

I. Maniements de Couleur

Bien Manier ses couleurs, c'est bien Jouer au Bridge

Respecter **3 Principes**

- Economie des Honneurs
- Conservation de la Fourchette
- Doubles impasses: quand il manque deux Honneurs, jouer 2 fois vers les Honneurs en commençant par l'impasse à l'Honneur de rang le moins élevé.

I Economie des Honneurs:

Jouez petit vers un Honneur plutôt que l'honneur lui-même. Il faut permettre à chacun de vos Honneurs de remporter une levée en évitant qu'il soit pris par un Honneur adverse. Avant de tenter une impasse, pensez au Coup de Sonde. Encaissez d'abord un Honneur pour bénéficier de la chute d'un Honneur sec adverse. Respectez les règles des impasses forçantes (voir Mémo II)

N°1 R V 5 4


 D 6 3 2

Impasse indirecte contre l'As **Petit vers les Honneurs groupés** Roi et Valet.

N°2 R D V 3

 9 8 6

Impasse indirecte répétée **Petit vers les Honneurs groupés** protection contre l'As à gauche, sec second ou 4^{ème}.

N°3 R 6 4 2

 D 8 7 5

Avec **deux Honneurs isolés**, préserver le 2^{ème} Petit vers un Honneur et petit des deux mains.

N°4 D V 6 5 4 2


 R 3

Jouer le Roi est tentant, mais mieux vaut jouer **Petit vers le Roi** (précaution contre l'As Sec en Est).

N°5 D V 5 3

 A 8 7 2

Sans le 10 et sans le 9, tenter l'impasse en partant de la Dame ne sert à rien car il y aura **TOUJOURS** au moins une levée à perdre. Il faut jouer l'AS, puis rejouer vers Dame Valet.


N°6 A R V 7 6 4

 8 2

L'As en coup de sonde On rentre en SUD pour tenter l'impasse contre la Dame en jouant le 8 vers le V.

N°7 A R V 8 7 6 3

5

Pas de coup de sonde Cela empêcherait de tenter l'impasse contre la Dame : le 5 vers le Valet.

N°8 A R V 10 7 3

 5 4

Pas de coup de sonde 2 fourchettes en NORD ; un coup de sonde en détruirait une: jouez petit vers le 10

II La Conservation de la Fourchette

N°9 A R 10 5



D 4 3 2

On peut prendre un Valet 4^{ème} en Ouest à condition de **préserv**er la fourchette R10.

D'abord l'As; puis la D pour vérifier la répartition. Si EST défausse 3. On prend le Valet en impasse en partant du 3 vers le 10.

N°10 A 9 x x



R D 10 3 2

On encaisse d'abord le Roi, ce qui préserve les fourchettes A9 et D10 pour pouvoir éventuellement capturer un Valet 4^{ème} d'un côté ou de l'autre si un des adversaires défausse.

N°11 R 9 x x



D V 8 x x

On encaisse d'abord la Dame pour préserver les fourchettes R 9 et V8 et pouvoir capturer le 10 si un des adversaires possède A10xx

N°12 A x x x



R D 9 x x

D'abord l'As, précaution contre V10xx à droite (A gauche, on ne pourrait les prendre)

II Maniements de Couleur: Impasses forçantes

Une carte forçante permet **d'économiser** une reprise de main pour renouveler une impasse. Elle représente donc un «plus» pour le Déclarant mais également le risque, **si les conditions ne sont pas respectées, de promouvoir un Honneur pour la Défense.**

Quand peut- on faire sans risques une impasse forçante?

Règle N° 1: Quand le nombre d'Honneurs ou équivalent que l'on possède dans les deux mains est supérieur d'une unité au nombre de cartes du côté le plus long. (Ex N°1)

Règle N°2: Quand le nombre d'Honneurs ou équivalent que l'on possède est égal au nombre total de cartes détenues par les adversaires.(Ex N°2)

Règle N°3: L'impasse forçante directe est obligatoire quand les adversaires détiennent 3 cartes qui sont précisément, la 2^{ème}, la 5^{ème} et une carte inférieure autre que la 6^{ème} (Ex: Roi, 10, 8) Ex N°4

Attention, pour renouveler une impasse quand on possède deux cartes forçantes non consécutives, il faut commencer par présenter la plus petite des deux.(Ex n° 1)

N°1


A D 10 3

 V 9 2

Impasse forçante Règle n° 1

On compte 5 Honneurs ou équivalents et 4 cartes du côté le plus long : jouer le 9 vers le 3 et le V pour le 10.


N°2

A D 10 3 2

 V 9 4

Impasse forçante Règle n° 2

La Règle n°1 ne s'applique pas mais la Règle °2, si !
5 Honneurs en NS et un résidu de 5 cartes en EO.

N°3

A D 10 3 2

 V 5 4

Pas d'impasse forçante

Ni la Règle n°1 , ni la Règle n°2 . Partir du 4 pour le 10.

N°4

A D 9 7 6 5

V 4 3 2

Impasse forçante Règle n° 3

Partir du Valet pour faire toutes les levées avec Roi -10 - 8 en Ouest.

N°5

A D 4

 V 3 2

Pas d'impasse forçante

3 cartes équivalentes seulement. Aucune des Règles ne s'appliquent . Ne partez pas du Valet, car dès que la défense couvre le Valet du R, vous êtes limité à 2 levées et la défense fait le 10.

N°6

A D V 10

 9 7 4 2

Impasse contre le Roi,

Le 9 n'est pas une carte forçante car il est inférieur à la plus petite des cartes de NORD.

N°7

A D 5 2

 V 10 6 3

Pas d'impasse forçante

En partant du Valet.
Le 3 vers la Dame

N°8

A 4 3 2

 D V 10 9

Impasse forçante
La Règle n°1 s'applique.

III Maniements de Couleur: Principe des doubles Impasses

Rappel

Le but d'une impasse est d'obtenir une levée supplémentaire avec une carte qui n'est pas maîtresse en pariant sur le bon placement d'une carte adverse. On peut réaliser cette levée supplémentaire sans que l'adversaire prenne la main: **impasse directe** ou, en 2 temps, en permettant à l'adversaire de prendre la main: **impasse indirecte**.

Règle des 7 – 9 – 11

On fait l'impasse au Valet jusqu'à 6 cartes , à partir de 7 cartes, on tire en tête A/R/D

On fait l'impasse à la Dame jusqu'à 8 cartes, à partir de 9 cartes on tire en tête A/R

On fait l'impasse au Roi jusqu'à 10 cartes, à partir de 11 cartes on tire l'As en tête

N°1

A V 7 6

R 4 3 2

N°2

R V 10 8

A 7 4 3

N°3

A 8

R D 10 3 2

N°4

A R 5 2

V 7 6 3

Jusqu'à 8 cartes incluses impasse directe contre la Dame. Roi et petit vers le Valet.


Jusqu'à 8 cartes incluses 7 cartes. Pas d'impasse au Valet Règle des 7- 9-11: on tire en tête

Pas d'élément d'impasse. As Roi en tête.


III Principe des doubles impasses

Doubles impasses: quand il manque deux Honneurs, jouez 2 fois vers les Honneurs en commençant par l'impasse à l'Honneur de rang le moins élevé

N°5

A D 10 8

7 6 3 2

N°6


D 10 8 7

A 7 5 2

N°7

R V 4

7 5 2

N°8


A V 10 6

9 8 5 4 3

Il manque Roi Valet
 Jusqu'à 8 cartes incluses : Impasse directe contre le Valet au 1^{er} tour . Le 2 vers le 10,


Il manque Roi Valet
 Jusqu'à 8 cartes incluses : impasse contre le Valet **As et petit vers le 10.**

Il manque As Dame.
 Jusqu'à 10 cartes incluses, le 2 vers le Valet, l'impasse contre la **Dame** , l'Honneur de rang le moins élevé.


Il manque Roi Dame
 Jusqu'à 9 cartes incluses Faire la double impasse.
 En jouant deux fois vers V10.

N°9 RD 10 8

 7 6 4 3


**Il manque AS Valet
 8 cartes .**
 Le 3 vers RD, et le 4 vers
 le 10. Impasse contre le V
 au 2^{ème} tour

N°10 RD 10 8

 7 6 4 3 2

Il manque AS Valet
 A 9 cartes pas impasse
 contre le Valet
2 fois vers Roi Dame.

N°11 R 7 5 4

 D 6 3 2

Il manque AS Valet 10
 Petit vers un Honneur
 puis Petit des deux
 mains

N°12 D 6 3 2

 A 8 5 4

Il manque Roi Valet 10
 L'As et le 4 vers la
 Dame