



Vainqueur aux points



FLANC POUR TOUS

Ce mois-ci, les problèmes sont faciles et vous devriez faire un sans faute. À condition de compter les mains et les points avec application.

Munissez-vous de vos outils de travail désormais familiers.

❶ Vous êtes assis en Ouest (Nord donneur, Nord-Sud vulnérables). Match par quatre.

Votre jeu :

♠ **RV9**
♥ **974**
♦ **R75**
♣ **DV103**

S	O	Nord	E
		passe	passe
1♥	passe	2♣ ^(*)	passe
2♦	passe	2♥	passe
4♥			

(*) Drury, soutien à Cœur, 11-12DH.

Vous entamez de la Dame de Trèfle et le mort s'étale :

	♠ 642 ♥ AR2 ♦ DV109 ♣ 654	
♠ RV9 ♥ 974 ♦ R75 ♣ DV103	N O E S	

Le déclarant prend de l'As de Trèfle, Est fournissant le 7. Sud joue ensuite l'As de Carreau, la Dame de Cœur et Cœur pour l'As, tout le monde fournit. La Dame de Carreau est maintenant jouée du mort, sur laquelle Sud défausse le 2 de Trèfle. Votre Roi fait la levée. Que rejouez-vous ? Ce problème est très facile, si vous prenez une seconde de réflexion.

Première question. Quelle interprétation donner au 7 de

Trèfle fourni sur l'entame de la Dame ? C'est définitivement une indication de parité, un nombre impair de cartes puisqu'il n'y a pas la place pour deux petites cartes en-dessous du 7 (information confirmée plus tard par la défausse du 2 de Trèfle). En conséquence, vous ne savez pas qui détient le Roi entre Est et Sud.

Deuxième question. Si vous devez jouer Trèfle, le flanc sans risque, quelle carte rejouer ? Le 3, car vous voulez indiquer que vous avez quatre cartes dans cette couleur, ce qui permet à votre partenaire de prendre la main avec un éventuel Roi de Trèfle et de rejouer Pique.

Troisième question. Quelle est la distribution du déclarant ? Il suffit de se poser la question pour y répondre. Sud a cinq Cœurs (Est a fourni deux fois), un Carreau (ayant défaussé sur le second tour), trois Trèfles (merci la signalisation) et donc... quatre cartes à Pique. Ce renseignement est-il utile ? Pas tellement, mais si vous prenez cette habitude de reconstituer les mains cachées, vous progresserez à grand pas.

Quatrième question. Comment allez-vous faire chuter ce contrat ? Il est temps de jeter un coup d'œil à :

La grille des levées du flanc

	Levées sûres	Levées potentielles
Pique	0	3
Cœur	0	0
Carreau	1	0
Trèfle	0	1

Si votre partenaire a dans son jeu l'As de Pique et le Roi de Trèfle, c'est possible, Sud tente une manche avec 13H et un 4-5-1-3, le contrat chute de deux levées. S'il a juste l'As de Pique, c'est encore bon. Enfin, si sa carte est le Roi de Trèfle, il faudra attendre de faire deux levées à Pique. Oui, mais avez-vous le temps ? Non, non et non, vous hurle :

La grille des levées du déclarant

	Levées sûres	Levées potentielles
Pique	0	1
Cœur	5	-
Carreau	3	0
Trèfle	1	1

Si Sud a soit le Roi de Trèfle, soit l'As de Pique, les deux cartes hypothétiques, dix levées lui tendent les bras. Si cette carte est l'As de Pique, rien ni personne ne peut l'empêcher de réaliser ces dix levées. Rejouer Trèfle pour le Roi d'Est et attendre avec deux levées à Pique, RV9 derrière ADxx, est une opération vouée à l'échec.

Le contrat ne peut chuter que si Est, votre partenaire, possède l'As de Pique. Après avoir pris du Roi de Carreau, il faut immédiatement **rejouer Pique, le 9 de Pique, attendre de votre partenaire un raisonnement similaire et le voir rejouer Pique pour capturer la Dame du déclarant, malgré la hauteur de la carte rejouée.**

Les quatre jeux

♠ 642 ♥ AR2 ♦ DV109 ♣ 654		♠ 84 ♥ A83 ♦ R53 ♣ R9874									
♠ RV9 ♥ 974 ♦ R75 ♣ DV103	<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		♠ A87 ♥ 65 ♦ 86432 ♣ 987
	N										
O		E									
	S										
♠ D1053 ♥ DV1083 ♦ A ♣ AR2		♠ R3 ♥ DV72 ♦ V1092 ♣ AV10									

Post-mortem

Un bon partenaire jouera le 2 de Carreau au premier tour de la couleur, parité, et le 8 de Carreau sur la Dame du mort, signalisation préférentielle, un geste particulièrement utile en tournoi par paires, où il ne faudra pas rejouer Pique si Est fourni le 3 de Carreau sur la Dame, avec le Roi de Trèfle pour tout honneur dans son jeu. Rejouer alors Pique donne la onzième levée si la main de Sud est ♠AD53 ♥DV1083 ♦A ♣A92.

En formule imp, la levée supplémentaire ne coûte rien, Est a pu être négligent !

🕒 Vous êtes assis en Est (Nord donneur, Nord-Sud vulnérables).

Votre jeu :

♠ R3
♥ DV72
♦ 9652
♣ AV10

S	O	Nord	E
		3SA	3SA
1SA	3SA		

Ouest entame de la Dame de Pique et le mort s'étale :

♠ 84 ♥ A83 ♦ R53 ♣ R9874		♠ R3 ♥ DV72 ♦ V1092 ♣ AV10									
	<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										

Vous débloquez en Est le Roi de Pique sur la Dame et gagnez la levée. C'est encore à vous... de réfléchir et de jouer.

Ce qu'il ne faut pas faire : rejouer Pique dans la foulée.

Vous voulez faire plaisir à votre partenaire qui a bien entamé. Le déclarant a laissé passer, l'entame le gêne. Il faut affranchir rapidement cette couleur. Le plus souvent c'est exactement ce qu'il faudra faire mais toujours après avoir pris le temps de la réflexion, particulièrement indispensable quand vous avez pris la main à la première levée. Vous avez appris, je l'espère, à compter les levées du flanc et celles du déclarant mais la mise en place de ces grilles

passer par souvent par le **compte des points d'honneurs** autour de la table. Et cette opération est facile après une ouverture précise comme 1SA. Vous avez 12H, le mort 10H, le déclarant en moyenne 16H, le total s'élève déjà à 38H. Et comme Ouest a montré 3H en entamant de la Dame de Pique, vous jouez à "comptes ouverts". Sud a exactement 15H et Ouest n'a plus un radis dans son jeu. Vous pouvez maintenant construire sans vous tromper :

La grille des levées du déclarant

	Levées sûres	Levées potentielles
Pique	1	0
Cœur	2	0
Carreau	3	0
Trèfle	0	3

C'est très clair. Sud va affranchir trois levées à Trèfle. Même s'il n'y détient que la Dame seconde, la couleur est partagée 3-3 et il a deux reprises inattaquables au mort (il peut prendre en main à Cœur et à Carreau) pour réussir son opération. Ces trois levées s'ajoutent à ses six levées d'honneurs dans les trois autres couleurs que vous connaissez, le compte est bon. Mais pour affranchir ses Trèfles, Sud doit vous donner deux fois la main. **Au moment précis où vous votre dernière tenue à Trèfle a sauté, vous devez être en mesure d'encaisser cinq levées, sinon la course de vitesse est perdue.** Comment ? En jouant à la seconde levée la seule couleur qui peut procurer deux levées, comme nous l'explique :

La grille des levées du flanc

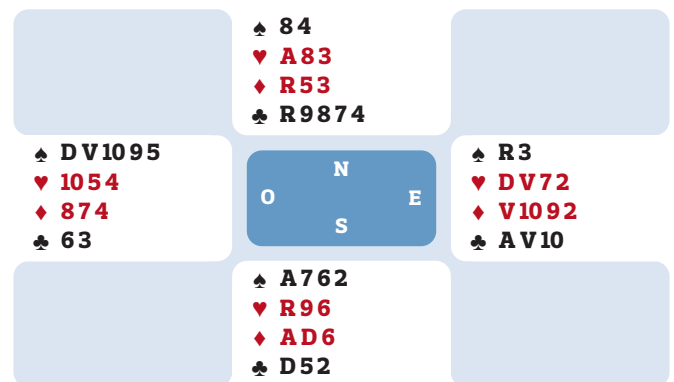
	Levées sûres	Levées potentielles
Pique	1	0
Cœur	0	2
Carreau	0	0
Trèfle	1	1

Inutile de rejouer Pique. Sud va prendre (car il aura compris, en vous voyant fournir le Roi sur la Dame, que vous n'en avez que deux...) et Ouest ne peut pas encaisser ses

Piques affranchis, vous le savez. À Carreau, il n'est possible d'affranchir qu'une seule levée et, comme il faut rendre pour cela trois fois la main, vos reprises à Trèfle auront déjà sauté. C'est une entreprise aussi inutile que désespérée.

Votre seul espoir est à Cœur. Par hypothèse de nécessité, vous devez trouver le 10 de Cœur troisième ou quatrième dans le jeu de votre partenaire, ou même 109 de Cœur secs (voir le bonus ci-dessous). **Pour cela, vous devez jouer le 2 de Cœur à la seconde levée. Cette fois, la course de vitesse peut être gagnée.**

Les quatre jeux



Post-mortem

Vous pouvez obtenir un aussi bon résultat avec ce diagramme à Cœur :



Le déclarant peut se tromper et fournir un petit Cœur de sa main (jouer la carte technique en flanc, le 9, avec D972 ou V972, ne sert à rien quand Ouest ne peut pas prendre la main, sauf à ne pas donner de levée immédiate).



revue@lebridgeur.com
Echangez vos points de vue, partagez une expérience...