

# Plan de jeu: Cours complet

2022-2023 – Chartres de Bretagne

## 1 Introduction

Une fois les enchères terminées, le but du bridge est de faire des levées, et notamment assez pour réussir le contrat enchéri. Pour ce faire, basons notre réflexion sur les informations que l'on possède : les enchères, l'entame, la main cachée, l'évolution du jeu de la carte.

**Rappel** : On ne change pas de plan de jeu durant une donne, sauf raison valable !

### 1.1 Début de la réflexion

Lorsque l'entame est rendue face visible et que le mort s'étale, on s'arrête. On remercie le mort (de jouer avec nous, d'avoir fait ces enchères et pour les cartes proposées pour la donne). On vérifie rapidement si on joue le bon contrat. Si ce n'est pas le cas, on ne fait aucune réflexion à la table. On attend alors la fin de la donne (voire du tournoi) pour discuter à tête reposée d'éventuelles erreurs.

△ Première carte jouée en moins d'une minute = chute à coup sûr. △

## 2 Plan de jeu à sans atout

À sans atout, on cherche plutôt à faire des levées de longueur, on compte donc les cartes gagnantes.

### 2.1 Compte des levées immédiates

Dans un premier temps, on compte uniquement les cartes strictement gagnantes en fusionnant les deux mains : les As, les Rois avec les As, les Dames avec As-Roi, etc. Ce sont donc les levées directes qui ne demandent aucun travail supplémentaire.

#### Exemples :

Contre intuitivement, face à un mort dénué de cartes intéressantes, on compte 0 gagnante avec la main suivante (pourquoi?) :

♠ RDV	♥ RDV	♦ RDV	♣ RDV10
-------	-------	-------	---------

De la même manière, toujours face à un mort vide, on comptera ici seulement 3 gagnantes (encore une fois, pourquoi?) :

♠ RDV10987654	♥ A	♦ A	♣ A
---------------	-----	-----	-----

On se rend bien compte que le compte des levées gagnantes est très pessimiste, mais à raison.

## 2.2 Le reste des levées

Afin d'augmenter le nombre de levées au-delà des levées directes, il faut réfléchir à un plan de jeu, c'est-à-dire à l'ordre dans lequel je vais jouer les cartes en fonction des réponses adverses. Pour ce faire, je pioche dans les techniques de jeu de la carte que je connais en fonction des informations connues : affranchissement d'honneur, affranchissement de couleur longue, impasse, double impasse, remise en main, contre-temps, squeeze, etc (liste non exhaustive).

Quelle(s) technique(s) choisir dépend de plusieurs facteurs : nombre de levées, entame, manque de communication, adversaire dangereux, hypothèse de crainte, hypothèse de nécessité, etc (encore une fois, liste non exhaustive). Aucune solution miracle n'existe, seules la réflexion et l'habitude vous feront choisir une méthode plutôt qu'une autre (à tort ou à raison, d'ailleurs). Parfois, souvent même, il faudra choisir une technique parmi plusieurs possibles, on choisira alors, selon les contraintes, la technique maximisant la réussite du contrat.

## 3 Plan de jeu à la couleur

À la couleur, contrairement à sans atout, on a une couleur forte et longue qui permet de contrôler les couleurs faibles. De ce fait, on va compter non pas en gagnantes, mais en perdantes, et le but sera d'effacer assez de perdantes pour réussir le contrat.

### 3.1 Choix de la main de base – Compte des levées perdantes

Puisque l'on compte les perdantes à la couleur, il n'est pas utile de compter les perdantes des deux mains. On en choisit une et on s'y tient.

Choisir **la main de base** n'est pas une décision facile. Typiquement, lors d'un fit déséquilibré (5-3, 6-2, 5-2, etc.), on choisira la main la plus longue. Dans un fit équilibré (4-4, 5-4, 5-5, etc.), on choisira plutôt la main avec la meilleure couleur d'atout. Attention, la situation vous fera parfois choisir la main théoriquement désavantagée comme main de base.

Pour chaque couleur de la main de base, on compte (en considérant les honneurs des deux mains) une perdante pour chaque :

- As manquant dans une couleur d'au moins une carte ;
- Roi manquant dans une couleur d'au moins deux cartes ;
- Dame manquant dans une couleur d'au moins trois cartes ;
- Valet manquant dans une couleur d'au moins quatre cartes ;
- 10 manquant dans une couleur d'au moins cinq cartes ;

Petite correction : avec une fourchette (A-D, R-V, D-10), on ne compte qu'une demi perdante au lieu d'une (principe de l'impasse à 50%).

### Exemples :

On joue 6♠ avec cette main (que l'on prendra en main de base) :

♠	RDV109876	♥	32	♦	54	♣	2
---	-----------	---	----	---	----	---	---

en face de ce mort :

♠	543	♥	A65	♦	ARD2	♣	AD3
---	-----	---	-----	---	------	---	-----

On compte deux perdantes : un pique et un cœur.

Nouvelle paire de mains :

♠	97	♥	1092	♦	A874	♣	R632
---	----	---	------	---	------	---	------

♠	1062	♥	ARDV5	♦	R3	♣	A74
---	------	---	-------	---	----	---	-----

En prenant la 2<sup>ème</sup> main comme main de base, on compte quatre perdantes : trois piques et un trèfle.

## 3.2 Effacement des perdantes

Contrairement au sans atout, on va chercher à faire disparaître des perdantes. Le contrôle d'une couleur majoritaire du camp, l'atout, permet de développer des techniques de jeu de la carte pour réussir le contrat.

La première méthode consiste à couper, d'un côté ou d'un autre, des cartes perdantes. On retrouvera alors dans cette catégorie les techniques suivantes : coupe du côté court, tour de débarras, affranchissement de la longue par la coupe, double coupe, mort inversé, grand coup, etc. Certaines de ces techniques demandent d'ailleurs d'inverser la main de base, il faut alors recompter les perdantes depuis la nouvelle main de base.

La seconde méthode pour supprimer des perdantes consiste à générer des extragagnantes – des cartes maitresses plus longue dans une main que l'autre – dans la main opposée à la main de base, dans une couleur autre que l'atout. Ainsi, on peut utiliser ici toutes les techniques du jeu à sans atout pour non pas créer une gagnante, mais défausser une perdante sur une gagnante qui n'existait pas à l'origine. Une liste non exhaustive est proposée à la section précédente.

## 4 Conclusion

Pour conclure, on comprend bien qu'aucune recette n'existe magique pour échafauder son plan de jeu ; tout dépend de la situation. Cependant, le point commun de toutes ces méthodes est l'organisation intellectuelle nécessaire pour trouver le/les problèmes de la donne, et essayer de les surmonter.

Notez aussi, afin de ne pas vous décourager, que les automatismes arrivent avec l'entraînement. Il semble aux premiers abords que le cheminement à faire pour chaque donnee est long et compliqué ; et il l'est. Cependant, au fur et à mesure des donnees, que vous gagnez ou perdez, vous commencerez progressivement, à compter vos gagnantes/perdantes plus rapidement, à choisir plus astucieusement les techniques de jeu de la carte, etc.

Cependant, ne grillez pas l'étape de base qui consiste à faire ce cheminement entièrement à chaque fois, aucun raccourci n'existe pour s'améliorer que de jouer.

Un grand joueur d'échecs disait à un débutant dépité d'avoir perdu contre lui :

« Ne te décourage pas, j'ai perdu plus de parties que tu n'en as joué. ».