

# FICHE 201. 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, le 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 déduirez ce nombre de 40, vous vous ferez une bonne idée de la localisation probable des points manquants.

## Conseils 16 à 25 : Les enchères dans le silence adverse

- 16 :** Vous connaissez le contrat final ? Annoncez-le directement.
- 17 :** Que vous soyez ouvreure ou répondant, n'omettez jamais d'annoncer une majeure quatrième même squelettique au palier de un.
- 18 :** Que vous soyez ouvreure ou répondant, ne répétez une couleur cinquième qu'en dernier ressort.
- 19 :** Soyez prêt à sauver votre partenaire une fois, mais pas deux.
- 20 :** Lorsque vous êtes confronté à un choix entre deux couleurs d'atout, optez de préférence pour l'atout de la main faible et étalez la main forte en tant que mort.
- 21 :** Lorsque la plupart de vos gros honneurs se situent dans vos couleurs courtes ou bien en face d'une courte connue chez votre partenaire, orientez-vous de préférence vers un contrat joué à Sans-Atout.
- 22 :** Chaque fois que les enchères révèlent clairement que les adversaires sont assez forts pour jouer une manche ou un chelem et que vous avez dans votre axe un excellent fit, faites rapidement une enchère psychique pour les tromper sur la localisation des forces et peut-être provoquer chez eux l'oubli de jouer la manche ou le chelem.

**23** : La notion d'inversée de l'ouvreur n'existe plus, si la réponse (forcing) du répondant vient de dépasser le niveau de répétition au palier de deux de sa couleur d'ouverture.

**24** : Vous pouvez annoncer une fausse couleur, si vous savez avec certitude que votre partenaire n'y détient pas une teneur par quatre cartes, ou bien si vous disposez d'un repli satisfaisant pour le cas où votre fausse couleur serait soutenue par le partenaire.

**25** : Avec une distribution 6-5 dans deux couleurs voisines, annoncez la plus chère en premier si vos deux couleurs sont faibles et que vous êtes minimum en points d'honneurs. Et ceci, que vous soyez l'ouvreur ou le répondant.

### **Conseils 26 à 35 : Les enchères compétitives**

**26** : Lorsque vous envisagez une intervention, appliquez le Test de Qualité d'une Couleur pour vérifier si la solidité de votre couleur est suffisante.

Test de qualité d'une couleur : Le nombre de plis demandés ne doit pas excéder le total de nombre de cartes et du nombre d'honneurs détenus dans la couleur où l'on envisage d'intervenir.

**27** : Si votre partenaire ouvre d'1 SA et que le joueur n°2 intervient en nommant une couleur, soyez prêt à annoncer 3 SA avec suffisamment de points pour la manche et une main de type Sans-Atout, même si vous ne possédez pas d'arrêt dans leur couleur (système classique).

**28** : A moins d'être certain qu'une manche en majeure est inconcevable, annoncez jamais 3 SA de façon unilatérale.

**29** : Ne laissez pas vos adversaires jouer une partielle au palier de deux, à moins que vous déteniez à la fois une force et une longueur dans leur couleur. D'un façon générale, on est presque toujours perdant à laisser les adversaires jouer une partielle au niveau de deux dans une couleur où ils se sont régulièrement fittés.

**30** : Dans le cas où les adversaires ont annoncé une couleur et s'y sont soutenus au palier de 2, s'ils ont ensuite passé, réveillez les enchères, soit par l'annonce d'une couleur, soit par un contre, soit par 2SA (quatre cartes au moins dans chaque mineure).

**31** : Ne combattez pas pour une partielle au palier de 4.

**32** : Si l'un des adversaires finit par passer après une longue hésitation, imitez-le.

**33** : Gardez-vous de tout sacrifice quand vous avez une main plate.

**34** : Evitez de contrer un cue-bid ou une enchère-relais de type artificiel, si vous n'avez une très bonne raison qui vous y pousse.

**35** : Ne contre pas un chelem à la couleur avec uniquement deux As ou bien avec seulement des atouts solides.

### **Conseils 36 à 55 : Les entames**

**36** : Entamez de la couleur du partenaire, même si les adversaires ont annoncé Sans-Atout par la suite.

**37** : Avec 3 cartes par un honneur dans la couleur du partenaire, entamez de votre plus petite carte, pas de l plus grosse.

**38** : Avec 3 petites cartes dans la couleur du partenaire, entamez de la médiane ou de la plus petite, mais jamais de la plus grosse.

**39** : Lorsque vous entamez à Sans-Atout dans une couleur courte non annoncée, choisissez de préférence une majeure plutôt qu'une mineure.

**40** : A Sans-Atout, si vous détenez une main très faible, éliminez volontiers l'entame dans une majeure, quand votre partenaire aurait pu l'annoncer sans inconvénient au palier de un et qu'il ne l'a pas fait.

**41** : N'entamez pas d'une couleur annoncée explicitement (ou implicitement) par les adversaires.

**42** : A l'occasion d'un contrat à l'atout, n'entamez pas dans une couleur commandée par un As (à moins que vous n'ayez à la fois l'As et le Roi).

**43** : Lorsque le mort comporte une longueur solide décrite par les enchères, entamez d'une couleur non nommée. Choisissez une couleur avec au moins un gros honneur. N'entamez surtout pas à l'atout, ni d'une couleur composée de 3 ou 4 cartes quelconques.

**44** : Lorsque vous possédez une main puissante, n'entamez pas d'un singleton contre un contrat à l'atout.

**45** : Lorsque le mort n'a pas montré de couleur longue et si vous ne disposez pas d'une entame évidente, choisissez une entame neutre plutôt que sous un honneur isolé ou sous 2 honneurs non séquencés.

**46** : Avec des atouts longs, entamez de votre longue.

**47** : Lorsque votre partenaire est censé détenir 4 atouts ou plus, essayez d'adopter une ligne de défense contraignant le déclarant à se raccourcir.

**48** : A l'exception de circonstances exceptionnelles, n'entamez pas d'un singleton d'atout.

**49** : Entamez à l'atout quand les adversaires ont opté pour une enchère de sacrifice.

**50** : Entamez à l'atout quand le déclarant a montré un bicolore et que vous êtes fort dans sa couleur secondaire.

**51** : Entamez à l'atout lorsque vous savez que votre camp est fort dans les 3 couleurs restantes.

**52** : Entamez à l'atout lorsque l'un des adversaires a montré une main intégralement bicolore et que son vis-à-vis a donné une préférence.

**53** : Dès que les adversaires jouent un contrat à l'atout en fit 4-3 ou 4-4 et si vous y détenez cinq petites cartes entamez atout.

**54** : Entamez à l'atout quand les adversaires se sont découvert un fit dans la troisième ou quatrième couleur qu'ils ont nommée.

**55** : Soyez attentifs aux enchères. Si les adversaires nomment une couleur et la soutiennent, c'est qu'ils détiennent généralement au moins huit cartes à eux deux.

## Conseils 56 à 80 : Le jeu avec le mort

**56** : Reportez-vous au Test des Partages Équitables, chaque fois que vous devez décider entre tirer en tête ou tenter une impasse.

### Test des partages équitables

1<sup>ère</sup> étape : assumez que les cartes manquantes sont réparties le plus équitablement possible.

2<sup>ème</sup> étape : placez fictivement la carte-clé manquante dans la main adverse la plus longue.

3<sup>ème</sup> étape : vérifiez mentalement si l'honneur manquant devrait tomber dans le cas où vous tirez en tête et où il se situe dans la main longue. S'il ne tombe pas, tentez l'impasse.

**57** : Lorsque vous encaissez des plis maîtres dans une couleur, conservez intactes vos fourchettes franches.

**58** : Maintenez intactes vos fourchettes élargies.

**59** : S'il vous manque V 10 x x ou V x x x et que vous possédiez des fourchettes franches ou élargies équivalentes, arrangez-vous pour garder autant d'honneurs maîtres que d'honneurs manquants.

**60** : S'il a le choix entre plusieurs honneurs équivalents, le déclarant doit penser à remporter le pli ou à essayer de le remporter avec la plus grosse carte de sa main cachée.

**61** : Quand vous avez le choix entre plusieurs couleurs pour gagner votre contrat et qu'il est dangereux de rendre la main à la défense, essayez d'abord d'exploiter la couleur qui ne risque pas de vous faire perdre la main.

**62** : Dès que le mort s'étale, comptez son nombre de points ainsi que les vôtres et déduisez le total obtenu du chiffre 40. Vous pourrez ainsi souvent déterminer où se trouvent les points manquants.

**63** : Renoncez au maniement classique d'une couleur, si vous êtes certain qu'il ne sera pas couronné de succès.

**64** : Ne jouez pas un honneur, s'il ne peut remporter le pli, ni promouvoir une gagnante chez vous ou chez votre partenaire.

**65** : Pour obtenir que les adversaires vous fournissent un compte fiable dans une couleur commandée par A R D (dans la main cachée), jouez en premier lieu le Roi, pas l'As.

**66** : Portez une attention tout à fait particulière aux enchères de vos adversaires. Elles vous permettront de déduire très précisément la distribution de leurs cartes, s'ils utilisent des méthodes originales, afin de décrire des mains peu communes.

**67** : Lorsque vous êtes déclarant et que vous essayez de voler une levée, jouez de votre main la deuxième carte d'une séquence contre un bon défenseur, et jouez plutôt le plus petit de vos honneurs équivalents contre un défenseur plus faible.

**68** : Tirez le plus de renseignements possible des inférences découlant de l'entame.

**69** : Lorsque vous possédez R D 10 dans votre main, en face de petites cartes au mort, jouez d'abord petit pour la Dame, pas pour le Roi, afin de tenter l'adversaire à votre gauche de prendre de l'As, s'il l'a, et de vous éviter ainsi d'être à la devine au tour suivant.

**70** : Aussi souvent que possible, jouez vos couleurs de façon à troubler la signalisation des adversaires. Si vous devez perdre un pli lors de l'affranchissement d'une longue ou des atouts, concédez-le au plus tôt, afin de ne pas offrir à la défense l'opportunité de signaler.

**71** : Après qu'un barrage a été effectué par l'un des adversaires, placez toutes les cartes cruciales des autres couleurs dans la main de son partenaire.

**72** : Ne suivez aucun conseil aveuglé. Ne vous fiez pas aux probabilités, s'il existe un moyen de découvrir avec certitude l'emplacement des cartes-clés.

Débrouillez-vous pour que les adversaires vous révèlent ce qu'ils ont.

**73** : Si vous craignez une coupe par ailleurs, ne tentez pas une impasse normale à l'atout.

**74** : Prenez l'habitude de compter vos gagnantes, même quand vous jouez un contrat à l'atout. Le total auquel vous parviendrez vous indiquera ce dont vous avez besoin pour le réussir.

**75** : Si l'un des adversaires est marqué avec une courte dans une couleur, supposez que c'est lui qui est long dans une autre couleur.

S'il vous manque un honneur dans cette dernière, localisez-le chez le défenseur long (ou supposé long) dans la couleur.

**76** : Soyez prêt à reconsidérer votre plan de jeu, si un événement inattendu survient.

**77** : S'il n'y a qu'une seule et unique position des cartes qui vous permette de réussir votre contrat, assumez que les cartes sont placées comme il le faut.

**78** : N'espérez jamais qu'un adversaire compétent puisse commettre une faute élémentaire.

**79** : Lorsque vous défilez une couleur telle que R D V x en face de A 10 x x, vous pouvez choisir à votre guise l'ordre dans lequel vous encaissez vos gagnantes, et être en mesure de forcer l'adversaire court dans cette couleur à se défausser deux fois (ou plus) avant d'avoir pu recevoir un signal utile de son partenaire.

**80** : Quand vous avez le choix entre plusieurs manières d'attaquer une couleur-clé, ne vous engagez pas avant d'avoir examiné toutes les inférences issues des enchères, de l'entame et du déroulement du coup jusque-là.

## Conseils 81 à 100 : La stratégie en défense

**81** : Ne perdez jamais de vue le nombre de plis nécessaires pour battre le contrat.

**82** : Lorsque deux tours d'une couleur ont été joués, marquez un temps d'arrêt et comptez la couleur.

**83** : Quand votre partenaire fournit un honneur en troisième position, il dénie la carte immédiatement inférieure.

- 84** : Ne forcez pas en troisième position, si vous savez que cela ne profitera qu'au déclarant.
- 85** : Ne mettez pas honneur sur honneur, si le partenaire est court dans la couleur jouée et que vous n'avez pas vous-même de carte évidente à affranchir dans cette couleur.
- 86** : En troisième position, fournissez votre petit honneur, dès que vous possédez une fourchette élargie derrière un honneur du mort.
- 87** : Contre-attaquez de la plus forte carte de votre séquence imaginaire, lorsque vous êtes assis derrière le mort et qu'il existe une position de fourchette.
- 88** : Si votre partenaire fournit des cartes dans un ordre anormal, interprétez ce fait comme l'expression d'un message transmettant généralement un appel de préférence dans une couleur.
- 89** : Dans la mesure du possible, conservez la parité de longueur avec le mort.
- 90** : Pensez toujours à conserver la parité de longueur avec la longue de la main cachée.
- 91** : Représentez-vous mentalement la distribution probable du déclarant dès le stade des enchères.
- 92** : Notez mentalement le nombre de points probables du déclarant révélé par les enchères. Dès que le mort s'étale, comptez combien il comporte de points.
- 93** : En défense, éclairez la lanterne de votre partenaire, chaque fois que c'est possible.
- 94** : Prenez l'initiative de la défense, lorsque vous savez quoi faire et que votre partenaire risque de ne pas le savoir.
- 95** : Si votre partenaire commence à se défausser d'une couleur qu'il avait initialement entamée, ne rejouez pas de cette couleur.
- 96** : En cours de jeu, la contre-attaque d'une petite carte indique un intérêt pour cette couleur, tandis que la contre-attaque d'une grosse carte (autre qu'un honneur) dénie un intérêt pour cette couleur.
- 97** : Obéissez aux appels de préférence. Test Post-Mortem : Si je ne tiens pas compte de l'appel de mon partenaire, celui-ci ou mes coéquipiers accepteront-ils de bonne grâce mon raisonnement, si les faits me donnent tort ?
- 98** : La Dame fournie par votre partenaire sur l'entame de votre As indique qu'elle est sèche, ou bien qu'elle est accompagnée du Valet.
- 99** : Considérez les grosses cartes intermédiaires de votre partenaire comme des signaux chargés de vous transmettre un message.
- 100** : Rouge sur rouge. Noir sur noir. Peut faire croire qu'on a fourni dans la couleur demandée.
- Rouge sur noir. Noir sur rouge pour attirer l'attention du partenaire.