

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

L'adversaire dangereux

JEU DE LA CARTE



N°14



Version du 6/07/2022

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Première partie : Le laissez-passer	5
Quand laisser passer ? Bien évaluer le danger	5
Quand ne pas laisser passer ?	7
Quand le laissez-passer coûte une levée	7
Si un switch adverse est à redouter	8
Laisser passer ou non avec un arrêt et demi ?	10
Deuxième partie : Les manœuvres d'évite	15
L'affranchissement orienté	15
Les manœuvres motivés par l'existence d'un adversaire dangereux	17
L'impasse orientée	17
Les baisers	19
Donnes d'application	21

Dans les tableaux d'enchères,
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

L'adversaire dangereux



INTRODUCTION

Nous avons précédemment établi les bases du plan de jeu à Sans-Atout en évoquant les critères qui présidaient au choix de la « couleur de travail ». Le plus souvent, malheureusement, vous n'aurez pas de choix et serez contraint de vous attaquer à une couleur précise.

Il n'y a pas de problème quand la course de vitesse est gagnée. En revanche, et ce sera fréquemment le cas, quand cette course de vitesse est perdue, ou pas tout à fait gagnée, il faut avoir recours à des manœuvres techniques destinées à lutter contre un adversaire dangereux.

Nous avons commencé à effleurer le sujet en évoquant le laissez-passer qui est l'une de ces manœuvres. Nous allons ici approfondir tout cela en étudiant les principales situations d'emploi et notamment les cas où il ne faudra pas y avoir recours. Puis, une fois l'adversaire dangereux isolé par le biais de cette tactique, nous verrons les différentes façons d'éviter de lui rendre la main.

Revenons un peu en arrière, c'est-à-dire au cas où deux couleurs peuvent être exploitées pour bien comprendre l'utilité de ce laissez-passer.

Vous jouez 3SA sur entame du 7 de Cœur

♠ AV108
♥ 42
♦ 932
♣ AD103



♠ D97
♥ A95
♦ ADV10
♣ RV4

Vous avez sept levées sûres et les deux levées manquantes peuvent provenir des Piques ou des Carreaux. Si vous prenez l'entame de l'As de Cœur, les communications adverses sont maintenues dans cette couleur et vous serez amené à choisir au hasard entre les deux couleurs postulantes. Si l'impasse tentée échoue, vous chuterez (quand les Cœurs sont répartis 5-3 ou 6-2).

Si vous laissez passer deux fois et prenez donc de l'As au troisième tour, vous aurez isolé la menace des Cœurs dans le cas où Est n'en possédait que trois à l'origine. Mais si vous tentez l'impasse à Carreau et qu'elle échoue, le laissez-passer n'aura servi à rien. Jouez donc Pique après deux laissez-passer et le contrat gagnera même si les deux impasses échouent. Vous êtes passé de 50% de chances de gain à 100%.

Les quatre jeux :

♠ 43	♠ AV108	♠ R652									
♥ RV876	♥ 42	♥ D103									
♦ R74	♦ 932	♦ 865									
♣ 965	♣ AD103	♣ 872									
	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ D97										
	♥ A95										
	♦ ADV10										
	♣ RV4										

Est-ce à dire qu'il faut toujours laisser passer et le plus de fois possible ? Pas du tout, ce serait trop simple. Voyons ensemble les raisonnements à mettre en œuvre pour gérer ce point fondamental.

Le laissez-passer

— QUAND LAISSER PASSER ? BIEN ÉVALUER LE DANGER —

L'**adversaire dangereux** est celui qui fait chuter s'il prend la main. Il peut s'agir soit du joueur capable de réaliser les levées qui, ayant été affranchies, font la chute, soit du joueur qui, en jouant à travers l'un de vos honneurs, parvient au même résultat fatal.

Le danger représenté par une contre-attaque à travers un honneur est inhérent à la donne, la qualité d'adversaire dangereux ne peut pas être modifiée. En revanche, le laissez-passer a un but précis : il isole l'un des deux adversaires pour en faire l'**adversaire dangereux**, son partenaire acquérant alors le statut d'adversaire anodin (ou **inoffensif**). Reste à repérer à quelles conditions un adversaire est véritablement dangereux. Dans la plupart des donnes, le déclarant sera menacé de rendre une fois la main. À ce moment, dans le contexte habituel du contrat de 3SA en match par 4 (ou en partie libre), il est obligatoire qu'il ne concède pas quatre autres levées. Dans la couleur attaquée par l'adversaire, le nombre de cartes détenues par le camp du déclarant va permettre de déterminer le nombre de laissez-passer nécessaires à l'isolement de l'adversaire dangereux.



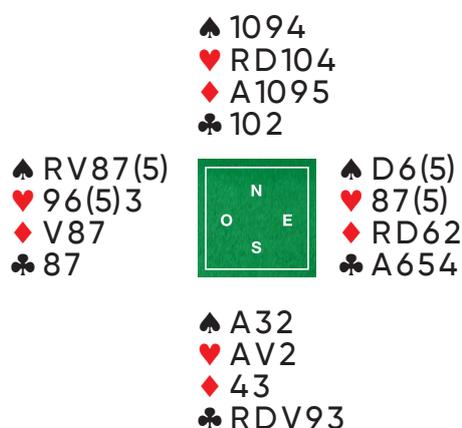
Situation (1) ▶ On ne concède quatre levées dans cette couleur que si Ouest y possède cinq cartes. Dans ce cas, Est n'en a qu'une, qui vient d'apparaître, il ne sert à rien de laisser passer.

Situation (2) ▶ Ici, le partage à craindre est le partage 5-2, qui laisse quatre levées maîtresses à Ouest. Pour couper la communication entre les deux joueurs, laisser passer une seule fois suffit.



REMARQUE : Si laisser passer ne donne pas l'occasion à l'adversaire de découvrir un switch embarrassant, il peut être intéressant de le faire une fois de plus. On isolera ainsi l'entameur, dans l'exemple 1 si la couleur est répartie 4-2, dans l'exemple 2 si elle est répartie 4-3. Ceci permet d'espérer réaliser des levées supplémentaires dans son contrat, une option très importante en tournoi par paires, par exemple.

Regardons tout cela à travers un exemple.



Vous avez six levées sûres et devez affranchir les Trèfles pour parvenir au total requis. Les Piques sont menaçants et vous ne pouvez pas vous en sortir si l'As de Trèfle est en Ouest, dans la main de la longue. Vous voulez couper les communications entre les flancs si c'est Est qui possède cet As. Vous allez donc tenter d'épuiser ses Piques par un laissez-passer. Comme vous ne craignez qu'un partage 5-2 de la couleur, il suffit de laisser passer une fois pour qu'Est n'ait plus de Pique.

Si vous laissez passer une deuxième fois, Ouest, en main après avoir réalisé deux plis, va se rendre compte qu'il n'a plus de reprise et, s'il joue bien, cherchera son bonheur ailleurs, à Carreau en l'occurrence et vous chuterez car vous concéderez deux Piques, deux Carreaux et un Trèfle.

Et si les Piques sont partagés 4-3 ? Les communications ne sont pas rompues et le flanc va finir par faire trois Piques en plus de l'As de Trèfle. En laissant passer une fois de plus, vous allez réduire vos pertes à deux Piques et un Trèfle... Sauf, malheur, si la défense découvre le retour à Carreau après le second Pique ! Le pari serait stupide en match par 4, le risque de chuter est beaucoup trop grand, simplement pour faire une levée supplémentaire. En tournoi par paires, le jeu en vaut la chandelle : les Carreaux du mort sont suffisamment impressionnants pour que rares soient les défenseurs qui trouveront ce switch !



À RETENIR :

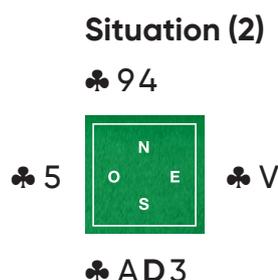
Ne laissez pas passer plus de fois que nécessaire pour couper les communications surtout si vous êtes sous la menace d'un switch. N'oubliez pas de formuler des hypothèses de crainte concernant la répartition de la couleur dangereuse adverse.

— QUAND NE PAS LAISSER PASSER ? —

●● QUAND LE LAISSEZ-PASSER COÛTE UNE LEVÉE

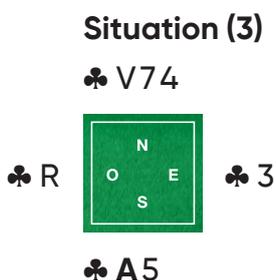
Le premier souci consiste à ne pas perdre une levée ou un arrêt à cause d'un laissez-passer non adapté.

Voici quelques situations plus ou moins évidentes.



Situation (1) ▶ Si vous ne prenez pas du Roi, vous ne le faites plus.

Situation (2) ▶ Deux arrêts en prenant de la Dame, un seul en laissant passer.



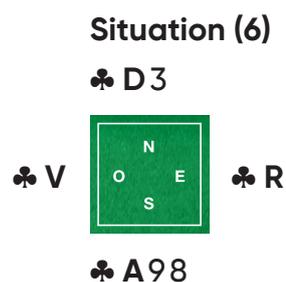
Situation (3) ▶ En prenant de l'As vous assurez une deuxième levée dans la couleur car le Valet du mort est bien placé derrière la Dame de l'entameur. Si vous laissez passer, votre As « ne travaille pas » (il ne prend aucun honneur adverse) et il suffit à Ouest de rejouer un petit pour affranchir sa couleur.

Situation (4) ▶ En prenant la Dame de l'As, vous ferez un deuxième pli dans cette couleur car le seul Roi adverse ne peut prendre à la fois le Valet et le 10.



À RETENIR :

Ne laissez jamais passer l'entame quand vous possédez l'As, le Valet et le 10 entre les deux mains.



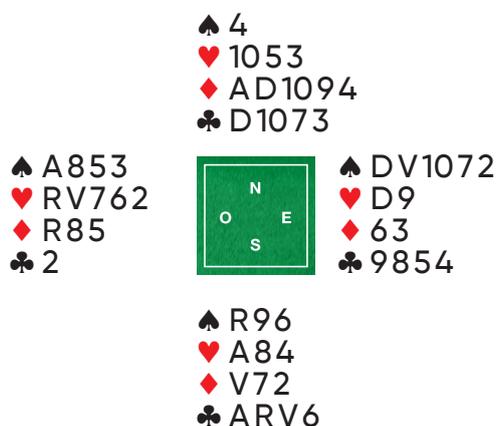
Situation (5) ▶ En prenant la Dame de l'As, il vous reste une deuxième tenue constituée par le 10, le 9 et le 8 que le Roi et le Valet adverses ne pourront tous capturer.

Situation (6) ▶ Ouest a sans doute choisi une séquence courte puisque vous possédez le 9 et le 8. Prenez le Roi de l'As car vous ferez une autre levée tôt ou tard, le 10 ne pouvant prendre à la fois votre 9 et votre 8.



À RETENIR : La présence de cartes intermédiaires (10,9,8) crée souvent une tenue supplémentaire dans la couleur entamée. Prenez cela en compte et ne laissez pas passer systématiquement.

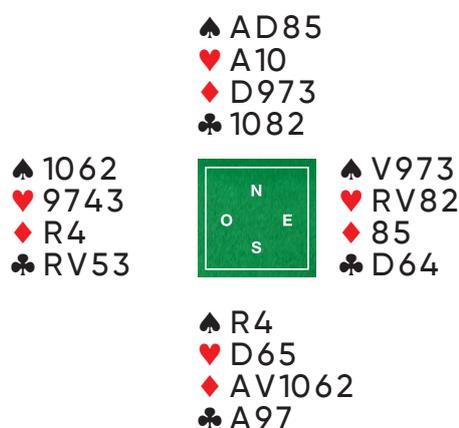
●● SI UN SWITCH ADVERSE EST À REDOUTER



Vous jouez 3SA sur entame du 6 de Cœur pour la Dame d'Est. En ce qui concerne les Cœurs, vous redoutez un partage 5-2 de la couleur. En laissant passer une fois, vous arriverez à épuiser les Cœurs d'Est, ce qui pourrait s'avérer utile en cas d'échec de l'impasse à Carreau.

Mais voilà, en fait, le contrat est condamné en cas d'échec de l'impasse à Carreau quel que soit le partage des Cœurs. À la deuxième levée, Est n'a qu'à rejouer Pique et il affranchira assez de levées pour faire chuter quelle que soit la place de l'As de Pique. Pire ! Une contre-attaque de la Dame de Pique fait ici chuter **alors que l'impasse à Carreau réussit**. Ce n'est pas un risque à prendre. Ne laissez pas passer. Espérez le Roi de Carreau placé.

Parfois le danger est plus sournois.



L'entame du 7 de Cœur n'est pas lisible par le déclarant, cela pourrait être une quatrième meilleure (RV87, R987 etc.). Il est donc très tentant de laisser venir vers la Dame.

Pourtant vous craignez un switch, c'est-à-dire un changement de plan de défense de l'adversaire qui, en main au Roi de Cœur, pourrait trouver le retour à Trèfle (ici, il le ferait, grâce à la règle de 11 qui lui indique que le 7 ne provient pas d'une quatrième meilleure). Mais, si vous regardez tout cela d'un peu plus près, vous vous apercevrez que si vous mettez l'As de Cœur et tentez l'impasse à Carreau, c'est à Ouest que vous donnerez la main en cas d'échec... et votre Dame de Cœur sera protégée. Vous assurez donc votre contrat en jouant l'As de Cœur du mort à la première levée.

Ces notions d'orientation des impasses et de localisation de l'adversaire dangereux devraient être sans arrêt présentes dans la construction du plan de jeu à Sans-Atout. Elles sont notamment fondamentales lorsque le déclarant détient un arrêt et demi dans la couleur d'entame.

— **LAISSER PASSER OU NON AVEC UN ARRÊT ET DEMI ?** —

Commençons par définir ce qu'est un arrêt et demi.

Il s'agit d'une combinaison de cartes composée d'un **arrêt réel** et d'un **arrêt positionnel**.
En voici les cas principaux.

<p align="center">Situation (1)</p> <p align="center">♣ 74</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> ♣ 5 <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> N O E S </div> ♣ D </div> <p align="center">♣ AV2</p>	<p align="center">Situation (2)</p> <p align="center">♣ 852</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> ♣ 6 <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> N O E S </div> ♣ 10 </div> <p align="center">♣ RD3</p>
<p align="center">Situation (3)</p> <p align="center">♣ 942</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> ♣ 5 <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> N O E S </div> ♣ D </div> <p align="center">♣ RV6</p>	<p align="center">Situation (4)</p> <p align="center">♣ 82</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> ♣ 7 <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> N O E S </div> ♣ 10 </div> <p align="center">♣ DV43</p>

Dans ces quatre exemples, en admettant qu'Ouest possède cinq cartes dans la couleur d'entame, vous pouvez :

- ▶ Prendre et conserver un demi-arrêt (V2, D3, V6, V43) qui sera menacé si Est prend la main.
- ▶ Laisser passer afin d'épuiser la couleur en Est, ce qui vous limitera à un arrêt dans la couleur.

Comment décider ?

Les deux donnes suivantes, en apparence similaires, devraient aider à résoudre ce problème très fréquent.

<p align="center">Donne (1)</p> <p>♠ R92 ♥ R98 ♦ 532 ♣ ADV8</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; height: 60px; margin: 10px auto;"> N O E S </div> <p>♠ AD5 ♥ A102 ♦ RV7 ♣ 10962</p>	<p align="center">Donne (2)</p> <p>♠ AR2 ♥ A98 ♦ 532 ♣ 10963</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; height: 60px; margin: 10px auto;"> N O E S </div> <p>♠ D95 ♥ R102 ♦ RV7 ♣ ADV8</p>
--	--

Vous jouez 3SA en Sud sur entame du 6 de Carreau pour la Dame d'Est.

Vous craignez une répartition 5-2 de la couleur, cas dans lequel vous risqueriez de concéder quatre Carreaux et un Trèfle.

Donne (1) ▶ L'orientation des Trèfles vous contraint, en cas d'échec de l'impasse, à donner la main à Est. Il serait donc malhabile de prendre la Dame du Roi car votre Valet serait alors transpercé. Laissez passer tout en conservant un arrêt dans la couleur. Est rejoue Carreau mais n'en aura plus s'il reprend plus tard la main au Roi de Trèfle.

Donne (2) ▶ Cette fois, en cas d'échec de l'impasse à Trèfle, c'est Ouest qui prendra la main. Si vous laissez passer l'entame, Est en rejoue et les Carreaux s'affranchissent, Ouest détenant toujours le Roi de Trèfle. Si vous prenez du Roi de Carreau, rien ne peut vous arriver, votre Valet est protégé d'un retour Carreau venant d'Ouest (qui ne peut pas retrouver son partenaire directement).



À RETENIR :

Avec un arrêt et demi, il faut :

- ▶ Laisser passer si vous risquez de donner la main au partenaire de l'entameur.
- ▶ Prendre si c'est vers l'entameur qu'est orientée votre impasse.

Ce principe est valable dans le cas où le demi-arrêt est dans la main du déclarant, avec la couleur longue derrière lui (à l'entame, donc).

Il peut arriver que le demi-arrêt soit dans l'autre main :



Est est intervenu à 1♠ dans la séquence. Ouest entame du 9 de Pique, pour le 10 du mort et la Dame. Devez-vous prendre ?

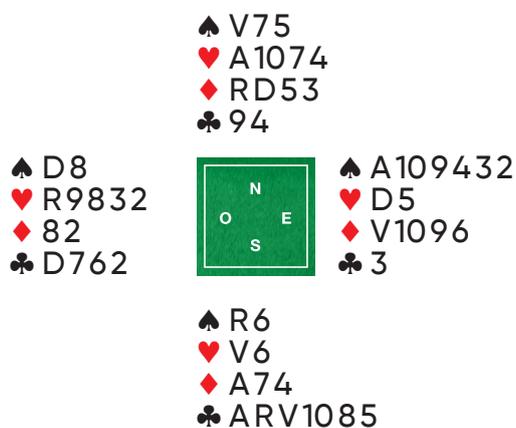
Le demi-arrêt est au mort et sera donc protégé si Est prend la main. Si vous craignez de rendre la main à Ouest, laissez passer. Si vous pensez rendre la main à Est, prenez sans hésiter !



REMARQUE :

Si c'est par un As et non par une impasse que vous devez passer, il faudra deviner qui le possède. Dans le doute, nous vous conseillons de prendre.

Certaines combinaisons s'apparentent un peu à cette technique et méritent que l'on s'y attache car il n'est pas toujours facile de penser à un laissez-passer. Ce sont des cas où, à la suite d'une enchère de son partenaire, Ouest entame dans une courte. Le laissez-passer peut neutraliser totalement le danger.



Est a ouvert de 2♠ faible. Ouest entame de la Dame de Pique contre votre contrat de 3SA, Est fournissant le 4.

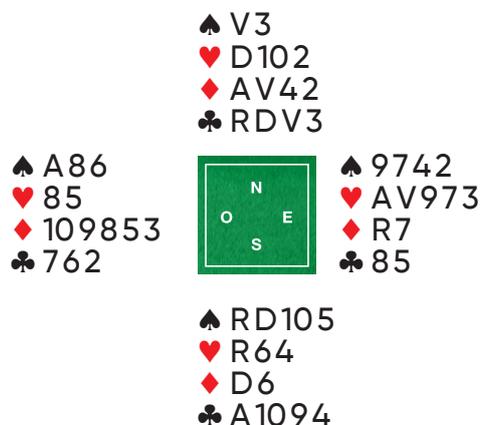
Raisonnons : Vous risquez fortement de devoir donner la main à Ouest pour affranchir vos Trèfles. Si vous faites la première levée du Roi, il pourra facilement traverser le Valet de Pique second du mort quand il prendra la main. Laissez passer la Dame de Pique. Vous conserverez toujours un arrêt dans la couleur et ce scénario catastrophe est évité.

Dans le même ordre d'idée où Est est intervenu et où Ouest détient sans doute une reprise, voici deux positions de cartes à connaître :



En laissant passer la Dame, vous empêchez Est de rejouer efficacement la couleur. Vous évitez que votre 10 soit laissé sans protection et traversé par Ouest de façon tragique. En fait, vous gagnez un temps.

Un autre exemple intéressant pour illustrer ces managements spéciaux.



Vous jouez 3SA sur entame du 8 de Cœur après qu'Est est intervenu par 1♥.

Vous avez un objectif : affranchir trois levées à Pique sans que l'adversaire puisse réaliser ses Cœurs. Mais vous ne savez pas où se situe l'As de Pique.

Supposons que vous passiez le 10 de Cœur du mort et qu'Est fournisse le Valet,

- ▶ Si vous prenez, vous chuterez si l'As de Pique est en Ouest, comme ici, car il traversera la Dame de Cœur au deuxième tour de la couleur.
- ▶ Si vous laissez passer le Valet, vous chuterez si c'était Est qui possède l'As de Pique car il aurait beau jeu, en main au Valet de Cœur, de rejouer As de Cœur et Cœur, affranchissant ainsi sa couleur.

La solution est simple quand on y pense : appelez la Dame de Cœur du mort. Est ne peut plus rien faire. S'il laisse passer, il vous offre deux arrêts tandis que s'il prend, il ne peut rejouer Cœur sans vous offrir la levée du 10.



À RETENIR :

Dès l'entame, que la longue dangereuse se situe en Est ou en Ouest, pensez à la suite du coup et reconstituez la composition de la couleur avant de décider s'il faut prendre ou laisser passer.

Laisser passer avec deux arrêts dans la couleur d'entame ?

Il est clair que le problème ne se pose avec acuité que si le déclarant doit donner deux fois la main, c'est-à-dire si la course de vitesse est a priori perdue.

♠ 653
♥ R8
♦ A1096
♣ 10873



♠ AR7
♥ AD10
♦ R3
♣ DV962

Entame du 4 de Pique pour le Valet d'Est.

Vous avez sept levées sûres. Les Trèfles sont la seule piste pour trouver les levées manquantes. Pour les affranchir, il est nécessaire de donner deux fois la main. Après l'entame, vous n'aurez plus qu'un arrêt à Pique. Deux constatations préalables s'imposent :

- ▶ Vous ne craignez qu'un partage 5-2 des Piques (hypothèse de crainte).
- ▶ Si le détenteur de la longue cinquième à Pique a lui-même les deux honneurs à Trèfle, vous ne pourrez pas vous en sortir. Il faut donc qu'au moins l'une des deux reprises soit en Est (hypothèse de nécessité).

Que va-t-il se passer si vous prenez l'entame ?

C'est Est qui prendra la main en premier à Trèfle pour rejouer Pique et il restera une reprise à son partenaire pour vous achever.

En revanche, si vous laissez passer l'entame, Est va évidemment rejouer

Pique et votre premier arrêt dans la couleur va disparaître mais **Est n'aura plus de Pique**. En conséquence, sa reprise à Trèfle ne lui permettra pas d'aider son partenaire qui, avec une seule reprise, ne pourra à la fois faire tomber votre deuxième arrêt et encaisser sa longue.



REMARQUE :

Il est important de constater que c'est bien le premier tour de Pique qu'il faut laisser passer. Si vous différez cette manœuvre, vous ne neutralisez pas la reprise de la main courte.



À RETENIR :

Avec deux arrêts et la main à rendre deux fois, il faut laisser passer le premier tour de la couleur adverse pour lutter contre un partage 5(6)-2.

NB. Si la couleur adverse est répartie 5-3, le laissez-passer pourra être effectué au deuxième tour de la couleur puisqu'il n'y a pas moyen d'empêcher la main courte adverse d'aider son partenaire.

Une fois que l'arme du laissez-passer a été utilisée, vous arriverez le plus souvent à isoler un adversaire dangereux. L'étape suivante consiste à essayer d'éviter de lui donner la main. De nombreuses manœuvres existent dans cette optique ; c'est ce que nous allons étudier maintenant.

Les manœuvres d'évite

La plus fréquente et la plus importante de ces manœuvres est sans nul doute l'affranchissement orienté. Regardons en quoi cela consiste à travers quelques diagrammes.

— L'AFFRANCHISSEMENT ORIENTÉ —

Imaginons que le déclarant doive affranchir la couleur suivante :

♥ R94



♥ A10763

Si l'adversaire dangereux est en Ouest, il jouera petit vers le 9, histoire d'éviter de lui donner la main.

Si l'adversaire dangereux est en Est, il jouera le 4 vers le 10 de sa main.

De cette façon, à moins que l'adversaire ne détienne à la fois la Dame et le Valet, qu'il intercalerait, il sera sûr de parvenir à ses fins.

Remarque importante : Si la couleur est un peu différente :

♥ R84



♥ A10763

Si Ouest est dangereux, Sud peut l'éviter en l'occurrence en jouant vers le 8 du mort. Mais si elle est répartie ainsi :

♥ R84



♥ A10763

Il ne réussira pas dans son entreprise si Ouest pense à fournir le 9 en deuxième position, ce qu'il ne fera pas toujours. La manœuvre mérite donc d'être tentée.

De même, supposons que vous ayez à franchir la couleur suivante dans laquelle quatre levées vous suffisent :

♦ R9



♦ AD864

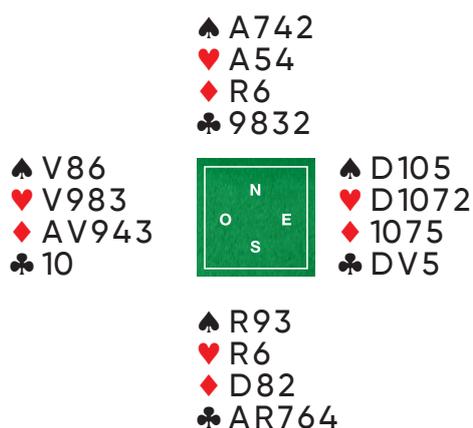
Vous ne pouvez rien faire si l'adversaire dangereux détient V10xx mais si ce n'est pas le cas...

- Jouez vers le 9 si Ouest est dangereux.
- Jouez Roi et 9 laissé filer s'il faut éviter Est.

Ces considérations tactiques tiennent une part très importante dans le maniement par le déclarant de sa couleur de travail.

Le point clé, avant d'opter pour des managements comme celui envisagé dans le deuxième diagramme, est d'avoir vérifié que quatre levées suffisaient à votre bonheur.

Voilà un exemple difficile de ce genre de manœuvre.



Ouest entame du 4 de Carreau et le Roi du mort fait la levée. Est est, à ce stade, l'adversaire dangereux. Votre mission consiste à faire quatre levées de Trèfle sans qu'il prenne la main. Il est clair que vous ne satisferez pas à cet objectif si Est détient DV10 dans la couleur mais dans les autres cas, un maniment astucieux va vous permettre d'y parvenir. Au mort, présentez le 9 de Trèfle et laissez courir si Est fournit petit. S'il intercale, prenez et rejoignez le mort afin de renouveler la manœuvre. Ce coup à blanc orienté résout votre problème.

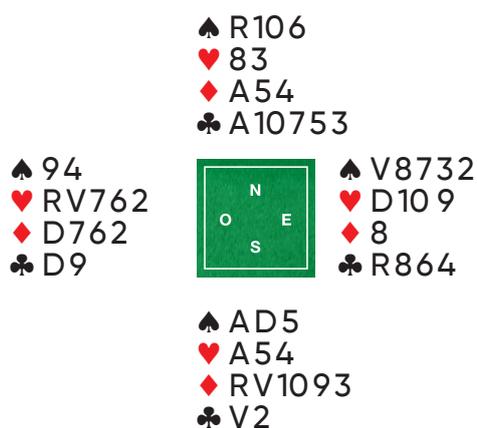
Rappelons que si vous aviez besoin de cinq levées à Trèfle, vous joueriez As et Roi de la couleur en priant pour un partage 2-2 du résidu.

Ce principe tactique va conduire à adopter des maniments souvent atypiques, y compris dans le domaine des impasses. Certaines seront tentées contrairement aux probabilités, d'autres seront évitées alors qu'elles semblent tout indiquées. C'est le domaine des impasses orientées et autres maniments spéciaux.

— **LES MANIEMENTS MOTIVÉS PAR L'EXISTENCE
D'UN ADVERSAIRE DANGEREUX** —

●● **L'IMPASSE ORIENTÉE**

Quand, ce qui est relativement rare, vous avez à manier une couleur en faisant l'impasse dans un sens ou dans l'autre, il est clair que vous devrez choisir de l'effectuer vers l'adversaire non dangereux.



Vous jouez 3SA sur entame du 6 de Cœur.

Quatre levées à Carreau vous suffisent.

Après avoir laissé passer deux fois à Cœur, seul Ouest vous menace. Vous devrez donc, pour jouer en toute sécurité, présenter le Valet de Carreau de votre main (sans coup de sonde pour vous prémunir contre un partage 4-1) et le laisser filer. Même si Est possédait la Dame, vous gagneriez votre contrat.

Parfois, pour les mêmes raisons, vous aurez recours à des impasses, dites « anormales », que vous n'auriez pas tentées si vous n'aviez pas d'impératif technique à prendre en compte.

Impasse à la Dame à neuf cartes :

♦ A1085



♦ RV432

Si Ouest est dangereux, jouez le Roi et petit vers le 10.
Si Est est dangereux, jouez l'As et petit vers le Valet.

Impasse au Valet à sept cartes :

♦ R9



♦ AD1064

Si quatre levées vous suffisent : petit vers le 9 si Ouest est dangereux mais Roi puis 9 laissé filer si c'est Est.

Il pourra même arriver que vous ayez recours à un jeu totalement antinaturel.

♠ D1083	♠ R654	♠ V92				
♥ R10865	♥ 74	♥ DV2				
♦ V8	♦ R632	♦ D1097				
♣ D8	♣ A43	♣ 1075				
<div style="display: inline-block; border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">O</td><td style="padding: 2px 5px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table> </div>			N	O	E	S
N						
O	E					
S						
♠ A7						
♥ A93						
♦ A54						
♣ RV962						

Au contrat de 3SA, vous laissez passer deux fois l'entame Cœur de façon à isoler l'adversaire dangereux (Ouest). Il faut maintenant réaliser quatre levées à Trèfle sans qu'Ouest prenne la main. C'est impossible s'il possède D10xx. En revanche, vous pouvez y arriver dans la plupart des autres cas même s'il détient la Dame.

Présentez le Valet de Trèfle avec l'intention de le laisser passer si Ouest ne le couvre pas. Supposons qu'il fournisse la Dame. Mettez l'As et jouez Trèfle vers le Roi pour vous prémunir contre D10 secs puis concédez le 10 à Est. Mission accomplie.

Tous ces managements un peu spéciaux occasionnés par la présence d'un adversaire dangereux ne se justifient que lorsque vous n'êtes pas obligé de réaliser le maximum de levées dans la couleur à affranchir. Dans ce cas, vous pouvez être amené à refuser une impasse pour des raisons de sécurité.

Voici un exemple de ce refus d'impasse.

♠ AD974	♠ 532	♠ 106				
♥ V3	♥ R65	♥ D10982				
♦ V52	♦ 97	♦ D1083				
♣ 763	♣ AR1095	♣ D4				
<div style="display: inline-block; border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">O</td><td style="padding: 2px 5px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table> </div>			N	O	E	S
N						
O	E					
S						
♠ RV8						
♥ A74						
♦ AR64						
♣ V82						

Vous jouez 3SA sur entame du 7 de Pique. Vous avez maintenant sept levées sûres. Il vous suffit d'affranchir **deux levées** supplémentaires à Trèfle.

Votre contrainte : qu'Est, qui pourrait vous traverser à Pique, ne prenne pas la main. Il n'y a rien à faire s'il détient la Dame de Trèfle troisième. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez vous protéger contre une Dame seconde dans sa main en jouant As et Roi de Trèfle en tête. Si la Dame ne tombait pas, vous rejoueriez le 10 de Trèfle. Ouest réaliserait alors indûment sa Dame bien placée mais vous auriez assuré votre contrat parce que vous en aviez les moyens.



À RETENIR :

L'existence d'un adversaire dangereux doit conduire à adopter des manœuvres de couleur non conformes aux probabilités usuelles pour éviter de lui donner la main : impasse orientée, refus d'impasse, manœuvre d'évite par des manœuvres inhabituels. Ne les employez que si vous en avez les moyens.

Le deuxième type de manœuvre d'évite d'un adversaire dangereux porte un nom poétique.

●● LES BAISERS

Partons d'un diagramme sur une seule couleur pour en expliquer le principe.

♥ AR742



♥ 853

Le problème : faire quatre levées sans donner la main à Est.

Comment se débrouiller ? Quelques constatations préliminaires :

- (1) ▶ C'est impossible si Est possède la Dame troisième
- (2) ▶ Il n'est pas question de donner un coup à blanc
- (3) ▶ On y arrive facilement si Ouest a trois cartes dans la couleur en jouant tout simplement As, Roi et petit.

Le but de la manœuvre est de réussir quand les cartes sont disposées ainsi :

♥ AR742



♥ 853

En fait, il s'agit de profiter du fait que l'adversaire non dangereux détient la plus forte carte (la Dame) dans la couleur. L'idée est de le laisser en main quand il la fournit. Pour cela, il n'est pas question de jouer l'As sous lequel il pourrait la débloquent.

Il faut jouer **vers l'As puis vers le Roi**.

- ▶ S'il fournit la Dame, on le laisse en main.
- ▶ S'il met le 9, on prend de l'As du mort, on revient en main par une autre couleur et on réitère l'opération. Ouest fournit la Dame (bien obligé), on met un petit du mort. Et voilà !

Illustrons cette manœuvre par un cas plus rare : un « baiser au Roi ».

	♠ 42	
	♥ R106	
	♦ R98	
	♣ AD753	
♠ A10983		♠ D65
♥ DV7		♥ 952
♦ DV2		♦ 10743
♣ R10		♣ V96
	♠ RV7	
	♥ A843	
	♦ A65	
	♣ 842	

Après une ouverture de 1♠ en Ouest, vous êtes au volant du contrat de 3SA sur entame Pique. Vous prenez la Dame d'Est du Roi et, à la tête de six levées sûres, vous devez établir les Trèfles sans donner la main à Est qui pourrait traverser le Valet de Pique.

Une hypothèse nécessaire et plausible après l'ouverture : trouver le Roi de Trèfle en Est. Il s'agit bien de la plus grosse carte de la couleur. Votre plan : laisser Ouest en main au moment où il le fournit. Vous jouez donc Trèfle pour la Dame à la deuxième levée puis, et c'est là le nœud du problème, vous rentrez en main et rejouez Trèfle. Quand le Roi apparaît, vous laissez Ouest en main.

S'il n'était pas apparu, vous auriez mis l'As de Trèfle et rejoué la couleur.



À RETENIR :

Le baiser est une manœuvre qui consiste à tenter d'éviter un adversaire dangereux quand c'est son partenaire qui détient la carte la plus forte de son camp dans la couleur à affranchir.

Il faut jouer « à travers » l'adversaire non dangereux (éventuellement plusieurs fois pour éviter un déblocage) et à le laisser en main quand il fournit cette carte.

Donnes d'application



DONNE N°1

♠ 763
♥ RV7
♦ A10854
♣ 84

♠ DV102
♥ 32
♦ RV
♣ RDV65

N	E
O	S

♠ R84
♥ 98654
♦ 632
♣ 107

♠ A95
♥ AD10
♦ D97
♣ A932

SUD	O	N	E
1SA	passé	3SA	fin

Entame : Roi de Trèfle.

●● ENTAME

L'entame du Roi de Trèfle, dans cette belle couleur cinquième, est préférable à l'entame dans la séquence quatrième à Pique.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Quand, à juste titre, Est fournit son 10 second en pair-impair, vous devez regarder de près votre teneur à Trèfle. Le 8 sec du mort, accompagné du 9 troisième dans votre main, permettent d'arrêter sûrement une deuxième fois la couleur, quel que soit l'adversaire qui prendra la main à Carreau.

●● EXÉCUTION

Il faut donc absolument prendre le Roi de Trèfle de l'As avant de vous consacrer aux Carreaux en partant de la Dame de votre main.

Si vous laissez passer la première levée, Ouest, qui connaît seulement deux Trèfles en face, devrait découvrir le switch à Pique qui bat irrémédiablement le contrat.

♠ 52		♠ 963
♥ ARV		♥ 9863
♦ 43		♦ D962
♣ AV10987		♣ R4
♠ RD10		♠ AV874
♥ 1052		♥ D74
♦ R1085		♦ AV7
♣ D32		♣ 65

SUD	O	N	E
1♠	passé	2♣	passé
2♠	passé	3♥	passé
3SA	fin		

Entame : 5 de Carreau.

●● LES ENCHÈRES

Nord a trop de jeu pour répéter ses Trèfles (3♣ serait non-forcing). Il utilise donc une troisième couleur affirmative, ce qui conduit assez facilement au contrat de 3SA.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Le plan de jeu au départ est assez simple : avec six levées sûres, vous devez affranchir les Trèfles sans concéder cinq levées, le danger principal se situant à Carreau.

L'orientation des Trèfles vous oblige le plus souvent à donner la main à Est. Vous ne pouvez donc pas prendre la Dame de Carreau de l'As, avec votre arrêt et demi à Carreau, car le Valet de Carreau risquerait d'être transpercé ultérieurement si la couleur est répartie 5-3.

●● EXÉCUTION

Vous laissez donc passer et Est rejoue le 2 de Carreau.

STOP ! Avec 4 et 3 de Carreau au mort, vous avez toutes les raisons de penser que les Carreaux sont répartis 4-4. En conséquence, laisser passer à nouveau est inutile. Prenez donc de l'As et tentez votre première impasse à Trèfle. En la réitérant, vous ferez neuf levées après avoir concédé trois Carreaux (comme prévu) et un Trèfle.

Ce qui est intéressant, c'est de voir ce qui pourrait se passer si vous laissiez passer une deuxième fois à Carreau. Ouest, qui voit qu'il ne fera que trois levées dans la couleur, doit effectuer un contre-temps en flanc, et rejouer le Roi de Pique. Si vous prenez, vous perdrez deux Carreaux, deux Piques et un Trèfle. Si vous laissez passer, Ouest revient aux Carreaux et vous concéderez un Pique, trois Carreaux et un Trèfle.

♠ 10652		♠ V9
♥ DV108		♥ 753
♦ 74		♦ RV109
♣ AR7		♣ 9842
♠ RD843		♠ A7
♥ A62		♥ R94
♦ 863		♦ AD52
♣ 105		♣ DV63

SUD	O	N	E
1SA	passee	2♣	passee
2♦	passee	3SA	fin

Entame : 4 de Pique pour le 9 d'Est.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Vous avez six levées sûres et il est clair que l'affranchissement des Cœurs vous fournira les trois levées manquantes. Le problème est clair, il ne faut pas que le camp adverse parvienne à réaliser quatre levées de Pique et l'As de Cœur. Une première constatation s'impose : seul un partage 5-2 des Piques vous met en danger. Assumez-la (hypothèse de crainte). D'autre part vous ne savez pas où est l'As de Cœur. S'il se situe en Est, il semble qu'un laissez-passer, permettant de lui ôter son Pique de communication, fera l'affaire, d'autant que vous ne craignez pas particulièrement un switch.

La présence du 10 de Pique quatrième au mort doit vous pousser à une réflexion plus approfondie concernant la composition de la couleur autour de la table. Ce que vous savez, c'est qu'Ouest n'a pas Roi-Dame-Valet cinquièmes. Dès lors, la deuxième carte d'Est est sûrement un honneur, toujours dans le cadre d'un partage 5-2.

●● EXÉCUTION

Si vous prenez de l'As, il lui restera un honneur sec et la couleur adverse sera bloquée. Si Est détient l'As de Cœur, il prendra et rejouera son honneur et le 10 du mort encore troisième empêchera Ouest d'agir efficacement. Si Ouest a l'As de Cœur, il en ira de même, alors que si vous laissez passer la route de la chute restera ouverte.

<p>♠ AV2 ♥ 743 ♦ AV1087 ♣ 87</p>	<p>♠ 1063 ♥ ADV106 ♦ 5 ♣ D1063</p>		<p>♠ 9874 ♥ 95 ♦ D643 ♣ V94</p>
--	--	--	---

SUD	O	N	E
1♣ 3SA	1♥ fin	contre	passe

Entame : Dame de Cœur.

●● LES ENCHÈRES

Sans arrêt à Cœur, Nord ne peut annoncer 1SA. Le contre Spoutnik (qui dénie quatre cartes à Pique) lui vient en aide pour résoudre son problème. Sud donne alors le plein de sa main en déclarant 3SA, saut imposant l'arrêt dans la couleur d'intervention.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

L'entame de la Dame de Cœur détruit votre tenue dans la couleur. Si vous prenez cette Dame du Roi, les deux adversaires sont dangereux et, si vous ne trouvez pas la Dame de Carreau, vous chuterez irrémédiablement.

●● EXÉCUTION

Pour diminuer les risques et tenter de couper les communications adverses, vous devez laisser passer. Deux scénarios peuvent alors se produire.

- ▶ Ouest rejoue Cœur. Vous prenez du Roi, Est n'a plus de Cœur. Vous pouvez lui donner la main sans risque en jouant Roi de Carreau et Carreau vers le Valet.
- ▶ Ouest refuse de vous offrir cette levée. Dès lors Est, à qui il reste un Cœur pour traverser le Roi second, devient l'adversaire dangereux. Vous devez alors tenter l'impasse à Carreau en laissant filer le Valet du mort.

<p>♠ AD1054 ♥ 76 ♦ AR4 ♣ 754</p>		<p>♠ V632 ♥ 1084 ♦ 10982 ♣ RD</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid red;"> <th style="padding: 5px;">SUD</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">N</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">1SA 2♠</td> <td style="padding: 5px;">passe passe</td> <td style="padding: 5px;">2♥ 3SA</td> <td style="padding: 5px;">passe fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 3 de Cœur.</p>	SUD	O	N	E	1SA 2♠	passe passe	2♥ 3SA	passe fin
SUD	O	N	E								
1SA 2♠	passe passe	2♥ 3SA	passe fin								

♠ 87
♥ AV932
♦ V65
♣ 982

♠ R9
♥ RD5
♦ D73
♣ AV1063

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Quand Est fournit le 10 de Cœur, il est clair que vous devez prendre la levée car laisser passer d'une part ne couperait pas les communications adverses (la couleur est sûrement répartie 5-3 et Ouest pourrait refuser de prendre le retour à Cœur de son partenaire), et d'autre part vous priverait d'un arrêt positionnel. Il vous reste donc la Dame seconde en main. Votre mission est claire : arriver à réaliser neuf levées sans qu'Est prenne la main. Vous avez huit levées sûres. Jouer sur les Trèfles bien orientés s'imposerait en Tournoi par paires puisque cela conduirait tout droit à onze levées si les honneurs à Trèfle étaient partagés (ce ne serait même pas dramatique de les trouver tous les deux en Ouest). Mais cette ligne de jeu n'est pas pure car elle échoue si Est possède Roi Dame de Trèfle. Dans ce cas vous ne pourrez plus l'empêcher de prendre la main si vous ne trouvez par les Piques.

●● EXÉCUTION

Il existe une solution pour gagner à 100%. Établir au moins une levée à Pique, ce qui est aisé par le biais d'une impasse orientée vers Ouest. Rejoignez le mort à Carreau et jouez Pique vers le 9. Vous êtes à « l'abri des balles ».

♠ ADV		♠ 98654
♥ 96		♥ R105
♦ A873		♦ V65
♣ 7632		♣ D8
♠ 102		♠ R73
♥ DV732		♥ A84
♦ D92		♦ R104
♣ V104		♣ AR95

SUD	O	N	E
1SA	pas	3SA	fin

Entame : 3 de Cœur.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Ne craignant aucun retour, vous pouvez laisser passer deux fois à Cœur. Du coup, seul Ouest est un adversaire dangereux. Vous avez huit levées sûres et votre mission est d'en trouver une neuvième sans qu'il prenne la main.

Quelles sont les possibilités ?

- Trouver les Carreaux 3-3 : 36%
- Espérer les Trèfles 3-2 : 68%

●● EXÉCUTION

Pour tenter de cumuler les chances, commencez par jouer un petit Carreau de votre main. Si Ouest fournit le 2, passez tranquillement le 8 du mort, c'est sans danger.

Si Ouest intercale le 9 de Carreau (bien joué), mettez l'As et tournez-vous vers les Trèfles. Pour éviter Ouest, vous devez avoir recours à la technique du baiser : jouez Trèfle vers l'As puis vers le Roi. Mettons qu'Est fournisse petit, vous prenez de l'As, rejoignez le mort et présentez un deuxième petit Trèfle. Quand Est fournit la Dame (la plus grosse des cartes manquantes), laissez-le en main. Votre mission est accomplie.

Remarque : Si la Dame de Trèfle n'était pas apparue, vous auriez pris du Roi et joué un troisième tour de Trèfle en espérant qu'Est possède le dernier Trèfle de la défense.