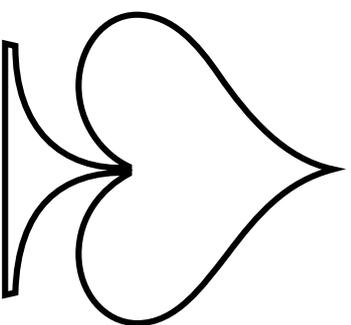


le

JEU de la CARTE

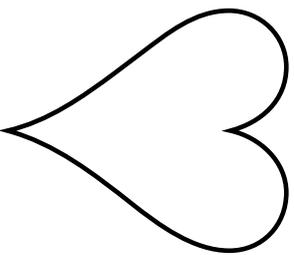
à

la couleur



Cours 25 :

Reconstitution des jeux



Marc Kerlero

Pour bien jouer au bridge, il faut acquérir un minimum de technique : bien connaître les différentes façons de créer des levées, s'astreindre à un plan de jeu soigneux, apprendre à diagnostiquer le bon et à déjouer les pièges ... bref, tout ce que nous avons fait depuis le début de cette étude.

Mais, pour **vraiment** bien jouer au bridge, il faut essayer de reconstituer les jeux adverses ! Certes, ça n'est pas très facile et la plupart des joueurs baissent les bras : «*ça n'est pas pour moi, je laisse ça aux champions ...*».

Grave erreur !

Tout d'abord, il n'est pas indispensable de reconstituer les jeux complets à toutes les donnes ! Parfois, localiser **une seule carte** permet de transformer un zéro en top ou d'inverser un swing (+ 13, au lieu de -13 !). D'autre part, même reconstituer un jeu complet n'est pas si difficile : il faut un peu de concentration et connaître quelques «trucs» :

Les sources d'information sont en nombre limité : les enchères, l'entame, les levées écoulées et l'attitude des adversaires. Dans chaque catégorie, il faut bien sûr considérer les événements, mais aussi les «non-événements» :

- A l'enchère : les annonces qui n'ont pas été faites, alors qu'elles auraient pu l'être facilement : en premier lieu, les «passe d'entrée».
- A l'entame : un joueur qui produit une entame «moyenne» ou qui hésite longuement avant de se décider n'a pas d'entame «évidente» (As-Roi, tête de séquence, singleton ...)
- A la carte : à chaque levée, il se produit quelque chose et il faut le noter. **Maintenant !** Après, il sera trop tard !!
- A «la table» : vous n'avez pas le droit de profiter des hésitations ou des mimiques de votre partenaire ... mais pour celles des adversaires, ne vous gênez pas ! Elles sont très instructives !
De plus, certaines attitudes sont très révélatrices : par exemple, d'un joueur qui vous rend la main sciemment alors qu'il vient de couper, on peut dire que soit il n'a plus d'atout, soit il sait que son partenaire n'a plus de reprise (parce que c'est lui qui a toutes les grosses cartes encore manquant !).

Pour compter une couleur ou une main adverse, il faut toujours se baser sur sa situation à l'origine.

Pour y arriver sans peine, il est **indispensable** de connaître **PAR CEUR** les distributions usuelles :

Régulières	4333 - 4432 - 5332
Tricolores	4441 - 5440
Bicolores de 9 cartes	5422 - 5431
Bicolores de 10 cartes	5521 - 5530 - 6421 - 6430
Bicolores de 11 cartes	6511 - 6520 - 7411 - 7420
Unicolores 6e	6322 - 6331
Unicolores 7e	7222 - 7321 - 7330

Quelques exemples «vécus» en guise d'illustration :

♠ V x x	Sud	Ouest	Nord	Est						
♥ A x x		1♥	-	-						
♦ A x x		2♦	-	3♥						
♣ D x x x				Fin						
<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td> </td><td>N</td><td> </td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td><td>E</td></tr> </table>		N		O	S	E				
	N									
O	S	E								
♠ 10 x x										
♥ R V x x x										
♦ R 10										
♣ A x x										
		Entame : 7♦								
		pour le Valet d'Est								

L'ouverture d'Ouest ne permet certes pas de présager que tous les honneurs manquants sont chez lui. Avec 18 points «dehors», il y a largement la place de trouver une Dame en Est, à côté du Valet de Carreau. Dans ces conditions, pourquoi se casser la tête et ne pas tout simplement appliquer la «recette» : *à huit cartes, on fait l'impassé à la Dame*. Bien sûr, bien sûr, mais pourquoi se contenter de calculs statistiques, alors qu'on peut **SAVOIR** !

L'entame est ici très révélatrice : comme il n'est certainement pas singleton à Carreau, Ouest a entamé dans une teneur peu enthousiasmante (probablement sous la Dame quatrième) : cet homme-là n'a pas As-Roi de Pique ! Avec donc au moins 3 points H à Pique en Est, + 1 point à Carreau, il n'y a cette

fois plus la place pour les 2 points de la Dame de Cœur chez un joueur qui a passé sur l'ouverture de son partenaire : il ne reste donc plus qu'à tirer les atouts en tête. Certes, la Dame a toujours moins d'une chance sur deux d'être seconde en Ouest ... mais c'est toujours mieux que de tenter une impasse qui ne peut pas marcher !

♠ V 10 x	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A D x x		1♣	-	-
♦ R 10 x		1♠	-	2♣
♣ R x x		3♣	-	4♠
				Fin

	N	E
O	S	

♠ A D 9 x x
 ♥ x x
 ♦ A V x
 ♣ x x x

Entame : A♣
 et D♣

Vous prenez du Roi de Trèfle et ratez l'impasse à Pique. Ouest encaisse le Valet de Trèfle (Est fournit toujours) et «sort» à l'atout. Vous purgez son dernier Pique (partage 3-2) et, outre l'impasse à Cœur qu'il faudra bien tenter, il va vous falloir «trouver» la Dame de Carreau.

Chez l'ouvreur, naturellement ?
 Pourquoi se précipiter ?

Commençons par les Cœurs : petit pour la Dame, qui tient (et déjà 13 points officialisés en Ouest). Continuons à explorer : As de Cœur (le Roi tombe) et Cœur coupé (le Valet en Ouest, petit malin !). Voilà donc maintenant 14 points vus chez un ouvrier visiblement muni d'une main régulière : il n'a pas la Dame de Carreau, puisqu'il aurait alors ouvert de 1SA !

♠ A 10 x x	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V x x		-	1♣	-
♦ R x x		1♠	-	2♣
♣ R V x		4♠	Fin	-

	N	E
O	S	

♠ DV 9 x x x
 ♥ 10 x
 ♦ DV x
 ♣ A D

Entame : As-Roi de ♥
 et ♥ pour la Dame d'Est

A dix cartes, on fait l'impasse au Roi, bien sûr ... sauf quand il est derrière ! Avant de laisser Est faire un Roi sec, Sud doit jouer un petit Carreau vers le Roi du mort ! Dame-Valet de Carreau étant invisibles, Est ne pourra pas se permettre de laisser passer s'il a l'As :

- si l'As de Carreau est en Est, on se contentera des probabilités, mais
- si l'est en Ouest, on localisera forcément le Roi de Pique en Est (Ouest a passé d'entrée et aura alors déjà dévoilé 11 points) et il ne restera plus qu'à encaisser l'As de Pique, en espérant le Roi sec.

Reconstituer les distributions demande un peu plus de concentration, mais quelle récompense lorsqu'on se donne un peu de mal ! Regardez le «bijou» suivant et dites-vous que vous pourriez en devenir l'heureux propriétaire dans un avenir pas si lointain :

♠ V 10 x x	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ x x		1♠	-	2♣
♦ R 10 x		2♦	-	3♠
♣ A R D x		4♥	-	4SA
		5♣	-	6♠
				Fin

	N	E
O	S	

♠ A R D x x
 ♥ A D x
 ♦ V 9 x x
 ♣ x

Entame : 9♥

L'adoption d'une convention précisant les fits du répondant aurait permis d'éviter ce bien mauvais chelem, mais aurait aussi privé le déclarant d'un somptueux coup de carte !

Sud prend le Roi de Cœur de l'As et voit bien qu'il lui faudra «passer la bonne» à Carreau un jour ou l'autre. Plutôt que de jeter une pièce en l'air, il faut partir à la pêche aux renseignements : deux tours d'atout (2-2), As de Cœur et Cœur coupé (Est était doubleton), As-Roi-Dame de Trèfle (tout le monde fournit) ... et Trèfle, avec l'intention de couper pour jouer Carreau, lorsqu'Est défausse à nouveau ! STOP ! TILT ! WARNING et ACHTUNG !! 223 ... 6 ! Les Carreaux sont 6-0 avec 6 en Est ... et il n'y a pas de bonne !

Damned, que faire ?
 Défausser un troisième Carreau, tiens ! Ouest va prendre à Trèfle et jouer coupe et défausse !!

Moins spectaculaire, mais tout aussi délicat :

♠ D x x x	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A D		1♠	-	-
♦ x x x x	2♥	-	2SA	-
♣ A D x	4♥	Fin		

	N	
O	S	E

♠ x
 ♥ RV 10 x x x
 ♦ RV
 ♣ V 10 x x

Entame : A♠
 (le 2 en Est).
 Retour à Cœur

Mis à part espérer la Dame de Carreau en Est, Sud doit se préoccuper de ses Trèfles. Petit pour la Dame, tout d'abord, mais au deuxième tour ?

Faudra-t-il jouer le Valet (pour Rxx / xxx) ou petit (pour Rx / 98xx) ?

Pour bien deviner, il faut retarder l'échéance :

As de Cœur et Carreau vers le Valet. Ouest prend de la Dame et insiste à l'atout : la Dame est prise du Roi et le Valet encaissé : c'est Est qui avait trois atouts. On connaît donc déjà deux couleurs en Ouest : cinq Piques (notés dès la première levée, à la vue du 2 en Est) et deux Cœurs. Roi de Carreau, pour l'As d'Ouest, qui en rejoue. Trèfle pour la Dame et **Carreau coupé** :

- si Ouest défausse, on le connaîtra 5233 : Valet de Trèfle.
- s'il fournit, il sera 5242 et on jouera un petit Trèfle de la main, en réclament l'apparition du Roi !

**Pour obtenir un renseignement dans une couleur,
il faut commencer par jouer les autres !**

Parfois, la pêche ne sera que moyenne et les renseignements obtenus incomplets. Souvent, on aura alors quand même amélioré les calculs de probabilité «a priori» :

♠ A D x x	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ RV 10	1♠	2♦	3♦	-
♦ x x x	4♠	Fin		
♣ A x x				

	N	
O	S	E

♠ RV 10 x x x
 ♥ A x x
 ♦ V x x
 ♣ R x

Entame : ARD de ♦
 et Pique

Ouest encaisse trois Carreaux à l'entame, Est fournissant une fois, puis défaussant un Trèfle et un Cœur. Inutile de demander à Ouest son système de défausse : les flancs savent bien, eux, où est la Dame de Cœur et ils ne sont pas là pour vous l'indiquer ! A vous de vous débrouiller !

Les atouts sont 2-2, voyons voir un peu les Trèfles : aie, tout le monde suit jusqu'au bout (les Dame-Valet fournis par Ouest ne sont pas «fiabes», dès lors que le 10 n'est pas apparu). Néanmoins, on a déjà vu 11 cartes en Ouest : six Carreaux, trois Trèfles et deux Piques. Il n'a donc pas plus de deux Cœurs, ce qui en fait au moins cinq en Est : pas de certitude, ici, mais tout de même bien plus de chances de trouver la «boule noire» dans le «paquet de cinq» que dans le «paquet de deux» (les 12 points H déjà montrés par Ouest justifient largement son intervention, sans avoir besoin d'ajouter encore une Dame). Roi de Cœur et Valet de Cœur laissé filer, donc, avec bien plus d'une chance sur deux de réussir.