

**ROBERT BERTHE
NORBERT LÉBELY**

PERFECTIONNEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

PAS À PAS

**JEU AVEC LE MORT
APPROFONDISSEMENT
2^e partie**

ROBERT BERTHE - NORBERT LÉBELY

PAS À PAS

JEU AVEC LE MORT
APPROFONDISSEMENT

2^{ÈME} PARTIE

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

En écrivant ce nouveau *Pas à Pas*, nous nous sommes fixé deux objectifs :

- le premier consiste à poursuivre à votre intention l'étude des innombrables facettes du jeu avec le mort au bridge.

Notre propos est resté le même depuis le tome 1 : rendre les techniques du jeu de la carte accessibles à tous en nous efforçant de les clarifier et de les expliquer le plus simplement et le plus logiquement possible.

Ainsi, vous ne vous sentirez pas désorienté à la lecture de ce tome 6, vous y trouverez des morts inversés, des manœuvres de Guillemard, des maniements de couleur divers et variés, de subtils déblocages internes et externes, des Coups du « Ciseau », du « Dentiste » et autres « Clashes », etc., etc.

- le second a trait à la façon dont les meilleurs joueurs abordent les problèmes auxquels ils sont confrontés à la table et que nous souhaitons vous faire partager.

Ils connaissent la technique sur le bout des doigts, mais ils en mesurent les limites et ne s'en satisfont pas.

Ce qu'ils font de manière systématique n'a rien de magique ni de divinatoire. **Ils observent, examinent, enregistrent, analysent, comptent, déduisent, supposent** et font ensuite confiance à leur réflexion et à leur jugement.

C'est cette démarche que nous nous sommes attachés à mettre en œuvre « pas à pas » en votre compagnie tout au long de ce livre afin que ces mécanismes deviennent pour vous une seconde nature.

AVANT-PROPOS

À titre d'exemple, au contrat de 3 Sans-Atout, vous devez manier une couleur telle que :



ne vous contentez pas d'une recette mathématique préfabriquée telle que : « à neuf cartes sans la Dame, on tire As Roi en tête ». Vous ne vous y référerez que faute de mieux, en dernier ressort, mais cherchez plutôt à exploiter tous les indices que les enchères, l'entame, les cartes jouées au début du coup n'ont pas manqué de vous fournir. Accoutumez votre cerveau à reconstituer méthodiquement les mains cachées (points et surtout distributions adverses). Émettez des hypothèses, tantôt de nécessité, tantôt de crainte. Bref, ne jouez plus « à l'aveugle », mais en vous efforçant de réduire au maximum la part du hasard et de l'arbitraire lors de l'élaboration de votre plan de jeu et de vos prises de décision.

Nous tenons à remercier Patricia, Emmanuelle Bourge et François Terrié pour leurs relectures et leurs précieux conseils.

Le bridge continue à nous fasciner et nous espérons qu'il en est de même pour vous...

Robert Berthe et Norbert Lébely

DONNES EXPLICATIVES

DONNE 1

MATCH PAR QUATRE

♠ V 8 5 4 2				
♥ D 3				
♦ R 9 4				
♣ A 8 7				
<table border="1"> <tr> <td style="background-color: red; color: white;">N</td> </tr> <tr> <td style="background-color: red; color: white;">O</td> <td style="background-color: red; color: white;">E</td> </tr> <tr> <td style="background-color: red; color: white;">S</td> </tr> </table>	N	O	E	S
N				
O	E			
S				
♠ R D 10 9 6				
♥ R 10 5				
♦ A 8 3				
♣ V 2				

Vulnérables : Est-Ouest

Donneur : Est

S	O	N	Est
			1♦
1♠	passé	4♠	

Contrat : 4 Piques

Entame : Valet de Carreau

Que vous ont appris les enchères ?

13H (votre main) + 10H (le mort) = 23 points H. Est, qui a ouvert en première position, en détient au moins 12, mais vous avez sûrement noté qu'il n'a pas ouvert de 1SA (15-17H réguliers).

Combien de gagnantes avez-vous ?

Au départ, vous n'en possédez que trois avec As Roi de Carreau et l'As de Trèfle.

Où pensez-vous pouvoir trouver les sept manquantes ?

Vous en établirez facilement six - quatre à Pique, une à Cœur grâce à Roi Dame et la coupe d'un Trèfle -, ce qui amènera votre total de levées à neuf.

Et pour la dixième ?

Nous détestons faire dépendre le sort de nos contrats de la réussite d'impasses. Ici, toutefois, il faut se rendre à l'évidence : aucune autre possibilité n'est offerte que de se servir de la fourchette ♥R10 et de faire l'impasse au Valet de Cœur sur l'ouvreur.

À quel moment convient-il de la tenter ?

L'entame à Carreau est préoccupante, car elle s'attaque à vos gardes dans la couleur et votre perdante à Carreau ne va plus être protégée qu'une fois.

Et alors ?

Comme il vous faudra de toute façon rendre la main à l'As de Cœur, il est vital d'entreprendre immédiatement l'affranchissement de votre extra-gagnante dans la couleur.

De quelle manière exactement ?

Avec :

♥ D3
♥ R105

le meilleur maniement consiste à jouer de la main de Sud vers la Dame, l'honneur isolé, pour le cas où Ouest posséderait As Valet doubletons.

Mais serait-ce bien joué ici ?

Non, et cela pour des raisons évidentes de communications. En effet, si vous prenez l'entame dans votre main et qu'ensuite l'adversaire laisse passer le premier tour de Cœur, vous n'aurez plus aucun moyen d'accéder au Roi de Cœur et vous chuterez.

Alors, que faut-il faire ?

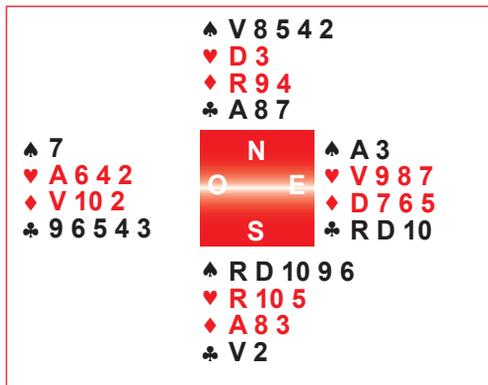
Simplement capturer l'entame au mort à l'aide du Roi de Carreau (vous voyez le 7 en Est) et jouer immédiatement Cœur.

Partez-vous de la Dame ou bien du 3 vers le 10 ?

Attention ! Jouer le 3 permettrait à Est de plonger de l'As pour rejouer Carreau avec comme conséquence un blocage des Cœurs et une chute irrémédiable. Après le Roi de Carreau, vous présentez donc la Dame de Cœur pour le 9 en Est, le 5 et... l'As d'Ouest, qui poursuit du 10 de Carreau.

En quoi cela apporte-t-il de l'eau à votre moulin ?

Sur les 17H manquants, Ouest en a montré 5 (le Valet de Carreau et l'As de Cœur). Par conséquent, Est, qui a ouvert en premier vulnérable, détient forcément le Valet de Cœur et le reste du coup sera une simple formalité : 10 de Carreau pris en main de l'As, Trèfle pour l'As de Nord et impasse au Valet de Cœur pour défausser dans la foulée le 9 de Carreau sur le Roi de Cœur.



Principe

La nécessité de **défausser d'urgence une perdante** (plan 2) oblige parfois à sélectionner le seul plan de jeu possible en prenant soin :

- de capturer l'entame du bon côté,
- d'aborder et de manier correctement la couleur à exploiter,
- de différer le retrait des atouts pour des raisons de **timing**.

DONNE 2

MATCH PAR QUATRE

♠ 6 3
♥ R 2
♦ D 5 4 3 2
♣ A V 4 3

N	
O	E
S	

♠ A R D V
♥ A 3
♦ A R 6
♣ D 6 5 2

Vulnérable : personne

Donneur : Sud

Sud	O	N	E
2♣ ⁽¹⁾	passee	2♦ ⁽²⁾	passee
2SA	passee	4SA ⁽³⁾	passee
6SA			

(1) : 2* fort indéterminé suivi de 2SA (22-23H)

(2) : relais

(3) : quantitatif

Contrat : 6 Sans-Atout

Entame : Valet de Cœur (le 7 en Est)

Dans quelle main capturez-vous l'entame ?

Comme toujours, lorsque les deux mains sont de force très inégale, préservez la communication vers la main la plus faible, Nord en l'occurrence, et remportez donc la première levée à l'aide de l'As de Cœur.

Combien de gagnantes vous manque-t-il ?

Comme vous avez dix levées au départ avec quatre Piques, trois Carreaux, deux Cœurs et un Trèfle, vous devez en affranchir deux.

Où les établir ?

Pour que nous vous posions cette question, vous vous doutez que les cinq Carreaux adverses ne vont certainement pas être répartis 3-2 mais 4-1. Sinon, ce coup serait trop enfantin.

Effectivement, lorsque vous encaissez l'As et le Roi de Carreau, vous constatez qu'Ouest est singleton dans la couleur, puisqu'il défausse le 2 de Pique.

Qu'est-ce que cela vous inspire ?

Que les Carreaux ne suffiront pas et que vous allez devoir exploiter les Trèfles.

Comment vous les représentez-vous partagés ?

« Les courtes générant les longues » (et vice versa), si les Trèfles sont également répartis 4-1, c'est Ouest qui devrait être long dans la couleur.

Alors, comment maniez-vous celle-ci ?

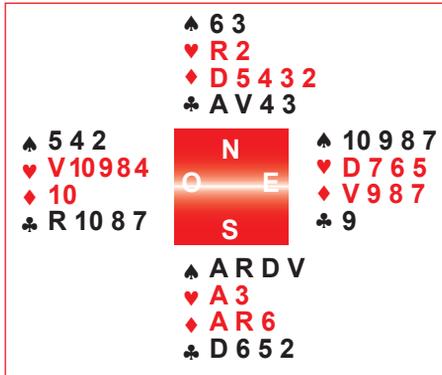
Jouez Trèfle pour l'As, pour le cas où le Roi serait sec à droite. Non, Est fournit le 9.

Et ensuite ?

Revenez dans votre main à Pique et rejouez un petit Trèfle sous la Dame vers le Valet (« **contretemps** ») afin de soumettre Ouest à un chantage :

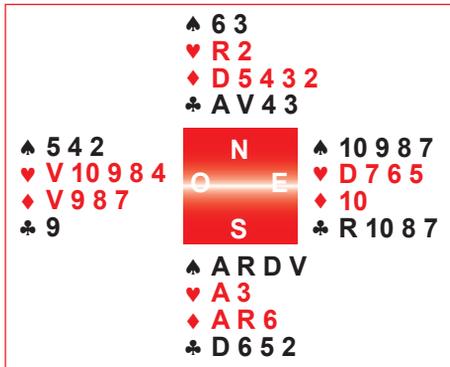
- s'il plonge du Roi, vous avez vos deux levées,
- s'il fournit petit, vous faites le Valet, votre onzième levée (Est défausse un

Cœur) et vous revenez aux Carreaux : Dame de Carreau et petit pour affranchir votre douzième pli, que le Roi de Cœur judicieusement préservé permettra d'aller encaisser.



Et si c'était Ouest qui avait détenu quatre cartes à Carreau ?

Vous auriez opté pour un maniement « symétrique » en jouant cette fois Trèfle pour l'As et directement petit Trèfle vers la Dame « **en contretemps** » à travers Est, puis recarreau, s'il ne plonge pas de son Roi quatrième...



Principe

Lorsque deux couleurs sont mal partagées, référez-vous à deux principes de bon sens pour savoir comment agir :

- elles sont rarement gardées par le même adversaire,
- quand il manque un honneur dans une couleur, il est le plus souvent situé du côté comportant le plus de cartes.

DONNE 3

TOURNOI PAR PAIRES

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

Vulnérables : Est-Ouest

Donneur : Est

S	O	N	Est
			passé
1SA	passé	2♣	passé
2♠	passé	4♠	

Contrat : 4 Piques

Entame : 10 de Cœur

Repérez vos gagnantes

Cinq Carreaux maîtres, As Roi de Pique et l'As de Trèfle font huit plis. Un partage 3-2 des atouts adverses, une position favorable de la Dame de Trèfle (im-passe indirecte) et la coupe d'un (ou de deux) Cœur(s) pourront vous fournir les levées qui vous manquent.

Mais revenons au début du coup : Est plonge du Roi de Cœur et contre-attaque du Valet de Trèfle.

Fournissez-vous la Dame ou une petite carte ?

Si l'on en croit les cartes jouées à Cœur (le 10 en Ouest et le Roi en Est), ce dernier, qui a passé d'entrée, devrait posséder As Roi Valet de Cœur, soit 8 points H.

Ajoutons-y le Valet de Trèfle (= 9H) et l'emplacement du Roi de la couleur est aisé à connaître : il se situe en Ouest. Par conséquent, mettez le 2 sur le Valet et remportez la levée avec l'As.

Et maintenant ?

Il faut vous ingénier à ne plus rendre la main à Est, l'adversaire dangereux qui vous traverserait à Trèfle, notamment lorsque vous allez manier les atouts.

Allez-y

Au mort à l'As de Trèfle, vous appelez le 2 de Pique. Est fournit le 6, **que faites-vous ?**

Couvrez-le simplement avec le 7. Ouest le prend avec la Dame et rejoue atout pour le 5, le 9 et votre As.

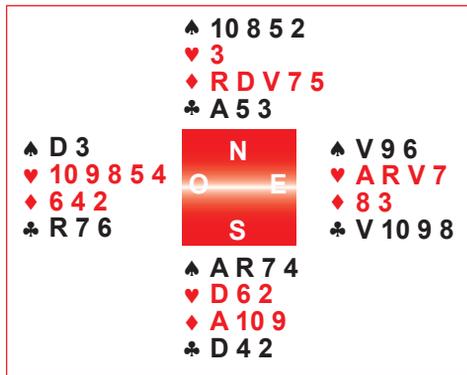
Comment terminez-vous le coup ?

En tournoi par paires, il faut toujours s'efforcer de marquer le plus gros score possible. Alors, faites regretter à Ouest de ne pas avoir encaissé le Roi de Trèfle et coupez vos deux Cœurs perdants : Cœur coupé, Carreau pour le 10, second Cœur coupé, Carreau pour l'As, Roi de Pique afin d'extraire le dernier atout d'Est et Carreau pour le mort afin de défausser les deux Trèfles perdants de votre main (plan 2).

Résultat final : 4 Piques +1 (450 dans votre colonne) grâce à trois atouts de votre main, à cinq Carreaux, à l'As de Trèfle et à deux coupes au mort.

Comment auriez-vous réagi si Est avait intercalé le 9 de Pique au premier tour d'atout ?

Vous auriez dû prendre avec l'As, couper un Cœur afin de retourner au mort et partir du 10 d'atout laissé filer, lorsqu'Est aurait fourni le 6.



Principe

Évertuez-vous à « lire » les cartes fournies par vos adversaires à la première levée afin de déduire et de visualiser leur teneur dans la couleur en ayant à l'esprit que de bons défenseurs n'ont jamais intérêt à (se) mentir en début de coup.

D'autre part, lorsque vous devez obligatoirement concéder une levée dans la couleur d'atout, alors qu'il existe un adversaire dangereux, ingéniez-vous à la concéder à son partenaire **par un coup à blanc orienté**. Ce sera notamment le cas quand vous aurez un honneur « en l'air » à protéger.

DONNE 4

MATCH PAR QUATRE

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

Vulnérable : personne

Donneur : Ouest

S	Ouest	N	E
	passé	1♣	passé
1♥	passé	2♥	passé
passé	contre	passé	2♠
3♥			

Contrat : 3 Cœurs

Entame : Dame de Carreau pour le 7, le 3 d'Est et le 4

Combien de gagnantes dénombrez-vous ?

Pour le moment, vous en avez trois avec As Roi de Trèfle et l'As de Cœur.

Quelles sont les perspectives de levées supplémentaires ?

Vous en établirez trois ou quatre à Cœur suivant l'emplacement du Roi, une à Trèfle selon la position de la Dame et une à Pique si vous réussissez à sélectionner « le bon » honneur, à condition qu'il y en ait un, bien sûr.

Si tout se passe de façon idéale pour vous, vous parviendrez à vous adjuger neuf levées avec cinq Cœurs + trois Trèfles + un Pique.

Le coup commence : après la Dame de Carreau, Ouest continue du 2 pour le Roi et l'As d'Est qui contre-attaque du 3 de Pique.

Vous voici au cœur du problème évoqué plus haut : Est étant tout aussi capable de jouer sous l'As que sous la Dame pour vous mettre « à la devine », **passez-vous le Roi ou le Valet ?**

Habituellement, la découverte de la solution repose **sur un compte des mains adverses** et sur **des déductions**.

Toutefois, lorsque le problème est posé, comme ici, en tout début de coup, les indices qu'il est possible de recueillir sont parfois insuffisants et, si la réussite du contrat est subordonnée à la position de deux ou trois cartes-clés, il va s'avérer extrêmement utile de formuler **des hypothèses** pour ne pas tirer à pile ou face.

En quoi consistent-elles ?

Elles résultent d'un raisonnement particulier qu'il est possible de formuler en ces termes :

« Lorsque l'issue d'un contrat dépend de l'emplacement de deux ou trois honneurs clés (comme le Roi de Cœur et la Dame de Trèfle) et que je suis confronté

à un dilemme tel que : faut-il passer le Roi ou le Valet de Pique ?, il est judicieux d'émettre une **hypothèse** précise, dite **de nécessité** consistant à se dire : s'il est indispensable que les honneurs clés soient bien placés, **je suppose qu'ils le sont** et j'imagine les mains des défenseurs en conséquence. »

Mettez ce principe en application à l'occasion de cette donne

Vous connaissez déjà 3 points H chez Ouest (Dame Valet de Carreau) et il faut « nécessairement » qu'il détienne le Roi de Cœur et la Dame de Trèfle, ce qui amène son total de points d'honneurs à 8. S'il avait eu l'As de Pique en plus, il aurait ouvert ($8 + 4 = 12$).

En conséquence, que faites-vous ?

Pour vous donner une chance de gagner 3 Cœurs, il vous faut passer le Roi de Pique « à la volée ».

Et s'il s'avère qu'Ouest possédait l'As et la Dame de Pique ?

Là, vous refuserez de faire l'impasse au Roi d'atout, puisqu'elle sera forcément perdante, mais ce ne sera pas une hypothèse, ce sera une déduction du passe en 1ère position de votre adversaire de gauche.

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

Principe

Quand vous émettez **une hypothèse de nécessité** en accord avec le fait qu'en match par quatre, on doit fonder ses actions sur un espoir raisonnable de gain de son contrat, ne vous dites pas : « cette carte peut être bien placée, mais : **elle doit être bien placée** » et jouez conformément à cette assertion.

De surcroît, une fois que la stratégie à adopter a été clairement définie, mettez-la en œuvre sans état d'âme, en ne faisant jamais la « politique du résultat ».

le Bridg eur

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 2018 **NOUVEAU**

Bernard

Mémobridge

Berthe

Testez vos enchères

Berthe-Lébely

Bien jouer en face du mort
Pas à pas tomes 1 à 7



Bessis

Les séquences de fit CUB#03
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 : Enchères à deux
Tome 2 : Enchères à quatre



Tome 3 : **NOUVEAU**
Enchères compétitives

Combeau

Les bicolores de l'ouvreur CUB#02

Cronier

Le petit partenaire
Les donnes de *Libé*
La signalisation CUB#01

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

Desmoullins

Les plaquettes du Bridgeur

Eskinazi

Le tournoi par paires
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

Kelsey

Défense mortelle

Lébel

Majeure cinquième édition spéciale
Memento édition spéciale
Plaquettes Enchères de base
Plaquettes Compétitives et chelem
Bridgez en 1h
Tout le monde peut jouer au bridge



Lébely

Les communications
CUB#04 **NOUVEAU**

Lhuissier - Tessières

Le Système français de compétition

Marmion

Le cours de bridge
Le jeu de la carte de A à Z

Meyer

Contrat sous garantie

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-Jeanneteau

Flash visuel en défense et en attaque

Rodwell - Horton

Les dossiers Rodwell

Romanet

Tout le squeeze

Root

Tous les secrets du jeu avec le mort

Saporta

Jouez un tournoi
avec moi
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



Stewart

Votre jeu de la carte
au banc d'essai

Toffier

Coups psychologiques au bridge

le Bridg eur

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 OU MAC

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

LOGICIELS EN DONNES PRÉPARÉES POUR PC

Delorme et Tensorer

Bridgematic 6 - Évadez-vous en bonne compagnie

Gitelman

Bridge Master Volume 1 et 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

La majeure cinquième gagnante

LOGICIELS EN DONNES ALÉATOIRES POUR PC

Lebel

Bridge Ultimate

Bridge Ultimate 2

POUR PC OU MAC

GotoBridge 2018 NOUVEAU

Bridge Baron 28 **NOUVEAU**



CARTES

Le Bridg eur classiques :

bordeaux ou bleu

Le Bridg eur toilées : vert ou bordeaux

TAPIS

4 As velours synthétique

vert (NSE0)

Tapis façon daim vert,

bordeaux, bleu



TABLES

• Table "Club", miel tapis vert

• Table "Tradition" acajou ou merisier,
tapis corail 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



Dépôt légal : septembre 2018
IMPRIMÉ EN FRANCE



Achevé d'imprimer le 19 septembre 2018
sur les presses de l'imprimerie «La Source d'Or»
63039 CLERMONT-FERRAND
Imprimeur n° 20610L

ROBERT BERTHE / NORBERT LÉBELY

PERFECTIONNEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

PAS À PAS

Jeu avec le mort - Approfondissement - 2^e 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.

Ils ont écrit le deuxième volume de cette nouvelle série en se fixant **un triple objectif** :

- poursuivre et parfaire l'**étude approfondie des techniques** de jeu en face du mort qu'il est indispensable de maîtriser,
- effectuer **toutes les déductions** à tirer des enchères adverses, de l'entame et des cartes jouées,
- mettre l'accent sur **les processus de visualisation des mains cachées** dans le domaine des points d'honneurs et des distributions.



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.