



Le jeu de la carte

**ROBERT BERTHE
NORBERT LÉBELY**

PERFECTIONNEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

PAS À PAS

**JEU AVEC LE MORT
APPROFONDISSEMENT**
1^{ère} partie

le **Bridgeur**

Collection « Le jeu de la carte »
dirigée par Philippe Cronier

ROBERT BERTHE - NORBERT LÉBELY

PAS À PAS

JEU AVEC LE MORT
APPROFONDISSEMENT

1^{ÈRE} PARTIE

30 ans plus tard !

Les « best-sellers » ne sont, hélas, pas légion au bridge. Une chose est sûre, je ne me doutais pas en 1980 lorsque je publiais le tome 1 de *Pas à pas*, signé par les responsables de la rubrique éponyme, deux quasi-inconnus, un salarié de la SNCF et un professeur, que je mettais le pied à l'étrier aux futurs auteurs du plus fort tirage pour un livre de bridge français. Les trois tomes suivants devaient paraître dans la foulée, en moins de deux ans, toujours avec le même succès. Ce dernier était concrétisé par la publication d'une traduction anglaise de l'ouvrage chez un éditeur britannique, phénomène fort rare dans le domaine du bridge. Aujourd'hui, 30 ans après, ce sont 250 000 exemplaires qui ont été vendus. Apparurent, ensuite, différentes déclinaisons du générique « Pas à Pas » : logiciels, rubriques ou même livres parus chez d'autres éditeurs avec un moindre retentissement.

J'avais demandé, à plusieurs reprises, sans succès, à Robert et Norbert, dont les routes avaient divergé, de se retrouver pour un Pas à Pas, s'adressant à des joueurs de plus haut niveau, précisément leurs lecteurs qui avaient, grâce à eux, progressé au jeu de la carte.

Philippe Cronier a été plus convaincant que moi puisque voici, près d'un tiers de siècle plus tard, le tome cinq de la série authentique. Il aborde cette fois « l'approfondissement du jeu avec le mort ». C'était indispensable, car les coups répertoriés dans les quatre premiers ouvrages, que ce soit pour le déclarant ou le flanc, à la couleur comme à Sans-Atout, sont entrés dans le domaine des connaissances acquises par beaucoup.

Nul doute que ces 76 donnes, qui guident le lecteur soit pas à pas, soit en lui faisant suivre le chemin tracé par les questions successives, deviendront à leur tour des classiques.

Vous les découvrirez domptées, ensuite, fort de votre nouveau savoir, au cours de vos tournois.

Bonne, savoureuse et édifiante lecture.

Jean-Paul Meyer

Quelques décennies se sont écoulées depuis la parution des quatre tomes de la série *Pas à Pas*. Entre-temps, vous avez progressé au bridge, c'est indéniable. Vous vous êtes notamment beaucoup améliorés à l'enchère, aussi bien dans la demande des chelems qu'en compétitives...

Ce qui nous a décidés à reprendre la plume, ou plutôt, de nos jours, le clavier, c'est la conviction qu'il n'est pas très cohérent de demander des contrats « sur le fil du rasoir », comme nous y incite notre système, si l'on n'a pas un niveau suffisant au jeu de la carte.

Le présent ouvrage se donne donc pour mission d'approfondir en votre compagnie les techniques de base déjà acquises, tout en vous accoutumant à reconstituer et à visualiser les mains cachées, étape indispensable pour tout déclarant se voulant performant.

Pour la « méthode », vous ne serez pas dépaysé, car, tout au long des 50 pages explicatives reliées par une table générale aux 26 exercices de difficulté croissante de ce livre, nous avons conservé le même « discours » des questions-réponses et des principes à retenir, que pour les quatre précédents.

Nous avons également repris notre classification des jeux à l'atout :

- **Plan 1** (coupe du côté court),
 - **Plan 2** (défausse de perdantes),
 - **Plan 3** (jeux d'honneurs – élimination placement de main)
- en mettant l'accent sur les Plans 2 et 3 (nous évoquerons les multiples facettes du Plan 1 dans un prochain ouvrage).

Nous nous sommes aussi intéressés de près aux **maniements de couleur**, qui régissent le jeu de la carte, à l'occasion de contrats joués à Sans-Atout et à l'atout.

Enfin, nous avons souhaité vous apporter une nouvelle approche dans l'élaboration de vos plans de jeu à l'atout en passant du compte des **perdantes** à celui des **gagnantes**.

AVANT-PROPOS

Examinons une donne de petit chelem. Vous jouez 6 Piques sur l'entame du 10 de Pique :

Le compte en perdantes de Sud, la main de base, permet d'en repérer quatre avec trois Cœurs et un Trèfle perdants. Il s'agit d'en éliminer trois, mais que faut-il faire ? Couper des Cœurs, établir les Carreaux, les Trèfles ? Tout cela est un peu confus.

Maintenant que vous connaissez bien les techniques du jeu à la couleur, analysons ensemble la donne sous l'angle des gagnantes : vous en dénombrez neuf avec six Piques maîtres, As Roi de Trèfle et l'As de Cœur.

Il faut en trouver trois : vous allez couper un Cœur avec un atout de la main courte (Plan 1) et établir deux levées de longueur à Trèfle (hypothèse de nécessité : résidu 3-2), tout cela en ne « perdant » pas deux levées, la seule perdante autorisée étant un petit Trèfle. Le compte est bon !

Il faudra résoudre des problèmes :

- a) de carte à fournir sur l'entame
- b) de communications et de timing

Nous les réglerons ainsi :

- a) si les atouts sont répartis 4-0 (♠10987 en Ouest), la coupe devra être effectuée avec le 2 de Pique. Par conséquent, mettez le Roi d'atout sur l'entame : Est défausse, vos craintes étaient fondées,
- b) le fait de couper un Cœur avec un atout du côté court va contrarier les communications vers le mort. Solution : un coup à blanc immédiat à Trèfle

♠ RV2
♥ –
♦ RV975
♣ AR765



♠ AD6543
♥ AD32
♦ –
♣ 432

pour rendre les Trèfles accessibles, une fois que les Piques d'Ouest auront été extraits.

Après le coup à blanc, toutes les contre-attaques seront contrôlées, vous couperez un petit Cœur, vous encaisserez le second honneur d'atout du mort et vous couperez un Carreau pour revenir en main. Enfin, vous capturerez les deux derniers Piques d'Ouest et vous jouerez Trèfle pour défausser deux Cœurs.

Douze levées seront vôtres, mais ne jetez pas pour autant le compte des perdantes au rebut. L'idéal est d'effectuer les deux comptes, comme à Sans-Atout, car ils sont complémentaires.

	♠ RV2	
	♥ –	
	♦ RV975	
	♣ AR765	
♠ 10987	N O E S	♠ –
♥ RV97		♥ 108654
♦ 432		♦ AD1086
♣ V9		♣ D108
	♠ AD6543	
	♥ AD32	
	♦ –	
	♣ 432	

Nous vous souhaitons une lecture passionnante et enrichissante...

Robert Berthe et Norbert Lébely

DONNES EXPLICATIVES

DONNE 1

MATCH PAR QUATRE

♠ 75
♥ ARD4
♦ ADV10
♣ D53

N		
O	E	
S		

♠ A3
♥ V632
♦ 5432
♣ V42

Vulnérables : Est-Ouest
Donneur : Nord

S	O	Nord	E
		1♦	passé
1♥	1♠	4♥	

Contrat : 4 Cœurs
Entame : Roi de Pique (le 9 en Est)

Combien de gagnantes possédez-vous ?

Comme vous en avez six avec quatre Cœurs, l'As de Pique et l'As de Carreau, vous allez devoir exploiter les Carreaux (pour établir trois levées) et les Trèfles (pour affranchir un pli) afin de parvenir à un total de dix gagnantes.

Qu'identifiez-vous d'entrée de jeu ?

Vous avez sous les yeux deux mains 4432 parfaitement « miroirs » et une couleur « tabou » (♣D53 / ♣V42), qu'il est préférable de ne pas aborder vous-même. Aussi devez-vous songer à une élimination placement de main (plan 3), qui contraindra les défenseurs à ouvrir les Trèfles ou bien à jouer dans coupe et défausse.

Quel est le problème ?

Il faut mettre en œuvre le bon timing permettant d'éliminer les atouts et les Carreaux avant de rendre la main à Pique :

♠ 75

♠ A3

En commençant par quoi ?

Par capturer l'entame, bien sûr.

Et ensuite ?

- À cause du manque de rentrées en main, tentez dès la deuxième levée une première impasse au Roi de Carreau, qui gagne,
- extrayez les atouts adverses en trois tours : spécifiquement As Roi de Cœur et Cœur pour le Valet pour finir chez vous,
- faites une seconde impasse au Roi de Carreau (la couleur est fort heureusement répartie 3-2).

Et enfin ?

Jouez l'As de Carreau et Pique : quel que soit l'adversaire en main, il devra vous faire cadeau de votre dixième levée, car il n'aura pas d'autre choix que de contre-attaquer à Trèfle (vous fournirez petit en second) ou de jouer dans coupe et défause.

	♠ 75										
	♥ ARD4										
	♦ ADV10										
	♣ D53										
♠ RD1084	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♠ V962
	N										
O		E									
	S										
♥ 105		♥ 987									
♦ R96		♦ 87									
♣ R97		♣ A1086									
	♠ A3										
	♥ V632										
	♦ 5432										
	♣ V42										

Principe

Éliminer complètement une couleur peut parfois imposer au déclarant de commencer par une impasse et, si besoin est, de la renouveler, avant de rendre la main à l'adversaire et de le contraindre :

- à ouvrir une couleur telle que par exemple :

♣ Dxx		♣ Rxx
■	ou bien	■
♣ Vxx		♣ Vxx

- ou à jouer dans coupe et défause.

DONNE 2

MATCH PAR QUATRE

♠ R6
♥ RD109
♦ A53
♣ AV43

	N	
O		E
	S	

♠ A9
♥ AV872
♦ R84
♣ R52

Vulnérable : personne
Donneur : Sud

Sud	O	N	E
1♥	passe	2♣	passe
2SA	passe	3♥	passe
3♠	passe	4SA	passe
5♥ ⁽¹⁾	passe	6♥	

(1) : 2 clés sans la Dame d'atout

Contrat : 6 Cœurs
Entame : Dame de Carreau (le 7 en Est)

Dénombrer vos gagnantes

Vous en avez onze : cinq à Cœur, deux à Pique, deux à Carreau et deux à Trèfle.

Passez en revue les possibilités d'établir celle qui fait défaut

Il y en a deux :

- l'impasse à la Dame de Trèfle,
- le partage 3-3 des Trèfles.

Pour quel maniemement faut-il opter à Trèfle ?

♣ AV43

♣ R52

C'est le nombre de plis dont vous avez besoin et la possibilité ou non de perdre la main qui vont vous donner la réponse à cette question :

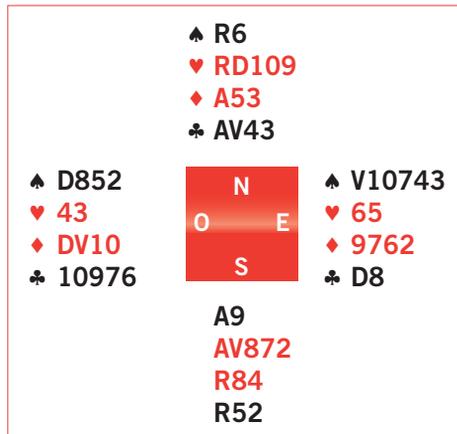
- *pour quatre levées*, jouez le Roi et un petit pour le Valet avec comme espérance de gain la Dame troisième en Ouest (environ 20% des chances),
- *pour trois levées* avec l'impossibilité de perdre la main à cause d'une perdante

extérieure non protégée, tentez aussi l'impasse directe après coup de sonde du Roi (espoir de succès : la Dame située en Ouest + la Dame sèche en Est : un peu plus d'une chance sur deux),

- pour trois plis sans crainte d'en concéder un ni de perdre la main (comme ici), le maniement est sensiblement différent : tirez As Roi dans cet ordre et, si rien de patent n'est survenu, continuez d'un petit vers le Valet en impasse indirecte. Cas favorables : Dame en Ouest + Dame sèche, seconde et troisième en Est (77% des chances).

Dans quel dessein ?

De ne pas concéder la Dame si elle est seconde en Est derrière la fourchette Roi Valet. Somme toute, en jouant ainsi, vous ne chuterez ce chelem que si la Dame de Trèfle est au moins quatrième en Est.



Principe

Beaucoup de couleurs se manient en fonction du nombre de levées dont on a besoin et que l'on peut concéder : en conséquence, il s'agit là de l'un des critères à prendre systématiquement en considération, chaque fois que l'on projette de manier une couleur.

le Bridgeur

Le Bridgeur,

- c'est **2 revues** avec toute l'actualité du bridge,
- un **site internet** avec plus de 1000 produits expédiés chez vous en moins de 72h !
- et une **boutique à Paris** qui vous accueille du lundi au samedi de 10h à 19h.



www.lebridgeur.com



+33 (1) 42 96 25 50 Du lundi au vendredi
de 9h à 18h

BOUTIQUE LE BRIDGEUR

27 rue du Quatre-Septembre
75002 Paris. Du lundi au samedi de 10h à 19h.

le Bridg

7 jours sur 7 - 24 heures sur 24

www.lebridgeur.com

01 42 96 25 50

LES LIVRES INDISPENSABLES POUR BIEN JOUER AU BRIDGE

Beauvillain

Commentaires du code 2017 **NOUVEAU**

Bernard

Mémobridge

Berthe

Testez vos enchères

Berthe-Lébely

Bien jouer en face du mort **NOUVEAU**



Pas à pas tome 1 à 6

Pas à pas tome 7 **NOUVEAU**

Bessis

Flanc gagnant

- Tome 1 : La signalisation

- Tome 2 : La défense à Sans-Atout

Bessis - Lébely

Bien enchérir en défense

Bien enchérir en attaque



Bessis - Cronier - Quantin

Les enchères au bridge

Tome 1

Les enchères au bridge

Tome 2 **NOUVEAU**

Chidiac

Système d'enchères enrichi (4 tomes)

Cronier

Le petit partenaire

Les donnes de Libé



La signalisation CUB#01

NOUVEAU

Cronier-Déchelette-Lévy

Les carnets de Top Bridge :

- Les chelems

- Le raisonnement en flanc à l'atout

Delmouly

Les maniements de couleur

Delorme

Ruses et astuces au bridge

Voyages bridge **NOUVEAU**

Desmoullins

Les plaquettes du Bridg

Le tournoi par paires **NOUVEAU**

Les enchères de base

Votre premier livre d'exercices

F.F.B

Bridgez !

SEF

Le bridge français T1, T2 et T3

Le meilleur des rondes avec deux jeux
fléchés **NOUVEAU**

Lebel

Majeure cinquième

édition spéciale **NOUVEAU**

Memento édition spéciale **NOUVEAU**

Plaquettes Enchères de base

Plaquettes Compétitives et chelem

Bridgez en 1h

Bridgez en 5 minutes **NOUVEAU**

Tout le monde peut jouer au bridge

Lébely - Lasserre

Chasseur de tops **NOUVEAU**

Lhuissier - Tessières

Le Système français

de compétition **NOUVEAU**

Marmion

Le cours de bridge

Le jeu de la carte de A à Z

Meyer

Contrat sous garantie **NOUVEAU**

Meyer-Conti

Du non classé à l'expert

Mollo

Bridge dans la ménagerie

Pacault

L'essentiel du jeu de la carte **NOUVEAU**

Quéran

Le compte des mains T1, T2 et T3

Quéran-Beauvillain-Jeanmeteau

Flash visuel en défense et en attaque

Rocafort

Le tour de la table en 80 donnes

Rodwell - Horton

Les dossiers Rodwell **NOUVEAU**

Romanet

Tout le squeeze

Root

Tous les secrets du jeu avec le mort

Saporta

La course au top

Bridge magique, bridge logique

Légitime défense

Schmidt

Le bridge autorisé... à tous publics

Soulet-Rouffet

La majeure cinquième

gagnante en 2 volumes

Soulet-Rouffet-Sélamé

Carnets de voyage

Stewart

Votre jeu de la carte

au banc d'essai

Toffier

Coups psychologiques

au bridge **NOUVEAU**



le Bridg

7 jours sur 7 - 24 heures sur 24

www.lebridgeur.com

01 42 96 25 50

LE MATÉRIEL INDISPENSABLE POUR BIEN JOUER AU BRIDGE

LOGICIELS EN DONNES PRÉPARÉES POUR PC

Berthe, Lébely et Leber

Pas à pas en action

Saison 1 - PLANS DE JEU A LA COULEUR



Saison 2

PLANS DE JEU A SANS-ATOUT **NOUVEAU**

- Clé USB pour PC ou Mac

- Téléchargement pour Mac ou Android

Delorme et Tensorer

Bridgematic 6 - Évadez-vous en bonne compagnie

Gitelman

Bridge Master Volume 1

Bridge Master Volume 2

Lebel et Tensorer

Initiation



Standard Lebel
perfectionnement

Tensorer

Bridgematic II - 200 donnes « perfectionnement »

Bridgematic III - 200 donnes « maîtrise »

Bridgematic 5 - Secrets de Robert Berthe

Saporta et Rouffet

Devenez un as du jeu de la carte 1 et 2

Soulet et Rouffet

Puissance bridge T1, T2, T3

Bridgez avec P. Soulet T1, T2, T3

La majeure cinquième gagnante

LOGICIELS EN DONNES ALÉATOIRES POUR PC

Lebel

Bridge Ultimate

Bridge Ultimate 2

GotoBridge 2017 NOUVEAU

POUR PC WINDOWS OU MAC

Bridge Baron 27 **NOUVEAU**



CARTES

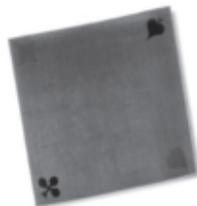
Le Bridgeur classiques :
bordeaux ou bleu

Le Bridgeur toilées : vert ou bordeaux

TAPIS

4 As velours synthétique
vert (NSEO)

Tapis façon daim vert,
bordeaux, bleu



TABLES

- Table "Club", miel tapis vert
- Table "Tradition" acajou ou merisier, tapis bordeaux ou vert

TABLETTES d'appoint, repliables

Vendues par 2 - Coloris acajou ou merisier

CHAISES pliantes bois (par 2)

CHAISES pliantes cadre acier et assise velours



ÉTUIS (vendus par 8)

Étuis rigides grainés

Étuis Dupliplus verts, rouges, bleus,
orange, violets ou jaunes

BOÎTES à enchères (pour 4 joueurs)

Bridge-Partner "Classique" ou Pocket

Boîtes à enchères en bois exotique,
acajou ou merisier

Recharges Bridge-Partner

Recharges 100% plastique



ROBERT BERTHE / NORBERT LÉBELY

PERFECTIONNEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

PAS À PAS

Jeu avec le mort - Approfondissement - 1^{ère} partie

Robert Berthe et Norbert Lébely, sans être eux-mêmes des champions, ont fait œuvre de pionniers dans le domaine de l'apprentissage du jeu de la carte au bridge quand, au début des années 80, ils ont coécrit une série de quatre best-sellers, les *Pas à Pas*.

Vendus à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires, traduits en plusieurs langues (anglais, allemand, italien, espagnol...), ces ouvrages sont devenus des références en la matière.

Conscients des progrès effectués en trois décennies par la grande majorité de leurs lecteurs, les auteurs ont décidé de faire paraître une nouvelle série d'ouvrages s'adressant cette fois à des joueurs confirmés.

Le premier volume de cette nouvelle série approfondit progressivement les techniques concernant les plans de jeu à l'atout, en mettant l'accent sur les méthodes de reconstitution des mains cachées.

Reprenant la méthode pédagogique qui a assuré le succès de la collection, ce livre s'ouvre sur un ensemble de donnes commentées en détail, chacune comportant le cheminement logique aboutissant au bon plan de jeu. Dans la dernière partie, les deux auteurs proposent une série d'exercices commentés sous forme de question/réponse.



Le jeu de la carte

Collection dirigée par Philippe Cronier

Une série d'ouvrages de référence rédigés par les meilleurs spécialistes, à destination de toutes les catégories de bridgeurs, du joueur occasionnel au joueur de compétition.