

Compter les mains - Définition

Avouez que vous joueriez mieux, que ce soit en tant que déclarant ou en flanc si vous voyiez les quatre jeux..

C'est pourquoi il convient de cacher son jeu...

C'est pourquoi aussi on déplore que nombre de joueurs illustres sont convaincus de tricherie, non qu'ils regardent dans le jeu de l'adversaire (ce n'est pas possible avec les écrans), mais ils essaient de transmettre des informations à leur partenaire : quinte de toux pour signaler un singleton, position de la carte d'entame pour signaler un honneur dans la couleur ou non)..

Exemples de questions aux quelles on aimerait avoir la réponse :

- Faut-il chercher la Dame à gauche ou à droite ?
- Faut-il jouer la couleur 3-3 ou 4-2 ?

Un jeu, c'est tout d'abord une distribution : 5-3-3-2, 4-3-3-3...

Ensuite, ce sont des points : où sont les Honneurs ?

Compter une main, c'est

- **d'abord compter la distribution**
- **puis compter les points**

Voyons les éléments qui nous permettent faire les mains :

- Les enchères (exemple : L'adversaire a passé d'entrée, comme il a déjà montré 10 points il ne peut détenir le Roi manquant)
- L'entame : exemple la 4ème meilleure à SA
- la signalisation de votre partenaire (et dans une certaine mesure, celle des adversaires)
- La ligne de jeu choisie par l'adversaire peut également être révélatrice

Voir un exemple ci-après

Un exemple : Sud joue 4P après une ouverture de 3C en Ouest.
Ouest entame l'As puis le Roi de Cœur et joue atout

♠AD93

♥X3

♦RD8

♣AV63

♠RX862

♥87

♦9

♣RX974

La Dame de Trèfle a de bonnes chances d'être en Est... mais plutôt que de décider de faire l'impasse nous allons compter la main d'Ouest en jouant Carreau et coupant le troisième carreau du mort. ; On s'apercevra ainsi que Ouest possède une main 1-7-2-3 (P 5 - C AR109652 - K 107 – T D52) , et il convient donc de faire l'impasse à la Dame sur Ouest