



## Les « 30 bons principes » du Hurepoix

**Vous avez apprécié notre petite fiche rose « les 30 choix ». Dans le même esprit nous avons conçu cette petite fiche verte, « les 30 bons principes » ; pour vous aider à pratiquer un bridge de « bon sens » donc efficace, car : bon sens ne saurait mentir...**

### LES 5 EVIDENTS

- 1. Aux enchères artificielles les naturelles *tu préféreras*.**  
Cue-bid, contre... ne doivent être utilisés qu'en l'absence d'enchère naturelle.
- 2. Annoncer 2 fois ton jeu *tu t'interdiras*.**  
Il y a mieux à faire : passer par exemple (l'enchère la plus difficile...).
- 3. Uniquement ton jeu *tu annonceras*.**  
Et non celui imaginé a priori du partenaire ou a fortiori des adversaires.
- 4. Dès l'entame ton plan de jeu *tu établiras*.**  
N'appelle la carte du mort qu'après avoir pensé aux communications, au timing...
- 5. Seulement en dernier ressort aux impasses *tu recourras*.**  
D'abord envisage les autres manœuvres : affranchissement, remise en main, squeeze...

### LES 5 PRUDENTS

- 6. Quand en 3<sup>ème</sup> ton partenaire ouvrira *tu te méfieras*.**  
Il peut avoir ouvert faible, fait un faux barrage, un psychic... pas très chic.
- 7. Quand 60 points dans une donne tu constateras, le vrai menteur *tu chercheras*.**  
Chez l'adversaire d'abord, pour agir en conséquence, sans te laisser abuser.
- 8. Quand l'adversaire à un palier supérieur tu auras poussé, jouer *tu le laisseras*.**  
On a fait son boulot. C'est le fameux PAPI : Passe Aux Paliers Impairs.
- 9. Enchère de contrôle ou naturelle du partenaire ? Dans le doute pour la 2<sup>ème</sup> *tu opteras*.**  
Au nom du principe n°1. Chasse le naturel il revient au carreau (ou cœur ou pique...).
- 10. En enchères compétitives des vulnérabilités *tu joueras*.**  
Vert contre rouge tu attaqueras, rouge contre vert prudent tu seras.

### LES 5 MECHANTS

- 11. Barrer l'adversaire le plus possible *tu essaieras*.**  
Et non le partenaire ; sinon c'est lui qui se barrera !
- 12. L'adversaire qui au dessus de ses moyens enchérira, méchamment *tu contreras*.**  
En paires comme en 4, il y a des « contre » qui rapportent gros.
- 13. Pour tromper l'adversaire en flanc utilement *tu mentiras*.**  
Mentir sur sa parité, par exemple, est un devoir quand le partenaire « ne joue plus ».
- 14. Une enchère « exotique » tu chercheras quand peut-être l'adversaire *tu gêneras*.**  
Vert contre rouge et minoritaire en points, il faut « faire quelque chose »...
- 15. Le contrat que tu es décidé à jouer, vite *tu demanderas*.**  
Afin de clouer le bec aux adversaires qui auront plus de mal à s'exprimer, à entamer,...

## LES 5 GENTILS

### 16. A ton partenaire la tâche facile *tu rendras*.

En enchères comme en flanc mieux vaut faire simple et clair que compliqué et intello.

### 17. Ton partenaire dès que possible *tu fitteras*.

Ne joue pas à cache-cache... trop longtemps ; l'adversaire peut barrer...

### 18. Ton partenaire et non l'adversaire en cas de doute *tu croiras*.

Car la confiance ne se partage pas... équitablement.

### 19. Aux questions de ton partenaire do-ci-le-ment *tu répondras*.

Il ne faut ni avoir honte de son jeu minable ni répondre à côté (si demande de contrôle...).

### 20. Résoudre le problème de l'adversaire *tu éviteras*.

Hésiter sur une expasse, monter « automatiquement » honneur sur honneur sont à éviter donc à an-ti-ci-per.

## LES 5 TACTIQUES

### 21. De la 1<sup>ère</sup> à la dernière donne également *tu te comporteras*.

Ne cède pas au découragement... ni à l'euphorie. Chaque donne est une mini-partie.

### 22. Par paires ou par 4 différemment *tu agiras*.

Les tournois par paires se gagnent en contrant des partielles ; en 4 c'est l'inverse.

### 23. Rouge ou vert de la même manière *tu ouvriras*.

Si tu as ton ouverture la vulnérabilité ne doit pas jouer.

### 24. En quatre (surtout vulnérable) les manches et les chelems *tu pousseras*.

En paires raisonnable tu seras.

### 25. Plus de jeu tu auras plus doucement *tu enchériras*.

Forcing...ment !

## LES 5 PSYCHO...LOGIQUES

### 26. Pour mieux réfléchir, ton jeu de temps en temps sur la table *tu poseras*.

Cela aide à visualiser les 4 jeux, sans rester le nez dans ses cartes. En attaque et en flanc.

### 27. En troisième position te « manifester » tu pourras et même... *tu devras*.

En barrage par exemple pense à enchérir « un cran au dessus » pour gêner l'adversaire.

### 28. De raconter ta vie (trop décrire son jeu) à l'adversaire *tu t'abstiendras*.

En enchères il est souvent préférable de se montrer peu disert (exemple : les bicolores).

### 29. Les enchères FORCING et NON FORCING sur le bout des cartes *tu connaîtras*.

C'est bien plus important que d'apprendre des conventions savantes et... peu utilisées.

### 30. Si une enchère de ton partenaire tu ne comprends pas surtout *tu ne passeras pas*.

Sauf peut-être sur 7SA... et encore... pourquoi ne pas le contrer ?!

*Une 3<sup>ème</sup> et... dernière petite fiche (bleue) est prévue pour clore ce triptyque : les « 30 bonnes manières » du Hurepoix... si vous le voulez bien !*