

# CLUB DE BRIDGE LOBBES

PLACE COMMUNALE, 5  
6540 LOBBES

## LES BLOCAGES

Une des difficultés du jeu de la carte au Bridge est de pouvoir naviguer à volonté entre votre main et celle du mort.

Parfois vous serez « bloquer » dans votre main, alors qu'il existe des cartes maîtresses à encaisser dans l'autre main.

Pour éviter ou anticiper ce blocage, il existe plusieurs techniques.

**SOLUTION 1 : commencez par jouer les honneurs de la main courte.**

**MAIN 1**

Piques : ADV3

**MAIN 2**

Piques : R2

A la vue de ces deux mains, 4 levées sont réalisables : A R D V.

La main la plus courte est la main 2.

On va donc faire la première levée avec le R de la main courte et ensuite jouer le 2 pour basculer ensuite dans la main longue.

***4 levées auront été réalisées et il n'y aura pas eu de blocage !***

Si on avait commencé par jouer de la main longue et l'As de Pique, on faisait la première levée.

Mais ensuite, cela sera la main courte qui prendra avec le Roi de Pique et on ne pourra plus revenir dans la main longue, faute de Piques à jouer de la main courte.

**SOLUTION 2 : votre couleur est à affranchir.**

**MAIN 1**

Piques : D2

**MAIN 2**

Piques : RV103

A la vue de ces deux mains, 3 levées sont réalisables après avoir fait tomber l'As de Pique détenu par le camp adverse.

**SOLUTION 3 : débloquent au plus vite votre couleur bloquée.**

**MAIN 1**

Piques : AD

**MAIN 2**

Piques : RV42

Une couleur est bloquée lorsqu'elle est composée uniquement d'honneurs et non accompagnée d'une petite carte.

Il y aura lieu de la débloquent au plus vite, afin de revenir dans cette couleur via une ou plusieurs levée(s) réalisable(s) dans une autre couleur.

***Après avoir joué A et D au départ de la main 1, le Roi et le Valet pourront être concrétisés par la main 2 pour faire 2 levées supplémentaires.***

**SOLUTION 4 : surprendre un honneur de son propre camp.**

**MAIN 1**

**MAIN 2**

Piques : RV102

Piques : AD

Encaissez d'abord l'As.

Jouer ensuite le Dame que vous prenez avec le Roi de la main 1 = surprendre.

Vous vous retrouvez ainsi dans la main la plus longue pour jouer le Valet et le 10.

***4 Levées auront été ainsi réalisées et le 2 de Pique pourrait devenir une carte maîtresse.***