

# 100 conseils de Ron Klinger

**1** : La règle de 1 : Lorsqu'il ne reste qu'un seul atout et qu'il est plus fort que les vôtres, il est généralement préférable de ne pas le faire tomber.

**2** : La règle de 2 : Lorsqu'il vous manque 2 honneurs non-adjacents, il est normalement préférable de commencer par l'impasse à l'honneur le moins fort

**3** : La règle de 3 : A l'occasion d'enchères compétitives pour une partielle et avec les points équitablement répartis entre les deux camps, une fois le palier de 3 atteint, préférez jouer en défense plutôt que de surenchérir (à moins que votre ligne ne possède 9 atouts).

**4** : La règle de 4 : Evitez de soutenir une couleur cinquième de votre partenaire, si un fit 4-4 plus satisfaisant peut exister par ailleurs.

**5** : La règle de 5 : Quand les enchères ont atteint le palier de 5 en situation compétitive, choisissez de jouer en défense plutôt que de surenchérir. (Conseil du PAPI : Passe Aux Paliers Impairs)

**6** : La règle de 6, 1<sup>ère</sup> partie : Le répondant garantit une couleur au moins sixième lorsqu'il annonce 1 SA suivi plus tard d'un changement de couleur.

La règle de 6, deuxième partie : Chaque fois que l'ouvreur répète sa couleur d'ouverture après une réponse d'1SA, le répondant soustrait le nombre de cartes qu'il détient dans la couleur de l'ouvreur du nombre de cartes qu'il possède dans sa propre couleur. Si la réponse est en dessous de 6, il passe. Si la réponse est 6 ou plus, il annonce sa propre couleur au palier de 3.

**7** : La règle de 7 : A Sans-Atout, lorsque vous avez l'intention de retenir avec un seul arrêt dans la couleur adverse, additionnez le nombre de cartes que vous détenez dans cette couleur en main et au mort, et déduisez le total de 7. La réponse donne le nombre de fois où vous devez esquiver.

**8** : La règle de 8, première partie : Avec 8 cartes dont l'As, le Roi et le Valet, il est généralement préférable de faire l'impasse à la dame au deuxième tour de la couleur.

La règle de 8, deuxième partie : Avec 8 cartes dont le Roi, la Dame et le 10 sans l'As, il est généralement préférable de tenter l'impasse au Valet au second tour de la couleur.

**9** : La règle de 9, première partie : Avec 9 cartes dont l'As, le Roi et le Valet, il est généralement meilleur de tirer les gros honneurs en tête et d'espérer la chute de la Dame, plutôt que de tenter l'impasse au second tour de la couleur.

La règle de 9, deuxième partie : Avec 9 cartes dont le Roi, la Dame et le 10, il est généralement préférable de jouer en tête pour la chute du Valet, plutôt que de tenter l'impasse au second tour.

La règle de 9, troisième partie : Avec 9 cartes dont l'As, le Roi et le 10, tirez l'As d'abord. Si la Dame ou le Valet tombe, agissez en supposant que cet honneur est sec.

**10** : La règle de 10 : Lorsque vous envisagez un contre punitif d'une partielle à la couleur, additionnez le nombre de levées d'atout que vous espérez et le nombre de plis que les adversaires vont essayer de remporter. Si la réponse est 10 ou plus, vous avez un nombre convenable de levées d'atout. Si la réponse se situe en dessous de 10, votre contre n'est pas raisonnable.

**11** : La règle de 11 : Si l'entame provient d'une quatrième meilleure, déduisez la carte d'entame du nombre 11. La réponse donne le nombre de cartes supérieures à l'entame détenues par les 3 autres joueurs. Soustrayez le nombre de cartes supérieures que vous voyez au mort et dans votre main et vous obtiendrez le nombre de cartes supérieures à l'entame détenues dans la dernière main.

**12** : La règle de 12 : Quand vous envisagez un contre punitif sous le niveau de la manche, additionnez le nombre d'atouts que vous détenez et le nombre de plis que les adversaires vont essayer de remporter. Si la réponse est 12 ou plus, vous avez suffisamment d'atouts pour contrer. Si la réponse se situe en dessous de 12, vous n'avez pas assez d'atouts.

**13** : La règle de 13 : Si vous détenez un fit solide à l'atout ( ou une couleur d'atout autonome) et que vous n'avez aucune perdante de premier, deuxième et troisième tours dans chaque couleur, vous êtes favori pour réaliser 13 levées.

Corollaire : Si vous n'êtes pas en mesure de contrôler les 3 premiers tours de chaque couleur, contentez-vous du petit chelem.

**14** : Si votre partenaire vous annonce une chicane et que vous détenez un bon fit à l'atout, considérez qu'il n'y a que 30 points H utiles, et non 40. Le petit chelem peut être atteint aux environs de 23-24 points, tandis que le grand chelem est envisageable à partir de 26 points H.

**15** : Il y a exactement 40 points d'honneurs dans le paquet. Lorsque le mort s'étale, comptez les points que vous voyez au mort et additionnez les vôtres (et tous ceux montrés à l'entame), ainsi que tous ceux révélés par les enchères. Quand vous déduisez ce nombre de 40, vous vous ferez une bonne idée de la localisation probable des points manquants.