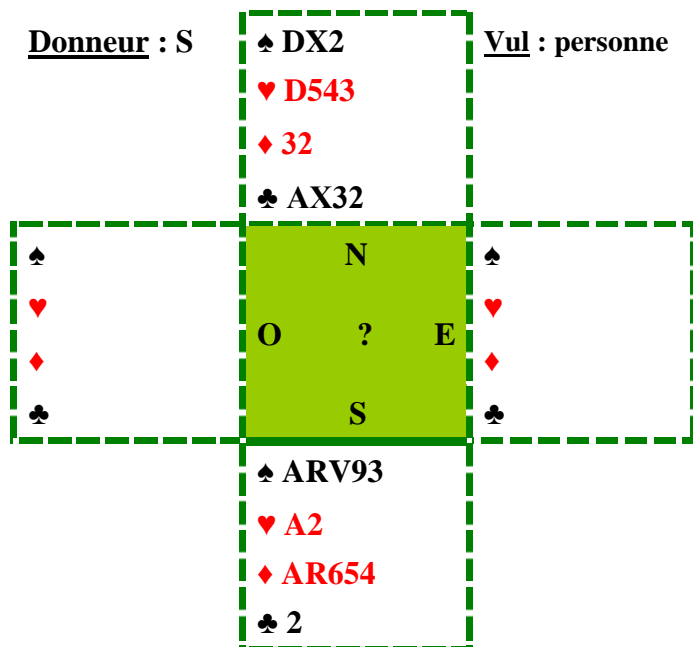


Bridge et Détente



Aujourd'hui, nous vous proposons 3 exercices (3 pages) pour travailler ensemble.
Jouons cette donne. Vous essaieriez à la fin de trouver ou de déduire une règle pour connaître le risque de surcoupe. Cela vous évitera à l'avenir bien des déboires.



O	N	E	Sud
			2♣
-	2♦	-	2♠
-	3♠	-	4SA
-	5♦	-	5♥
-	5SA	-	6♠
Fin			

Enchères :

5♥ : demande de la Dame d'atout.

5SA : Dame d'atout sans Roi ou jeu supplémentaire.

Entame : Roi de Trèfle.

Jeu de la carte :

Vous êtes maintenant de bons joueurs de bridge et votre enseignant vous répète sans arrêt : « toute couleur 5^{ème} est affranchissable ». Alors affranchissons ce Carreau !

5 levées à Pique, 5 levées à Carreau dont 2 par la coupe et les 2 As font 12 levées.

Hypothèses de super crainte et de chute : vous faire surcouper (Carreau 5-1) et trouver les atouts 5-0.

Hypothèses de crainte justifiée : vous faire surcouper par Est (Carreau 4-2). Les atouts 4-1 ne vous font pas peur.

Vous allez donc jouer de suite As et Roi de Carreau, puis petit Carreau coupé maître du X de Pique. Bien joué car Est défause. Vous revenez en Sud par petit Pique pris de l'As ; ils ne sont pas 5-0. Vous coupez encore un Carreau de la Dame pour affranchir votre 5^{ème} Carreau. Il vous reste à revenir en main par l'As de Cœur, faire tomber les atouts et jouer votre dernier Carreau maître. Bravo.

Règle à retenir : Dans une couleur à affranchir ou à couper, on additionne le nombre de cartes détenues par le camp (ici 7 Cartes à carreaux) et le nombre de coups joués dans la couleur lors de la coupe (ici 3 puis 4)

Si le total est égal à 10 : surcoupe envisageable, probable etc.

Si le total est égal à 9 : surcoupe à risque.

Si le total est égal à 8 : surcoupe assez rare.

Ici lors de la première coupe, **3** tours de la couleur avaient été joués. La couleur comportait **7** cartes : total donc de **10** puis de **11** lors de la 2^{ème} coupe. Il était donc nécessaire de couper maître puisque c'était possible et jamais couper du 2 de Pique.

.../...

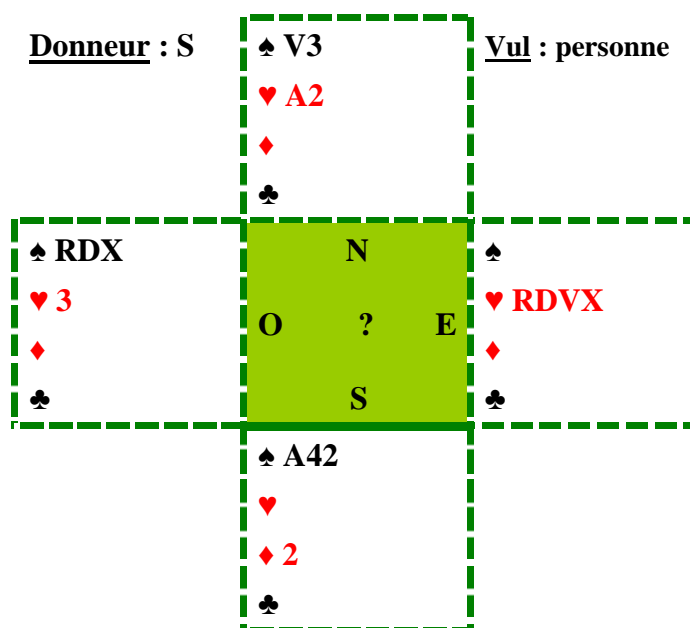
Bridge et Détente



Le deuxième exercice va vous montrer un leurre, c'est-à-dire une carte qui, en fait, ne vous apporte rien malgré toute sa valeur.

Vous le voyez quelquefois quand vous détenez As-Dame. Vous êtes tenté(e) de faire l'impasse qui, si elle rate, vous conduit à l'échec. Alors que tirer l'As et jouer la Dame permet de remettre en main un adversaire pour un retour dans une fourchette ou en coupe et défausse.

Quelle carte est ici un leurre, un vrai mirage ?



Vous jouez à l'atout Pique. Est joue Roi de Cœur.
Que fait Sud pour réaliser le maximum de levées ?

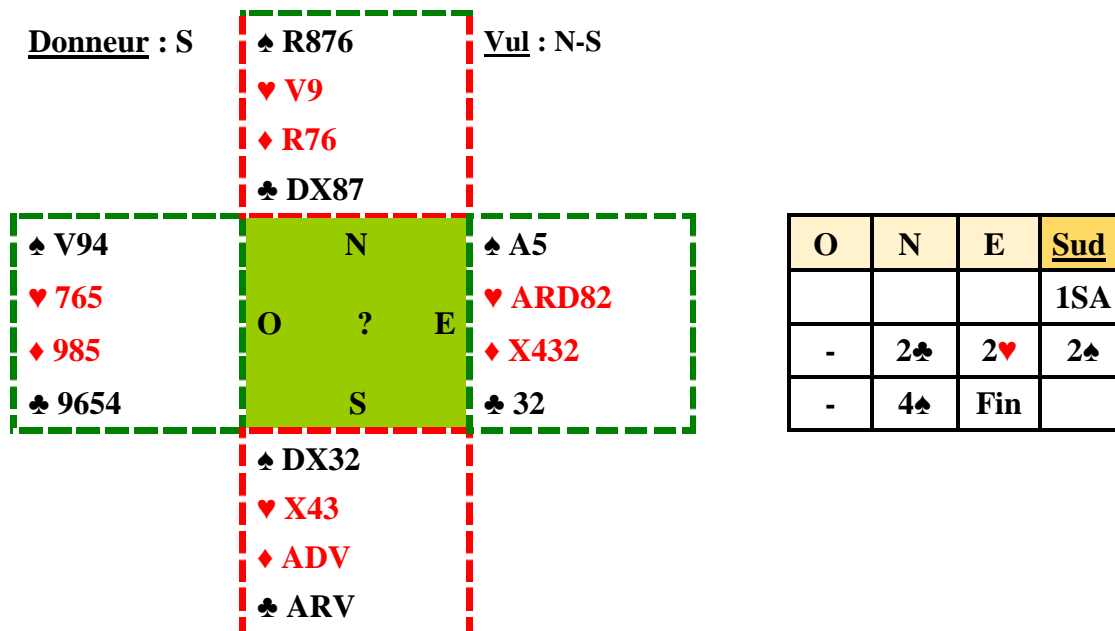
L'As de Cœur est un leurre et ne sert à rien. Sud doit couper le Roi de Cœur puis jouer son 2 de Carreau. Sud fera ainsi 3 levées sur les 4.

.../...

Bridge et Détente



Le troisième exercice consiste à faire chuter un déclarant pour qui le contrat semble être faisable cartes sur table. Mais à la table, l'adversaire a plus d'un tour dans son sac !



Enchères :

2♥ : attention à cette intervention si rouge contre vert.

Entame : 3 tours de Cœur. Nord coupe d'un petit Pique.

Jeu de la carte :

Nord coupe bien évidemment et joue petit Pique vers sa Dame. Sud continue du 2 de Pique. Il est bien parti pour réaliser son contrat car il connaît ses classiques : coup à blanc à Pique au deuxième tour. L'As va tomber.

Un grain de sable ou une astuce peut-il enrayer cette belle mécanique ?

En Ouest, vous avez compris que votre partenaire avait encore l'As de Pique sec et vous réfléchissez avant de mettre le 9 Pique.

STOP : si Ouest mettait son Valet de Pique, quelle serait la réaction de Sud ? Il verrait votre Valet de Pique comme second (restant sec) et déduirait alors qu'Est détient encore As-9 de Pique. Il abandonnerait alors ce coup à blanc et passerait le Roi de Pique !

Est prendrait et vous renverrait Cœur pour une promotion de votre 9 de Pique. Bien joué !
Quelle ruse !!