

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

L'adversaire dangereux Il faut passer par deux couleurs

JEU DE LA CARTE



Version du 7/07/2022

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Première partie : Le laissez-passer	5
1 ^{er} cas :	
Vous ne possédez qu'un arrêt dans la couleur adverse ...	5
2 ^e cas :	
Vous possédez deux arrêts dans la couleur adverse	5
Deuxième partie :	
Le désarmement de la main dangereuse	7
Il vous reste un arrêt et demi après l'entame	10
Troisième partie :	
Une manœuvre d'expert : le contretemps	12
Donnes d'application	15

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 nous sommes intéressés précédemment aux tactiques de jeu de la carte à Sans-Atout qui permettent, quand la course de vitesse est a priori perdue, de parvenir à affranchir quand même sa couleur.

Rappelons-en les différentes phases :

- ▶ Isoler un adversaire dangereux, souvent en laissant passer la couleur d'entame.
- ▶ Manœuvrer la couleur à affranchir de façon à éviter de lui rendre la main grâce aux affranchissements, impasses orientées et autres baisers.

Nous allons ici nous consacrer à des situations un peu plus délicates où, cette fois, l'affranchissement d'une seule couleur ne suffit pas à votre bonheur et où vous devrez passer par deux couleurs pour parvenir à vos fins.

Les manœuvres à utiliser seront tout à fait semblables mais un problème supplémentaire devra être résolu : par quelle couleur commencer ? Nous verrons ensuite certains managements particuliers destinés à reprendre l'avantage quand la course de vitesse semble perdue.

Regardons cela d'un peu plus près :

♠ 64
♥ RD62
♦ DV32
♣ D64



♠ AR5
♥ V105
♦ R1096
♣ AR10

Contrat : 3SA - Entame : Dame de Pique

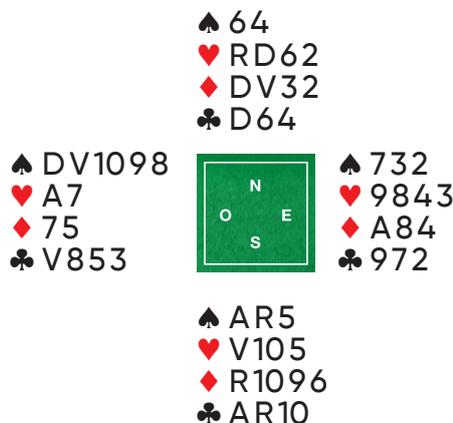
Ne nous intéressons qu'au cas où les Piques adverses sont répartis 5-3. Vous avez cinq levées sûres et, pour trouver les levées manquantes, vous devez à la fois jouer Carreau et Cœur, donc donner deux fois la main au camp adverse.

Or, après l'entame, il ne vous reste qu'un seul arrêt à Pique. La course de vitesse est donc perdue et Est-Ouest pourraient réaliser cinq levées : trois Piques et deux As.

Analysons ensemble le déroulement de la donne suivant l'emplacement des As adverses.

- ▶ Si Ouest, qui a cinq Piques, détient les deux As, vous ne pouvez pas vous en sortir
- ▶ Si Est, qui a trois Piques, a les deux As, le contrat est facile à gagner. Grâce à un laissez-passer, vous le démunirez de sa communication vers son partenaire.

► Imaginons maintenant que les As soient séparés :



Vous laissez passer l'entame. Ouest rejoue Pique et...

- Si vous commencez par jouer Cœur, Ouest affranchit ses Piques mais n'a plus de reprise pour les encaisser. Vous avez gagné.
- Si vous commencez par jouer Carreau, Est prend et affranchit les Piques. Ouest a toujours l'As de Cœur en reprise : vous avez chuté.

Pourtant, vous n'avez pas plus mal joué. D'ailleurs, si c'est Est qui avait l'As de Cœur et Ouest l'As de Carreau, vous auriez cette fois gagné en commençant par les Carreaux.

Gagner ou chuter est dans cette donne une pure question de chance.

Mais ce qui est intéressant, c'est de comprendre pourquoi vous gagnez dans un cas et pas dans l'autre. En faisant tomber en premier l'As d'Ouest, vous lui avez ôté sa reprise avant que sa couleur soit affranchie. En fait, si vous saviez quel As il possède, vous seriez sûr de gagner votre contrat en opérant ce qui s'appelle **le désarmement de la main dangereuse** et qui sera l'une des manœuvres étudiées ici.

Une autre remarque s'impose.

Imaginez que vous jouiez Carreau et que l'adversaire ne prenne pas (une faute de flanc). Vous êtes maintenant à nouveau sûr de gagner votre contrat. Pourquoi ? Parce que votre total de levées est maintenant six. Il vous en manque à ce stade trois et il vous reste toujours un arrêt à Pique. Il suffit donc de **jouer l'autre couleur**, Cœur dans notre diagramme, celle qui vous apporte trois levées supplémentaires pour arriver au total fatidique.

Cette notion est très importante et doit toujours être présente à l'esprit. Si vous « volez » une levée, les données du problème ne sont plus les mêmes puisque cette fois, à condition de changer votre couleur de manœuvre, vous avez renversé à votre avantage la course de vitesse. C'est ce qui constitue le fondement d'une très jolie manœuvre technique, appelée **contretemps**, que nous étudierons également.

NB. Ici ce n'est pas une manœuvre technique mais une faute de l'adversaire qui vous a permis de cambrioler le contrat.

Les données du problème étant maintenant tout à fait précisées, nous allons entrer dans la technique pure en étudiant successivement :

- Le laissez-passer.
- Le désarmement de la main dangereuse.
- Le contretemps.

Le laissez-passer

Le sujet a été abondamment traité précédemment quand il n'y avait qu'une seule couleur à affranchir. Disons que le principe est exactement le même lorsque vous devez passer par deux couleurs.

— 1^{er} CAS : VOUS NE POSSÉDEZ QU'UN ARRÊT — DANS LA COULEUR ADVERSE

La situation est alors dramatique car l'adversaire aura deux fois l'occasion de prendre la main pour affranchir et encaisser sa couleur.

♠ 64
♥ RD62
♦ DV32
♣ D64



♠ A53
♥ V105
♦ R1096
♣ AR10

Sur l'entame à Pique, laissez passer deux fois. Si c'est Est qui possède les deux As, cette manœuvre permettra de gagner votre contrat si les Piques sont répartis 5-3.

— 2^e CAS : VOUS POSSÉDEZ DEUX ARRÊTS — DANS LA COULEUR ADVERSE

Vous allez, bien sûr, procéder de façon similaire mais aurez davantage de chances de réussite si vous vous y prenez bien.

♠ 64
♥ RD62
♦ DV32
♣ D64



♠ AD3
♥ V105
♦ R1096
♣ AR10

Entame Valet de Pique pour le Roi d'Est. Imaginons que les As adverses soient partagés.

► **Si les Piques sont répartis 4-4**, vous ne pouvez pas couper les communications. Mais, quoi que vous fassiez, vous concéderez deux Piques et deux As : rien de grave, votre contrat est gagné. Dans la suite, nous négligerons toujours ce cas de la répartition 4-4 de la couleur d'entame.

► **Si les Piques sont répartis 5-3 :**



Vous pouvez prendre (ou laisser passer) le premier tour de la couleur et faire sauter l'un des deux As adverses. Si c'est celui d'Ouest que vous avez délogé (veinard), il faudra laisser passer un tour de Pique pour qu'Est n'en ait plus, avant de vous attaquer à la deuxième reprise du camp adverse.

► **Si les Piques sont répartis 6-2 :**



Cette fois vous gagnerez à 100% à condition de **laisser passer le premier tour de Pique**. En main, Est rejoue Pique. Vous prenez et il vous reste un arrêt. Quelle que soit la couleur que vous attaquez en premier, Est, qui n'a plus de Pique, ne peut pas se servir de sa reprise pour aider son camp. La course de vitesse est gagnée.



À RETENIR :

Avec deux arrêts c'est le premier tour de la couleur adverse qu'il faut laisser passer pour être vraiment efficace si l'un des deux adversaires n'a que deux cartes dans la couleur (partage 5-2, 6-2). Le moment du laissez-passer est indifférent si la couleur adverse est répartie 5-3 ou 6-3.

En pratique, vous pouvez remarquer que la problématique est exactement la même quand vous devez affranchir deux couleurs - le cas qui nous occupe ici - ou quand vous devez rendre deux fois la main dans votre couleur longue, une situation que nous avons étudiée en détail dans le document précédent.

Le désarmement de la main dangereuse

Nous l'avons vu, quand la couleur adverse est répartie 5-3, le laissez-passer ne suffit pas à s'assurer du succès. Dans les exemples que nous avons vus, il fallait encore avoir de la chance et « faire sauter le bon As ». Mais de temps en temps, souvent même, la technique vous viendra en aide pour désarmer la main dangereuse.

Modifions légèrement notre exemple de travail :

♠ 64
♥ AD92
♦ DV3
♣ R964



♠ AR3
♥ V105
♦ A1096
♣ A103

Vous laissez passer l'entame de la Dame de Pique et Ouest rejoue la couleur. Cette fois ce ne sont pas les As mais les Rois qui sont les reprises adverses et c'est donc à des impasses que vous devez recourir.

Vous disposez de six levées. Remarquons tout d'abord que si l'un des deux Rois est bien placé, la course de vitesse est gagnée puisque vous ne donnerez qu'une seule fois la main. En revanche, si vous échouez dans votre première impasse, vous n'avez toujours que huit levées et il faut songer à tenter l'autre.

Plaçons-nous donc dans le cas où les deux Rois sont mal placés : le Roi de Cœur en Est et le Roi de Carreau en Ouest. Vous savez cette fois **qui possède quelle reprise**. La solution vous apparaît donc clairement : commencer par l'impasse à Carreau. Ceci vous entraîne à jouer Trèfle pour le Roi du mort avant de présenter la Dame de Carreau. Ouest prend. Il est maintenant désarmé et votre impasse à Cœur pourra être effectuée en toute sécurité.



À RETENIR :

Quand vous avez deux impasses à effectuer, commencez par celle qui donne la main (en cas d'échec) à l'adversaire dangereux... avant qu'il le soit réellement.

Modifions à nouveau notre exemple de travail :

♠ 64
♥ RD92
♦ DV3
♣ R964



♠ AR3
♥ V105
♦ A1096
♣ A103

Cette fois, il y a une impasse à tenter et un As à faire tomber. Plaçons-nous dans le seul cas intéressant du Roi mal placé et des Piques 5-3.

L'As, personne ne sait qui le détient. Le Roi : il n'y a qu'Ouest, l'adversaire dangereux, qui est susceptible de prendre la main avec (s'il le possède !). Il faut le désarmer. Rejoignez le mort à Trèfle et, comme dans la donne précédente, commencez par l'impasse à Carreau. Ouest prend et détruit votre dernier arrêt à Pique.

Jouez Cœur en espérant l'As en Est (si Ouest le détient, il n'y avait rien à faire).

À l'inverse :

♠ 64
♥ AD92
♦ DV32
♣ R64



♠ AR3
♥ V105
♦ A1096
♣ A103

Cette fois, l'impasse que vous avez à tenter donne la main à l'adversaire non dangereux (Est). Vous devez donc commencer par jouer Carreau. Par la suite, l'impasse à Cœur sera tentée en toute sécurité puisqu'Est n'aura plus de Pique.



À RETENIR :

Si, pour parvenir au total requis, vous devez tenter une seule impasse, regardez avec soin l'orientation de cette impasse.

Si elle donne la main à l'adversaire dangereux, commencez par cette couleur.

Si elle donne la main à l'adversaire non dangereux, laissez-la pour la fin et attaquez-vous à l'autre couleur en premier.

Dans les exemples que nous avons étudiés, les deux couleurs produisaient le même nombre de levées. Les raisonnements que nous avons menés s'appliquent même si une couleur est plus prometteuse que l'autre.

L'orientation des impasses est le critère fondamental, comme le montre cet exemple où (pour changer) c'est Est l'adversaire dangereux, qui est intervenu à 1♠. Ouest entame du 2 de Pique, Est fournit le Valet.

♠ 64
♥ AD3
♦ DV1052
♣ 1064



♠ AR3
♥ V105
♦ R973
♣ AV2

Avec seulement quatre levées sûres, vous ne pouvez vous contenter d'affranchir les Carreaux qui ne vous apportent que quatre levées supplémentaires. Il faudra aussi grapiller une levée à Cœur.

Ce que vous savez, c'est que c'est Est l'adversaire dangereux qui, seul, pourra prendre la main à Cœur. Désarmez-le en commençant par affranchir votre cinquième levée. Il prend, rejoue Pique et maintenant seulement jouez Carreau en espérant l'As en Ouest.

♠ 64
♥ AD3
♦ DV1052
♣ 1064

♠ 1072
♥ 9864
♦ A6
♣ D753



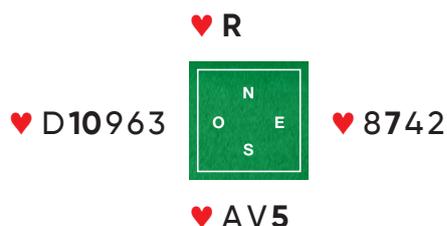
♠ DV985
♥ R72
♦ 84
♣ R98

♠ AR3
♥ V105
♦ R973
♣ AV2

Remarque : si vous commencez par les Carreaux, Ouest prend. Par la suite, son 10 de Pique évite à son partenaire une remise en main qui le condamnerait à rejouer Cœur sous son Roi. Est devant, pour sa part, sécher le Roi de Trèfle si vous tirez tous les Carreaux. Il vous manquait cinq levées. Pour les obtenir, en trouver une puis quatre revient au même qu'en obtenir quatre plus une. L'important consiste à désarmer d'abord la main dangereuse.

— **IL VOUS RESTE UN ARRÊT ET DEMI APRÈS L'ENTAME** —

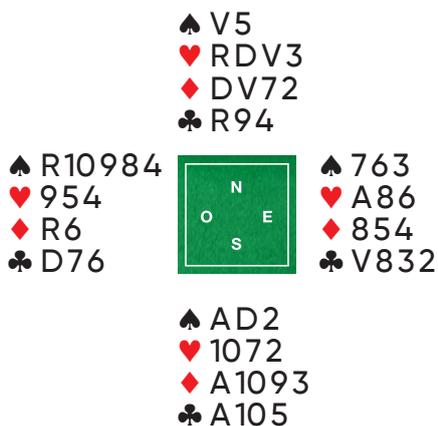
Dans tout ce que nous avons étudié dans le paragraphe précédent, il vous restait après l'entame un arrêt dans la couleur adverse. Il arrive souvent que la situation soit un peu meilleure et que vous soyez encore à la tête d'un arrêt et demi, c'est-à-dire d'un arrêt et d'un arrêt positionnel. Voici quelques exemples :



Ouest entame. Le Roi du mort fait la levée. As et Valet constituent un arrêt et demi.

Ouest entame. Vous faites la levée de la Dame, il vous reste un arrêt, l'As, et un demi-arrêt (un arrêt positionnel), le 10.

Comment gérer cette situation quand vous risquez d'avoir à donner deux fois la main ? La solution s'apparente un peu à ce que nous avons vu précédemment. **Il ne faut pas que l'adversaire qui peut traverser l'arrêt positionnel prenne la main en premier.** Pour illustrer ce principe important, reprenons (en le modifiant bien sûr) notre exemple de travail :



Ouest entame du 10 de Pique. Vous faites la levée du Valet. Il vous reste donc As-Dame (un arrêt et demi). Vous n'avez que cinq levées sûres mais, même en cas d'échec de l'impasse au Roi de Carreau, les Cœurs et les Carreaux peuvent vous en apporter cinq en tout. Il faut donc passer par les deux couleurs, les Cœurs et les Carreaux. Ce que vous voulez éviter, c'est qu'Est prenne la main en premier et joue Pique à travers As Dame. Ne commencez donc pas par jouer Cœur : Est sauterait sur son As et affranchirait les Piques de l'entameur. Pendant que vous êtes au mort, présentez la Dame de Carreau. Ouest prend du Roi et ne peut jouer Pique sans vous offrir une levée et un arrêt de plus. Vous avez gagné la course de vitesse. S'il joue Cœur, Est prend son As mais vos dix levées sont là.



À RETENIR :

Quand, après l'entame, il vous reste un arrêt et demi dans la couleur menaçante adverse, tentez en premier la manœuvre (l'impasse) qui ne risque pas de donner la main à l'adversaire qui peut vous transpercer.

EXERCICES D'APPLICATION

EXERCICE 1

♠ 52
♥ AD72
♦ DV72
♣ R96



♠ ADV
♥ V103
♦ R1093
♣ A105

Contrat : 3SA - Entame : 10 de Pique pour votre Valet.

Que jouez-vous à la deuxième levée ?

Solution : Carreau. Même si c'est Est qui prend et traverse les Piques, vous ferez ensuite l'impasse Cœur en toute sécurité.

EXERCICE 2

♠ 52
♥ RD7
♦ A10952
♣ R96



♠ ADV
♥ V103
♦ DV63
♣ A105

Et là ?

Solution : le Valet de Cœur, la couleur qui semble la moins prometteuse. Si l'As est en Est, il prend et vous traverse à Pique. Vous laissez passer une fois et l'impasse Carreau se fera ensuite en toute sécurité. Si c'est Ouest qui prend, il ne peut jouer Pique efficacement. Et enfin, si le Valet de Cœur fait la levée, vous arrêtez et vous vous tournez vers les Carreaux.

Une manœuvre d'expert : le contretemps

Nous avons évoqué (page 3) le cas où l'adversaire commettait une erreur et vous laissait faire une levée gratuite, ce qui permettait de ne plus avoir à s'attaquer qu'à une couleur et donc d'avoir retourné la situation à votre avantage.

Cette faute de défense est fréquente car souvent un léger assouplissement conduit à mettre « petit en second » sans réfléchir plus avant.

Mais il existe des positions de carte qui permettent de voler cette (ou ces) levée(s) sans qu'aucune erreur ne soit commise par l'adversaire. C'est ce que l'on appelle le contretemps.

Considérons la couleur suivante :

♥ RD652

Vous avez besoin de quatre levées.

Pour les réaliser, il faut un partage 3-3.

Mais imaginez qu'à côté de cette couleur, vous en possédiez une autre qui vous offre trois levées sûrement affranchissables en une fois.

Si vous arrivez à en voler une sans que l'adversaire prenne la main, ce serait gagné.



♥ V4

Comment faire ?

Il faut mettre le détenteur de l'As au supplice.

Si c'est Est, jouez un petit Cœur vers le Valet. S'il plonge, quatre levées de Cœur sont là. S'il ne plonge pas, vous avez volé votre levée.

Si vous pensez (ou savez) que l'As est en Ouest, la manœuvre est la même mais un peu plus « antinaturelle » : il faut cette fois jouer un petit sous le Valet. Ouest aura alors simplement le choix de la corde pour se pendre.

Voyons tout ceci à travers une donne complète :

S	OUEST	N	E
3SA	1♠ fin	contre	passe

♠ 62
♥ AD10
♦ RD7
♣ RV532



♠ AR85
♥ R96
♦ V1042
♣ D7

Les enchères vous ont appris qu'Ouest détenait toutes les forces de son camp, c'est-à-dire les deux As mineurs en plus des cinq cartes à Pique. Laisser passer ne coûte, ni ne rapporte rien puisqu'Est n'a pas de quoi prendre la main. Vous prenez donc

l'entame et il ne vous reste qu'un seul arrêt à Pique. Vous comptez cinq levées sûres : deux Piques et trois Cœurs. Seuls les Trèfles peuvent vous rapporter quatre levées en une seule fois. Vous devez donc jouer Trèfle. Mais la présence de trois levées potentiellement affranchissables à Carreau doit vous faire penser à essayer de voler un pli à Trèfle.

Le contretemps s'impose. En jouant non pas la Dame mais le petit Trèfle à travers l'As que vous savez être en Ouest, vous assurez votre contrat si les Trèfles sont 3-3 (bien sûr) ou 4-2. Si Ouest vous laisse faire la levée à Trèfle, tournez-vous vers les Carreaux. S'il prend (dans le vide), vous avez vos quatre levées.

Les quatre jeux :

	♠ 62										
	♥ AD10										
	♦ RD7										
	♣ RV532										
♠ DV1094	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O	E			S		♠ 73
	N										
O	E										
	S										
♥ V84		♥ 7532									
♦ A		♦ 98653									
♣ A1098		♣ 64									
	♠ AR85										
	♥ R96										
	♦ V1042										
	♣ D7										

Ce contretemps n'est pas une manœuvre très fréquente mais connaître son fonctionnement permet de cambrer de nombreux contrats.

Modifions légèrement notre exemple :

	♠ 62										
	♥ AD10										
	♦ RD73										
	♣ RV53										
♠ DV1094	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O	E			S		♠ 73
	N										
O	E										
	S										
♥ V84		♥ 7532									
♦ A		♦ 9865									
♣ A1098		♣ 642									
	♠ AR85										
	♥ R96										
	♦ V1042										
	♣ D7										

Prenez l'entame de la Dame de Pique et jouez tout de suite un petit Trèfle sous la Dame. Peu nombreux sont les Ouest qui penseront à plonger. Si vous faites le Roi de Trèfle, vous revenez aux Carreaux et gagnez votre contrat car vous avez astucieusement provoqué une faute de défense.

Parfois le contretemps sert à se prémunir contre un mauvais partage d'une couleur.

	♠ R6	
	♥ R5	
	♦ D9532	
	♣ RD32	
♠ V10984		♠ 7532
♥ AV109		♥ 832
♦ 6		♦ A1087
♣ 1076		♣ 85
	♠ AD	
	♥ D764	
	♦ RV4	
	♣ AV94	

Avec six levées sûres et encore un arrêt à Pique, il suffit d'affranchir les Carreaux pour réaliser votre contrat. Une seule crainte : trouver les Carreaux 4-1 avec quatre cartes en Est. Vous pouvez surmonter cet écueil (sauf si l'As est sec en Ouest) en effectuant **un double contretemps**.

Prenez du mort et jouez Carreau vers votre Roi. S'il était pris par l'As en Ouest, vous gagneriez votre contrat sauf si Est détenait le 10 quatrième. Quand vous faites la levée (votre septième levée), c'est là que toute la magie du contretemps va opérer. Rejoignez le mort à Trèfle et présentez à nouveau un petit Carreau. Est ne peut plonger. Vous voilà à huit levées et vous avez encore votre arrêt à Pique.

Abandonnez les Carreaux puisqu'ils sont mal répartis et affranchissez votre neuvième levée à Cœur en jouant vers le Roi.



CONSEIL :

Pour « voler » une levée, pensez au contretemps, qui consiste à jouer une petite carte vers des honneurs de façon à ce que, si l'adversaire plonge, il vous affranchisse un nombre suffisant de levées. S'il ne plonge pas, tournez-vous alors vers l'autre couleur, celle qui au départ ne procurait pas assez de levées à elle seule.

Donnes d'application



DONNE N°1

<p>♠ V92 ♥ 75 ♦ A1092 ♣ D1084</p>	<p>♠ R865 ♥ D42 ♦ R863 ♣ 75</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ D74 ♥ V10983 ♦ 74 ♣ R63</p> <p>♠ A103 ♥ AR6 ♦ DV5 ♣ AV92</p>
N						
O E						
S						

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

Entame : Valet de Cœur.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Un retour (peu probable) à Pique vous posant quelques problèmes, vous prenez l'entame et n'avez plus qu'un arrêt à Cœur. Vous n'avez que cinq levées sûres et ne pouvez être sûr d'arriver à neuf plis si les deux Rois mineurs sont mal placés. Il faut donc passer par les Trèfles et les Carreaux. La longueur à Cœur est en Ouest, l'adversaire dangereux. Il faut le désarmer.

Qu'est-ce-à dire ? Il ne doit pas avoir de quoi prendre la main, une fois sa couleur affranchie.

Jetez un coup d'œil à l'orientation des impasses. À Carreau, seul Est peut prendre la main et il n'est pas l'adversaire dangereux.

●● EXÉCUTION

Vous devez donc laisser les Carreaux de côté et commencer par les Trèfles. Mais un problème apparaît : vous n'avez pas assez de communications pour jouer les Trèfles du mort.

Peu importe ! Jouez As de Trèfle et Trèfle. Un des adversaires va prendre (Ouest en l'occurrence) et rejouer Cœur. Vous laisserez passer et Est n'aura plus de Cœur à rejouer. Vous ferez alors l'impasse sans risque à Carreau.

♠ A82		♠ 94
♥ DV107		♥ A984
♦ DV7		♦ 983
♣ R95		♣ D1032
♠ R10753		
♥ 632		
♦ A54		
♣ V6		
♠ DV6		
♥ R5		
♦ R1062		
♣ A874		

SUD	O	N	E
1♦ 1SA	passé passé	1♥ 3SA	passé fin

Entame : 5 de Pique pour le 9 d'Est.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Vous avez, après l'entame, deux levées à Pique et deux levées à Trèfle. Pour obtenir les cinq levées manquantes, il faudra passer par l'As de Cœur et l'As de Carreau. La course de vitesse est donc a priori perdue puisqu'il ne vous reste plus qu'un arrêt à Pique. Ces Piques ne vous inquiètent vraiment que s'ils sont répartis 5-2. Si vous prenez l'entame de la Dame, il ne vous restera qu'un arrêt et demi dans la couleur, l'As second au mort et le Valet second dans votre main. Si la première couleur que vous jouez donne la main à Est, il traversera votre Valet de Pique et affranchira la couleur de son partenaire à qui il pourrait rester une reprise. En fait, tous ceux qui auront pris l'entame et joué Cœur vont chuter alors que ceux qui auront commencé par les Carreaux vont gagner. Alors, est-ce une pure question de chance ?

●● EXÉCUTION

En fait non. Une manœuvre permet de ne pas avoir à deviner. Laissez passer le premier Pique. Il vous reste Dame-Valet. Est rejoue son dernier Pique. Que vous commenciez par Cœur ou Carreau ne change rien à l'affaire. L'As d'Est ne lui servira à rien. Et si les deux As sont chez l'entameur me direz-vous ? Vous chuterez mais ceci est quasiment impossible puisqu'avec R10xxx et deux As, Ouest serait intervenu.

DONNE N°3

<p>♠ V62 ♥ A ♦ DV43 ♣ RD987</p>		<p>♠ D93 ♥ 9854 ♦ 9876 ♣ A3</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid red;"> <th style="padding: 5px;">S</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">NORD</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♠ 3SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe fin</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♣ 2♣</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 6 de Cœur.</p>	S	O	NORD	E	1♠ 3SA	passe fin	1♣ 2♣	passe passe
S	O	NORD	E								
1♠ 3SA	passe fin	1♣ 2♣	passe passe								

♠ R85
♥ D10762
♦ R105
♣ 42

♠ A1074
♥ RV3
♦ A2
♣ V1065

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Vous avez une levée à Pique, deux levées à Cœur et une levée à Carreau, soit quatre levées sûres. Les Trèfles ne vous en procureront que quatre. Ceci signifie qu'il faudra également passer par l'affranchissement d'une levée à Carreau.

Après l'entame, il vous reste un arrêt et demi à Cœur. Il ne faut pas que vous soyez transpercé prématurément. Commencer par jouer Trèfle risque de donner la main à Est (c'est le cas ici).

●● EXÉCUTION

Au mort à l'As de Cœur, présentez la Dame de Carreau. L'impasse échoue mais c'est Ouest qui est en main. Il ne peut jouer Cœur efficacement. Du coup, nanti de cinq levées et d'un arrêt sûr à Cœur, vous pourrez ensuite affranchir les quatre levées qui vous manquent à Trèfle sans le moindre risque.

<p>♠ D109 ♥ A9 ♦ AD83 ♣ R954</p> <p>♠ R6 ♥ 762 ♦ 9754 ♣ D1062</p>		<p>♠ 7543 ♥ DV1053 ♦ R2 ♣ V7</p> <p>♠ AV82 ♥ R84 ♦ V106 ♣ A83</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="text-align: center; padding: 5px;">1♣</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♦</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2♥</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">fin</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Entame : 7 de Cœur.</p>	SUD	O	N	E	1♣	passe	1♦	passe	1♠	passe	2♥	passe	2SA	passe	3SA	fin
SUD	O	N	E																
1♣	passe	1♦	passe																
1♠	passe	2♥	passe																
2SA	passe	3SA	fin																

● ● COMMENTAIRE DES ENCHÈRES :

Avec 15 points d'honneurs, un fit à Trèfle et seulement l'As de Cœur second, Nord doit avoir recours à la quatrième couleur forcing pour ne pas conclure trop hâtivement. Quand son partenaire ne lui donne aucune information prometteuse, il déclare 3SA normalement.

NB. Si Sud avait la Dame de Cœur troisième, le contrat serait judicieusement joué de la bonne main.

● ● LE PLAN DE JEU DE SUD

Six levées sûres. Si les impasses à Pique et à Carreau échouent, il faudra donner deux fois la main alors qu'après l'entame, il ne vous reste plus qu'un arrêt à Cœur. Pour lutter contre une répartition 5-3 des Cœurs, il est nécessaire de laisser passer une fois et de commencer par désarmer la main dangereuse, c'est-à-dire d'ôter sa reprise éventuelle au détenteur de la main longue à Cœur. Pour l'identifier, il importe de regarder attentivement la couleur d'entame. Si le 7 de Cœur était une quatrième meilleure, Ouest détiendrait DV107 (vous possédez AR98 entre vos deux jeux) et aurait entamé de la Dame. C'est donc Est qui détient DV10xx et le 7 de Cœur provient de trois petites cartes (*Top of nothing*).

● ● EXÉCUTION

En conséquence, c'est par l'impasse à Carreau que vous devez commencer. Prenez de l'As de Cœur, rentrez en main à Trèfle et faites l'impasse à Carreau. Est prend, rejoue Cœur que vous laissez passer. Vous ferez par la suite l'impasse à Pique vers Ouest, qui n'a plus de Cœur.

♠ A10		♠ R7542									
♥ RD4		♥ 8532									
♦ D65432		♦ -									
♣ 104		♣ 6532									
♠ 863											
♥ V1096											
♦ R1098											
♣ 98											
	<table border="1"> <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>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
		♠ DV9									
		♥ A7									
		♦ AV7									
		♣ ARDV7									

SUD	O	N	E
2♣ 2SA	pas pas	2♦ 6SA	pas fin

Entame : Valet de Cœur.

●● COMMENTAIRE DES ENCHÈRES :

Nord pourrait, dans l'optique d'un grand chelem, faire un Texas pour les Carreaux (4♣). L'ouvreur accepterait et le Blackwood qui s'ensuivrait montrerait l'absence d'une clé (le Roi de Carreau). Le contrat de 6SA serait alors atteint.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

Vous prenez du Roi de Cœur au mort et jouez un petit Carreau. Quand Est défausse la situation paraît compromise et nécessite un vrai effort de réflexion. Vous avez dix levées sûres. Il faut en trouver une à Carreau et une à Pique. Si vous passez le Valet de Carreau, vous ne gagnerez votre contrat que si le Roi de Pique est placé.

●● EXÉCUTION

Pour établir une levée à Carreau sans concéder la main, prenez de l'As de Carreau et jouez un petit Carreau sous le Valet vers la Dame en contretemps. Ouest est obligé de fournir un petit sous peine de vous affranchir toute la couleur.

La onzième levée est là. Rentrez en main à Cœur, tentez l'impasse Pique. Est prend et, dépourvu de Carreau, ne peut que vous concéder vos douze levées.

Remarque : commencer par l'impasse au Roi de Pique conduit à la chute. Est prend de son Roi et ensuite Ouest n'aura aucun mal à plonger du Roi de Carreau pour assurer la chute.

♠ DV2		♠ A9
♥ AR875		♥ V1092
♦ A		♦ 7653
♣ AD54		♣ R32
♠ 10853		♠ R764
♥ 64		♥ D3
♦ DV984		♦ R102
♣ 86		♣ V1097

S	O	NORD	E
1♠ 3SA	pas fin	1♥ 3♣	pas pas

Entame : Dame de Carreau.

●● COMMENTAIRE DES ENCHÈRES :

Malgré 20 points d'honneurs, cette main ne justifie pas une ouverture au palier de 2 d'une part en raison de son caractère bicolore et, d'autre part, parce que la qualité des Cœurs est insuffisante.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD

L'entame de la Dame de Carreau prise de l'As vous laisse un arrêt et demi, grâce au 10 qui accompagne le Roi. Vous n'avez que six levées sûres et de nombreuses possibilités. Il faut envisager le pire, c'est-à-dire les Cœurs et les Piques non répartis 3-3 et le Roi de Trèfle mal placé. Dans ce cas, vous risquez d'avoir à passer par deux couleurs, les Piques et les Trèfles.

Ce que vous voulez éviter à tout prix, c'est qu'Est prenne la main prématurément et traverse votre 10 de Carreau. Ce serait le cas s'il possédait l'As de Pique en plus du Roi de Trèfle. Si vous jouez la Dame de Pique, par exemple, il prend, rejoue Carreau et vous devez vous en remettre à un bon partage ou à une impasse. Il faudrait « voler » une levée avant de jouer Trèfle.

●● EXÉCUTION

À la deuxième levée, présentez le 2 de Pique sous Dame-Valet. Est ne peut prendre sans vous offrir trois levées à Pique et votre contrat. En main au Roi de Pique, tournez-vous vers les Trèfles et assurez vos neuf levées grâce à ce magnifique contretemps.