

 *Les grands classiques du Bridgeur*

S. J. SIMON

POURQUOI VOUS PERDEZ AU BRIDGE



le
Bridgeur

Collection "Les Grands classiques"
dirigée par Philippe Cronier

POURQUOI VOUS PERDEZ AU BRIDGE

Titre original
Why you lose at bridge – Skildesky. J. SIMON – Nicholson & Watson
1945
Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous pays.
© Éditions Le Bridgeur 2022

S. J. SIMON

POURQUOI VOUS PERDEZ AU BRIDGE

Traduction Jean Calabro et Vincent Labbé

le
Bridg^{le}eur

À la mémoire de Richard Lederer

S. J. SIMON (Simon Jacoblivitch Skidelsky, alias « SKID ») 1904 - 1948

Romancier et écrivain de bridge britannique.

Considéré comme l'un des meilleurs bridgeurs du monde à son époque. Champion d'Europe en 1948, un mois avant son décès ; membre de l'équipe anglaise aux championnats d'Europe en 1939 ; vainqueur ou finaliste de toutes les épreuves nationales majeures, il a gagné deux fois la *Gold Cup* (en 1937 et en 1947).

Il a écrit plusieurs romans humoristiques et nouvelles en collaboration avec la critique, romancière et journaliste Caryl Brahms.

Ouvrages de bridge :

Why you lose at bridge (1945) : ouvrage sur les enchères et le jeu de la carte.

Design for bidding (1949) : ouvrage sur la théorie des enchères (publication posthume).

Cut for partners (1950) : ouvrage poursuivant les aventures des protagonistes de *Why you lose at bridge* (publication posthume).

S. J. Simon a également écrit de nombreux articles dans les revues anglaises et américaines.

TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE	12
PRÉAMBULE	14
INTRODUCTION	20

PREMIÈRE PARTIE : VOTRE TECHNIQUE

Chapitre 1 - Les points que vous perdez par ignorance des probabilités.	23
Chapitre 2 - Les points que vous perdez en jouant avec le mort.	37
Chapitre 3 - Les points que vous perdez en défense.	63
Chapitre 4 - Les points que vous perdez en annonçant.	79
Chapitre 5 - Les points que vous perdez en ne contrant pas.	105

DEUXIÈME PARTIE : VOTRE PSYCHOLOGIE

Chapitre 6 - Votre champ de bataille.	127
Chapitre 7 - Ne faites pas la leçon à votre partenaire.	133
Chapitre 8 - Un bon tiens vaut mieux que deux tu l'auras.	137
Chapitre 9 - Ils ne peuvent pas me tromper.	149
Chapitre 10 - Roulé par des tocards.	161
Chapitre 11 - La logique de la chance.	173
Chapitre 12 - Une partie au club.	187

PRÉFACE

Ce petit livre est paru pour la première fois en 1945, il y a donc bientôt quatre-vingts ans. Pourquoi prendre le risque de le rééditer ? Chef-d'œuvre de son auteur, S. J. Simon, humoriste, romancier et écrivain de bridge réputé comme l'un des meilleurs joueurs de son temps, le livre n'a rien perdu des qualités qui en ont fait l'un des grands classiques de la littérature du bridge, unanimement apprécié, génération après génération.

Placé constamment sous le signe de l'humour, l'ouvrage n'a pas vocation pédagogique. Simon ne veut pas améliorer la technique de son lecteur, que ce soit en défense (domaine où, pourtant, il est réputé calamiteux) ou à l'enchère : ses idées sont les siennes et notre auteur est trop averti pour lui en faire changer. Il se propose simplement, en se basant sur nombre d'observations réalisées à la table de la partie libre, de lui permettre de tirer le meilleur parti de ses compétences, quel que soit son niveau.

À ce titre, Pourquoi vous perdez au bridge demeure un fantastique outil de progrès pour les joueurs moyens. Si ceux-ci retiennent une part significative des conseils qui leur sont adressés, il est certain qu'ils perdront beaucoup moins. Il se pourrait même qu'ils parviennent parfois à gagner !

Cette logique de la perte et du gain est un peu étrangère à un bridgeur des années 2020, dont l'essentiel de la pratique est éloigné de l'enjeu financier et se résume à disputer des tournois dans son club. Pour qu'il en comprenne tout le sel, une annexe a été ajoutée, qui présente le détail de la marque de partie libre. Elle permettra aussi de suivre plus aisément la seconde partie du livre, compte-rendu inoubliable d'une partie fictive où les protagonistes, devenus des héros de

notre imaginaire collectif, tel l'Expert Malheureux ou Madame Guggenheim, donnent les exemples les plus hilarants des travers qui ont été recensés précédemment.

La pertinence et la permanence des conseils prodigués, l'amusement pris à sa lecture font qu'il demeure un livre de chevet du brideur moyen. Peut-être serait-ce aussi le titre que des experts plus chevronnés décideraient d'emmener sur la fameuse île déserte, où un seul choix leur est permis...

Philippe Cronier (d'après Jean Calabro)

PRÉAMBULE

La marque en partie libre

Le bridge dont parle S. J. Simon dans ce livre est le bridge de partie libre : quatre joueurs s'assoient à une même table et forment deux paires. Ils jouent des donnes distribuées au hasard, les unes après les autres, sans être comparés à une quelconque autre table.

La marque utilisée dans cette forme de bridge n'est pas celle des tournois ou matchs par quatre d'aujourd'hui. En fait, les quatre joueurs disputent une partie complète où les donnes ne sont pas indépendantes.

Pour gagner la partie, il faut qu'un camp remporte deux manches. Une manche est acquise quand les contrats réussis par le camp rapportent un minimum de 100 points, que ce soit en une ou plusieurs fois.

Les points de manche

Les points dont il s'agit sont ceux qu'on distribue habituellement, compte non tenu des primes qui y sont associées.

Prenons un exemple : sur la première donne de la partie, vous jouez le contrat de 2 Cœurs. Faire votre contrat vous rapporte 60 points (30 par levée en majeure). Ces 60 points participent à l'élaboration de la manche. La donne suivante, vous jouez 1 Sans-Atout (ou n'importe quel contrat partiel supérieur). Si, de nouveau, vous gagnez votre contrat, vous marquez au moins 40 points. Additionnés aux 60 points de la première donne, ces 40 points vous permettent d'atteindre le total de 100 et vous avez donc marqué une manche.

Bien sûr, tous les contrats à partir de 3 Sans-Atout rapportent 100 points (sauf 4 Trèfles et 4 Carreaux)

et vous permettent donc de marquer une manche en une seule fois.

La vulnérabilité

Tant que vous n'avez pas marqué de manche, vous n'êtes pas vulnérable. Dès que vous avez marqué une manche, vous devenez vulnérable. La vulnérabilité influe sur le montant des pénalités que vous subissez, que vous soyez contré ou non. Ces pénalités sont les mêmes que celles que vous connaissez aujourd'hui : 50 points par levée de chute non vulnérable, 100 points par levée de chute vulnérable. Contré, vous concéderez 100 points pour la première levée de chute non vulnérable, 200 pour les suivantes. La pénalité sera de 200 points pour la première levée de chute vulnérable, 300 pour les suivantes.

La vulnérabilité influe aussi sur le montant des primes attachées à la réalisation des chelems : 500 points pour un petit chelem non vulnérable, 750 vulnérable, 1000 points pour le grand chelem non vulnérable, 1500 points pour le même vulnérable.

La fin de la partie

La partie se termine quand l'un des deux camps remporte deux manches. Des primes lui sont alors attribuées :

- 500 points si l'adversaire a, lui aussi, marqué une manche.
- 700 points si l'adversaire n'a pas marqué de manche.

Les "annonces"

Enfin, des primes sont attribuées à la possession de certains groupements de cartes dans une seule main :

- Posséder les quatre As rapporte 150 points si l'on joue à Sans-Atout.
- Si l'on joue à l'atout, posséder quatre des cinq honneurs d'atout rapporte 100 points, posséder les cinq honneurs d'atout rapporte 150 points.

La pratique de la marque : la feuille de marque

Pour noter tous ces nombres sans se tromper, il faut une certaine organisation. Tous les joueurs de partie libre utilisent les mêmes feuilles de marque, faciles à reproduire :

Nous	Eux

La feuille est séparée en deux colonnes, l'une réservée aux points marqués par celui qui tient cette feuille ("Nous"), l'autre aux points de l'adversaire ("Eux").

- Les points qui servent à l'élaboration d'une manche sont inscrits sous la double ligne centrale.
- Les points qui correspondent à des pénalités, des levées supplémentaires ou des primes de chelem ou de fin de partie sont inscrits au-dessus de la double ligne centrale.

Observons le déroulement d'une partie complète à partir de la feuille de marque :

Nous	Eux
500 (6) 100 (4) 30 (1)	500 (7) 750 (7) 100 (3)
60 (1) 40 (2)	
<hr/> 60 (4) <hr/>	<hr/> 150 (5) <hr/> <hr/> 120 (7) <hr/>
790 (*)	1590 (*) +8 (**)

Les numéros 1), 2), etc. renvoient aux numéros des donnes dans l'ordre chronologique.

Donne 1 : Notre camp joue 2 Piques et fait neuf levées. Nous marquons 60 points "de manche" sous la ligne et 30 points de levée supplémentaire au-dessus.

Donne 2 : Notre camp joue 1 Sans-Atout et réalise sept levées. Nous marquons 40 points de manche. Puisque nous avons déjà 60 points, nous atteignons le total de 100 et nous avons marqué notre première manche. Cette manche est symbolisée par un trait tiré sous nos points. Nous sommes désormais vulnérables

Donne 3 : nous déclarons le contrat de 3 Sans-Atout mais nous chutons d'une levée. Nos adversaires marquent 100 points au-dessus de la ligne.

Donne 4 : Nous déclarons le contrat de 3 Trèfles, que nous réalisons exactement. Nous inscrivons 60 points sous la ligne. L'un de nous deux possédait Roi-Dame-Valet-10 cinquièmes à Trèfle. Nous obtenons une prime de "100 d'honneurs" inscrite au-dessus de la ligne.

Donne 5 : Nos adversaires déclarent 4 Piques et font onze levées. Les 150 points acquis leur permettent de marquer leur première manche et "annulent" nos 60 points. C'est le sens de la ligne tirée sous les deux scores, 60 et 150. Il nous faut maintenant 100 points pour marquer notre seconde manche. Les deux camps sont désormais vulnérables.

Donne 6 : Nous déclarons 4 Cœurs, nos adversaires surenchérisent à 4 Piques. Nous les controns, ils chutent de deux levées. Nous obtenons 500 points, inscrits au-dessus de la ligne.

Donne 7 : Nos adversaires déclarent 6 Trèfles et le font. Ils marquent 120 points pour cette réalisation, ce qui leur vaut de gagner la partie et d'obtenir une prime de 500 points puisque nous avons marqué une manche. De plus, la déclaration du petit chelem leur rapporte une prime de 750 points.

Il est temps de faire les totaux : nous avons marqué en tout 790 points (*), nos adversaires 1590 (*). Ils gagnent de 800 points, arrondis à 8 fiches (une fiche représente 100 points). Si l'on veut jouer de l'argent, les enjeux de la partie dépendent du tarif de la fiche. Mais quelle chance ils ont eu de faire ce chelem à la dernière donne !

PORTRAIT

Vous êtes un brideur moyen.

Vous possédez un talent raisonnable que vous imaginez plus grand qu'il n'est. Et quelques notions de tous les systèmes les plus en vogue. Et une petite convention favorite que vous employez chaque fois qu'il vous arrive de jouer avec un de vos partenaires préférés.

Vos annonces sont convenables et votre défense épouvantable.

Vous n'ambitionnez pas de devenir un maître mais vous aimez gagner.

Vous ne tenez pas de comptabilité et racontez à qui veut l'entendre que vous êtes à peu près à jeu à la fin de l'année.

Vous mentez. Et vous le savez.

INTRODUCTION

Pourquoi perdez-vous au bridge ?

Il y a deux raisons fondamentales :

- Manque de compétence technique.
- Tactiques perdantes.

Ce n'est pas le but de ce livre de s'attaquer à la première raison. De toute façon, il est probablement trop tard pour y remédier. Vous jouez au bridge depuis trop longtemps maintenant pour commencer à apprendre à tirer un meilleur parti de votre mort. Vous avez fait allègrement les mêmes erreurs pendant des années et vous avez la ferme intention de continuer à les faire. Vous ne désirez pas savoir comment réussir un contrat sur un double squeeze, un mort inversé ou une mise en main.

Et vous avez bien raison, je suis d'accord avec vous. Le bridge est un jeu et vous y jouez pour le plaisir.

Vous pouvez bien vous permettre d'abandonner ces jeux suprêmement techniques à l'expert, au soit disant candidat au prochain championnat du monde. Laissez-lui le plaisir de les savourer, ainsi que ses psychiques désespérés, ses ouvertures au niveau de 3 de plus en plus faibles, et tous les arguments en faveur de raffinements interminables, au sein de systèmes soigneusement compliqués, qui firent, il y a quelques années, un tel cauchemar du bridge de compétition, qu'ils empêchèrent les grands joueurs de fermer l'œil de la nuit, dans le regret de n'avoir pas joué le 7 de Pique et gagné le tournoi, au lieu du 5 et l'avoir perdu.

Je sais, j'en ai fait autant.

De toute façon, ce n'est pas le manque de compétence technique qui vous fait perdre au bridge. Les clubs de bridge sont remplis d'experts qui demandent des contrats sur des doubles squeezes et perdent

dans l'année encore plus d'argent que vous - et qui méritent de le perdre.

Ce n'est pas le traitement des mains difficiles qui fait le joueur gagnant. Elles ne sont pas assez nombreuses. C'est le talent de ne pas gâcher les mains faciles.

La majorité des donnes sont bien à la portée du joueur moyen, et tout à fait à votre portée. Votre bagage technique, en supposant que vous ne persistiez pas à vous attaquer à des joueurs d'une autre classe, est bien suffisant pour vous permettre de gagner.

Mais vous ne gagnez pas.

Je sais également que vous êtes un joueur malchanceux, que vous n'avez jamais de jeu, que vos grosses mains se retournent contre vous, que vos impasses ratent toujours, et que, s'il y a un crétin à la table, il s'assied infailliblement en face de vous.

Je sais aussi que vous jetez des milliers de points par la fenêtre chaque fois que vous vous mettez à jouer. Des milliers !

Pas sur les contrats que vous auriez pu réussir ou faire échouer, pas sur des chelems que vous auriez pu annoncer. Mais des points gaspillés par avidité, obstination, refus de vous rendre à l'évidence, ou simple négligence.

Des points perdus pour des erreurs que vous êtes assez bon joueur pour ne pas faire.

Je ne me propose pas ici d'améliorer votre compétence technique. Mon but est de vous apprendre comment tirer le meilleur parti de cette compétence.

Ce livre ne fera pas de vous, en une nuit, un gagnant. Mais il attirera au moins votre attention sur toutes les erreurs élémentaires de tactique, de mathématique et de psychologie qui sont la cause de vos échecs. Erreurs dont la plupart ne vous apparaissent même pas. Si vous en évitez seulement une partie, vous perdrez beaucoup moins.

S. J. SIMON

POURQUOI VOUS PERDEZ AU BRIDGE

Attention, chef-d'œuvre !

Depuis 1945, année de sa parution en Angleterre, *Pourquoi vous perdez au bridge* figure dans toutes les listes des meilleurs livres de bridge jamais écrits.

Plein d'humour, incisif, toujours perspicace, S. J. Simon ne cherche pas à améliorer votre technique de défense (où, pourtant, dit-il, vous êtes calamiteux !) ni votre système d'enchères (il est trop tard pour vous faire changer d'avis...). Il pointe simplement les erreurs récurrentes que commet un joueur moyen, aussi bien dans le domaine de la technique que dans celui, moins souvent abordé, de la psychologie, et qui lui font perdre un nombre de points considérable, alors qu'il lui serait assez facile de les éviter s'il les connaissait.

Après avoir recensé ces erreurs dans tous les compartiments du jeu, Simon, dans la deuxième partie de l'ouvrage, les donne à voir, dans la reconstitution d'une partie libre au club dont les héros, tels Madame Guggenheim et l'Expert Malheureux, se sont invités dans les nôtres. Vous n'oublierez pas les aventures hilarantes des protagonistes et vous rejoindrez la longue cohorte des bridgeurs qui ont, toutes ces années, fait de *Pourquoi vous perdez au bridge* leur livre de chevet.

Traduction et adaptation de Jean Calabro et Vincent Labbé.

L'auteur

S. J. Simon (Simon Jacoblivitch Skidelski, alias "SKID") est un romancier et écrivain de bridge britannique. Considéré comme l'un des meilleurs joueurs de son époque, il fut champion d'Europe en 1948 (un mois avant son décès). Il a écrit plusieurs romans humoristiques en collaboration avec la romancière et journaliste Caryl Brahms.

La suite de *Pourquoi vous perdez au bridge*, *Cut for Partners* (non traduit), fit l'objet d'une publication posthume en 1950.

Collection Les grands classiques
dirigée par Philippe Cronier



9 782372 400411

ISBN 978-2-37240-041-1

ISSN COLLECTION LES GRANDS CLASSIQUES 2105-9039