



Vous allez étudier des méthodes pour jouer au bridge en ayant l'impression d'avoir les quatre jeux posés découverts sur la table.

Le cours va se diviser en 2 parties :

VOUS ETES DECLARANT

**Le compte des mains
Attitude et réflexes**

VOUS ETES EN DEFENSE

**Le compte des mains
Attitude et réflexes**

LE COMPTE DES MAINS.

Le compte des mains est un exercice bien difficile qui demande beaucoup d'attention, et surtout de bien regarder les cartes fournies à tout moment par le partenaire et les adversaires.

Avant de commencer, il semble utile de préciser certains éléments qui vont vous permettre de réaliser cet ambitieux programme : connaître les 4 jeux !

CECI EST INDISPENSABLE POUR GAGNER VOS CONTRATS, MAIS VOUS SERA ÉGALEMENT TRÈS UTILE POUR AVOIR LA POSSIBILITÉ DE FAIRE CHUTER LES DÉCLARANTS.

La clé du jeu pour gagner un contrat est souvent d'arriver à compter le nombre de cartes que possèdent les adversaires dans une ou plusieurs couleurs.

Mais il n'est pas nécessaire de mémoriser toutes les couleurs sur toutes les donnes ; cela vous fatiguerait inutilement.

Essayer de mémoriser une ou plusieurs couleurs est cependant une information qui peut s'avérer extrêmement utile lorsque vous souhaitez savoir comment est partagée une couleur en particulier.

Lorsqu'un adversaire ne fournit pas dans une couleur, vous savez exactement la façon dont cette couleur est partagée. Il existe d'autres sources d'informations que nous aborderons ensemble un peu plus tard.

Comment compter les mains ?

Pour avoir une chance d'y parvenir, il faut absolument connaître un chiffre magique.....13 ! (le nombre de cartes de chaque main)

Il s'avère vital si vous voulez bien jouer au bridge de connaître parfaitement toutes les décompositions de ce chiffre.

En effet, vous avez à votre disposition 2 nombres :

Le nombre de cartes que vous détenez dans une couleur et le nombre de cartes du mort

Avez-vous déjà pensé que vous connaissiez la moitié du jeu ?

Puisque vous connaissez 26 cartes sur les 52 en présence !

Il faut alors envisager les répartitions possibles du résidu entre les 2 autres mains.

Exemple :

♠V654

♠AD987

5 cartes dans votre main, 4 au mort

Le résidu 4

Possibilités : 4/0

3/1

2/2

Imaginez que vous connaissiez 3 cartes chez votre partenaire (il vous a fitté par exemple) reconstituer que le déclarant n'en a qu'une est l'enfance de l'art ! Si votre partenaire vous a fitté en jumpant le déclarant est donc ? Chicane, bravo !

Pour cela, un petit exercice facile.

Choisissez un chiffre quelconque entre 2 et 7 et additionnez lui 3 autres chiffres de façon à arriver au chiffre 13.

(Pourquoi entre 2 et 7 ? les répartitions loufoques n'entrent pas en considération dans les probabilités)

Aucun matériel, aucun investissement n'est nécessaire.

Petit jeu pouvant être effectué,

{ Dans les transports en commun

2 5/4/2 2 4/4/3/ 2 6/3/2

{ Sous votre douche

3 5/4/1 3 4/4/2 3 4/3/3

{ En vous brossant les dents

4 5/2/2 4 4/4/1 4 3/3/3

Les comptes de main par Michèle GRAND

Vous avez fait le premier pas important !

Quelle est la différence entre un bon joueur et un joueur débutant ou moyen ?

Le bon joueur utilise toutes les informations que le jeu lui apporte. Dans un premier temps : les enchères :

Le fait d'ouvrir ou de ne pas ouvrir véhicule une information = la force en points d'honneur. Cela vous permet d'avoir un compte des points d'honneur adverses. Plus les enchères sont longues, plus la description est complète. Ainsi vous aurez un compte de la distribution adverse.

Mais malheureusement, il n'y a pas toujours de dialogue adverse lorsque vous êtes déclarant.

Alors comment faire ?

Le bon joueur regarde la carte d'entame et essaie de la déchiffrer.

Exemple :

┌ 4^{ème} meilleure,

┌ Pair impair,

┌ Tête de séquence,

┌ 10 et 9 ***Kantar***.

A partir de là, ce bon joueur fait un plan de jeu.

Lorsque que le mort s'étale, le déclarant ne joue pas tout de suite, il regarde ses cartes puis celles du mort et analyse la situation

Durant le jeu, le déclarant prend le temps de regarder les cartes adverses. Le fait de regarder vous permet de voir si un adversaire fournit ou ne fournit pas dans une couleur

Sachant qu'il y a 13 cartes par couleur et 13 cartes dans la main d'un joueur, le bon joueur fait des déductions. Ceci vous permet d'avoir un compte des mains adverses en distribution.

D'où dans le compte de mains : 2 aspects

- 1) Le compte des mains adverses en distribution.
- 2) Le compte des points d'honneur adverses.

Dans ces aspects : LE 1^{ER} EST QUALITATIF. LE 2^{ÈME} EST QUANTITATIF.
--

Dans un premier temps, mettez vous à la place du déclarant.
Quand le mort s'étale, premier réflexe :

Compter les points d'honneurs des deux mains.

Cela vous donne un total X.

A partir de là, vous pouvez déterminer la quantité de points adverses.
Il y a 10 points par couleur, 4 couleurs, donc un total de 40 points dans le jeu.

CECI EST UNE INFÉRENCE POSITIVE.
--

Heureusement au bridge, il n'y a pas que des inférences positives.
D'où l'intérêt de ce jeu qui ne se limite pas, il y a aussi des inférences négatives.

Si un adversaire a passé d'entrée, il n'a pas 12 points.

Vous en avez vu 11, peut-il encore avoir un Roi ?

NON. Sinon, il aurait ouvert.

CELA EST UNE INFÉRENCE NÉGATIVE.
--

Ceci vous paraît ardu au premier abord mais dès que vous en aurez pris l'habitude vous ferez ces déductions systématiquement sans même y penser.

Vous serez aidés par :

- 1) LES ENCHÈRES.
- 2) LE DÉROULEMENT DU COUP.

LES ANNONCES

Avant de commencer à jouer, faites le compte des points de votre camp, et déduisez les points restants.

Dans un deuxième temps, rappelez-vous les enchères.

Un adversaire a passé.

Un adversaire a ouvert.

Y a t'il eu des interventions ?

Inférences positives.

Vous avez 24 à 25 points entre le mort et vous et votre adversaire a ouvert de 1SA, vous localisez donc tous les honneurs restants chez lui.

Inférences négatives.

Si vous pouvez compter chez un de vos adversaires 11 points (alors qu'il à passé à l'ouverture) vous en déduisez qu'il ne peut pas avoir le Roi qui vous manque, car avec 14 points honneurs il aurait ouvert.

Exemple:

♠: A2

♥: D104

♦: 10876

♣: RD82

♠: DV3

♥: AV9765

♦: R2

♣: V5

S	O	N	E
			Passe
1♥	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	4♥	Passe

Entame petit ♠ pour le Roi et retour ♦.

Vous mettez le Roi qui fait la levée, vous n'avez pas de choix ! (L'adversaire a tenté de vous tromper en jouant sous son As). Ils sont capables de tout pour vous faire chuter ! Il faut localiser l'As de ♣. Sa localisation vous permettra de savoir s'il faut faire l'impasse ♥ ou non. S'il est en Est, vous ne faites pas l'impasse au Roi ♥, car $R♠ + A♦ + A♣ = 11$ points. S'il avait le Roi de ♥ cela porterait ce total à 14 H, aurait-il passé d'entrée ? Non ! Votre seule chance de gain est donc que ce Roi de ♥ qui est obligatoirement en Ouest soit sec. Si cet As de ♣ est en Ouest vous faites normalement l'impasse au Roi de ♥. C'est ce qui s'appelle une inférence **négative**.

Exemple:

♠: 432

♥: RV92

♦: A42

♣: A102

♠: 765

♥: AD1087

♦: R3

♣: RV3

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♥	2 ♠	4 ♥	Passe

Entame ARD de ♠ puis atout. Est ne fournissant qu'une fois à ♠.
 Ouest fournit 3 fois à l'atout.
 De quel coté faire l'impasse à ♣ ?
 Il suffit de jouer ♦ pour connaître le nombre de cartes à ♣ détenues par Ouest.
 Il a déjà 6 cartes à ♠ + 3 à ♥/ Le nombre de cartes à ♦ vous aidera dans cette recherche. En effet supposez qu'il fournisse 3 fois à ♦... Combien lui reste-t'il de ♣ ?
 Un seul ! Il ne vous restera plus qu'à jouer ♣ vers l'As, et tout tranquillement ♣ vers Roi/Valet si la Dame sèche n'est pas apparue chez l'intervenant. Simple lorsqu'on y pense, non ?

Il faut toujours compter les cartes que les adversaires possèdent à l'origine et non pas à un moment quelconque du jeu. Cela est plus facile et vous donnera une meilleure approche du compte des mains.

Un exemple en flanc.

	♠: RV7 ♥: 1086 ♦: DV63 ♣: AR7
♠: 1083 ♥: ADV742 ♦: 9 ♣: V106	

1 ♦	2 ♥	X	Passe
3 ♦	Passe	3 ♥	Passe
4 ♦	Passe	5 ♦	Passe

Quelques explications.

Entame Valet de ♣ pour l'As.

Trois fois atout, Est fournit 3 fois.

ARD de ♠, votre partenaire vous aide, il vous montre qu'il possède un nombre pair. (donc 4 cartes sinon l'ouvreur aurait 5 cartes à ♠)

Roi de ♣ et 7 de ♣ coupé.

Puis 5 de ♥.

Quelle carte devez-vous mettre et pourquoi

Doucement, tentons de faire la main du déclarant.

Vous savez tout de sa main, eh oui....

Sud a 3 ♠ + 5 ♦ + 2 ♣ = 10 cartes.

Il lui reste 3 cartes donc 3 ♥, vous en avez 6 et le mort 3.

Votre partenaire n'en a qu'une (mathématique) si c'est le Roi, il sera contraint de rejouer «coupe et défausse».

Il faut donc mettre l'As, si le déclarant a le Roi (ce qui est impossible d'après les enchères !) Le contrat ne peut chuter !

Car vous serez obligés de jouer coupe et défausse ou de lui rendre ce Roi de ♥.

Mais comme vous vous savez de manière quasi certaine que le singleton ♥ de votre partenaire est le Roi, que pourra-t-il rejouer le malheureux ?

Question subsidiaire :

Comment savez vous que le singleton ♥ de votre partenaire est le Roi ?

Sur la demande du répondant : Avez vous l'arrêt ♥ pour jouer à Sans-Atout ?

*Qu'a répondu l'ouvreur ? Non je n'ai pas d'arrêt **donc...** ?*

Vous avez « sorti de sa main » votre partenaire grâce à un soigneux compte de main.

ATTITUDE DU DECLARANT EN FONCTION DE L'ENTAME

Il est important de faire la différence entre un contrat à la couleur et un contrat à Sans Atout.

A SA.

La grande majorité des joueurs entament la 4^{ème} meilleure.

Donc analyse de l'entame, grâce à la règle des 11, puis des 7 s'il faut laisser passer. Cela bien sur si l'adversaire a entamé une petite carte. S'il a entamé un honneur, vous pouvez considérer que c'est une tête de séquence. (qui théoriquement garantit 3 honneurs qui se suivent, sauf si cette entame est la Dame qui peut provenir de Roi/Dame court)

A la couleur

Le principe des têtes de séquences reste presque le même **. Par contre, il est beaucoup plus difficile de lire cette carte. Il faut déchiffrer si l'entameur a des honneurs ou une courte.

Chaque fois qu'une petite carte est entamée alors qu'il avait plusieurs choix, vous pouvez en déduire, qu'il n'avait pas de séquence brisée dans la couleur entamée ni dans les autres couleurs que vous n'avez pas annoncées.

Vous pouvez donc jouer tranquillement les honneurs répartis si vous en avez besoin.

La même déduction est à faire mais c'est moins évident sur le retour en flanc.

Renseignez vous sur la valeur de la carte d'entame.

** A Sans-Atout, l'entame d'un honneur est une tête de séquence qui garantit 3 honneurs consécutifs. (Sauf explications supra)

A la couleur, cette entame peut ne provenir que de 2 cartes collées.

UN CONSEIL FONDAMENTAL NE RETOURNEZ PAS VOTRE CARTE À LA FIN DE LA PREMIÈRE LEVÉE TANT QUE L'ANALYSE N'A PAS ÉTÉ FAITE.

Exemple à SA.

Si les adversaires jouent la 4ème meilleure et que l'entameur pose sa carte la plus petite sur la table. Le mort et votre jeu vous aideront à en situer sa hauteur. Vous en déduirez qu'il ne possède que 4 cartes dans cette couleur. Ce joueur n'est pas toujours dangereux et vous pourrez lâcher la main une fois ou plus suivant le nombre d'arrêts que vous possédez dans cette couleur d'après son nombre de cartes réellement détenues.

C'est le contraire s'il joue pair-impair. La petite indique un nombre impair (trois ou cinq cartes) alors qu'une grosse carte va indiquer un nombre pair (deux, quatre ou six).

Comment obtenir le compte des mains ?

Qualitatif.

Passivement.

Les adversaires jouent et vous comptez.

Faire attention aux inférences. Lorsqu'un joueur ne fournit plus dans une couleur vous en déduisez automatiquement le nombre de cartes possédées par l'autre joueur.

Activement.

En purgeant les couleurs. Vous parvenez à une sorte d'élimination.

Quantitatif.

Passivement.

Vous comptez les honneurs joués et vous faites des déductions.

Activement.

Vous jouez pour localiser les honneurs manquants de façon à déterminer le décompte des mains.

Exemple.

♠: 52
♥: 9765
♦: AX2
♣: 9654
♠: RDV1098
♥: D3
♦: RV9
♣: RD

Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA		
3♠			

Quelques explications.
 1 SA = 15/17
 3 ♠ = Proposition de manche, le partenaire regarde ses cartes. Dans le cas qui nous intéresse.... R.A.S

Ouest entame le 2 de ♥ pour l'As de son partenaire.

Compte des points de votre camp. $17 + 4 = 21$. Il reste 19 points d'honneurs chez les adversaires.

Ouest prend le retour Trèfle de l'As et continue Trèfle pour votre Dame.

Vous jouez atout et vous trouvez l'As en Ouest. (Comme prévu !)

Comment devez vous jouer les Carreaux après avoir éliminé les atouts ?

Vous connaissez en Est.

A♥ = 4 points.

Vous connaissez en Ouest :

Tout le reste !

Ouverture = 15/17 Ou est la ♦ ?

Pas besoin d'être un grand expert pour savoir que cette «femme introuvable » gît obligatoirement chez l'ouvreur d'1 Sans-Atout.

Exemple.

♠: AV65
♥: R82
♦: R8543
♣: 7
♠: RD7
♥: ADV65
♦: AD2
♣: AD

Sud joue 7SA. Vous aussi !

Ouest entame le 10 de ♠ . Est défausse le 10 de, ça commence bien !

Qu'elle est la main d'Ouest sachant que Sud ne peut pas gagner ?

♠: 1098432

♥: 109743

♦:

♣: RV

Vous noterez qu'Ouest défausse derrière le déclarant.
Impossibilité de monter un squeeze.

Autre exemple.

♠: AR654

♥: AR

♦: R62

♣: AR2

♠: 9

♥: 109832

♦: A943

♣: V109

Le contrat est 7SA.

Ouest entame D♠. Est ne fournit pas.

Sud gagne le grand chelem, quelle est la main
d'Ouest doit posséder OBLIGATOIREMENT ?

♠: DV108732

♥: DV

♦: DV10

♣: D

Ouest est « fait comme un rat »

LE COMPTE DES MAINS EN FLANC.

Il y a toujours les deux mêmes aspects.

Le 1er est qualitatif, le 2ème est quantitatif.

Malheureusement ce n'est pas vous qui dirigez le jeu.

Vous n'avez pas la possibilité de jouer là où les cartes qui pourraient vous apporter les renseignements complémentaires dont vous avez besoin.

Vous aurez donc souvent deux options.

Il vous faudra voir quel sera le déroulement du coup avec chacune de ces options et il vous faudra choisir celle qui fait chuter. Si vous vous trompez, le contrat aurait été réussi de toute façon.

Un exemple simple : (pour une fois)

Main d'Ouest	♠: RDV5
	♥: 6
	♦: V10987
	♣: R82

♠: 1062
♥: A10842
♦: A3
♣: DV9

1SA	2♣
2♦	2SA
3SA	

Entame 4 de ♥ pour le 9 et le Roi.
(Vous savez où sont Dame/Valet de ♥, c'est en votre partenaire que vous avez confiance...)

Puis Roi et Dame de ♦.

Le déclarant peut-il avoir les 2 As noirs ?

Réfléchissons : Vous connaissez chez le déclarant 6 points à ♥ + 5 à ♦

Il n'a qu'un seul de ces 2 As sinon le total de sa main serait de 19 Honneurs

Quel est celui qui permet de faire chuter le contrat ?

Les 2 ?

Non ! Si le déclarant a l'As de Pique, il a 9 levées. Vous ne pouvez pas faire chuter.

Donc il faut jouer la Dame de ♣ en espérant l'As chez le partenaire ainsi vous ferez 3 ♣ + 1 ♥ + 1 ♦

Dans l'exemple précédent nous avons comptés les points, maintenant nous allons voir la distribution.

Main d'Ouest	♠: AV ♥: V75 ♦: RV102 ♣: DV94			
	♠: 10763 ♥: 10 ♦: A985 ♣: R632			

		1 ♦	Passe
1 ♠	Passe	1 SA	Passe
3 ♥	Passe	4 ♥	Passe

Quelques explications :

3 ♥ = 5/5 Majeur, forcing de manche

Le moins qu'on puisse constater, c'est que vous avez une entame difficile ! Vous entamez A ♦ pour le 2, le 7 et le 3. Bien entendu, je vous concède que cette entame n'est pas « terrible », mais quoi entamer d'autre ?

Vous avez entamé pour « voir le mort »

Votre partenaire a très probablement 4 cartes à ♦ d'après la carte fournie sur l'entame. Donc les ♦ sont 4441.

Le déclarant a 3 cartes mineures, ce que vous savez en ayant « écouté aux portes » il faut jouer ♣ **urgentissime** pour ne pas perdre de levées.

Vous aurez beaucoup plus de peine en flanc car vous serez obligés de faire travailler votre imagination afin de déduire la main du déclarant et à ce moment là, faire votre plan de bataille pour trouver comment le battre. (Ce qui n'est pas facile, facile...) mais agréable lorsque vous y parviendrez