



RENTRÉES & COMMUNICATIONS

Pour jouer correctement au bridge, il vous faut **communiquer** le mieux possible **d'une main à l'autre**.

1 CONTRAT à SA

À SA, des problèmes vont forcément apparaître dès qu'il existe un déséquilibre important entre vos deux mains au niveau de leur force.

Par exemple, vous aurez besoin de rejoindre la main la plus faible afin de tirer parti de sa couleur longue ou de tenter diverses manœuvres vers votre jeu fort (impasses directes ou indirectes). Il s'avérera nécessaire de profiter des moindres opportunités offertes (parfois invisibles au premier regard).

Il vous incombera d'être à la fois observateur, imaginatif et créatif !

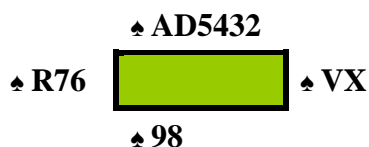
Passons en revue les principales techniques adaptées à ce genre de problèmes.

1.1 Communiquer grâce à des petites cartes



Principe : il est indispensable que vous rentriez deux fois au mort : **Vérifiez tout d'abord le partage de la couleur** en encaissant l'As et le Roi, puis prenez le Valet de la Dame. Plus tard, votre 2 permettra de rejoindre la main de Nord sans encombre.

1.2 Le coup à blanc



Sans rentrée annexe du côté de la longue, prenez le taureau par les cornes : Commencez par **donner un coup à blanc, avant de tenter l'impatte au Roi**. Avec ce maniement dans le cas d'un partage 3-2, cette couleur vous rapportera 5 ou 0 levées. Quitte ou double ?



1.3 La création de rentrées.



Entame 6 de Cœur en quatrième meilleure.

Comme Sud souhaite se retrouver au mort, il appelle le 9 qu'Est capture de l'As. La règle des 11 lui montrant que ce dernier ne possède plus de cartes supérieures au 6, il ne reste plus au déclarant qu'à **jeter sans trembler le Roi sur l'As** et il bénéficiera de sa précieuse remontée au Valet.

1.4 Partir de la bonne carte



Pour avoir raison d'un Roi plus que troisième, **présentez non pas le Valet, mais le 9**. Réservez votre Valet pour le deuxième tour.

1.5 Prendre plus haut que nécessaire et débloquer



Entame du 7, le 2, le 6 et c'est à vous. Si votre désir est de pouvoir vous rendre ultérieurement au mort, il faut **prendre du ROI et non du 8**. En effet si vous prenez du 8 ou du 10 machinalement, vous vous retrouverez bloqué en main contre un Ouest particulièrement astucieux (et il en existe !) :

- Vous lui offrez le Roi, il le laisse passer.
- Vous rejouez sous le Roi, il plonge de l'As !



2 CONTRAT À L'ATOUT

C'est le choix du plan que vous allez mettre en œuvre qui doit vous servir de guide. Imaginez que vous possédez A2 au mort pour R3 en main de base et que l'on vous entame de la Dame.

- Vous projetez de couper les perdantes de votre main de base à l'aide des atouts du côté court : Prenez de l'As, car il s'agit de préserver les rentrées en main.
- Vous envisagez de vous défausser sur des extra-gagnantes de la main secondaire : Prenez du Roi, les rentrées vers le mort valent de l'or.

ATTENTION de **ne pas jouer atout trop tôt**, chaque fois que les communications s'effectueront dans cette couleur.

Ne soyez pas victime d'économies de bout de chandelles lorsqu'il convient de remonter au mort

RD3 pour AVX9542

Si vous avez envie d'aller au mort (RD3) à 3 reprises, attention de ne pas gaspiller la **carte la plus précieuse : le 2 !**

3 CONCLUSION

Tout comme dans beaucoup d'autres compartiments du jeu avec le mort, vous ne résoudrez vos problèmes relatifs aux rentrées et communications qu'au prix de l'élaboration d'une ligne de jeu cohérente et rationnelle avant même d'appeler la première carte du mort.

ÊTRE DANS LA BONNE MAIN AU MOMENT OPPORTUN,

C'EST TOUJOURS PRÉVOIR



EXERCICES D'APPLICATION

Quel est votre plan de jeu ?

Contrat : 6♥

Entame : 4 de Cœur

♠ 654

♥ ADX3

♦ 852

♣ 932

	N	
O	1	E
	S	

♠ ADV

♥ RV92

♦ ARV

♣ ARV

Contrat : 3 SA par Sud.

Entame : 2 de Pique

♠ DV5

♥ 76

♦ AVX963

♣ 63

	N	
O	2	E
	S	

♠ A93

♥ AD52

♦ D

♣ AR852

Contrat : 1SA par Sud.

Entame : Valet de Carreau

♠ DX9

♥ R53

♦ 654

♣ 7642

	N	
O	3	E
	S	

♠ AV4

♥ AV4

♦ AX7

♣ D853

Contrat : 3 SA

Entame : X de Trèfle

♠ R9652

♥ AR3

♦ D5

♣ A63

	N	
O	4	E
	S	

♠ V7

♥ 76

♦ RVX932

♣ DV4

Bridge et Détente



Contrat : 3SA
Entame : 2 de Pique

♠ V93		
♥ V32		
♦ X62		
♣ 6543		
N		
O	5	E
S		
♠ DX5		
♥ ADX9		
♦ AV3		
♣ ARD		

Contrat : 3 SA par Sud.
Entame : 7 de Pique

♠ V4		
♥ DX94		
♦ R64		
♣ A532		
N		
O	6	E
S		
♠ R5		
♥ AV3		
♦ D852		
♣ RDV4		

Contrat : 6 Piques
Entame : Valet de Trèfle

♠ R32		
♥ A43		
♦ AV652		
♣ 76		
N		
O	7	E
S		
♠ ADVX54		
♥ R86		
♦ 74		
♣ AD		

Contrat : 3 SA
Entame : 3 de Pique

♠ 864		
♥ AX4		
♦ 65		
♣ DVX98		
N		
O	8	E
S		
♠ ARD2		
♥ RV2		
♦ AR432		
♣ R		

N.B. :

Dans la donne 6, vous appelez le Valet de Pique qu'Est couvre de la Dame

Dans la donne 8, la première levée est constituée du 3, du 4, du X et de l'As. Ensuite le Roi de Trèfle tient.