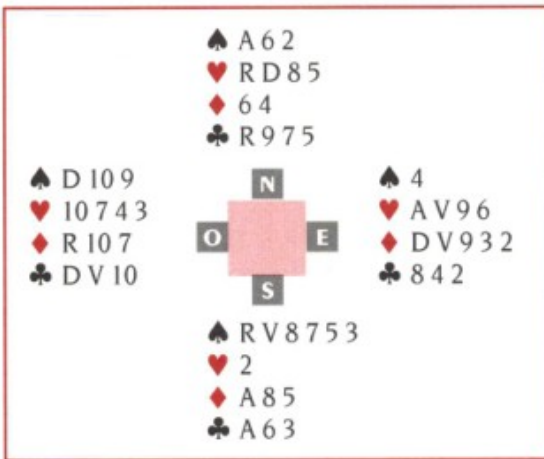
Considérez que la couleur est répartie 4/2, que Dame-10 sont quatrièmes à gauche et comptez une perdante en Nord et deux perdantes en Sud.



Considérez que Roi-Dame sont troisièmes à droite et comptez deux perdantes en Nord et 2 deux perdantes en Sud.

MAIN DE BASE, ÉLIMINATION DES PERDANTES

1



Contrat : 4 ♠

Entame : Dame de ♣

CHOIX DE LA MAIN DE BASE

Prenons Sud comme main de base : une perdante à ♠ (partage 3/1, Dame mal placée), une à ♥ (l'As), deux à ♦ (le 8 et le 5) et une à ♣ (le Roi du mort couvre le 3 de la main), soit cinq perdantes.

Prenons Nord comme main de base : une perdante à ♠ (partage 3/1, Dame mal placée), trois à ♥ (l'As prend le Roi et le 8 et le 5 sont perdants), une à ♦ (l'As couvre le 4 de la main) et deux à ♣ (il manque 6 cartes, partage 4/2 et l'As couvre le 5 de la main), soit sept perdantes. Sud est donc la main de base.

ÉLIMINATION DES PERDANTES

Vous pouvez éliminer une perdante à ♦ par la coupe (les ♦ sont plus « longs » dans la main de base que dans l'autre main) et défausser un ♣ sur l'extra-gagnante à ♥ (quand l'As aura pris le Roi, la Dame sera maîtresse alors qu'on ne possédera plus de carte de cette couleur dans la main de base). Enfin, vous pouvez spéculer sur la chute de la Dame de ♠.

MINUTAGE

Ici, pas question de battre les atouts puisque vous devez couper le ♦ perdant. La défausse du ♣ sur la Dame de ♥ est encore plus urgente et vous devez jouer ♥ à la seconde levée tant que vous avez encore l'arrêt ♣. L'adversaire prend le Roi de ♥ de l'As et rejoue ♣ mais vous gagnez la course à l'affranchissement. Vous faites la levée du Roi et défaussez un ♣ sur la Dame de ♥. Ensuite, vous ouvrez la coupe à ♦ puis, quand vous reprenez la main, vous tirez As-Roi de ♠ avant de couper un ♦ avec le mort.

L'AVIS DU MAÎTRE

Quand l'une des deux mains possède plus d'atouts que l'autre, cette main sera très souvent la main de base. Dans la couleur de l'atout, le nombre de perdantes est identique dans les deux mains.

— APPLICATIONS PRATIQUES —

EXERCICE N° 1

♠	6 5 4	
♥	A 5 3 2	
♦	A D V	
♣	V 6 5	
	N	
O	■	E
	S	
♠	A 10 8	
♥	R 8 7 4	
♦	10 2	
♣	R D 10 9	

Ouest	Nord	Est	Sud
1 ♠	X	—	1 ♣
—	4 ♥	—	2 ♥
—			—

Contrat : 4 ♥
 Entame : Roi de ♠

COMMENTAIRES DES ENCHÈRES

La main de Nord est un modèle de contre Spoutnik. Il faudrait cinq cartes à ♥ pour répondre 2 ♥ sur l'intervention à 1 ♠.

Sud soutient les ♥ au minimum et Nord conclut à la manche.

ÉNONCÉ DU PROBLÈME

Il y a cinq perdantes dans chacune des deux mains : deux ♠, un ♥, un ♦ et un ♣.

On peut défausser un ♠ du mort sur l'extra-gagnante à ♣, mais l'entame Roi de ♠ ne vous en laisse pas le temps.

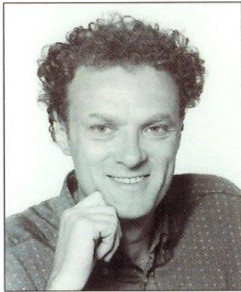
- *Quel minutage faut-il adopter pour avoir une chance de gagner ce coup ?*

(solution au verso)

LES PLANS DE JEU À LA COULEUR

Mieux jouer avec le mort

- ◆ Dans la première partie de cet ouvrage, l'auteur expose des notions traditionnelles indispensables : celles de main de base et d'élimination des perdantes.
- ◆ La seconde partie propose une autre "vision" du jeu à partir d'un compte gagnantes/perdantes. Les notions de contrôle de l'atout y sont approfondies ; les perdantes sont triées et analysées suivant leurs différentes caractéristiques
- ◆ Comme toujours, on retrouve une partie théorique, concentré des différents problèmes rencontrés à la table. Cette théorie est illustrée par de nombreuses données d'application où le lecteur/acteur apprend en s'amusant.
- ◆ Le bridge "au quotidien", c'est aussi l'application d'un grand principe : prudence et circonspection devant les contrats qui semblent "sur table", optimisme et imagination quand les enchères vous ont entraîné vers des contrats délicats



© photo Michel Jolyot / Reims

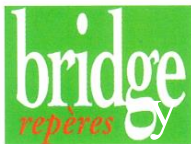
Philippe Caralp : Enseigne le bridge au club de Reims, le C.B.R.C. depuis l'âge de 19 ans.

Professeur agréé par la F.F.B., il crée un programme original de cours sur 5 années pour les élèves de son école de bridge.

Animateur pédagogique régional pour la région Champagne-Ardenne, il se passionne pour l'enseignement et participe aux travaux de l'Université du Bridge. Il compte, parmi ses élèves, 2 champions d'Europe juniors.

Auteur de *Les manières de couleurs par l'exemple* et *Les plans de jeu à Sans-atout* parus aux Éditions Prat.

COLLECTION dirigée par Philippe Brunel



- ◆ Des ouvrages pratiques conçus de manière à être parfaitement accessibles à tous les bridgeurs ; uniques en leur genre, ils proposent aux lecteurs de mettre immédiatement en pratique de nombreux cas réels.
- ◆ La Collection Bridge Repères a obtenu une mention spéciale du Jury du "Prix du Livre Bridge de l'année" décernée par la FFB. pour la qualité des quatre premiers ouvrages parus.



9 782858 905393

911932-3



Diffusion CDE
Distribution SODIS

124 F
18,90 €