I. Maniements de Couleur

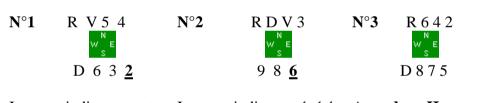
Bien Manier ses couleurs, c'est bien Jouer au Bridge

Respecter 3 Principes

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

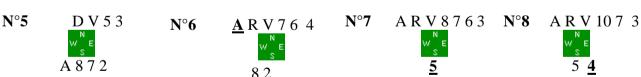
I Economie des Honneurs:

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)



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

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



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.

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

Pas de coup de sonde Pas de coup de sonde Cela empêcherait de 2 fourchettes en tenter l'impasse contre NORD; un coup de la Dame : le 5 vers le sonde en détruirait une: jouez petit vers le 10

N°4

DV6542

Jouer le Roi est tentant,

mais mieux vaut jouer

(précaution contre l'As

Petit vers le Roi

Sec en Est).

II La Conservation de la Fourchette

N°10

N°9 **A** R 10 5

On peut prendre un Valet 4^{ème} en Ouest à

la fourchette R10.

répartition. Si EST

Valet en impasse en partant du 3 vers le 10.

pour vérifier la

condition de **préserver**

D'abord l'As; puis la D

défausse 3. On prend le

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

adversaires défausse.

A 9 x x

N°11

R 9 x x

N°12

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

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.**

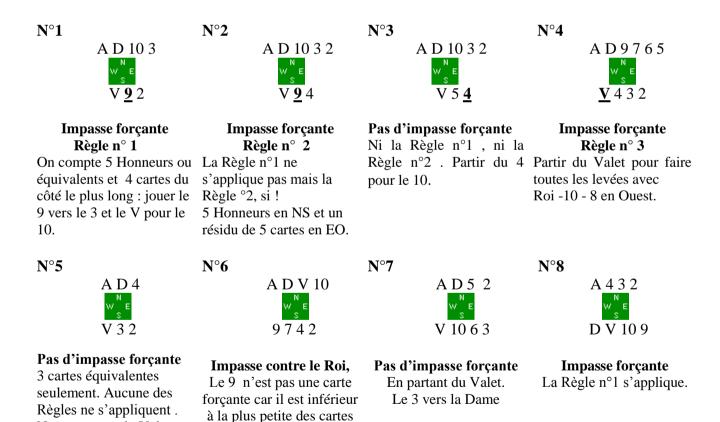
Quand peut- on faire sans risques une impasse forçante?

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 $N^{\circ}1$)

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 2ème, 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)



de NORD.

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.

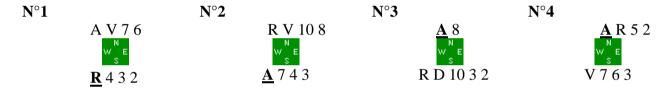
III Maniements de Couleur: Principe des doubles Impasses

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

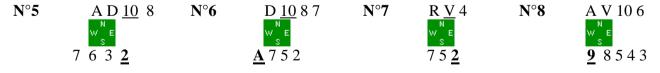


Jusqu'à 8 cartes incluses Jusqu'à 8 cartes incluses 7 cartes. Pas , impasse directe contre la d'impasse au Valet impasse directe contre la Dame. Roi et petit vers le Dame. As et petit vers le Règle des 7-9-11: on Valet. tire en tête Valet.

Pas d'élément d'impasse. As Roi en

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



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

Il manque Roi Valet impasse contre le Valet As et petit vers le 10.

Il manque As Dame. Il manque Roi Dame Jusqu'à 9 cartes incluses, le 2 vers le incluses Faire la double Valet, l'impasse contre impasse. la **Dame**, l'Honneur de En jouant deux fois vers rang le moins élevé. V10.

N°9

RD108

N°10

RD108 7 6 4 3 2

N°11 R 7 5 4 D 6 32 N°12 D 6 3 2 A 8 5 4

Il manque AS Valet 8 cartes.

Le 3 vers RD, et le 4 vers contre le Valet le 10. Impasse contre le V 2 fois vers Roi Dame. au 2ème tour

Il manque AS Valet A 9 cartes pas impasse Il manque AS Valet 10 Il manque Roi Valet 10 L'As et le 4 vers la Petit vers un Honneur Dame puis Petit des deux mains