

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

Établir la bonne stratégie en flanc à Sans-Atout à partir de l'entame

JEU DE LA CARTE



N°10



Version du 13/03/2022

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Introduction : décider de la suite	3
Première partie :	
Le choix de la stratégie : continuer ou changer	4
L'utilisation de la règle des 11	4
Repérer une entame courte	9
Deuxième partie : Rejouer dans la couleur d'entame	11
Le pair-impair du résidu	11
Les exceptions au pair-impair du résidu	15
Troisième partie : Changer de couleur, le switch	17
L'adversaire possède assez de levées pour son contrat ..	17

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

Établir la bonne stratégie en flanc à Sans-Atout à partir de l'entame



INTRODUCTION : DÉCIDER DE LA SUITE

Ce dernier volet de l'examen de l'entame à Sans-Atout a pour objet de se placer du côté du partenaire de l'entameur. Après un examen attentif de la carte d'entame, celui-ci doit tenter de reconstituer le plus tôt possible la répartition autour de la table de la couleur entamée. Mener à bien cette première tâche lui permettra ensuite d'orienter la défense selon deux directions opposées : ou bien la couleur entamée sera celle sur laquelle la défense devra s'appuyer pour construire la chute. Le partenaire de l'entameur aura alors à jouer un rôle de collaboration de l'affranchissement en rejouant la couleur aussi vite que possible, en utilisant ses rentrées avant celle de son partenaire, etc. Ou bien l'analyse fera apparaître qu'il n'y a pas d'avenir dans la couleur entamée. Il reviendra alors au partenaire de l'entameur de choisir la couleur à contre-attaquer et, à l'intérieur de celle-ci, de sélectionner la bonne carte pour le faire.

Le choix de la stratégie : continuer ou changer

Comment savoir d'où provient l'entame ? Comment se rendre compte que la couleur choisie par le partenaire est susceptible d'être établie, ou s'il s'agit d'une entame neutre ou provenant d'une couleur courte ? Il n'est pas toujours facile de faire la différence et un examen très attentif de l'environnement de l'entame sera toujours de mise pour diminuer les risques d'erreur.

L'un des outils les plus utiles à la disposition du partenaire de l'entameur reste la règle des 11. Cette règle est un « petit truc » destiné à reconstituer facilement la couleur d'entame. Mais au-delà, l'exercice qu'elle propose, qui consiste à se figurer la répartition précise de la couleur entamée dans les jeux cachés, est absolument fondamental.

— L'UTILISATION DE LA RÈGLE DES 11 —

La règle des 11 est une astuce arithmétique qui permet de connaître le nombre de cartes supérieures à l'entame dans le jeu du déclarant, à condition que le partenaire ait entamé de sa quatrième meilleure dans la couleur. Elle fonctionne de la façon suivante :



À RETENIR :


Soustrayez de 11 le numéro de la carte entamée. Le résultat donne le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame entre les trois autres mains (le mort, le flanc droit et le déclarant).

En ôtant à ce chiffre le nombre de cartes visibles, au mort et dans votre main, supérieures à la carte d'entame, vous obtenez le nombre de cartes supérieures à cette carte chez le déclarant.

Par exemple : Votre partenaire entame du 7 de Pique, le mort y détient 9 5 4 et vous D 10 3. La règle de 11 ($11 - 7 = 4$) vous dit qu'il y a 4 cartes supérieures au 7 dans votre main, celle du déclarant et au mort. Vous voyez 3 cartes supérieures au 7 (le 9 du mort et vos Dame et 10). Vous en déduisez donc que le déclarant ne possède dans sa main qu'une seule carte supérieure au 7.

L'application de la règle est souvent très immédiate :

DONNE N°1

<p>♠ 87 ♥ V1082 ♦ AR108 ♣ RV5</p>	<p>♠ AV952 ♥ 964 ♦ V7 ♣ 642</p>		<p>♠ D106 ♥ A73 ♦ 654 ♣ 10983</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid green;"> <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 : 5 de Pique.</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									

●● **LE JEU DE LA DÉFENSE :**

Est peut utiliser le raisonnement explicité plus haut : il voit deux cartes supérieures au 5 au mort, en compte trois dans sa main. En appliquant la règle des 11, ($11-5 = 6$) il apprend que le déclarant n'a qu'une seule carte supérieure au 5.

Il fournit la Dame de Pique sur l'entame, Sud prend du Roi. **Avant de retourner sa carte**, Est doit réaliser que la carte « d'arrêt » du déclarant vient d'apparaître et que la couleur est désormais maîtresse dans son camp. En se référant aux enchères, Est sait également que la couleur d'Ouest était au moins cinquième à l'origine, car Sud, qui a répondu 2♦ au Stayman, ne possède pas quatre Piques.

Le déclarant, s'il est avisé, va monter au mort au Roi de Carreau pour présenter le Valet de Cœur, en simulant une impasse. Mais Est sait que les Piques attendent d'être encaissés et va plonger sur l'As sans effort pour rejouer dans la couleur d'entame.

Une analyse du même type peut servir à déterminer la bonne défausse. Un exemple très classique :

DONNE N°2

<p>♠ AD4 ♥ 532 ♦ 97 ♣ R8765</p>	<p>♠ V6 ♥ V109 ♦ A10863 ♣ D109</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; 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>♠ 97532 ♥ R876 ♦ DV4 ♣ 4</p>	<p>♠ R108 ♥ AD4 ♦ R52 ♣ AV32</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 40px;"> <thead> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <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;">1SA</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>Entame : 6 de Carreau.</p>	SUD	O	N	E	1SA	passe	3SA	fin
N																
O E																
S																
SUD	O	N	E													
1SA	passe	3SA	fin													

●● **LE JEU DE LA DÉFENSE :**

Est fournit le Valet de Carreau sur l'entame, la plus basse de ses cartes équivalentes. L'emploi de la règle des 11, au moment où Sud capture ce Valet du Roi, indique que la seule carte de Sud supérieure au 6 vient d'apparaître. Il y a en effet 5 cartes (11-6) supérieures au 6 dans les trois mains de Nord, Est et Sud. Est en contemple deux au mort et deux dans sa main.

Le déclarant joue alors Trèfle pour le Roi et Trèfle. Que faut-il défausser ? Le raisonnement précédent montre à Est que les Carreaux d'Ouest sont maîtres, mais celui-ci ne le sait pas. Comment le lui dire ? Tout simplement en défaussant cette édifiante Dame de Carreau. Ainsi, quand il prendra la main à Trèfle, Ouest pourra encaisser toute sa couleur. En-dehors même de l'application stricte de la règle des 11, le respect des règles d'entame permettra bien souvent de choisir de continuer ou non dans la couleur.

DONNE N°3

♠ AD94
♥ 876
♦ R95
♣ V84



♠ R72
♥ R943
♦ 1086
♣ R105

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

Entame : 3 de Trèfle.

● ● **LE JEU DE LA DÉFENSE :**

Le déclarant appelle le 4 du Trèfle du mort et, en Est, vous fournissez le 10. Sud prend de la Dame et présente le Valet de Pique. Vous prenez du Roi et...

... le 3 de Trèfle est à l'évidence une quatrième meilleure. Ce qui veut dire que la couleur choisie par Ouest comporte un honneur. Vous voyez le Roi et le Valet, le 10 et la Dame ont déjà été joués. Le seul honneur possible en Ouest est l'As. Jouez tranquillement votre Roi de Trèfle et encore Trèfle. En principe, Ouest n'entame pas sous un As quatrième seulement et donc il y a toute chance que vous fassiez chuter d'emblée. Les deux jeux cachés :

♠ 853
♥ D52
♦ 72
♣ A9732



♠ V106
♥ AV10
♦ ADV43
♣ D6

Facile ? Peut-être, mais...

♠ AD94
♥ 876
♦ R95
♣ V84



♠ R72
♥ R943
♦ 1086
♣ R105

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

Entame : 7 de Trèfle.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE :

Même début : vous fournissez le 10 de Trèfle sur l'entame (rappelons que jouer le Roi serait équivalent si le partenaire a l'As, mais coûterait une levée s'il a la Dame... ou rien...). Sud prend de la Dame et laisse courir le Valet de Pique jusqu'à vous. Que rejouez-vous ? Attention, la règle des 11, cette fois, vous a montré que le 7 **n'était pas** une quatrième meilleure. Comptons ensemble : $11-7 = 4$. Les quatre cartes théoriquement supérieures au 7 sont visibles : le 8 et le Valet du mort, le Roi et le 10 de votre main. Le déclarant était donc censé n'avoir aucune carte supérieure au 7. Quand il prend l'entame de la Dame, vous apprenez qu'Ouest a entamé dans une collection de petites cartes, quatre ou cinq, probablement. Ça n'est pas à Trèfle que vous pouvez construire la chute, tournez-vous vers la faiblesse naturelle du mort et rejouez Cœur. Parfois, vous aurez une bonne surprise :

♠ 853
♥ AV5
♦ 72
♣ 97632



♠ V106
♥ D102
♦ ADV43
♣ AD

— REPÉRER UNE ENTAME COURTE —

Quand le partenaire de l'entameur réalise que l'entame provient d'une courte, il a souvent le loisir d'orienter la défense sur d'autres voies.

DONNE N°5

<p>♠ R643 ♥ AR2 ♦ D4 ♣ D1095</p>	<p>♠ D102 ♥ 873 ♦ R986 ♣ V64</p>	<table border="1" style="width: 100%; height: 40px; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>♠ AV97 ♥ D94 ♦ 532 ♣ 872</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <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♦ 1SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♠ 3SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe fin</td> </tr> </tbody> </table> <p style="margin-top: 5px;">Entame : 8 de Cœur.</p>	SUD	O	N	E	1♦ 1SA	passe passe	1♠ 3SA	passe fin
N	E															
O	S															
SUD	O	N	E													
1♦ 1SA	passe passe	1♠ 3SA	passe fin													

●● LE JEU DE LA DÉFENSE :

Le déclarant appelle l'As de Cœur du mort, quelle carte devez-vous jouer en Est ? Des problèmes de ce type ont déjà été traités dans les documents précédents. Le 8 entamé par Ouest **est la plus grosse petite carte visible**. Ce qui signifie, sans aucune ambiguïté, que l'entame provient de trois petites cartes. En effet, si Ouest possédait quatre ou cinq petites cartes, il aurait entamé de la seconde meilleure, par exemple le 7 avec 8765.

Cette certitude permet à Est de comprendre que les Cœurs sont une couleur de manœuvre du déclarant et qu'il doit inciter son partenaire à jouer autre chose s'il reprend la main. À cette fin, il refuse la couleur en fournissant le 4 sur l'As (pas question de pair-impair dans cette situation, votre partenaire veut savoir **si la couleur vous intéresse**). Ouest possède le 3, il voit le 2 au mort, ce 4 est parfaitement lisible et permet à Ouest de découvrir le retour mortel du 10 ou de la Dame de Pique.



À RETENIR :

Quand vous repérez que le partenaire a entamé la plus haute des petites cartes visibles, vous pouvez être certain qu'il possède exactement trois cartes dans la couleur.

Il est également possible de déterminer qu'une entame d'honneur provient d'une courte. C'est, là encore, l'examen des petites cartes dans les autres mains qui permet d'asseoir ce diagnostic.

♠ RD103
♥ 874
♦ 86
♣ RDV4



♠ A872
♥ R92
♦ V103
♣ 963

SUD	O	N	E
1♦ 1SA 3SA	pas pas fin	1♠ 2SA	pas pas

Entame : Valet de Cœur.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE :

Vous fournissez le Roi de Cœur sur le Valet (au cas où l'entame provienne de As-V-10-x (x)) et Sud prend de l'As. Il joue maintenant le Valet de Pique, que vous laissez passer, et continue d'un petit Pique. Ouest a fourni ses Piques en montant, indiquant trois cartes, vous prenez de l'As. Et vous rejouez ?

- ▶ Si le Valet de Cœur est la tête de séquence d'une couleur longue (le plus souvent), vous n'avez qu'à rejouer Cœur en espérant que votre partenaire pourra encaisser la chute quand il reprendra la main à l'As de Trèfle (une carte nécessaire chez lui dans ce cas pour que le contrat chute).
- ▶ Si le Valet de Cœur s'avère provenir de trois cartes, il ne faut pas chercher à affranchir la couleur, qui est longue... chez Sud ! La vue du mort indique que la seule chance de chute provient des Carreaux. Contre-attaquez du Valet de Carreau et espérez que les Carreaux d'Ouest seront assez consistants pour vous offrir la chute.

Regardez plus attentivement les Cœurs. Pour entamer du Valet « tête de séquence » d'une couleur longue, Ouest doit posséder, outre le 10, soit une petite carte d'appoint (le 9, le 8...) soit un honneur supérieur non équivalent, le Roi ou l'As. Or il se trouve que vous contemplez le 8 au mort, le 9 dans votre main et que le Roi et l'As sont tombés. Conclusion : l'entame est une « tête de séquence courte » et il y a urgence à contre-attaquer Carreau. Les jeux cachés en témoignent :

♠ 965
♥ V103
♦ AD92
♣ 1075



♠ V4
♥ AD65
♦ R754
♣ A82



À RETENIR :

Quand vous voyez toutes les cartes qui « environnent » l'honneur entamé par le partenaire (les honneurs supérieurs et les deux cartes intermédiaires inférieures) vous pouvez en déduire que l'entame est une « séquence courte ».

Rejouer dans la couleur d'entame


Quand le partenaire de l'entameur décide de poursuivre dans la couleur entamée, il va le faire en respectant une règle de signalisation très importante : le pair-impair du résidu.

— LE PAIR-IMPAIR DU RÉSIDU —

PRINCIPE ▶ Quand vous rejouez dans une couleur qui a déjà été jouée – qu'il s'agisse de l'entame ou d'une autre couleur – vous choisissez de montrer le compte de la couleur au moment où vous rejouez, sans vous préoccuper des cartes qui ont été jouées auparavant.

En d'autres termes, s'il vous reste deux cartes vous rejouez la plus forte, s'il vous en reste trois vous rejouez la plus petite. Quelques exemples d'application de cette technique :

DONNE N°7

<p>♠ A743 ♥ 93 ♦ AD105 ♣ DV2</p> <p>♠ 98 ♥ A10864 ♦ 32 ♣ 10743</p> <p>♠ RD5 ♥ DV5 ♦ V986 ♣ AR5</p>		<p>♠ V1062 ♥ R72 ♦ R74 ♣ 986</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0f0e0;"> <th>SUD</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA</td> <td>passé</td> <td>2♣</td> <td>passé</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>passé</td> <td>3SA</td> <td>fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 6 de Cœur.</p>	SUD	O	N	E	1SA	passé	2♣	passé	2♦	passé	3SA	fin
SUD	O	N	E												
1SA	passé	2♣	passé												
2♦	passé	3SA	fin												

●● LE JEU DE LA DÉFENSE :

Sur l'entame, Est fournit naturellement sa plus forte en troisième, le Roi. Quand il fait la levée, il est tout aussi naturel de rejouer Cœur. Il doit sélectionner le 7, la plus forte carte de son doubleton restant. La Dame de Sud apparaît et Ouest doit alors faire l'effort de reconstituer la distribution de la couleur. Cette Dame ne peut pas être sèche : avec Roi-Valet-7-2, Est n'aurait pas rejoué le 7 au second tour, mais le 2. Le 7 vient de 7 et 2, la Dame de Dame-Valet. Pour pouvoir encaisser plus tard ses deux Cœurs affranchis, Ouest doit laisser passer la Dame en espérant une rentrée chez son partenaire. Le bénéfice de cette action apparaîtra quand Est fera le Roi de Carreau : il aura encore un Cœur à jouer.

DONNE N°8

<p>♠ 105 ♥ A102 ♦ D10963 ♣ A75</p>	<p>♠ A8432 ♥ V73 ♦ 84 ♣ D83</p>		<p>♠ R976 ♥ D864 ♦ 52 ♣ V94</p>	<p>♠ DV ♥ R95 ♦ ARV7 ♣ R1062</p>
--	---	--	---	--

SUD	O	N	E
1SA	passe	3SA	fin

Entame : 3 de Pique.

●● **LE JEU DE LA DÉFENSE :**

Sur le 5 du mort apparaissent le Roi d'Est et le Valet de Sud. Est rejoue le 6 pour la Dame du déclarant. Continuez.

L'examen des cartes fournies par Nord et Sud laisse présager que votre entame est fort bien tombée et que l'adversaire n'a plus de Pique. Vérifions quand même. Si cette hypothèse est la bonne, Est possédait au départ R-9-7-6. Après le Roi, son « pair-impair du résidu » l'a effectivement conduit à rejouer le 6. Tout est cohérent, prenez de l'As et rejoutez le 2 pour le 9 d'Est. Votre 8 vous permettra de « manger » son 7 à la levée suivante et vous aurez bien encaissé les cinq premiers Piques.

La situation pourrait être plus délicate.

♠ 105 ♥ A102 ♦ D10963 ♣ A75 ♠ A8432 ♥ V73 ♦ 84 ♣ D83	N O E S	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid green;"> <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</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">3SA</td> <td style="padding: 5px;">fin</td> </tr> </tbody> </table> <p style="margin-top: 5px;">Entame : 3 de Pique.</p>	SUD	O	N	E	1SA	passe	3SA	fin
SUD	O	N	E							
1SA	passe	3SA	fin							

●● LE JEU DE LA DÉFENSE :

Le début de coup est exactement le même : Est prend l'entame du Roi (le Valet en Sud) et rejoue le 7 pour la Dame du déclarant. C'est toujours à vous...


Un peu d'attention, s'il vous plaît. Où est donc passé notre 6 de Pique de tout à l'heure ? En fait, le 7 ne peut pas être la plus petite carte d'Est : il aurait eu au départ 9-7 et une des cartes supérieures, qui sont toutes apparues. Ou bien ce 7 est sec (et votre cause est désespérée) ou bien le 7 est la plus forte d'un doubleton restant (7 et 6). Sud a voulu vous induire en erreur en fournissant successivement le Valet et la Dame avec Dame-Valet-9. Et ça a failli marcher !

Mais non. Laissez passer cette Dame en fournissant le 2, indiquant ainsi votre couleur cinquième à Est. Il vous fera encaisser vos Piques maîtres quand il prendra la main à l'As de Carreau.

N O E S	♠ R76 ♥ 9864 ♦ A52 ♣ 964
♠ DV9 ♥ RD5 ♦ RV7 ♣ RV102	

Une bonne lecture n'exclut pas un peu (beaucoup) de réflexion :

DONNE N°10

<p>♠ 105 ♥ 73 ♦ ADV10 ♣ ARDV10</p> <p>♠ RV97 ♥ A102 ♦ 6432 ♣ 74</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <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="padding: 5px; text-align: center;">1♥ 2SA 3SA</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">passe passe fin</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1♣ 2♦ 3♣</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">passe passe passe</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	NORD	E	1♥ 2SA 3SA	passe passe fin	1♣ 2♦ 3♣	passe passe passe
S	O	NORD	E							
1♥ 2SA 3SA	passe passe fin	1♣ 2♦ 3♣	passe passe passe							

Entame : 7 de Pique.

●● **LE JEU DE LA DÉFENSE :**

Votre partenaire, en Est, prend l'entame de l'As et rejoue le 4. Sud fournit successivement le 3 puis le 6 et vous êtes en main au Valet. Deux questions :

- 1 - Comment sont répartis les Piques manquants ?
- 2 - Que rejouez-vous ?

La première question trouve sa réponse en observant les plus petites cartes manquantes. En l'occurrence, demandez-vous où est le 2 de Pique. Si le déclarant le possédait, il aurait le 6, le 3 et le 2 (en plus de la Dame qu'on lui connaît). Est aurait alors rejoué le 8 avec 8 et 4. Donc le 2 est en Est et il vient de rejouer la plus forte de son doubleton. Au moment où vous faites le Valet, Sud possède encore la Dame seconde. Vous n'êtes à la tête que de quatre levées, il faut en trouver une cinquième et, de plus, il ne sert à rien d'encaisser votre Roi de Pique. La seconde difficulté de la donne, une fois les Piques reconstitués, consiste à déterminer la couleur à rejouer. Deux cartes peuvent permettre à Est de reprendre la main : le Roi de Carreau derrière As-Dame-Valet-10 du mort ou le Roi de Cœur. Notons déjà que si le déclarant possède ces deux cartes vous ne pouvez pas le battre : vous ne pouvez pas compter sur Est et Sud possède, lui, neuf levées sous la forme de cinq Trèfles et quatre Carreaux.

Imaginez que vous rejouiez Carreau. Si votre partenaire possède le Roi, tout va bien, le contrat chute. Mais si Sud possède le Roi, il a ses neuf levées, comme il a été dit plus haut, alors qu'Est avait le Roi de Cœur. Rejouer Cœur permet de faire chuter dès qu'Est a un Roi rouge :

- S'il a le Roi de Cœur, le contrat chute immédiatement.
- S'il ne l'a pas, Sud fait la levée, mais sa seule chance est de tenter l'impasse à Carreau. Est a le Roi, le contrat chute encore.

	<p>♠ A42 ♥ R965 ♦ 97 ♣ 8652</p> <p>♠ D863 ♥ DV84 ♦ R85 ♣ 93</p>
---	---



À RETENIR : Quand vous cherchez à reconstituer la couleur où le partenaire a rejoué, suivez la trace de la plus petite carte manquante, c'est elle qui vous renseignera sans coup férir.

Le pair-impair du résidu fait vraiment des miracles, mais il y a un certain nombre de cas où il ne s'applique pas, malgré tout. Voici quelques-unes de ces exceptions :

— LES EXCEPTIONS AU PAIR-IMPAIR DU RÉSIDU —

Il y a deux types de donnes où rejouer en pair-impair du résidu peut être préjudiciable aux intérêts de la défense. Le premier survient quand rejouer la plus petite carte des trois qui restent au partenaire de l'entameur risque de bloquer la couleur et d'empêcher son encaissement immédiat. Vous découvrirez ces situations délicates dans un prochain cours, dédié aux communications en flanc. Cette exception au pair-impair du résidu est de nature technique. Il arrive qu'on déroge à la règle pour des raisons tenant à la signalisation. D'abord quand il y a une courte au mort (singleton ou chicane), où cette fois les priorités vont changer :

DONNE N°11

♠ 5
♥ 752
♦ A1084
♣ V7642

♠ D1074
♥ R864
♦ 972
♣ 109

♠ R863
♥ DV3
♦ R5
♣ RD85

♠ AV92
♥ A109
♦ DV63
♣ A3

SUD	O	N	E
1SA	fin		

Entame : 4 de Pique.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE :

Contre le modeste contrat de 1SA, l'entame d'Ouest va au Roi d'Est, pris de l'As en Sud. Celui-ci tente l'impasse à Carreau qui échoue. Est doit rejouer Pique, bien sûr. Mais quand il possède quatre cartes, comme ici, l'indication qu'il doit donner tient à la présence ou non d'un honneur dans son jeu :

- ▶ Il rejoue une petite carte quand il détient un honneur de complément, permettant à Ouest de rejouer un petit au tour suivant. Dans l'exemple ci-contre, Ouest entame du 4 de Pique pour la Dame et l'As. Un peu plus tard, Est prend la main, et rejoue le 3 de Pique, pour indiquer la présence d'un honneur (qui ne peut être que le 10, en l'occurrence). Ouest prend le 8 du 9 et peut rejouer sous son Valet en toute quiétude.
- ▶ Il rejoue une « grosse » petite carte quand il n'a plus d'honneur dans son résidu, qu'il lui reste à ce moment-là deux ou trois cartes. Dans la donne ci-dessus, Est doit rejouer le 8 de Pique quand il fait la levée du Roi de Carreau. Ouest capture le 9 avec le 10 et, pour ne pas libérer le Valet connu chez le déclarant, rejoue à sa convenance Trèfle ou Cœur. Si l'on ne lui offre pas la levée du Valet de Pique, Sud devrait chuter d'une levée.

♠ -

♠ V9642

N
O E
S

 ♠ D1053

♠ AR87

Une autre illustration de la difficulté parfois extrême générée par la signalisation « classique » :

DONNE N°12

SUD	O	N	E
1SA	passe	3SA	fin

Entame : 3 de Pique.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE :

Sur l'entame, Est fournit le Roi et Sud prend de l'As. Sud présente alors le 10 de Carreau qui va jusqu'au Roi. Si Est rejoue alors en pair-impair du résidu, alors qu'il lui reste 10862, il va rejouer le 6. Sud va fournir son Valet et Ouest ne saura pas quoi faire. Pour lui, la couleur pourrait être distribuée de la façon suivante :

♠ 7(4)					
♠ D95(3)	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 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	♠ (R)62
N					
O E					
S					
	♠ (A)V108				

Les cartes entre parenthèses ont été jouées au premier tour. Si c'est le cas, Ouest doit laisser passer pour conserver la fourchette Dame-9 sur le 10 du déclarant.

La solution consiste, quand vous possédez cinq cartes dans la couleur d'entame, à rejouer la plus petite (ici le 2). Pour l'entameur, qui pensera alors que vous aviez quatre cartes au départ, il n'y aura alors aucun intérêt à laisser passer.

Changer de couleur, le switch

Il arrive fréquemment que le partenaire de l'entameur se rende compte de la nécessité de contre-attaquer d'une couleur différente de celle entamée. Cette nécessité proviendra de l'examen simultané de la carte d'entame et du contexte. Bien souvent, la synthèse des informations permettra de compter les levées de l'adversaire et d'agir en conséquence.

— L'ADVERSAIRE POSSÈDE ASSEZ DE LEVÉES POUR SON CONTRAT —

Dès que l'examen des éléments dont vous disposez indique que l'adversaire possède assez de levées pour gagner son contrat, vous êtes en situation d'urgence et il faut trouver la couleur où encaisser la chute.

DONNE N°13

♠ 52
♥ AD
♦ ARD1096
♣ D43



♠ A94
♥ 876
♦ 843
♣ AV105

S	O	NORD	E
1SA	passé	1♦ 3SA	passé fin


Entame : Dame de Pique.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE :

D'où provient l'entame ? La réponse de 1SA ayant dénié une majeure quatrième, vous savez que votre partenaire possède au moins cinq Piques. A-t-il pu entamer de la Dame avec Roi-Dame ? Non : avec Roi-Dame sans carte de soutien (9 ou 10) votre partenaire aurait entamé d'une petite carte. Avec Roi-Dame-10 cinquièmes il aurait entamé du Roi. Enfin, il pourrait choisir d'entamer de la Dame avec Roi-Dame-9 cinquièmes, mais la présence du 9 dans votre main vous permet d'écarter cette option. Ce long développement vous convainc d'une chose : le Roi de Pique est en Sud.


Du coup, quelles sont les levées à la disposition du déclarant ? Six Carreaux bien visibles, le Roi de Pique... et As-Dame de Cœur, grâce à une éventuelle impasse au Roi si Sud en a besoin. Le total de neuf est atteint, il y a urgence ! Dans quelle couleur pouvez-vous trouver quatre levées, en plus de votre As de Pique ? Seuls les Trèfles vous offrent une chance, à condition que Ouest y possède le Roi. Prenez vivement la Dame de Pique de l'As et rejouez votre 5 de Trèfle : Ouest fournit obligeamment le Roi et rejoue Trèfle. Une de chute de justesse.

Les quatre jeux :

♠ 52 ♥ AD ♦ ARD1096 ♣ D43	♠ DV1087 ♥ 95432 ♦ 5 ♣ R6	♠ A94 ♥ 876 ♦ 843 ♣ AV105	
♠ R63 ♥ RV10 ♦ V72 ♣ 9872			

Parfois, le raisonnement qui conduit à la bonne défense est plus complexe, même si la carte à jouer paraît relativement évidente :

DONNE N°14

♠ 975 ♥ 93 ♦ A4 ♣ ADV1065	♠ A832 ♥ DV5 ♦ 9863 ♣ 72	♠ DV106 ♥ 864 ♦ DV75 ♣ R4	♠ R4 ♥ AR1072 ♦ R102 ♣ 983
			

S	O	NORD	E
1♥	passe	1♣	passe
2♦	passe	2♣	passe
3SA	fin	3♣	passe

Entame : 8 de Carreau.

●● **LE JEU DE LA DÉFENSE :**

Sud prend votre Valet de Carreau du Roi et présente le 9 de Trèfle. Vous prenez du Roi et vous voyez que le retour « évident » de la Dame de Pique conduit à une chute immédiate. Rejouer dans la couleur d'entame permettrait en revanche à Sud de gagner son contrat. Est-il si clair de rejouer Pique plutôt que Carreau ? Débarrassons-nous tout de suite des Cœurs : Sud les a annoncés. Même avec As-Dame-Valet-10 en Ouest, vous ne pourrez jamais encaisser plus de deux levées dans la couleur. Ceci dit, comptons ensemble les levées du déclarant : cinq Trèfles désormais affranchis et As et Roi de Carreau connus font sept. Si Sud possède As et Roi de Pique, il a gagné. Il est donc indispensable de trouver un honneur à Pique en Ouest pour battre. Si cet honneur est le Roi, il faudra aussi qu'Ouest détienne l'As de Cœur. Sinon, avec les deux As majeurs, Sud a de nouveau son contrat sur table. Récapitulons : si Ouest a l'As de Pique, jouer Pique peut battre tout de suite, comme ici. S'il a le Roi, vous pouvez affranchir votre couleur et reprendre la main à l'As de Cœur.

DONNE N°15

♠ RDV5
♥ 73
♦ A104
♣ A1098



♠ 98632
♥ R54
♦ 63
♣ R43

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

Entame : Dame de Carreau.

●● **LE JEU DE LA DÉFENSE :**

Le déclarant prend la première levée du Roi et n'a rien de mieux à faire qu'à tenter l'impasse au Roi de Trèfle. En main, Est peut raisonner ainsi :

- ▶ Les Carreaux vont fournir trois levées au déclarant et il n'y a aucun avenir à tenter de les affranchir, Sud aura neuf levées avant qu'on y parvienne.
- ▶ Il y a urgence à trouver une couleur pour construire ou encaisser la chute car, si le déclarant possède l'As de Pique, il a neuf levées.
- ▶ Bien que Sud l'ait annoncée, cette couleur ne peut être que les Cœurs. Il faut donc rejouer Cœur, mais quelle carte ?

En fait, en plus du Roi de Trèfle, il faut réussir à développer quatre levées à Cœur. Ceci nécessite de trouver l'As en face, accompagné au moins du Valet et d'une autre carte intermédiaire, le 9 ou le 10.

La couleur doit ressembler à quelque chose comme :

♥ 73
♥ AV96 ♥ R54
♥ D1082

Pour parvenir à y réaliser quatre levées, il faut jouer deux fois d'Est : le 4 d'abord, pour le 10 par exemple, et le Valet. Ouest peut rejouer le 6 pour le Roi et la Dame sera prise en fourchette au tour suivant.

Le jeu du 4 de Cœur, la plus petite, signifie dans ce contexte que vous possédez un honneur dans la couleur et qu'Ouest peut rejouer sous son As au second tour.

Les quatre jeux :

♠ RDV5
♥ 73
♦ A104
♣ A1098


♠ 107
♥ AV92
♦ DV982
♣ 65

 ♠ 98632
♥ R54
♦ 63
♣ R43

♠ A4
♥ D1086
♦ R75
♣ DV72

Le choix de la carte à rejouer : la quatrième meilleure.

DONNE N°16

♠ R964		♠ A5
♥ D982		♥ R1053
♦ V3		♦ A95
♣ 1053		♣ D964
♠ V1087		
♥ A76		
♦ 874		
♣ RV7		
		♠ D32
		♥ V4
		♦ RD1062
		♣ A82

SUD	O	N	E
1♦ 1SA	passe fin	1♥	passe

Entame : Valet de Pique.

●● LE JEU DE LA CARTE :

Est laisse passer l'entame. En main un peu plus tard à l'As de Carreau, Est doit se rendre compte qu'il doit ouvrir les Trèfles pour trouver les levées nécessaires à la chute. Il sélectionne le retour du 4 de Trèfle en quatrième meilleure (comme à l'entame).

Le déclarant laisse passer et Ouest fait le Valet. Lisant correctement le 4, il comprend qu'Est possède un honneur quatrième dans la couleur et peut donc continuer du Roi en toute quiétude. Le contrat va chuter d'une levée.

♠ RDV3		♠ 8542
♥ 985		♥ 762
♦ A104		♦ R7
♣ V94		♣ A1073
♠ 1097		♠ A6
♥ AD103		♥ RV4
♦ 832		♦ DV965
♣ 865		♣ RD2

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

Entame : 10 de Pique.

●● NOTE SUR LES ENCHÈRES :

Nord fait un Stayman malgré sa distribution 4-3-3-3 : avec deux couleurs où l'adversaire risque de faire les cinq premières levées si l'ouvreur y possède un petit doubleton, il doit rechercher un contrat à Pique au cas où son partenaire en posséderait quatre. Il conclurait directement à 3SA avec des points plus équitablement répartis dans les quatre couleurs.

●● LE JEU DE LA CARTE :

Sud prend l'entame et tente l'impasse au Roi de Carreau. Ouest doit alors choisir sa contre-attaque. Rejouer Pique ne présente aucun intérêt et il doit donc se décider entre Cœur et Trèfle. Les enchères ont indiqué quatre cartes à Cœur en Ouest. Pourquoi a-t-il choisi d'entamer dans trois cartes à Pique seulement alors qu'il avait quatre Cœurs ? Une seule réponse possible : il possède l'As de Cœur quatrième, peut-être accompagné d'un petit honneur.

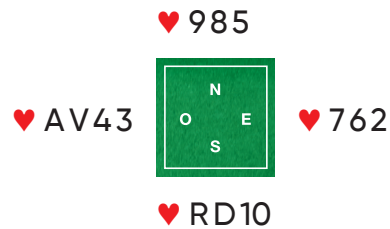
Est doit sélectionner le 7 de Cœur pour montrer une couleur sans honneur. Il choisit la plus forte des trois petites, là encore comme à l'entame. Sud se décide pour le Valet, par exemple. Ouest prend de la Dame et, lisant parfaitement la répartition de la couleur autour de la table, comprend qu'il ne doit pas continuer la couleur. Il rejoue ce qu'il veut : s'il choisit Trèfle - assez naturellement - il encaissera même deux de chute, son camp étant capable d'encaisser quatre Cœurs en plus du Roi de Carreau et de l'As de Trèfle. Si Est avait commis l'erreur de jouer le 2 de Cœur, il aurait montré une couleur comportant un honneur. Ouest, après avoir pris le Valet de la Dame, aurait alors rejoué un petit sous As-10 pour éviter de bloquer la couleur.



REMARQUE IMPORTANTE :

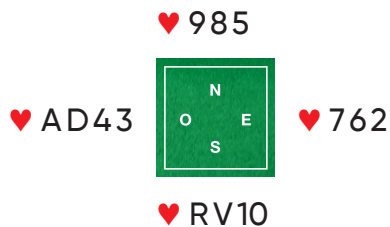
Dans la donne précédente, les Cœurs d'Ouest étaient particulièrement solides. Avec des couleurs moins productives, Ouest pourra adopter des attitudes un peu différentes :

1



Quand Est joue le 7 de Cœur, Sud fournit la Dame, cette fois (ou le Roi). Ouest ne doit pas prendre, et garder la fourchette sur l'honneur de Sud restant. Il fournit le 4. Quand Est reprendra la main, trois levées seront disponibles.

2



Cette fois, Ouest peut se permettre de prendre le Valet de la Dame au premier tour de la couleur. Il continuera par un petit Cœur au tour suivant. Ce coup à blanc en flanc établira deux levées par la suite.

En flanc, il arrive que le raisonnement vous permette d'établir qu'il ne faut pas rejouer la couleur d'entame. Reste encore à sélectionner soigneusement la carte « juste ». En switch, **une petite carte indique que la couleur jouée est intéressante**. Une grosse carte montre en principe une couleur sans honneur.