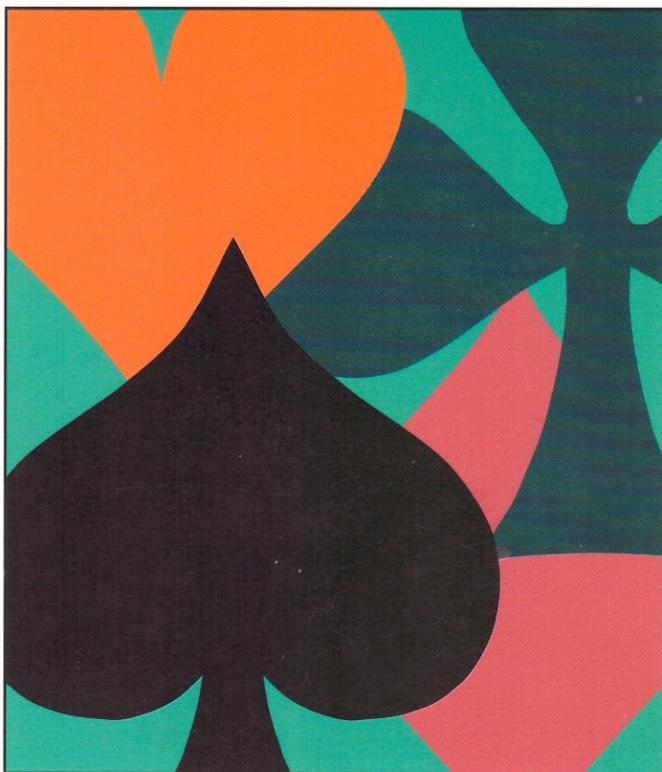


**Philippe Caralp**

Professeur de Bridge



# Les plans de jeu à Sans-atout

**PRAT**  
EDITIONS

Mieux jouer  
avec le mort

COLLECTION

**bridge**  
repères

**COLLECTION BRIDGE REPÈRES**

*dirigée par Philippe Brunel*

**LES PLANS DE JEU  
À SANS-ATOUT**

**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 Bonafos :*

- 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 managements de couleurs par l'exemple - Mieux jouer avec le mort

*Claude Delmouly :*

- 10** Cue-bids et contres modernes

*Philippe Brunel :*

- 12** 330 tests et exercices

# LA COLLECTION BRIDGE REPÈRES

## PRÉSENTATION

► **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 à ce 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 :**

A 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. A 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

En face du mort, vous aviez l'habitude d'invoquer mentalement les Dieux du bridge avant de poser la première carte sur la table. Hélas, à moins d'être un peu sorcier vaudou, la méthode est loin d'être infaillible.

Je vous propose donc de brûler les vieux grigris, un autodafé indispensable, pour poser de nouvelles bases.

Le premier chapitre de cet ouvrage intitulé le plan de jeu simplifié servira de rite d'initiation à notre quête. Quelques questions simples vous aideront à déterminer l'ordre dans lequel il faut exploiter les couleurs et la terminologie employée sera clairement expliquée. Ce chapitre pourra vous sembler facile, il n'en est pas moins capital. Les différents types de problèmes que l'on rencontre dans le jeu à Sans-atout y sont énoncés et on les retrouvera de façon plus détaillée dans le second chapitre de cet ouvrage.

Les exercices d'application de ce premier chapitre serviront à mesurer les progrès déjà parcourus.

Le second chapitre intitulé le plan de jeu détaillé reprendra les points évoqués dans le plan de jeu simplifié en les approfondissant. La quête s'engagera sur des chemins plus ardues tout en restant simple et accessible. Vous devrez, si vous avez bien assimilé toutes les étapes du plan de jeu simplifié, repérer plus rapidement le type de problème contre lequel il faudra lutter.

Une série d'exercices plus difficiles clôturera alors ce second chapitre et vous verra, je l'espère, canoter paisiblement sur le Pactole "la rivière aux paillettes d'or".

Et maintenant, au travail !

*L'auteur remercie sa famille de correcteurs : Nanne pour son œil de lynx, Jérôme à la technique et Paul et Mîche pour "le fini".*

## COMMENT UTILISER CET OUVRAGE ?

- ▶ Cet ouvrage traite des plans de jeu à la table tels que vous les vivez.
- ▶ Il comprend deux grands chapitres :
  - le plan de jeu simplifié
  - le plan de jeu détaillé

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

Ne sautez pas d'étape, la partie "Théorie" est capitale si vous voulez vous familiariser avec les principales notions figurant dans ce livre. De plus, chaque thème abordé dans cette partie est illustré de donnes précises qui vous permettront de mieux aborder les exercices proposés en seconde partie qui, même si cela n'apparaît pas immédiatement, présentent un caractère progressif.

## COMMENT ABORDER UN THÈME ?

- ▶ Pour retrouver les différents thèmes abordés dans la partie "Théorie", reportez-vous à la table des matières page 10.
- ▶ 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, lorsqu'il s'impose, 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

<b><i>Théorie</i></b> .....	13
■ les gagnantes sûres et immédiates	
■ la notion d'espérance de gain	
■ prendre l'entame ou retenir	
■ par quelle couleur allez-vous commencer ?	
<b><i>Applications pratiques</i></b> .....	29
■ exercices 1 à 15	

## PLAN DE JEU DÉTAILLÉ

<b><i>Théorie développée</i></b> .....	61
■ les gagnantes sûres et immédiates	
■ la notion d'espérance de gain	
■ prendre l'entame ou retenir	
■ par quelle couleur allez-vous commencer ?	
<b><i>Applications pratiques</i></b> .....	101
■ exercices 1 à 27	

# **PLAN DE JEU**

## **SIMPLIFIÉ**

## THÉORIE

Il faut toujours garder en mémoire que l'objectif d'un plan de jeu est de déterminer l'ordre dans lequel il faut exploiter les couleurs.

Pour cela, vous devez procéder en quatre étapes :

### 1) COMPTEZ, COULEUR PAR COULEUR, LES GAGNANTES SÛRES ET IMMÉDIATES. COMBIEN MANQUE-T-IL DE LEVÉES ?

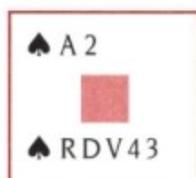
#### • Qu'est ce qu'une gagnante sûre et immédiate ?

Une gagnante est sûre et immédiate quand vous pouvez l'encaisser dès que vous avez la main. Vous devrez donc impérativement posséder l'As dans la couleur.

Exemples :



Une levée sûre.



Quatre levées sûres. La couleur peut être répartie 5/1.



Six levées sûres. Il ne manque que trois cartes et vous avez A R D.

**REMARQUE** Attention, dans certains cas, l'entame peut faire varier le compte des gagnantes.



Deux levées sûres si l'adversaire a entamé cette couleur.

## PRENDRE OU RETENIR

1

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

 Contrat : 3SA  
 Entame : 8 de ♠

## ÉNONCÉ DU PROBLÈME

Vous jouez 3SA après une intervention à 1♠ du joueur de droite. L'adversaire entame le 8♠ sur lequel son partenaire fournit le Roi.

Vous avez 8 levées sûres et immédiates après l'entame (2♠, 2♥, 4♣). Il vous manque une levée pour remplir le contrat.

Il est possible d'en trouver soit deux à ♦ quand l'As et le Roi seront tombés, soit une à ♥ si la couleur est répartie 4/3. Quelle que soit la couleur que vous exploitez, il vous faudra rendre deux fois la main à l'adversaire.

Comment devez-vous continuer ?

## SOLUTION

Vous devez préférer les ♦ aux ♥ car, à long terme, vous avez la certitude d'y trouver les levées manquantes. L'adversaire, lui, exploite une couleur que vous ne gardez plus qu'une fois alors que vous devez perdre deux fois la main pour affranchir les ♦. La solution consiste à retenir et laisser faire le pli du Roi de ♠. Vous espérez que les honneurs à ♦ seront partagés. Dans ce cas, le joueur de gauche, qui ne possède que deux cartes à ♠, ne pourra pas rejouer la couleur quand il sera en main à ♦. Naturellement, si le joueur de droite possède As-Roi de ♦, vous ne pourrez pas éviter la chute.

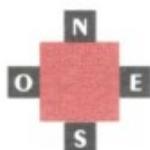
 L'AVIS  
 DU  
 MAÎTRE

*La technique du laisser-passer sert à couper les communications adverses. Ne vous laissez pas leurrer par la prise d'une grosse carte adverse, qui n'amène pas systématiquement de levées supplémentaires.*

## APPLICATIONS PRATIQUES

### EXERCICE N° 1

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



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

Ouest	Nord	Est	Sud
1 ♥	2 ♦	-	1 ♣
-	3 ♥	-	3SA
-	-	-	

Contrat : 3SA  
Entame : Valet de ♥

### COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

L'enchère de 2♠ n'est pas un bicolore cher, c'est au contraire l'annonce d'une couleur économique nommée en dessous de l'enchère de répétition de la couleur d'ouverture.

3♥ est un cue-bid qui demande la garde au partenaire pour annoncer 3SA.

### ÉNONCÉ DU PROBLÈME

Après l'entame, vous avez sept levées sûres (3♠, 2♥, 2♣) et il vous en manque deux.

Il est possible d'en trouver une à ♠ si le Valet est second ou troisième, quatre à ♦ quand As-Roi seront tombés et trois à ♣ si l'on capture la Dame.

- Devez-vous prendre l'entame au premier tour ?
- Par quelle couleur faut-il commencer ?

(solution au verso)

# LES PLANS DE JEU À SANS-ATOUT

## Mieux jouer avec le mort

- ◆ Ce deuxième volume de la série "Mieux jouer avec le mort" traite de la construction des plans de jeu à Sans-atout. Vous découvrirez, à travers cet ouvrage une méthode rationnelle pour bâtir un plan de jeu cohérent.
- ◆ Véritable fil d'Ariane de tout bridgeur, la méthode de raisonnement proposée vous sortira des pires labyrinthes. Fini les dilemmes concernant l'ordre et le choix des couleurs à manœuvrer. Adieu tâtonnements et incertitudes. Tout devient simple ! En suivant le raisonnement clair et accessible de l'auteur, vous découvrirez les mécanismes de construction d'un plan de jeu logique. Le reste coule de source. Des exemples d'application illustrent les principales clés de la théorie et vous permettront de réaliser un sans-faute lors de l'exécution de vos contrats à Sans atout.
- ◆ La deuxième partie de cet ouvrage, plus détaillée, approfondit les étapes étudiées précédemment et proposera aux joueurs plus chevronnés d'explorer de nouvelles pistes et d'affiner leur raisonnement.



© 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 Ardennes, 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" paru 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 904754

90780 | - I



Diffusion CDE  
Distribution SODIS

124 F  
18,90 €