

# Partir du bon pied

## MANIEMENTS DE COULEUR

Il peut sembler parfois anodin et indifférent de manier une couleur du mort ou de la main et inversement. Pourtant, Philippe Caralp et Dominique Fonteneau vont nous démontrer que partir du mort est hautement préférable.



«Pour vivre heureux, partons du mort.» Voici l'adage qui va nous servir de fil conducteur tout au long de cet article. Après avoir constaté qu'il facilitait beaucoup la vie des défenseurs en jouant de la main cachée, un déclarant averti devrait partir le plus souvent possible du mort. Ce sera souvent l'action gagnante pour masquer ses intentions et brouiller les pistes. Et parfois même, comme nous le verrons en fin d'article, quand le déclarant "ne saura pas" pourquoi il le fait, il arrivera que l'imagination débordante d'un défenseur malheureux fasse le travail pour lui.

Notre idée de départ vient d'un maniement de couleur répertorié depuis longtemps. Rappel de ce grand classique :

♠ 2      ♠ R 6 5 4  
 ♣      ♣ V 9 7 3  
 ♠ A D 10 8

Intuitivement, pour garder un élément d'impasse des deux côtés, le déclarant joue l'As de la main en regardant les petites cartes. Seulement voilà : à droite, Est, un adversaire rusé, risque de fournir le 9 avec Valet-9 quatrièmes. Cela laisse au déclarant l'opportunité au tour suivant de rejouer la Dame pour prendre le Valet quatrième à gauche. Partir du mort complique la tâche

du défenseur. En effet, si jamais Ouest possède le 10 sec, la tentative d'entourloupe va être éventée et la levée naturelle de la défense va s'évaporer.

Pierre Gesthem avait des idées novatrices en matière d'enchères et de jeu de la carte. Lui aussi avait fait sien notre adage. Observez cette situation du bridge de tous les jours :

♠ D 9 6 3  
 ♣      ♠ V 10 2

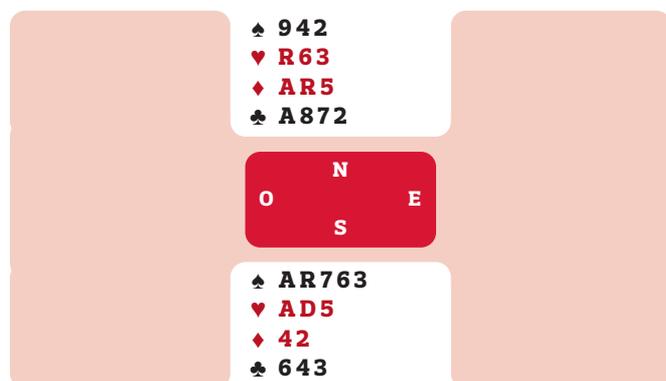
Vous êtes en défense en Est. Le contrat est banal. Sud ouvre de 1SA, qui devient le contrat final. L'adversaire joue le 3 de Pique du mort. Quel est votre réflexe ? On ne voit pas le mal à intercaler le 10, s'il prenait l'idée saugrenue au déclarant de fournir le 8 avec Roi-8 troisièmes ou quatrièmes. Le décor du drame :

♠ D 9 6 3  
 ♠ 8 7 4      ♣ V 10 2  
 ♠ A R 5

Le déclarant prend votre 10 de l'As et, quand il rejoue le Roi, il vous voit fournir le 2. Un joueur sain d'esprit aurait-il sacrifié son 10 pour marquer la parité dans cette situation ? Certainement pas. Au troisième tour, le déclarant joue le 5 pour la Dame et capture votre Valet. Notez qu'un déclarant qui décroche le 10 au second tour après avoir tiré As-Roi en partant de sa main, continue

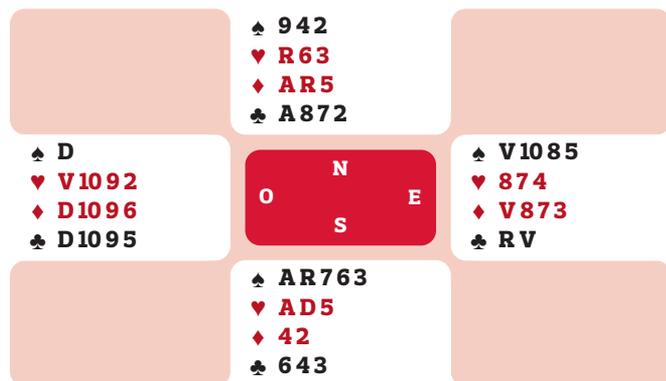


mais il faut savoir provoquer la faute. Un bon joueur de cartes est un joueur à qui l'on file beaucoup de contrats.



Vous jouez **4 Piques** sur l'entame du Valet de Cœur. Avec deux Trèfles à perdre, il ne faut concéder qu'un atout. Après quelques secondes de réflexion, vous prenez du Roi et présentez le 9 de Pique pour couvrir le cas du 8 sec à gauche. Parfois, aussi, le défenseur de droite couvre avec Valet-10-8 quatrièmes.

Les quatre jeux



Abordons maintenant un domaine plus délicat. Faut-il jouer un manquement classique peu fréquent ou bien tenter une "faute" adverse ?

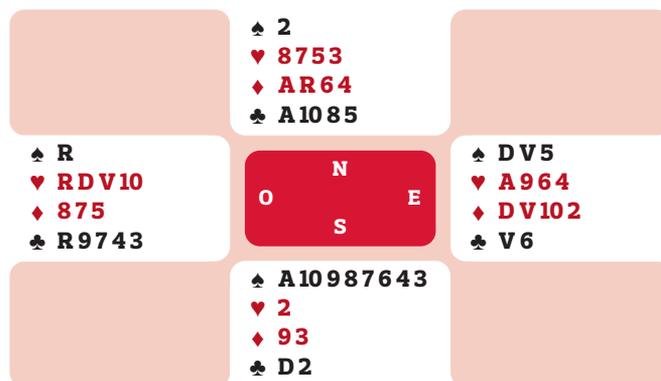
Ouverture de 4♠ en Sud :



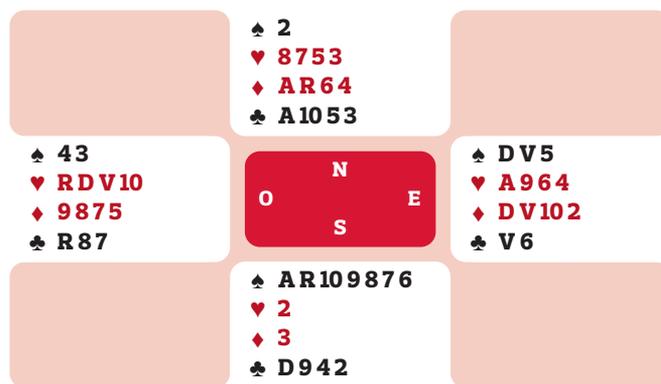
Le déclarant prend l'entame du mort et présente le 2 de Pique. Intercalez-vous un honneur ?

Deux diagrammes possibles :

❶



❷



L'ouverture de 4♠ en Sud est indiscutable avec les deux mains.

Dans le premier diagramme, il ne faut pas intercaler alors qu'il le faut dans le second. Intuitivement, en a-t-on envie avec Dame-Valet troisièmes ? La réponse diffère certainement en fonction des individus mais il y en aura, à coup sûr, une part pour fournir petit, craignant de trouver l'As ou le Roi sec chez le partenaire. De là à dire que dans le second diagramme, le déclarant doit renoncer à la seule position technique, Dame-Valet secs à gauche et jouer le 2 vers le 10, il n'y a pas loin.

Si, après avoir coupé le deuxième Cœur, vous avez tiré l'As de Pique de la main, vous n'avez posé aucun problème à l'adversaire. Laissez-lui une chance de se tromper en partant du mort.



Le domaine est vaste et la terre en friche. Un dernier exemple sur le thème ? Ouverture de 2♠ faible en Sud :



Le déclarant présente le 2 de Pique du mort. Faut-il intercaler un honneur en Est ? Deux diagrammes pour montrer qu'aucune action n'est ridicule :



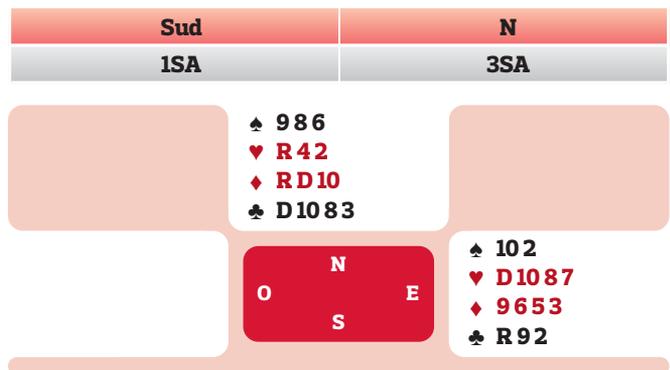
Dans le diagramme de gauche, le déclarant va probablement tirer en tête pour essayer de capturer un honneur second à gauche.

Dans le diagramme de droite, le déclarant joue vers le 10, renonçant à trouver Dame-Valet secs mais couvrant le cas de 98 secs à gauche.

Sans le 7 en Sud, il faudra choisir : trouve-t-on plus souvent Dame-Valet secs à gauche qu'un adversaire de droite qui fournit petit avec Dame-Valet-8 ou Dame-Valet-9 quatrièmes ?

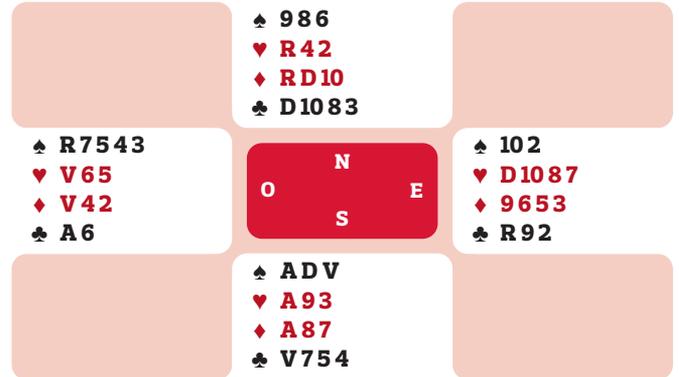
Dans les deux cas, posez un problème à l'adversaire en pensant à partir du mort.

Rentrer dans la tête de l'adversaire est l'une des choses les plus difficiles au bridge :



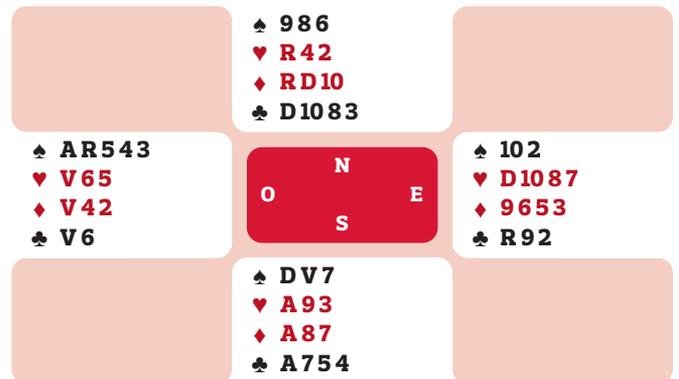
Entame : 4 de Pique. Le 10 pousse à la Dame.

Le déclarant joue Carreau pour le Roi et présente le 3 de Trèfle. Le défenseur connaît ses classiques. Il fournit avec assurance le Roi en seconde position, espérant :



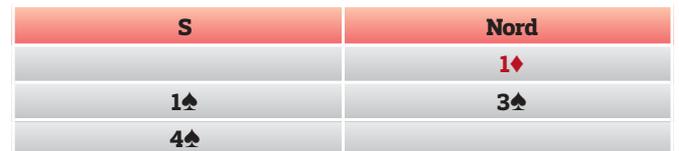
Alors, qu'en fait, le déclarant s'est contenté de monter au mort à Carreau pour jouer Trèfle (sait-on jamais ?) plutôt que de tirer l'As après la levée de la Dame de Pique.

La situation réelle :



Partez du mort, encore et toujours. Toujours ?

Hélas ! C'est bien connu, au bridge, il y a deux gros mots : toujours et jamais.

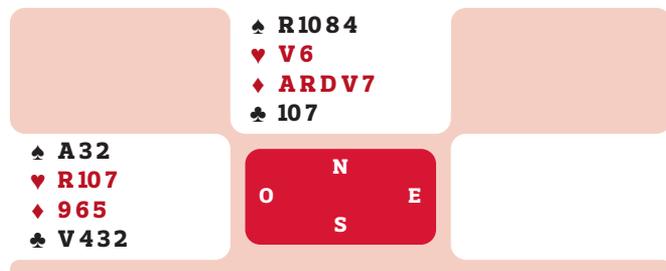


revue@lebridgeur.fr

Echangez vos points de vue, partagez une expérience...

NIVEAU COMPÉTITION

BRIDGE PROGRÈS



Entame : 2 de Pique.

L'entame à l'atout n'est probablement pas bonne quand, de par les enchères, on connaît une longue à Carreau au mort et que votre teneur laisse présager un affranchissement rapide de cette couleur. Mais avec l'As d'atout pour contrôler le coup, vous n'avez eu ni le courage d'entamer sous le Roi de Cœur, ni l'envie d'entamer sous un Valet de Trèfle aussi creux. Le déclarant prend du Roi de Pique du mort, rentre en main au 10 de Carreau et présente le Valet de Pique. Pour quel diagramme vous faut-il jouer ?

①

	♠ R1084 ♥ V6 ♦ ARDV7 ♣ 107	
♠ A32 ♥ R107 ♦ 965 ♣ V432	O N E S	♠ D6 ♥ A9542 ♦ 83 ♣ D985
	♠ V975 ♥ D83 ♦ 1042 ♣ AR6	

Vous laissez courir jusqu'à la Dame du partenaire et encaissez prosaïquement deux Cœurs et deux Piques. Et si vous fournissez l'As, c'est un Joe Strummer.

②

	♠ R1084 ♥ V6 ♦ ARDV7 ♣ 107	
♠ A32 ♥ R107 ♦ 965 ♣ V432	O N E S	♠ 76 ♥ A9542 ♦ 832 ♣ A65
	♠ DV95 ♥ D83 ♦ 104 ♣ RD98	

Ici, il faut mettre d'urgence l'As de Pique et encaisser As-Roi de Cœur et l'As de Trèfle. Si vous ne fournissez pas l'As de Pique, le déclarant réalise le Valet et joue quatre tours de Carreau en défaussant deux Cœurs de sa main.

## À retenir

Partons (presque toujours) du mort, même quand on ne sait pas pourquoi. Peut-être le défenseur, lui, le saura-t-il...



## Fins de coup

## Solutions de la page 21

- ① Jouez le 10 de Pique en fournissant le 2 du mort, Ouest ayant dû écarter un Trèfle. Si Est prend et rejoue Pique, défaussez le Valet de Trèfle tandis qu'Ouest est squeezé dans les mineures. Remarquez que si Est ne prend pas le 10 de Pique, il vous suffit de rejouer Trèfle pour obliger Ouest à rejouer dans la fourchette à Carreau.
- ② Jouez Trèfle pour le Roi. Si Est défausse la Dame de Pique,

poursuivez par Roi de Carreau (Est ne peut débloquer) et Carreau, obligeant Est à se jeter dans la fourchette à Cœur. Si Est défausse un Cœur, jouez Pique pour l'As, As de Cœur et Cœur, obligeant Est à se jeter dans la fourchette à Carreau. Il ne faut surtout pas jouer l'As de Pique avant le Roi de Trèfle, cela permettrait ensuite à Est de débloquer le Valet de Carreau sur le Roi et de vous enfermer au mort, vous contraignant à rendre deux Piques à Ouest.