

La simple beauté du bridge, le nec plus ultra : comptez ses... levées !

Première position, vul., vous ouvrez 2♠.
Contre à votre gauche. Passe, passe, passe.

Mort

♠9
♥D9xx
♦AR9x
♣8765

Vous

♠AD10542
♥Vx
♦107xx
♣6

Vous avez ouvert un beau 2♠ et vous jouez 2♠ contrés.
L'entame est le R de trèfle. Que jouez-vous ? Rien !!! N'appeler aucune carte.
Réfléchissez, comptez. Essayez d'imaginer les mains adverses. Comptez les points du Contreur :

- court à pique
- A(R)x(x) probables à cœur
- D(V)xx de carreau
- au moins RDx(x) (entame du R) de trèfle, 15 points, contre correct.

La main de l'Avanceur ? Espérons ceci :

♠RVxx
♥xxx(x)
♦x
♣Axxx

S'il a ♠RVxxx, ce sera trop difficile pour vous. Le mort a quand même des cartes exploitables. Le Roi de trèfle gagne la levée, Add encourageant, vous fournissez. La Dame de trèfle suit, petit, petit, et vous coupez.

1 levée.

Vous jouez carreau vers le mort, petit, As, Valet. 2 levées.

La distribution de Add se précise : au moins 4 piques, 3+ coeurs, 1 carreau et 3+ trèfles.

Vous jouez le 9 de pique du mort que vous laissez filer, petit, petit, petit. 3 levées. Ouf ! Voilà, vous savez à peu près tout de la main à votre droite.

♠RVxx
♥xxx(x)
♦x
♣Axxx

Au mort pour la dernière fois (si vous jouez As de carreau, Add coupera), vous jouez cœur vers votre précieux ♥V.

Mort

♠--
♥D9xx
♦R9x
♣87

Vous

♠AD105
♥Vx
♦107x
♣--

Petit à droite, V de vous, Roi à gauche, qui revient du Valet de trèfle. Vous coupez. Combien de levées avez-vous en banque ?
Le 9 de pique, le Roi de carreau, 2 coupes : 4 levées. Vous devez en faire 8.

Vous rejouez cœur vers la Dame, As à gauche, petit, petit. Un 4^e coup de tr.

Mort

♠--
♥D9
♦R9x
♣8

Vous

♠AD10
♥--
♦107x
♣--

Le moment critique est arrivé. Stop, comptez. C'est ici que votre jeu décidera de votre sort.

Coupez-vous ce 4^e trèfle ? Que jouerez-vous ensuite ? Carreau, pour vous faire couper ? Pourquoi ne pas laisser Add en main ? Comment ? En jetant un carreau. Prenant bien votre temps, vous détachez un carreau de votre main et le posez sur la table. Add sursaute un peu, se rendant soudain compte qu'il est pris. En français, ce coup s'appelle jouer en tremplin. En main avec l'As de trèfle, il reste à Add :

Mort

--

D9

A9x

--

Add

♠RVx

♥xx

♦--

♣--

Vous

AD10

--

10x

--

Il réfléchit longtemps. Impuissant, pris au piège, sachant qu'il va perdre, revient petit cœur. Vous qui n'aviez plus aucun accès au mort, Add vous donne 2 levées de cœur du mort. Vous jetez un carreau, Adg joue le ♥10, vous prenez de la Dame.

Combien de levées avez-vous ?

Au mort, vous avez gagné le 9 de pique, la D de cœur et l'As de carreau : 3.

Chez vous, vous avez coupez trèfle 2 fois.

Vous avez donc 5 levées.

Il vous en manque 3.

Mort

--

9

A9x

--

Vous

AD10

--

10

--

Jouez maintenant le 9 de cœur maître. Add fournit : STOP !!!!

Comment étaient les coeurs ?

4 au mort, 4 à votre droite, 2 chez vous, donc 3 à votre gauche.

Adg n'a plus de cœur. Si vous jetez votre dernier carreau, il coupera.

Qu'arrivera-t-il si vous coupez le 9 de cœur maître de votre 10 de pique ?

Adg ne peut surcouper, vous le savez depuis le 1^{er} tour de pique.

Ça fera quoi ? Ça vous fera 6 levées, et vous devez en faire 8.

Voyez-vous le bout du tunnel ?

Si vous ne le voyez pas, faites-moi confiance. Coupez du 10 de pique, Adg est impuissant. Au début, quand vous avez laissé filer le 9 de pique du mort, il a fourni petit. Il n'a donc pas le V ni le Roi. Il ne peut surcouper plus fort que le 10 : 6 levées

Mort

--

--

A9x

--

Vous

AD

--

10

--

Voici maintenant le moment magique.

Comment faire 2 levées pour arriver à 8 ?

Jouer As de pique ne sert à rien, c'est capituler. Vous ne ferez jamais 8 levées.

Vous devez donc créer 2 levées là où vous n'en voyez qu'une. Comment faire sinon de la magie ? Vous voyez la beauté du bridge ?

Vous apercevez l'extraordinaire coup que vous allez faire ? Au bridge, on joue à deux, mais on joue aussi à quatre. Si vous ne pouvez faire 2 levées de pique par vous-même, pourquoi ne pas enrôler les adversaires pour vous aider ?

Jouez simplement carreau.

Mort

♠--

♥--

♦A9x

♣--

Add

♠RVx

♥--

♦--
♣--

Vous

♠AD
♥--
♦X
♣--

Réduit à RVx de pique, Add est obligé de couper. Avec 2 cartes à jouer, ♠RV, Add est en main pour la 2^e fois. S'il est un connaisseur, il hochera la tête, ne pouvant qu'admirer la logique impeccable de votre jeu, il sourira et fermera son jeu en disant : Bien joué !

Pourquoi ? Parce que vous n'avez pas fait ce contrat par chance. Vous avez réfléchi, imaginé, visualisé, compté et compté. Vous avez éliminez la chance. Vous avez contrôlé le déroulement du jeu, vous avez été maître de votre sort.

Vous avez même fait jouer les adversaires comme vous le vouliez.

Bonne saison d'automne

Prenez un jeu de cartes et recréez la main. Jouez-la ensuite carte par carte pour bien comprendre la mécanique. C'est fascinant.

Dlr: E

Vul: None

30

♠ K J 6 3
♥ 10 8 7 3
9 ♦ J
8 8 ♣ A 9 8 6
15

♠ 9 ♠ A Q 10 8 7 5
♥ J 9 5 4 ♥ Q 2
♦ A K 9 2 ♦ 10 7 6 3
♣ 10 7 5 2 ♣ 4

♠ 4 2
♥ A K 6
♦ Q 8 5 4
♣ K Q J 3

Double Dummy Makes ?

N/S: 2♣ 1♥ 1NT ♦4 ♣5
E/W: 2♦ 2♠ ♣4 ♥5 NT6

Par Score ?

Par: -100 3♣*-NS-1/2NT*-N♦-1