

LE COIN DU DÉBUTANT



COMPTER LES CARTES SANS TROP D'EFFORT !

Quand vous jouez un contrat à la couleur, vous devez prendre un soin particulier à recenser les atouts des adversaires. En effet, il est très décevant de se faire couper une levée maître parce qu'on a oublié de capturer le dernier atout de la défense. De plus, la simple idée de compter quoi que ce soit est souvent perçue comme un exercice rébarbatif par le joueur. Pourtant, cette opération est indispensable et peut même s'avérer facile à réaliser à condition d'opérer de façon méthodique. À ce propos, saviez-vous qu'il existe deux façons de compter les atouts des adversaires ?

MÉTHODE N°1

COMPTER LES ATOUTS JOUÉS AU FIL DES LEVÉES PAR LES DEUX CAMPS

Voici un exemple de scénario où le déclarant se prête à cet exercice

- ▶ Votre adversaire de droite coupe une couleur que vous surcoupez : $1+1=2$ atouts.
- ▶ Vous donnez un premier tour d'atout et tout le monde fournit : $2+4=6$.
- ▶ Vous donnez un deuxième tour d'atout et Ouest défausse : $6+3=9$.
- ▶ Vous avez encore deux atouts en main $9+2=11$.
- ▶ Et un dernier atout au mort $11+1=12$.
- ▶ La défense possède encore un atout ! En effet, $13-12=1$.

Vous venez d'effectuer six opérations différentes et surtout, vous avez géré un chiffre qui n'a cessé de croître. Si l'on considère qu'il est plus facile de manier les petits chiffres que les gros, la seconde méthode est moins coûteuse en énergie.

MÉTHODE N°2

NE COMPTER - OU PLUTÔT NE DÉCOMPTER - QUE LES ATOUTS DE VOS ADVERSAIRES

- ▶ La première étape consiste à compter les atouts de votre camp. Vous avez 5 atouts en main et 3 au mort pour un total de 8.
- ▶ La seconde à déduire le nombre d'atouts de vos adversaires. Vos adversaires ont $13-8=5$ atouts.

En reprenant le scénario précédent vous n'avez plus qu'à décompter les atouts adverses au fur et à mesure qu'ils apparaissent.

- ▶ une coupe adverse que vous avez surcoupée : $5-1=4$.
- ▶ un premier tour d'atout où tout le monde fournit : $4-2=2$.
- ▶ un deuxième tour d'atout où Ouest défausse : $2-1=1$.

Avec cette deuxième méthode vos opérations, qui sont toujours des soustractions et qui ne considèrent que les atouts adverses, vous entraînent vers des chiffres qui ne cessent de décroître, donc plus faciles à gérer.

ALORS PRÊTS À COMPTER ?

EXEMPLE N°1

Voici votre couleur d'atout :

- ♥ 52
- ♥ AR9763

L'adversaire entame Trèfle, vous coupez le troisième tour du 3 de Cœur puis tirez l'As et le Roi de Cœur, tout le monde fournissant.

Y a-t-il encore un atout chez l'adversaire ?

CALCUL :

- ▶ 8 atouts dans mon camp : $6+2=8$
- ▶ 5 atouts chez les adversaires : $13-8=5$
- ▶ 1 atout restant chez un adversaire : $5-4=1$ après deux tours d'atouts.

EXEMPLE N°2

Voici votre couleur d'atout :

- ♥ R982
- ♥ AD543

L'adversaire entame Carreau et vous coupez le 2^e tour de la couleur du 2 de Cœur ; tirez l'As puis le Roi de Cœur et constatez qu'Ouest défausse au deuxième tour.

Y a-t-il encore un atout chez l'adversaire ?

CALCUL :

- ▶ 9 atouts dans mon camp $5+4=9$
- ▶ 4 atouts chez les adversaires $13-9=4$
- ▶ 1 atout restant en Est $4-3=1$, Ouest défaussant au deuxième tour.

VOS CLUBS SONT PRÊTS POUR LA RENTRÉE !

- Le Simultané Des Élèves (SDE) reprendra d'octobre à mai à une date fixée par votre club.
- Le Championnat de France des Écoles de Bridge (CFEB) sera de retour dès janvier : du nouveau licencié au joueur classé 3^e série Carreau, chacun trouvera un tournoi adapté à son niveau...

EXERÇONS-NOUS MAINTENANT AVEC DEUX JEUX COMPLETS.

1

♠ AD
♥ D7
♦ 10932
♣ ARD76

AR

N	E
O	S

42

♠ RV98654
♥ 6
♦ D5
♣ 832

Contrat : 4♠ par Sud.
Entame : As de Cœur suivi du Roi.
Sud joue l'As de Pique suivi de la Dame sur laquelle Est défause.
Que faites-vous ?

2

♠ AR76
♥ 9753
♦ R62
♣ 84

2

N	E
O	S

♠ V109853
♥ A6
♦ V7
♣ A109

4

Voici une donne qui permet de s'exercer sur deux couleurs simultanément.

S	O	N	E
1♥	-	3♥	-
4♥			

Entame : 2 de Pique pour l'As du mort qui rejoue Cœur. Il est temps de réfléchir !

SOLUTION

1 Plan de jeu :

Vous visualisez 10 levées avec 7 Piques + 3 Trèfles. Il faut faire tomber tous les atouts adverses avant de défiler les Trèfles. Vous comptez 7 + 2 = 9 atouts dans votre camp. Les adversaires en ont donc 13 - 9 = 4. Vous coupez le Roi de Cœur du 4 de Pique, tirez l'As de Pique, tout le monde fournissant. 4 - 2 = 2. Il ne reste plus que deux atouts à faire tomber. Vous jouez la Dame de Pique et Est défause. Le dernier atout est donc en Ouest et pour en venir immédiatement à bout vous prenez cette Dame de Pique avec le Roi de Pique et tirez le Valet de Pique. Il ne peut plus rien vous arriver car voici les quatre jeux.

♠ AD
♥ D7
♦ 10932
♣ ARD76

♠ 1072
♥ ARV53
♦ V864
♣ 5

N	E
O	S

♠ 3
♥ 109842
♦ AR7
♣ V1094

♠ RV98654
♥ 6
♦ D5
♣ 832

Si vous n'êtes pas sûr de votre compte d'atouts restants et que vous fournissez le 5 de Pique sur la Dame du mort, vous allez au-devant de gros ennuis ! En effet vous ne pouvez plus rentrer en main car il ne reste plus que du Carreau et du Trèfle au mort. Vous jouez par exemple Carreau, qu'Est prend du Roi, avant de rejouer le Valet de Trèfle. Vous insistez à Carreau mais Est prend de l'As et fait couper un Trèfle à son partenaire. Il est tellement plus facile de compter jusqu'à 4 plutôt que jusqu'à 13 !

Bonne nouvelle : le principe est le même quand vous êtes en défense. Comptez d'abord votre nombre d'atouts, ajoutez-le à celui du mort et déduisez combien il en reste entre le déclarant et votre partenaire. Ne raisonnez ensuite que sur ce « résidu » à répartir.

SOLUTION

2 Plan de jeu :

Vous comptez 6 cartes à Pique chez vous + 4 au mort = 10 Piques. Ouest et Sud se répartissent donc 13 - 10 = 3 Piques. Tout le monde fournit au premier tour : 3 - 2 = 1. Il reste un seul Pique à attribuer, la Dame. Qui la possède ? C'est Sud bien sûr car votre partenaire n'avait aucune raison d'entamer dans une couleur où il avait D2. En revanche, entamer d'un singleton permet souvent d'effectuer au moins une coupe. Une fois reconstituée la couleur d'entame, intéressons-nous à la couleur d'atout. Le déclarant appelle le 3 de Cœur du mort. Que se passe-t-il dans cette couleur ? Vous en voyez 4 au mort + 2 dans votre main = 6 atouts. Il en reste (13 - 6) = 7 à répartir entre Sud et Ouest. **D'après les enchères** Sud en possède au moins 5 (ouverture de 1♥) et Ouest 2 au maximum. Vous devez donc vous précipiter sur l'As de Cœur à la deuxième levée afin qu'il reste à Ouest un atout pour effectuer sa coupe à Pique. Faire chuter le contrat en prenant ensuite deux levées de Trèfle est un jeu d'enfant.

♠ AR76
♥ 9753
♦ R62
♣ 84

♠ 2
♥ 108
♦ 10543
♣ RD7532

N	E
O	S

♠ V109853
♥ A6
♦ V7
♣ A109

♠ D4
♥ RDV42
♦ AD98
♣ V6

En défense aussi il faut apprendre à compter les cartes !

Le conseil du prof : en défense, le nombre de cartes possédées par le partenaire dans une couleur donnée n'est pas toujours connu avec certitude. Certaines informations transmises par les enchères peuvent aider à la reconstitution.