

# Sploutch alors ?



## JOUEZ AVEC MOI EN TOURNOI IMP

On arrive à la dernière position du tournoi imp disputé par Pierre Saporta et son partenaire. Parviendront-ils à conserver la tête ? Réponse dans quelques pages...

**Rappel des épisodes précédents :** jeune bridgeur talentueux, vous disputez en face de moi un grand tournoi imp de province. Nous occupons actuellement la tête de l'épreuve avec 260 imp. Mais trois paires nous suivent à quelques encablures : Torticoli - Canapeli, Monoski - Teleski et Souzov - Katastrov. C'est le moment de mettre le paquet car nous jouons **les quatre dernières donnes** du tournoi.

Je n'ai aucune idée de la nationalité des deux joueurs qui s'assoient à notre table pour ce dernier tour. Ils ont une petite quarantaine et affichent de toute évidence un mépris consommé pour la haute couture. Je dirais qu'ils ont le type européen mais je n'en suis pas sûr. La seule information que j'apprends de leur feuille de convention est qu'ils jouent UDCA en flanc (Upside Down Count et Attitude). Cela signifie qu'ils donnent le compte à l'envers et qu'ils appellent avec des petites. Je note aussi qu'ils entament comme nous de la grosse carte avec un doubleton.

Le joueur situé à ma gauche parle beaucoup et à vive allure dans une langue dont je ne saisis pas un traître mot. Son partenaire se contente quant à lui de s'exprimer par hochements de tête.

Voici la première donne du tour :

| Sud  | O     | N   | E        |
|------|-------|-----|----------|
| Vous | Muet  | Moi | Volubile |
| 1SA  | passé | 2♦  | passé    |
| 3♥   | passé | 4♥  |          |

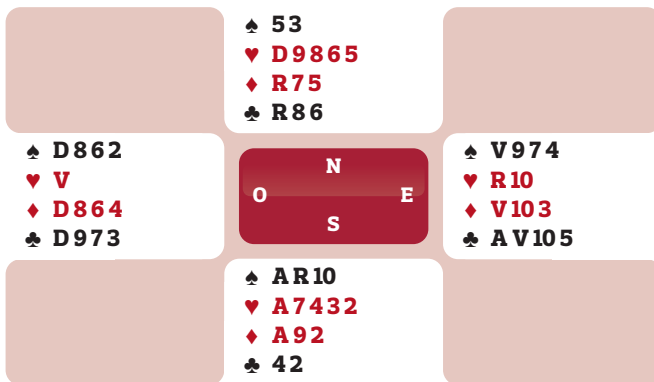
|         |   |   |
|---------|---|---|
| ♠ 53    |   |   |
| ♥ D9865 |   |   |
| ♦ R75   |   |   |
| ♣ R86   |   |   |
|         | N |   |
| O       |   | E |
|         | S |   |
| ♠ AR10  |   |   |
| ♥ A7432 |   |   |
| ♦ A92   |   |   |
| ♣ 42    |   |   |

Muet entame du 2 de Pique pour le Valet de son partenaire. **Comment jouez-vous ?**

Vous pouvez compter une perdante à Carreau ainsi que deux perdantes à Trèfle si l'As de cette couleur est mal placé. Quant aux atouts, vous en perdrez le plus souvent un. Une première idée serait d'encaisser l'As d'atout à la deuxième levée et, si le Roi n'apparaît pas, de jouer immédiatement Trèfle vers le Roi pour savoir où vous en êtes. En cas de mauvaise nouvelle, vous pourriez encore faire l'impasse à la Dame de Pique pour ne pas perdre de Carreau. Notez l'importance de ne pas donner un second tour d'atout : Est pourrait en effet faire la levée et rejouer Pique avant qu'on ait eu connaissance de la place de l'As de Trèfle. Cependant, vous avez tout lieu de penser que l'adversaire n'aurait pas entamé du 2 avec quatre petites cartes mais plutôt de la deuxième. Dans ces conditions, il n'y a rien à espérer des Piques.

Je vous sens bien concentré et, après une minute de

réflexion, vous laissez passer le Valet de Pique ! Est rejoue Pique pour votre As et vous tirez l'As de Cœur : tout le monde fournit mais le Roi est rétif. Vous jouez maintenant à bonne allure : Roi de Pique pour défausser un Carreau, Roi, As et petit Carreau coupé puis atout. Par chance, Volubile prend la main à votre droite et se voit contraint de jouer Trèfle ou coupe et défausse. Juste fait !

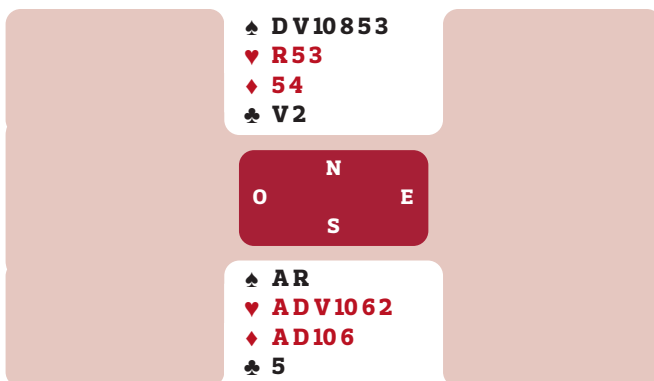


## Mon conseil

Avant de se résoudre à une impasse, il est souvent payant de mettre en place un jeu d'élimination suivi d'un placement de main.

Volubile déverse un flot de paroles. Un mot revient de façon récurrente : *splutch* ! Que diable cela veut-il bien dire ?

Voici la deuxième donne :

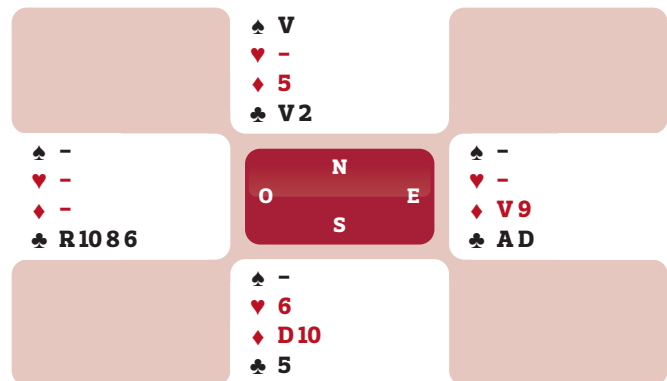


| S    | Ouest | N   | E                 |
|------|-------|-----|-------------------|
| Vous | Muet  | Moi | Volubile          |
|      | panse | 2♠  | 3♠ <sup>(*)</sup> |
| 4♥   | 5♣    | 5♥  | 6♣                |
| 6♥   |       |     |                   |

(\*) Bicolore mineur.

Muet entame du 2 de Carreau pour le Roi et l'As. Vous encaissez la Dame de Cœur et recevez une douche froide quand Est défausse un Carreau. Vous tirez As-Roi de Pique : tout le monde fournit. **Comment vous proposez-vous de faire face à ce coup du sort ?**

L'entame est un singleton manifeste. Dès lors, Est a toutes les chances d'être distribué 2-0-6-5. Supposons que vous montiez au mort par le Roi d'atout et défaussiez votre perdante Trèfle sur la Dame de Pique. Vous n'auriez à ce stade aucun moyen de ne pas perdre deux Carreaux. Il faut donc trouver autre chose. Après le Roi de Cœur, vous défaussez le 6 de Carreau de votre main puis vous tirez trois coups d'atout supplémentaires. Voici la position :



Quand vous encaissez votre dernier atout, Est est bien gêné : il ne peut évidemment pas lâcher de Carreau et, s'il défausse la Dame de Trèfle, il sera mis en main à Trèfle et contraint de rejouer Carreau. Volubile jette alors triomphalement l'As de Trèfle ! Vous rejouez cependant Trèfle et Muet n'a pas de solution. S'il met petit, Est devra rentrer dans la fourchette à Carreau. S'il plonge du Roi pour écraser la Dame, le Valet de Trèfle et la Dame de Carreau seront les dernières levées du déclarant.

## Les quatre jeux

|   |  |  |
|---|--|--|
|   | ♠ D V 10 8 5 3<br>♥ R 5 3<br>♦ 5 4<br>♣ V 2  |  |
| ♠ 9 4 2<br>♥ 9 8 7 4<br>♦ 2<br>♣ R 10 8 6 3 | O N<br>S E                                   | ♠ 7 6<br>♥ -<br>♦ R V 9 8 7 3<br>♣ A D 9 7 4 |
|   | ♠ A R<br>♥ A D V 10 6 2<br>♦ A D 10 6<br>♣ 5 |  |

Je me lève de ma chaise pour vous serrer la main car je sens que ce coup de cartes magnifique nous garantit presque la victoire dans le tournoi.

### Mon conseil

Quand vous disposez d'une fourchette haute et que vous pouvez encore concéder une levée à l'adversaire, pensez à la technique assez fréquente du *squeeze placement de main*.

Volubile enchaîne maintenant les *sploutch* à une vitesse folle. Son partenaire acquiesce vigoureusement de la tête.

| S    | O     | Nord  | E        |
|------|-------|-------|----------|
| Vous | Muet  | Moi   | Volubile |
|      |       | passé | passé    |
| 1SA  | passé | 3SA   |          |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | ♠ 7 3<br>♥ R D 5<br>♦ A 9 6 5<br>♣ V 6 5 2  |  |
|  | O N<br>S E                                  |  |
|  | ♠ A D<br>♥ A 6 4 2<br>♦ R V 4 2<br>♣ D 10 3 |  |

Muet entame du 4 de Pique pour le Roi et l'As. **Saurez-vous jouer les cartes dans le bon ordre ?**

Ce coup ressemble à un "coup bouquin". Il semble normal de tester les Cœurs. S'ils sont 3-3, il faudra jouer les Carreaux en sécurité (Roi et petit vers le 9) ; s'ils sont mal partagés, il faudra prendre sa meilleure chance à Carreau. Vous encaissez bien vite trois tours de Cœur en finissant en main (Ouest défausse le 9 de Trèfle après longue réflexion) puis jouez As de Carreau et Carreau. Hélas ! Est possédant la Dame sèche dans cette couleur, vous devez vous contenter de huit levées.

## Les quatre jeux

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | ♠ 7 3<br>♥ R D 5<br>♦ A 9 6 5<br>♣ V 6 5 2  |   |
| ♠ V 9 6 4 2<br>♥ 10 3<br>♦ 10 8 7 3<br>♣ A 9 | O N<br>S E                                  | ♠ R 10 8 5<br>♥ V 9 8 7<br>♦ D<br>♣ R 8 7 4 |
|  | ♠ A D<br>♥ A 6 4 2<br>♦ R V 4 2<br>♣ D 10 3 |   |

Dès l'instant où vous avez réalisé que quatre levées à Carreau sont indispensables, le maniement de la meilleure chance n'est pas celui que vous avez utilisé : vous auriez dû jouer un petit Carreau du mort vers le Valet **au premier tour de la couleur**. Vous atteignez ainsi votre objectif quand la Dame de Carreau est placée, troisième, seconde... ou sèche. Dans ce dernier cas, vous venez en effet facilement à bout du 10 quatrième d'Ouest. Le jeu juste consistait donc à donner trois tours de Cœur en finissant au mort pour être en mesure d'attaquer les Carreaux du bon côté.

### Mon conseil

Quand vous connaissez le nombre de levées à extraire d'une couleur, prenez le temps d'analyser la position avant de procéder à son maniement.

Volubile trouve encore de quoi se manifester avec force.

Mais, à ma grande surprise, pas de *sploutch* cette fois dans son laïus. Le mystère s'épaissit.

Nous attaquons la dernière donne :

| S    | O     | N   | Est      |
|------|-------|-----|----------|
| Vous | Muet  | Moi | Volubile |
|      |       |     | passe    |
| 2SA  | passe | 3♣  | passe    |
| 3♠   | passe | 4♥  | passe    |
| 4SA  | passe | 5♥  | passe    |
| 6♠   |       |     |          |

Muet entame de la Dame de Trèfle pour le 3 d'Est et votre As. Si les atouts sont 3-2, le coup est une promenade de santé. Et s'ils sont 4-1, vous avez certainement des ressources. Il est en tout cas normal de commencer par deux coups d'atout. **Comment jouez-vous ces deux coups d'atout et pourquoi ?**

Faisons un peu de prospective. Après deux coups d'atout, une fois constaté le partage 4-1, vous allez défausser le dernier Trèfle du mort sur le troisième Cœur avant de jouer Carreau. La défense prendra bien sûr au deuxième tour et rejouera Trèfle pour raccourcir le mort.

À ce stade, si c'est Est qui est long à l'atout, il vous suffit de défiler vos Carreaux maîtres. Quand Est coupera, vous surcoupez et remontez au mort par le Roi d'atout pour tabler. Dans ce cas, la seule chose importante serait de garder un gros honneur à l'atout en Sud et une remontée au mort.

Si c'est Ouest qui est long à l'atout, vous ne pouvez pas le prendre dans une manœuvre d'étau. Pour vous en sortir, vous devrez pouvoir encaisser une levée de Carreau sup-

plémentaire et terminer en double coupe. Ceci impose de garder As-Dame de Pique en main pour ne pas être sur-coupé. Comme vous devez garder As-Dame de Pique et une remontée au mort, au cas où Ouest rejouerait atout, vous devez obligatoirement jouer le Valet et le 10 d'atout pour commencer, gardant avec R3 en face de AD, la plasticité parfaite.

### Les quatre jeux

### Mon conseil

**Faites l'effort d'imaginer un mauvais partage quand un bon partage garantit le contrat.**

À la table, vous jouer un peu trop vite le Roi et le Valet de Pique. Vous défaussez votre Trèfle puis jouez Carreau. Ouest prend de l'As au deuxième tour et réalise qu'un retour à Trèfle vous permettrait de gagner en double coupe. Il rejoue donc atout et vous ne pouvez plus vous en sortir.

Volubile y va de son petit couplet à l'adresse de son partenaire. À nouveau pas le moindre *sploutch*. Je n'y tiens plus. Je griffonne le mot mystérieux sur un papier avec un point d'interrogation. Volubile rit de bon cœur et explique dans un anglais hésitant que *sploutch* signifie M... et est utilisé dans de nombreuses locutions.

Les deux derniers coups risquent de nous coûter fort cher. De fait, si nous gagnons 7 et 10 imp sur les deux premières donnes, nous en perdons 8 et 9 sur les deux dernières. Nous restons donc scotchés à 260 imp. Le classement apparaît sur les écrans. Les Polonais Teleski et Monoski nous sont passés devant. Nous finissons deuxième à 3 imp. *Sploutch* alors !