

# BRIDGE

## le jeu de la carte

Jo Van den Borre — Florent Dejardin



---

JO VAN DEN BORRE  
FLORENT DEJARDIN

**Bridge**

**Le jeu de carte**

marabout



---

© 1985 by s.a. Les Nouvelles Editions Marabout, Allier, (Belgique).

---

Toute reproduction d'un extrait quelconque de ce livre par quelque procédé que ce soit, et notamment par photocopie ou microfilm est interdite sans autorisation écrite de l'éditeur.

---

---

## Sommaire

<i>A quatre dans le même bateau</i>	7
Comment se servir de ce guide	6
Première partie	
LE JEU DU DÉCLARANT	
<b>L'établissement des levées : la valeur des honneurs</b>	18
Les levées d'honneur	18
Les levées de longueur	43
Les levées de coupe	55
Maniement d'une couleur entamée par l'adversaire	64
Les coups de sécurité	72
<b>Les contrats</b>	80
Les contrats en sans atout	80
Les contrats en couleur	126
Deuxième partie	
LE JEU DE LA DÉFENSE	
<b>Le jeu de la première main : l'entame</b>	178
Quelle carte entamer	178
Quelle couleur entamer	189
<b>La signalisation classique</b>	206
<b>Le jeu de la troisième main</b>	209
Le contrat se joue en sans atout	209
Le contrat se joue en couleur	223
<b>Le jeu de la carte en seconde main</b>	226
Premier cas : seconde main avant le mort	226
Deuxième cas : seconde main après le mort	236
<b>Les contres d'entame</b>	242
ANNEXES	
Probabilité de distribution des cartes	249

---

## Comment se servir de ce guide

● Si vous n'avez jamais joué au bridge ou si vous débutez, étudiez d'abord «Le bridge, les annonces», des mêmes auteurs aux éditions Marabout (MS 620, parution mars 1985) : vous y trouverez les principes de base et la manière d'annoncer correctement.

Pratiquez également les données reprises dans cet ouvrage leur difficulté croissante vous permettra bientôt de jouer la carte en finesse.

● Si vous désirez vous perfectionner, vous trouverez également ici votre bonheur : les situations deviennent de plus en plus épineuses et les solutions pour vous en sortir de plus en plus réduites.

Egalement en préparation par les mêmes auteurs : «Le bridge, le jeu des champions» : vous pourrez vous comparer aux meilleurs et devenir un parfait bridgeur.

### ● Abréviations :

A,R,D,V : as, roi, dame, valet

P,C,K,T : pique, cœur, carreau, trèfle

SA : sans atout

xxx : petites cartes non précisées

## **A quatre dans le même bateau...**

*Le jeu de la carte est la partie la plus amusante du bridge. Il suppose une certaine routine, une bonne dose de technique et un sens des cartes bien plus important qu'à l'annonce. Qu'il s'agisse du jeu avec le mort ou du jeu en défense, les bridgeurs se verront soumis à des tests difficiles et obligés, s'ils veulent s'en tirer avec honneur, de connaître un certain nombre de conventions techniques, de coups et de parades indispensables pour qui veut pouvoir un jour se mesurer avec les meilleurs joueurs de sa catégorie.*

*Pour le jeu de tous les jours, point n'est besoin d'être versé dans les techniques les plus fouillées, lesquelles sont d'ailleurs assez rarement d'application. Briller dans un salon n'exige pas que l'on distingue un squeeze simple d'un squeeze à l'atout, ou un squeeze en cascade d'un double squeeze, mais demande par contre une technique certaine des impasses. Il s'agit de connaître le maniement des atouts et de pouvoir, à l'occasion, faire le compte des mains ; de savoir maîtriser sa hâte instinctive et réfléchir avant de jouer ; d'utiliser et comprendre proprement les appels sans en abuser, tout en sachant déterminer à coup sûr le moment de refuser, couper, switcher ou trouver une entame inhabituelle.*

*C'est l'étude des choses simples et fréquentes qui fait découvrir, dans le domaine de la carte, les plus grandes satisfactions.*

## Quatre donnes préliminaires

### Premier exemple

Examinons plutôt une donne-type dans laquelle, par un moyen simple, nous tenterons de déterminer les différentes voies dont nous disposons pour réaliser des plis.

Sud joue 4 piques, après une annonce des plus classiques :

Sud	Ouest	Nord	Est
1 P	pas	3 P	pas
4 P	pas	pas	pas

Ouest entame alors la dame de carreau en découvrant la situation suivante :

Comment Sud va-t-il pouvoir réaliser dix plis avec ces vingt-six cartes ? C'est le moment de nous rappeler les **quatre moyens de réaliser des plis** :

- au moyen des cartes d'honneur, les cartes hautes ;
- au moyen des cartes moins hautes, non affranchies, et dont la réalisation dépendra de la position, dans les mains adverses, des cartes supérieures ;
- au moyen de cartes longues affranchies ;
- au moyen des atouts.

Voyons d'abord **comment nous tenterons de réaliser le contrat**.

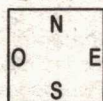
Ouest ayant entamé la dame de carreau, il n'y a qu'un moyen facile de réaliser le roi, c'est de le mettre et de trouver l'as dans la main d'Ouest.

La chance est petite, personne n'entame la dame de A D Vx, mais au départ la chance mathématique est de 50 pour cent.

Est prend le roi au moyen de l'as et retourne la couleur.

Sud coupera d'un petit atout. Il prendra alors quelques instants pour établir un plan de jeu, chose qu'il aurait déjà pu faire à la

♠ 10V76  
♥ 6  
♦ R8652  
♣ R76



♠ ARV43  
♥ R85  
♦ 3  
♣ AD102

première levée. Il peut faire le compte de ses levées : il fera cinq plis en atout, sans tenir compte des coupes éventuelles du mort, ainsi que trois levées en trèfle et peut tenter de faire une levée en cœur. Il lui reste également une chance de faire une quatrième levée en trèfle et de couper deux levées en cœur au moyen des atouts du mort. Il peut aussi tenter d'affranchir un carreau.

Nous en ferons la preuve en recherchant les levées perdantes : l'as de carreau et l'as de cœur, à condition de pouvoir couper deux plis en cœur au mort et d'affranchir un treizième trèfle ou un treizième carreau.

Sud doit en même temps éviter de laisser couper une carte haute par la défense. Il enlèvera un atout de chaque défenseur en jouant une petite carte vers la dame de pique.

Les deux adversaires suivent. Nord joue cœur, Est joue la dame, et Sud suit du roi qui est pris par Ouest avec l'as.

On voit donc que le déclarant ne réalisera aucune levée au moyen des cartes hautes positionnelles ; dans le langage des joueurs de bridge, on dira que les deux rois sont « mal placés », en ajoutant éventuellement que le déclarant « n'a pas de chance ».

Ouest rejoue atout, pris au mort, et l'on voit que les deux adversaires fournissent. Les atouts adverses se trouvent ainsi épuisés. Sud peut couper ensuite un carreau et, comme Est ne suit plus (on dit qu'il **renonce**), le déclarant voit qu'il n'a aucun espoir de réaliser un treizième carreau.

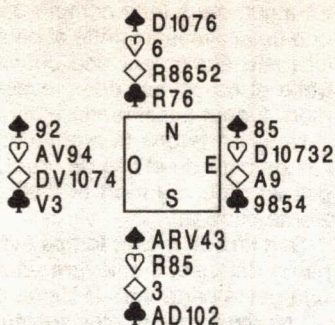
Sud joue un petit cœur coupé par Nord, puis il coupe un dernier carreau avant de couper son dernier cœur au mort. Ouest, qui avait deux atouts, cinq carreaux et trois cœurs au moins, possède donc un, deux ou trois trèfles.

Sud ne dispose plus d'aucun arrêt en carreau, les atouts étant épuisés, et ne peut donc se permettre de faire l'impasse au valet de trèfle ; il ne l'eût fait sans doute que s'il avait eu des indications précises au sujet de la distribution des cartes, et s'il n'y avait eu aucun danger. Il joue alors le roi de trèfle du mort et continue trèfle, pour constater avec plaisir qu'Ouest n'avait que deux trèfles du valet et qu'il affranchit de la sorte le 10 de trèfle, pour sa onzième levée.

Le déclarant a donc : a) réalisé dix levées au moyen de cartes hautes en trèfle et en pique ; b) tenté d'en réaliser en carreau et en cœur, mais sans succès ; c) coupé des perdantes en carreau et en cœur et affranchi un dernier trèfle.

Des quatre moyens à sa disposition, trois lui furent favorables ; le quatrième ne put lui réussir, les cartes hautes supérieures se trouvant défavorablement placées. Il est d'ailleurs amusant de constater que, même si les deux as avaient été placés différemment, la défense aurait fait deux levées.

Voici le partage des cinquante deux cartes.



## Deuxième exemple

Sud joue 6 sans-atout (il s'engage donc à réaliser douze levées sans qu'une des couleurs ait une réelle prédominance et dès lors que l'adversaire assis à sa gauche aura entamé). Il est donc déclarant de ce contrat, annoncé de la façon suivante :

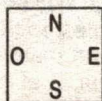
Sud	Ouest	Nord	Est
1 T	passee	2 K	passee
2 S A	passee	4 S A	passee
5 K	passee	6 S A	passee
passee	passee		

C'est Ouest qui joue la carte d'attaque, nommée l'entame : il choisit le valet de carreau, pour un motif que nous étudierons plus tard.

Le déclarant, aussitôt cette entame faite, peut voir les cartes du mort :

Il les voit en même temps que les joueurs de flanc puisque son partenaire (le mort) les étale sur la table, dans un ordre quelconque — il n'y a pas d'atout — mais, pour chaque couleur, la carte la plus haute se trouvant le plus près du mort et les autres dans l'ordre descendant.

Le déclarant établira alors un plan de jeu basé, lorsque le contrat se joue en sans-atout, sur le nombre de levées réalisables ; dans un contrat à la couleur, on s'attaque au contraire plutôt aux « perdantes », sans cependant négliger pour autant les levées franches.



Voyons donc le nombre de plis que le déclarant peut faire :

— En levées hautes on voit :

En ♠ /as et roi	= 2
En ♥ /as, roi et dame	= 3
En ♦ /as, roi et dame	= 3
En ♣ /as et roi	= 2

---

= 10

— En levées de longueur, encore nommées levées de promotion, on voit :

En ♦ /éventuellement	= 1
----------------------	-----

mais il faudra céder la main aux adversaires, lesquels auront fait ainsi la seule levée qu'on peut leur concéder puisque le déclarant doit en faire douze pour remplir le contrat.

Il nous faut dès lors trouver une levée par une autre manœuvre : c'est ainsi qu'on peut tenter de réaliser le valet de pique en jouant une petite carte du mort vers la main du déclarant et en mettant le valet. Cela s'appelle **faire une impasse** ; nous y reviendrons en long et en large un peu plus loin. Mais il est évident que si cette impasse rate, c'est-à-dire si la dame de pique est en Ouest, nous chuterons puisque nous perdrons deux levées.

A l'œuvre : on prend l'entame carreau et on continue la couleur ; c'est ainsi qu'on voit qu'Ouest avait quatre cartes en carreau. En lui cédant la main, on a affranchi une levée en carreau : le dernier carreau étant franc, c'est l'affranchissement d'un treizième, moyen courant et facile.

On doit ensuite tenter de réaliser cette levée en pique, par la position avantageuse de la dame de pique ; il est bon de ne pas jouer toutes ses cartes hautes avant d'en arriver à cette éventualité, car on aurait alors affranchi des levées dans la main des joueurs de flanc et, si la dame de pique était mal placée, l'adversaire risquerait d'encaisser les petites cartes affranchies. On prendra cependant la précaution de jouer l'as de pique avant d'avancer une petite carte, car il n'est pas exclu (quoique peu probable) que la dame de pique soit seule (on dit **sèche**) dans la main d'Ouest.

La petite carte en pique se voyant couverte d'une autre petite carte d'Est, Sud prendra un risque — indispensable — en mettant le valet : si la levée tient, le contrat est rempli.

A remarquer que le joueur de flanc assis en Est n'a aucune défense contre cette façon de faire ; il n'aurait en effet rien à gagner à jouer la dame et doit inévitablement subir.

Récapitulons donc :

- dix levées avec des cartes hautes ;
- une levée au moyen d'une levée de promotion ;
- une levée au moyen d'une impasse ;
- donc douze levées en tout, soit le contrat.

## 12 / Quatre donnes préliminaires

Voici par ailleurs le partage des cinquante-deux cartes de la deuxième donne-type :

♠ 10653	N	♠ D94
♥ 542	O	♥ 9876
♦ V1098	S	♦ 76
♣ 76		♣ DV109
		♠ RV87
		♥ DV10
		♦ 54
		♣ AR52

## Troisième exemple

Nous présentons directement les 52 cartes :

Sud est le déclarant du contrat final de 3 5 A; à sa gauche Ouest choisit d'entamer le 10 de pique. (L'entame, c'est donc la première carte du premier pli, jouée par la personne qui se trouve à la gauche du déclarant).

Sud compte les plis certains qu'il possède dans l'immédiat :

- 2 en pique (l'as et le roi)
- 0 en cœur, provisoirement du moins
- 2 en carreau (l'as et le roi)
- 3 en trèfle (l'as, le roi et la dame)

♠ D10987	N	♠ 42
♥ A7	O	♥ 10984
♦ D86	S	♦ V1075
♣ 876		♣ V109
		♠ RV6
		♥ R53
		♦ AR5
		♣ A432

Sur le 10 de pique d'Ouest, Sud suit avec le 3 du mort, Est fournit le 2 et Sud réalise la levée avec le valet : il vient donc de faire en pique une levée de plus que ce qu'il avait compté au départ de la donne. Sud joue maintenant le 3 de cœur pour le 7, le valet et le 4 d'Est. Il décide de rentrer dans sa main avec le 5 du trèfle pour son as et continue du 5 de cœur pour l'as d'Ouest. Puisque l'as de cœur est tombé, Sud dispose donc au total de 3 levées dans cette couleur.

Ouest, qui a pris la main avec l'as de cœur, joue maintenant la dame de pique, que Sud prend du roi. Il encaisse son roi de cœur,

rentre au mort par un petit trèfle pour la dame, dégage sa dame de cœur sur lequel il écarte le 5 de carreau et encaisse son roi de trèfle.

Notant que tout le monde a suivi 3 fois en trèfle, Sud constate que son 4 de trèfle est devenu une carte maîtresse, et joue ensuite, dans l'ordre ou dans le désordre, l'as de pique, l'as et le roi de carreau et le 4 de trèfle réalisant ainsi 12 levées. Il n'a perdu que l'as de cœur et a fait 3 plis en pique, 3 plis en cœur, 2 plis en carreau et 4 plis en trèfle.

Voyons maintenant **les différentes catégories de levées** réalisées par le déclarant :

1) il y a **les levées d'honneur**, que nous avons comptées au début du jeu ;

2) il y a **les levées de promotion** que Sud a trouvées en cœur. Si, au début de la donne, il est utile de ne compter provisoirement aucune levée, il est bien certain que Sud peut y réaliser au moins 2 plis, pour autant que ses adversaires lui en laissent le temps. Sud possédait en cœur trois grosses cartes équivalentes (le roi, la dame et le valet) et qui se suivent sans discontinuer : lorsqu'un de ces honneurs aura fait tombé l'as, les 2 autres honneurs seront maîtres et constitueront 2 plis.

C'est le placement favorable de l'as de cœur en Ouest qui a permis à Sud de réaliser 3 levées en cœur ;

3) il y a **les levées de longueur**. Sud a trouvé en trèfle une levée de longueur : c'est le petit 4 de trèfle, qui a été promu au rang de carte maîtresse, lorsque les 12 autres cartes sont tombées ;

4) il y a enfin **les levées d'impasse**. Considérez les piques : les honneurs que Sud y possède ne se succèdent pas comme en cœur ; entre le roi et le valet, il manquait la dame, mais l'entame d'Ouest a permis à Sud de réaliser son valet. Livré à ses propres fins, Sud n'aurait pas pu réaliser son valet si Ouest avait entamé une autre couleur. En effet, si Sud joue lui-même le 3 de pique vers son valet, Ouest fait le pli avec la dame.

On voit donc que grâce à un maniement des couleurs que nous étudierons en détail, Sud est pratiquement parvenu à doubler son potentiel de levées : au début de la donne, avant l'entame, Sud disposait de 7 levées certaines et immédiates ; à la fin de la donne, Sud avait réalisé 12 levées.

## Quatrième exemple

Cette fois Sud joue un contrat en couleur : 4 piques, et Ouest entame la dame de cœur.

Sud prend l'as, et joue 2 fois atout pour faire tomber les piques adverses ; ensuite il joue le 3 de carreau et lorsqu'Ouest fournit le 10, il suit de la dame du mort qui fait le pli.

Nous retrouvons ici cette levée d'impasse dont nous venons de parler : Sud n'a pu réaliser cette dame de carreau que parce que l'honneur plus élevé qui lui manquait (le roi), se trouvait pris en tenaille entre les 2 honneurs qui étaient situés derrière lui.

Sud tire maintenant l'as de carreau, joue le 2 de carreau sur lequel il fournit le 2 de pique, et réalise le pli avec cette carte d'atout minuscule, bien que les 2 adversaires suivent en carreau avec de grosses cartes.

C'est en effet la particularité des contrats en couleur que de posséder *une (et une seule) couleur privilégiée*, qui est l'**atout** : au moyen d'une petite carte de la couleur d'atout on peut réaliser un pli, en coupant les grosses cartes des adversaires.

Sud joue maintenant le roi de cœur, et présente le 5 de cœur qu'il coupe encore avec le 10 de pique du mort. Se rappelant que ses 2 adversaires ont suivi 3 fois en carreau, Sud sait que les 2 derniers carreaux du mort ont été promus au rang de carte maîtresse : il peut donc écarter sur la dame et le 6 de carreau son 4 et son 6 de trèfle. Ces 2 défausses lui ont permis de se défaire de ses 2 dernières perdantes et Sud réalise donc 13 levées.

Le lecteur aura reconnu ici les mêmes levées d'honneur, la même levée d'impasse et les mêmes levées de longueur que précédemment. Ce qui est nouveau, ce sont les **levées de coupe** : Sud a coupé son 5 de cœur pour se défaire de la seule perdante qu'il possédait en cœur, et il a coupé le 2 de carreau, afin de bonifier cette couleur et d'y créer des levées de longueur, sur lesquelles il a défaussé ultérieurement ses perdantes en trèfle.

Sans anticiper sur ce qui va suivre, il est utile et facile de remarquer le **double avantage du pouvoir de coupe** qu'implique un contrat de couleur :

♠ 43	♠ D1086												
♥ DV982	♥ 43												
♦ RV10	♦ AD642												
♣ V92	♣ 85												
		<table style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S			♠ 97
	N												
O		E											
	S												
				♥ 1076									
				♦ 985									
				♣ RD1073									
				♠ ARV52									
				♥ AR5									
				♦ 73									
				♣ A64									

- 1) Sud a profité d'une couleur courte du mort (les cœurs) pour couper sa perdante cœur,
- 2) Sud a profité d'une couleur longue du mort (les carreaux) pour bonifier cette longueur et écarter ensuite ses perdantes en trèfle.

PREMIERE PARTIE

**Le jeu du déclarant**

# Table des matières

<b>Comment se servir de ce guide</b>	6
<i>A quatre dans le même bateau</i>	
<i>Quatre donnes préliminaires</i>	8

## PREMIERE PARTIE Le jeu du déclarant

---

<b>Chapitre 1 : l'établissement des levées, la valeur des honneurs</b>	18
--	----

---

<b>Les levées d'honneur</b>	18
-----------------------------	----

Les séquences d'honneur	18
-------------------------	----

Les séquences d'honneurs non liées : l'impasse	20
--	----

Les impasses simples : <i>l'impasse au roi, l'impasse à la dame, l'impasse au valet, l'impasse à l'as</i>	20
---	----

Les doubles et triples impasses : <i>les impasses doubles, les impasses triples</i>	30
---	----

Les impasses bidirectionnelles	34
--------------------------------	----

Le refus de l'impasse	36
-----------------------	----

<b>Les levées de longueur</b>	43
-------------------------------	----

Règle d'établissement des levées	45
----------------------------------	----

Maniement de couleur et pourcentage	50
-------------------------------------	----

<b>Les levées de coupe</b>	55
----------------------------	----

L'impasse par la coupe	56
------------------------	----

Conclusion : applications pratiques	58
-------------------------------------	----

Un test de synthèse	59
---------------------	----

<b>Maniement d'une couleur entamée par l'adversaire</b>	64
---	----

<b>Les coups de sécurité</b>	72
------------------------------	----

---

<b>Chapitre 2 : les contrats</b>	80
----------------------------------	----

---

<b>Les contrats en sans atout</b>	80
-----------------------------------	----

Le plan de jeu en sans-atout	80
------------------------------	----

L'affranchissement de la meilleure couleur	82
--	----

Combiner ses chances	87
----------------------	----

Le problème des communications	91
Le blocage des couleurs	97
Le laisser passer	99
L'évitement	107
Céder deux fois la main	110
Désarmer la main dangereuse	113
Combien de fois faut-il laisser passer ou ne pas laisser passer ?	118
<b>Les contrats en couleur</b>	126
Le plan de jeu en couleur	126
Le calcul des perdantes	126
La notion perdante	127
La recherche des levées manquantes	130
Le maniement des couleurs et l'usage des probabilités	130
La coupe des perdantes au moyen des atouts du mort	135
Le jeu de double coupe, la menace de surcoupe	145
Résumé : la coupe des perdantes au moyen des atouts du mort : <i>la question des atouts, la disponibilité de la coupe, la communication entre vos deux mains</i>	147
La défausse des perdantes sur la longueur du mort	148
Résumé : <i>les communications entre les deux mains, le problème des atouts du mort, le problème des atouts adverses, le minutage de l'affranchissement</i>	159
Un test du jeu de la carte	160
L'élimination et la mise en main	167
Résumé : <i>les caractéristiques d'un jeu d'élimination, exécution du jeu d'élimination</i>	175

## DEUXIEME PARTIE

**Le jeu de la défense**


---

<b>Chapitre 1 : le jeu de la première main, l'entame</b>	<b>178</b>
<b>Quelle carte entamer</b>	178
Avec un doubleton	178
Avec un tripleton	178
Avec 4 cartes	180
Avec 5 cartes dont un honneur au moins	180
Contre-indications d'entame	181
Exercices	181
L'adversaire joue un contrat en sans atout	181
L'adversaire joue en sans atout	182

L'entame dans la couleur du partenaire en S.A.	184
Remarques : quelques conventions modernes : l'entame « pair-impair » ou l'indication du nombre de cartes, l'entame « inversée » dite « rusing », l'entame du 9, 10 ou V en SA	187
<b>Quelle couleur entamer</b>	189
<i>Conseils pour entamer à la couleur</i>	189
Entames indépendantes des enchères adverses	189
Plan de raccourcissement (promotion des atouts de longueur)	189
Plans de coupes (promotion éventuelle d'honneurs d'atout) : <i>entame d'un singleton pour couper, entame d'un doubleton pour couper, entames pour faire couper le partenaire</i>	190
Entames fondées sur les enchères adverses	191
Plan de défense s'opposant aux défausses du déclarant sur le mort	191
Plan de défense s'opposant aux coupes par la courte adverse d'atout	191
Plan de défense lorsque les adversaires ont annoncé trois longueurs	192
Plan d'attente par une entame passive de protection	192
L'entame d'atout	193
<i>Conseils pour entamer en sans-atout</i>	199
Entames indépendantes des enchères adverses	199
Avec un jeu moyen	199
Avec un jeu faible	199
Avec un jeu fort	199
Prenons quelques exemples	200
Entames dépendantes des enchères adverses	201
Votre partenaire a nommé une couleur	201
Vous avez nommé une couleur	202
L'adversaire a nommé une ou plusieurs couleurs	203
Entames dirigées par un contre du partenaire	205
<hr/>	
<b>Chapitre 2 : la signalisation classique</b>	206
<hr/>	
Les signaux d'appel et de refus	206
Les appels au moyen d'un honneur	207
Les appels de préférence	207
L'appel et le refus en défausse	207
La signalisation du nombre de cartes dans une couleur	208
L'écho dans la couleur d'atout	208

<b>Chapitre 3 : le jeu de la troisième main</b>	<b>209</b>
<b>Le contrat se joue en sans atout</b>	<b>209</b>
La règle de 11	209
En résumé : <i>sur l'entame de l'as, sur l'entame du roi, sur l'entame de la dame ou du valet, sur l'entame d'une petite carte</i>	216
Le retour dans la couleur d'entame	218
Est doit revenir dans la couleur d'entame	218
Ouest doit revenir dans la couleur d'entame	219
<b>Le contrat se joue en couleur</b>	<b>223</b>
<hr/>	
<b>Chapitre 4 : le jeu de la carte en seconde main</b>	<b>226</b>
<b>Premier cas : seconde main avant le mort</b>	<b>226</b>
Le déclarant joue une petite carte	226
Le déclarant présente un honneur	230
<b>Deuxième cas : seconde main après le mort</b>	<b>236</b>
<hr/>	
<b>Chapitre 5 : les contres d'entame</b>	<b>242</b>
Le contre a été fait au cours des annonces	242
Le contre est fait au moment de l'annonce final d'un contrat adverse en S.A...	243
Le partenaire a annoncé une couleur	243
Le joueur ayant l'entame a annoncé une couleur	244
Aucun joueur en défense n'a nommé de couleur	244
Le mort a nommé une couleur	244
Le mort a nommé deux couleurs	245
Chacun des joueurs en défense a annoncé une couleur	245
Le contre est fait au moment de l'annonce finale d'un chelem : le contre Lightner	245
<hr/>	
<b>Annexe</b>	<b>249</b>
Probabilité de distribution de cartes dans les deux mains non connues	249
Petit lexique	250



Le jeu de la carte est la partie la plus passionnante du bridge. Il requiert une certaine technique et une bonne dose du sens de la carte.

Côté technique, cet ouvrage explique en détail :

**Le jeu du déclarant**

- établir un plan de jeu en sans atout et en couleur
- comment faire les impasses
- la bonne façon d'affranchir une longueur et de manier l'atout.

**Le jeu de la défense**

- quelle carte et quelle couleur entamer
- les signaux d'appel
- comment jouer avant ou après le mort.

Pour acquérir le sens de la carte, découvrez et pratiquez les très nombreux exemples classiques, amusants ou inattendus que ce guide propose et vous pourrez bientôt vous tirer de situations de plus en plus complexes.

Les auteurs :

Jo Van den Borre joue au bridge depuis l'âge de 17 ans et s'est intéressé très tôt à l'organisation de tournois.

Il fut pendant de nombreuses années arbitre en chef de la Ligue européenne et de la Fédération mondiale de Bridge.

Il tient la rubrique de bridge hebdomadaire dans la Libre Belgique. Il fut tour à tour technicien, journaliste professionnel et directeur des relations publiques. Il est actuellement vice-président des Journalistes de Bridge (I.B.P.A.).

Florent Dejardin est professeur de bridge.

