

Vincent LABBÉ

SECRET DÉFENSE

Éditions LE BRIDGEUR

INTRODUCTION

“Le jeu de la carte en défense est le compartiment où l'écart de niveau est le plus grand entre les bridgeurs”, nous rappelle chaque mois avec justesse Marc Kerléro dans la revue *Le Bridgeur*. La défense est un compartiment où il fait bon dormir, bien assis sur quelques certitudes proverbiales. Quelles raisons à cela ? Pour bon nombre de gens, se retrouver en flanc est une corvée. Jouer dans la faible du mort, mettre petit en second et la plus forte en troisième, garder son Valet quatrième, le commun des bridgeurs se repose sur une base d'universaux, certain qu'on n'aura rien à lui reprocher. En fait, il n'attend que le moment d'être à nouveau en attaque pour se réveiller. Et plutôt que de raisonner, il se résigne.

Pourtant, il nous semble qu'une défense réussie procure encore davantage de plaisir que de gagner un 4 Piques quasi tabulaire.

Défendre requiert la mobilisation de beaucoup d'énergie.

- D'abord, il faut garder à l'esprit le déroulement des enchères, jusqu'à la fin du coup. Combien de joueurs entrevoient des solutions imaginaires parce qu'ils ont espéré trois cartes chez un déclarant dont les annonces annulent purement et simplement une telle hypothèse ?

- Ensuite, il faut sans cesse compter. Avec application. Un véritable cauchemar après une longue journée de travail, on vous l'accorde. Hugh Kesley recommande le jogging quotidien. Nous voulons dire : vous entraîner tout seul à compter jusqu'à treize jusqu'à transformer l'effort grinçant en mécanisme bien huilé. Compter vite et bien est la clé du succès sur bon nombre de donnes. Au fait, saviez-vous que, dans une main quelconque, il y a toujours trois couleurs en nombre impair ou trois couleurs en nombre pair ?

- Enfin, il faut se télétransporter. S'asseoir virtuellement à la place du déclarant comme pour jouer le coup derrière sa chaise ! Mais surtout, entrer dans la peau de votre partenaire pour faire corps avec lui. Nous pensons que le bridge prend sa véritable dimension de jeu d'équipe à cette occasion. Le flanc construit pierre à pierre ce PONT qui lui permettra de franchir la rivière. Votre partenaire appelle, refuse, vous fait une préférence, sélectionne une information pour la donner au meilleur moment. Il vous demande de communiquer, de le comprendre, de faire preuve de discernement. **Le rendement d'une paire dépend moins de la virtuosité de ses composants que de la qualité du dialogue qui s'établit entre ses deux pôles.** Est-ce que le courant passe ? Les bons comptes ne font-ils pas les bons amis ?

L'attitude positive consiste à penser que défendre, c'est élaborer un plan de jeu actif en vue d'emporter un contrat qui n'a pas de nom ! Certes, très souvent, le déclarant dispose de la majorité des points, et il mène la danse à grand train. Vous avez l'impression de subir. Il purge les atouts, touche à une ou deux couleurs annexes. Vous commencez à bâiller, vous êtes au bord de l'évanouissement avec vos trois petits points de rien du tout. Et soudain, il vous rend la main. C'est à vous ! Vous sortez de votre léthargie. Trop tard ! Le partenaire a signalisé avec courtoisie et précision. Mais

vous n'avez pas trop cherché à comprendre. Vous sortez de votre main à l'aveuglette. Et c'est la catastrophe ...

Oui, le défenseur est borgne. Il ne connaît apparemment que la moitié de ses forces. Mais en bon détective, il doit être en mesure de reconstituer le puzzle. Son travail commence pendant les enchères, alors même qu'il ne sait pas si son camp va emporter le contrat. Ouvrir grandes les oreilles, pour mieux voir. Au moment d'entamer, il s'est fait une idée des mains adverses, c'est son métier. Juste après l'entame, il va chercher à découvrir la distribution exacte du déclarant. Un peu de défrichage, quoi ! Il va compter ses levées potentielles en fonction du paysage découvert, compter ses points, localiser ses honneurs-clés. Et fera de même avec son partenaire, jusqu'à imprimer dans son cerveau une photographie conforme de la main mystérieuse. Plutôt que de rester le nez dans son jeu, le défenseur doit s'ingénier à visualiser ceux qu'on lui cache. C'est le seul moyen pour lui de prendre une décision en connaissance de cause.

"Tout se joue souvent à l'entame", affirme depuis toujours José Le Dentu. Vous ouvrez le bal, il est question de ne pas trébucher sur la première marche. Nous reviendrons en fin d'ouvrage sur le sujet. Mais même si vous n'avez pas fait l'entame du siècle, il est rare qu'il ne vous soit pas offert une seconde chance. Que le déclarant n'ait pas œuvré au mieux de ses intérêts ou qu'il ait joué n'importe comment, peu vous chaut. Maintenant vous savez, votre vis-à-vis vous a éclairé. Il vous reste à profiter intelligemment des imprécisions de l'adversaire. C'est l'apanage des champions, qui ratent rarement une occasion de se refaire.

Classiquement, on distingue trois attitudes en défense :

1 - L'attitude offensive.

Vous êtes dans une **stratégie d'attaque**.

* A SA, il s'agira de créer et d'encaisser vos levées avant qu'il ne soit trop tard. C'est la course à l'affranchissement. Vous devrez conserver les communications en flanc (coup à blanc, coup du crocodile, etc.), trouver la contre-attaque mortelle (ah, cette deuxième levée !), respecter le timing.

* A la couleur, il s'agira de prendre vos levées avant que le déclarant n'ait développé une "extragagnante", de le raccourcir (tactique de débordement), d'empêcher des coupes du mort, de donner une coupe à votre partenaire, de promouvoir l'un de ses atouts, d'assener un uppercut, etc.

Bref, l'état d'urgence est décrété. A un temps près, la victoire change de camp.

2 - L'attitude défensive.

Vous êtes dans une **stratégie d'opposition**.

C'est le cauchemar du défenseur : faut-il couvrir ou ne pas couvrir l'honneur sournoisement déposé sur le tapis vert ? Quand prendre de l'As afin de priver le mort de sa longue ?

Le but est de détruire les communications du déclarant, d'enrayer sa belle machine en le privant d'une partie de ses forces potentielles.

Vous faites de la résistance. A SA par exemple, en intercalant au bon moment, en luttant contre une mise en main (déblocage, défausse). A la couleur, en conservant le contrôle du coup, en faisant disparaître prématurément une remontée vitale, en bloquant la couleur d'atout pour empêcher le déclarant de disposer de ses levées maîtresses, les exemples sont nombreux.

Vous ne pourrez parvenir à vos fins sans avoir échafaudé de sérieuses hypothèses de nécessité qui déboucheront sur des déductions réalistes. Et surtout, vous n'aurez jamais de bâtons à mettre dans les roues si vous n'êtes pas hanté à chaque instant par ces questions essentielles : qu'est-ce que le déclarant mijote ? Pourquoi en sommes-nous là à x cartes de la fin ? Qu'est-ce qu'on attend de moi ?

3 - L'attitude neutre.

Vous êtes dans une **stratégie de préservation**. Des levées vous reviennent de droit, vous les ferez à condition de ne pas faire de cadeau. Patience. Pas question de livrer un honneur en prenant le risque d'ouvrir une couleur. Le déclarant va se débrouiller tout seul, jusqu'au bout. Les mains sont régulières, les adversaires sont à la limite de leurs possibilités. Ou bien l'ennemi s'est sacrifié à un contrat élevé et vous avez contré : avec de la prudence et un bon tempo, il finira par vous donner ce qu'il vous doit. Vous apprendrez à reconnaître rapidement ces situations.

Vous constaterez que ces considérations n'accréditent nullement un schéma dual de défense active-passive. Les tactiques changent de visage, mais l'effort à consentir reste le même ! Parfois, vous pourrez changer de stratégie en cours de route, suivant le plan choisi par le déclarant ...

Par exemple, vous avez choisi l'entame de tout le monde dans DV10x. Vous reprenez la main à l'atout. Allez-vous poursuivre dans votre première couleur pour ne rien compromettre (flanc neutre), pour continuer d'affaiblir les communications du déclarant (flanc d'opposition), pour y dégager une levée (flanc d'attaque) ? Ou bien est-ce le moment de prendre votre courage à deux mains en repartant sous un honneur d'une nouvelle couleur car votre entame n'a pas été assez agressive (flanc de contre-attaque) ? Devez-vous absolument changer votre fusil d'épaule ? Sans information, la cible restera floue ...

En conclusion, la défense est une école d'humilité, de partenariat et de concentration. Elle confère au bridge toute sa noblesse. Le dialogue coopératif y prend le pas sur la technique pure. C'est un autre jeu qui commence...

Souvenez-vous de ce fameux coup. Vous voyiez clairement la situation. Vous saviez comment faire chuter. Et pourtant le déclarant avait gagné ! Au lieu d'insulter votre ami, vous étiez-vous demandé : mon partenaire disposait-il des mêmes informations que moi ? Avais-je joué les cartes susceptibles de le mettre sur la bonne voie ? J'avais anticipé mes problèmes, mais avais-je anticipé les siens ? N'aurais-je pas pu prendre en charge la défense plutôt que de lui laisser faire la faute ?

Bref, vous étiez-vous posé la question suprême du bridge :

AI-JE TOUT FAIT POUR QUE MON PARTENAIRE ME REJOIGNE À L'AUTRE BOUT DU PONT ?

Afin d'illustrer ces propos, nous vous livrons les quatre jeux d'une donne d'un match France-Israël des Championnats du Marché Commun à Ostende en 1989. Nord a ouvert d'un Trèfle, Est a bondi à 3 Piques et Sud a dit 4 Cœurs, le contrat final.

<p>♠ 8 ♥ 10 9 7 6 3 ♦ R V 9 4 2 ♣ D 8</p>	<p>♠ A R 7 6 ♥ 2 ♦ A 7 5 ♣ V 9 7 4 3</p>	<p>♠ D V 10 5 4 3 2 ♥ V ♦ 8 6 ♣ R 6 5</p>						
	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">S</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>	O	N	E		S		
O	N	E						
	S							
	<p>♠ 9 ♥ A R D 8 5 4 ♦ D 10 3 ♣ A 10 2</p>							

Ouest entame du 8 de Pique pour l'As du mort. Puis le déclarant joue As Roi Dame et 8 de Cœur. Est doit trouver trois défausses. Quelles sont-elles ? D'abord, à la première levée, Est fournit le 2 de Pique (j'ai bien sept cartes dans la couleur), ensuite il défausse à la troisième levée le 3 de Pique (préférence pour les Trèfles, j'ai le Roi), puis le 4 de Pique (rien à signaler à Carreau, je n'ai pas la Dame), et enfin en apothéose le 10 de Pique (je n'ai rien de plus de significatif, ni à Carreau ni à Trèfle). Muni de tous ces renseignements secrets (mais licites), Ouest dépose sur la table l'unique carte qui batte : le Roi de Carreau ! Seul un dialogue ultrafin en flanc permet d'éviter le retour fatal à Trèfle ou d'un petit Carreau.

Mais retournons sur terre, au bridge de tous les jours. Contemplez cette donne issue d'un match par quatre Honneur. Horreur, en l'occurrence.

<p>♠ 8 3 ♥ 8 2 ♦ A V 7 ♣ A R 10 7 6 2</p>	<p>♠ V 6 2 ♥ R V 9 7 5 3 ♦ 5 ♣ 8 4 3</p>	<p>♠ A 9 5 ♥ A 10 6 4 ♦ D 3 ♣ D V 9 5</p>						
	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">S</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>	O	N	E		S		
O	N	E						
	S							
	<p>♠ R D 10 7 4 ♥ D ♦ R 10 9 8 6 4 2 ♣ -</p>							

ENCHERES :	OUEST	NORD	EST	SUD	Tous vuln.
			1 ♣	1 ♦	
	2 ♦	2 ♥	2 SA	3 ♠	
	3 SA	4 ♣	contre		

Ouest commence par entamer de l'As de Trèfle. Est-ce bien raisonnable ? Nord va couper des Carreaux après la séquence, c'est gros comme une maison. L'entame atout ne peut pas être mauvaise. Sud coupe d'entrée, c'était prévu, non ? Il rejoue le 10 de Carreau. Ouest estime soudain qu'il y a urgence à jouer atout et intercale le Valet avant de relancer le 3 de Pique. Cette fois, Ouest a commis trois péchés. Primo, il n'a pas écouté les enchères. Avec quoi son partenaire a-t-il dit 2SA ? Il a forcément un honneur Carreau. Secundo, il a été pris de panique. Bob Hamman, ou l'un de ses compères, donne le conseil suivant : si vous êtes mécontent de votre entame, surtout ne vous affolez pas. Réfléchissez au moyen de rattraper le coup. Si vous êtes mécontent de l'entame de votre partenaire, surtout ne pestez pas. La déconcentration et la fureur vous enfonceront un peu plus. Dans le cas présent, notez que s'il faut rejouer atout, ce sera meilleur de la droite. Tertio, l'entameur n'a pas confiance en son partenaire, il prend à tort les rênes de la défense. Est n'est-il pas à même de comprendre ce qui se passe ? Bref, ledit Est en main à l'As de Pique rejoue Pique car il pense que, pour avoir intercalé le Valet, Ouest a une forte opposition à Carreau. Dialogue de sourds. Vous voyez que Sud va maintenant gagner son contrat en jouant le Roi de Carreau. Mais non ! Il rejoue un petit Carreau coupé du Valet avant d'appeler le 3 de Cœur. C'est au tour d'Est de craquer. Comme il imagine que son partenaire a AV87 de Carreau, il visualise Dx de Cœur en Sud. Après une longue hésitation, il fournit petit. C'en est trop, le déclarant purge les atouts et donne l'As de Carreau. 790 dans la mauvaise colonne. Est n'est pas exempt de reproche. Sud a dit 3 Piques et non 3 Cœurs sur 2SA, il n'a vraisemblablement pas deux cartes dans la couleur. De plus, le déclarant ne détient probablement pas l'As de Carreau tel qu'il a joué. Et le 3SA d'Ouest, l'a-t-il oublié ? A l'autopsie, l'entame Trèfle s'avère dévastatrice. Après la Dame de Carreau, la continuation Trèfle raccourcit le déclarant qui finira par chuter de trois. Empêcher la coupe du mort était efficace, mais déborder le déclarant l'était tout autant !

Dans l'autre salle, Ouest a mis tout le monde d'accord en bondissant à 3SA sur 1K ! Nord a entamé du 7 de Cœur pour la Dame sèche de Sud qui a contre-attaqué le Roi de Pique. Nord a fourni le 6, puis la Dame de Pique a atterri sur le tapis. Plutôt que de céder au réflexe de jeter le Valet, Nord s'est contenté du 2. Pure folie ? Si son partenaire détient l'As de Carreau, il vient de filer le coup en bloquant la couleur ! Mais Nord, lui, n'est pas sourd. Ouest a zéro point en majeures. Il peut avoir bondi à la manche avec seulement As Roi de Trèfle sixièmes et Roi Valet de Carreau troisièmes, on a vu pire. Mais le problème n'est pas là. Avec une telle main, le déclarant aurait sauté sur l'As de Cœur à l'entame pour affranchir deux Carreaux sans prendre le risque de voler en éclats sur un switch Pique. Conclusion, Ouest

a de toute évidence l'As de Carreau et déjà au moins neuf levées. Voyons la suite du coup. Six tours de Trèfle, on en est là :

♠ -	♠ V	♠ 9									
♥ 8	♥ RV	♥ A									
♦ AV 7	♦ 5	♦ D 3									
♣ -	♣ -	♣ -									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 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		
	N										
O	E										
	S										
	♠ 10										
	♥ -										
	♦ R 10 9										
	♣ -										

Sur l'As de Cœur, Sud n'est plus squeezé, il se débarrasse tranquillement de son 10 de Pique et Ouest se contente de dix levées et non de onze. Apprécions le sang-froid de Nord qui a su résister au déblocage mécanique de son honneur grâce à une bonne interprétation des enchères et parce qu'il a fait l'effort de se mettre à la place du déclarant.

Nord sera bien amer quand lui reviendra le feuille de match de ses partenaires. Le coup aura déplacé 16 IMP et scellé le destin du match.

Gageons qu'après avoir résolu les 115 donnes qui suivent, vous ne serez jamais victime d'un tel tremblement de paire...

Je remercie Daniel Desille pour le travail d'analyse qu'il a bien voulu consacrer à ces donnes.

V.L.

DONNE N° 1

PRÉSERVATIF OBLIGATOIRE

♠ A 7 3 2
♥ D 7
♦ R 8 4
♣ R V 7 6



♠ R V
♥ V 10 9 8
♦ V 5 3
♣ 10 9 5 3

ENCHERES :

Nord
1 ♣
2 ♣

Sud
1 ♣
4 ♣

E-O vuln.

ENTAME : As de Cœur (le 7 du mort, le 2 en Sud) et 6 de Cœur. En main au Roi à la seconde levée, le déclarant joue As de Pique et Pique (Ouest fournissant le 6 et le 10).

SOLUTION

Vous sentez qu'il y a de la chute dans l'air. Concentré comme jamais, vous faites le point de la situation. Que vous ont appris les deux premières levées ? Les Cœurs sont sans avenir, car Sud y est manifestement doubleton (il est gros, ce 6 de Cœur ...). Rejouer en coupe et défausse aboutirait à une catastrophe nucléaire. Abandonnez l'option Mururoa, et faites exploser la bombe des mineures ! Laquelle des deux allez-vous contre-attaquer ? Allez-vous sortir une pièce de votre poche ? Les Carreaux de Nord offrent plus de perspectives que les Trèfles, non ? Est-ce le moment de jouer dans la faible du mort ? Alors, pile ou face ?

Gardez la monnaie et réfléchissez. Carreau est un pari risqué. Le déclarant peut fort bien y détenir D9x, auquel cas vous lui faites cadeau d'une levée. Mais Trèfle n'est-il pas tout aussi suicidaire ? Quand Sud y détient Dxx, il aura été en mesure de jouer deux fois Trèfle vers le mort (une fois grâce à vous). Ayant fait sauter sans frais l'As second de votre partenaire, il aura trouvé une défausse Carreau avant que vous ayez pu affranchir le moindre Carreau. En réalité, il peut très bien y parvenir, même si vous

contre-attaquez Carreau. Démonstration : il prend de l'As de Carreau dans sa main, joue Trèfle vers le Roi, descend au 9 de Pique et continue Trèfle. Ouest fait son As et poursuit à Carreau, mais le déclarant bondit sur le Roi, débloque la Dame de Trèfle et remonte au mort au 7 de Pique encaisser son Valet de Trèfle maître.

Conclusion, vous êtes sans ressource si Sud a la Dame de Trèfle troisième. Mais lorsqu'il possède l'As de Trèfle troisième et la Dame de Carreau troisième ? Cette fois, votre retour Trèfle est parfait. Sud fera trois mais pas quatre Trèfles et il devra manier les Carreaux tout seul comme un grand. Il y concédera deux levées, une de trop.

Au fait, de quelle carte allez-vous repartir précisément ? Du 5, et non du 10. Pour quelle raison ? Votre partenaire pourrait fort bien avoir la Dame sèche (main 5-2-2-4 en Sud) et il suffirait au déclarant d'impasser votre 9 pour qu'il ne concède aucune levée dans la couleur !

Observez les quatre jeux. Ouest est reparti du 6 de Cœur en préférentielle Carreau à la deuxième levée. Il vous montre une pièce Carreau. Ce qui ne signifie nullement qu'il exige que vous rejouiez Carreau. Nuance ! La preuve, votre partenaire détient l'As de Carreau, et il faut switcher Trèfle ...

A RETENIR : Le 6 de Cœur de votre partenaire méritait toute votre attention. Il montrait cinq cartes dans la couleur (si Sud a quatre Cœurs, votre cas est quasi désespéré) et une force à Carreau (sinon, il se serait contenté du 5). Vous savez maintenant que vous avez de quoi faire chuter, à condition de ne pas faire de cadeau au déclarant. Vous êtes typiquement dans une stratégie de préservation. Le 5 de Trèfle devient alors votre préservatif. Ne l'oubliez pas au moment de sortir ...

De même, quand votre partenaire vous montre un honneur dans une couleur à l'aide d'une carte préférentielle, il ne vous impose pas un retour dans ladite couleur. Il essaie de vous éclairer afin que vous preniez la meilleure décision, c'est tout.

Enfin, pour savoir si le déclarant va gagner s'il détient telle ou telle carte-clé, quoi de plus efficace que de jouer le coup à sa place ?

Les quatre jeux :

<p>♠ 10 6 ♥ A 6 5 4 3 ♦ A 10 7 2 ♣ D 4</p>	<p>♠ A 7 3 2 ♥ D 7 ♦ R 8 4 ♣ R V 7 6</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse; text-align: center; width: 80px; height: 80px;"> <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> <p>♠ RV ♥ V 10 9 8 ♦ V 5 3 ♣ 10 9 5 3</p>		N		O		E		S	
	N										
O		E									
	S										
	<p>♠ D 9 8 5 4 ♥ R 2 ♦ D 9 6 ♣ A 8 2</p>										

DONNE N° 2

pH NEUTRE

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

O N
S E

ENCHERES :

Ouest	Nord	Est	Sud	E.O. vuln.
1 SA	4 ♠		1 ♠	

ENTAME : Roi de Carreau pour l'As du mort. Le 4 de Carreau est ensuite coupé du 4 de Pique et Sud joue le 10 d'atout. Que faites-vous ? Admettons pour l'instant que vous mettiez l'As avant de sortir Pique. Le Valet en Nord fait la levée. Le 4 de Cœur est détaché du mort. Est fournit le 3 et Sud le 10. Allez-vous prendre du Roi ? Et si oui, comment continuez-vous ?

SOLUTION

Vous avez sous les yeux l'exemple type de défense passive. Mais passivité n'est pas synonyme d'endormissement ! Loin s'en faut, comme nous allons le constater.

Après la coupe d'un Carreau à la deuxième levée, vous connaissez le Valet de Carreau sixième chez votre partenaire. Le déclarant joue vite le 10 de Pique. Essaie-t-il de faire l'impasse à la Dame de Pique ? Sûrement pas. Ne vous laissez pas leurrer. Est a déjà montré un point. D'après les enchères, il y a fort à parier que ce soit son dernier ... La Dame de Pique gît de toute évidence en Sud et, si vous ne mettez pas l'As, vous allez être victime d'un placement de main, contraint de rejouer Trèfle sous l'As ou Cœur

sous le Roi pour une remise en main en deux temps à Cœur (vous aurez reculé pour mieux sauter, sauter ayant ici le sens d'exploser !).

Bref, vous sautez sur l'As de Pique et continuez Pique dans un souci de parfaite neutralité. Votre pH est à 7 ! Vous ne voulez rien faire au profit du déclarant. Celui-ci prend au mort et joue Cœur vers son 10. Encaissez-vous du Roi ? Oh que oui ! Sinon vous êtes victime de la remise en main dont il était question plus haut. Vous n'avez aucune raison de duquer. Faites votre Roi et ressortez Cœur. Sud fait trois Cœurs et défausse le 4 de Trèfle sur le dernier. Puis il monte au mort au Roi de Pique avant d'appeler le 5 de Trèfle. Votre partenaire fournit le 2, Sud le Roi et vous l'As. Comment achevez-vous le déclarant ? C'est enfantin. Rejouez Trèfle, n'importe quelle carte sauf le Valet fait l'affaire. Sud finira par perdre 2 Trèfles + 1 Cœur + 1 Pique. Vous n'en exigiez pas plus de lui ...

A RETENIR : Le camp adverse a appelé une manche tendue. Son jeu est limité, vous le savez mieux que personne. Votre seul objectif est de réaliser effectivement toutes vos levées potentielles. Pour cela, vous devrez éviter

- un fatal enfermement dans votre main (mirage de l'impasse Pique)
- de jouer en coupe et défausse
- d'ouvrir une couleur à risque au profit du déclarant

En jouant dans les couleurs qu'il manipule, vous lui renvoyez la balle, comme pour lui dire : "Débrouille-toi". La bonne solution, c'est le pH neutre !

Les quatre jeux :

<p>♠ A 5 ♥ R 9 2 ♦ R D 10 9 ♣ A V 6 3</p>	<p>♠ R V 8 7 ♥ 6 5 4 ♦ A 4 ♣ D 7 5 4</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">S</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>	O	N	E		S		<p>♠ 6 3 ♥ V 8 3 ♦ V 8 7 6 5 2 ♣ 10 2</p>
O	N	E							
	S								
	<p>♠ D 10 9 4 2 ♥ A D 10 7 ♦ 3 ♣ R 9 8</p>								

SOMMAIRE

Donne n° 1	: PRÉSERVATIF OBLIGATOIRE	13
Donne n° 2	: pH NEUTRE	15
Donne n° 3	: LA DÉPÊCHE DE L'EST	17
Donne n° 4	: PAS D'ARRÊT DE TRAVAIL	19
Donne n° 5	: UN SCÉNARIO BÂCLÉ	22
Donne n° 6	: LA DISPARITION	24
Donne n° 7	: AEQUO ANIMO	26
Donne n° 8	: QUI A PEUR DU GRAND MÉCHAND LOUP ?	28
Donne n° 9	: MISSION IMPOSSIBLE	30
Donne n° 10	: J'ATTENDRAI TON RETOUR	32
Donne n° 11	: ENTRE LES DEUX, MON CŒUR BALANCE	34
Donne n° 12	: LES LAURIERS DE CÉSAR	36
Donne n° 13	: BICOLORE TONITRUANT	38
Donne n° 14	: EST-CE QUE ÇA EN «VALET» LA PEINE ?	41
Donne n° 15	: CONVERGENCE.....	43
Donne n° 16	: MISE A MORT	45
Donne n° 16 bis	: UN LONG MORT MORT DANS LA SALLE	47
Donne n° 17	: UN STEWART QUI MÉRITE LE CIEL	49
Donne n° 18	: LE PRINCIPE D'INCERTITUDE	51
Donne n° 19	: SORTEZ COUVERT	53
Donne n° 20	: PING-PONG AVEC KING-KONG	57
Donne n° 21	: LE SOIR AU FOND DES BOIS	59
Donne n° 22	: DOUBLE FAUTE ?	62
Donne n° 23	: UN DIX ET INDICE	64
Donne n° 24	: CASCADE CONDITIONNELLE	66
Donne n° 25	: UN TIENS VAUX MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS ?	68
Donne n° 26	: A CHACUN SA CROIX	70
Donne n° 27	: DE CINQ A SEPT	72
Donne n° 28	: DESCENTE EN ENFER	74
Donne n° 29	: C'EST ÉCRIT EN GROS	76
Donne n° 30	: RIEN NE SERT DE COUVRIR ?	78
Donne n° 31	: ARME DE DISSUASION	80
Donne n° 32	: VOTRE NATURE A-T-ELLE HORREUR DU VIDE ?	82

Donne n° 33	: DÉLIT MINEUR	84
Donne n° 34	: VITE FAIT BIEN FAIT	86
Donne n° 35	: ÇA SE DISCUTE !	88
Donne n° 36	: AU FORCEPS	90
Donne n° 37	: CASSEZ LA VOIE !	92
Donne n° 38	: ICI, TOUR DE CONTRÔLE	94
Donne n° 39	: JARNAC ET MERRIMAC	96
Donne n° 40	: L'ESPRIT DESCHAPELLES	98
Donne n° 41	: PIGEON VOLE !	100
Donne n° 42	: REPTILIEN	102
Donne n° 43	: POUSSE-AU-CRIME	104
Donne n° 43 bis	: CROCHET, DIRECT ET UPPERCUT !	106
Donne n° 44	: DELICATESSEN	108
Donne n° 45	: DANS LA NUIT NOIRE	111
Donne n° 46	: POUR GRANDS QUE SONT LES ROIS, ILS SONT CE QUE NOUS SOMMES	114
Donne n° 47	: ON SE RÉVEILLE !	117
Donne n° 48	: LE JOUR DE L'ASSOMPTION	119
Donne n° 49	: AVEC NOS REMERCIEMENTS LES PLUS SINCÈRES ..	122
Donne n° 50	: EMPOISONNEMENT	124
Donne n° 51	: SCIENCE SANS CONFIANCE N'EST QUE RUINE DE L'ÂME	126
Donne n° 52	: CAMBRIOLAGE AVEC EFFRACTION	128
Donne n° 53	: POUR LA BONNE CAUSE	130
Donne n° 54	: BOUCHE BÉE	132
Donne n° 55	: PÉRISCOPE ET SOUS-MARIN	134
Donne n° 56	: PARANO	136
Donne n° 57	: L'HONNEUR EST SAUF	138
Donne n° 58	: LA MANŒUVRE INVISIBLE	140
Donne n° 59	: LA PEUR N'EFFACE PAS LE DANGER	142
Donne n° 60	: EN SOL MINEUR	145
Donne n° 61	: PANIQUE A BORD	147
Donne n° 62	: CELLE QU'ON ATTENDAIT PAS	149
Donne n° 63	: LE NAIN JAUNE	151
Donne n° 64	: FEU ROUGE	153
Donne n° 65	: NOIR C'EST NOIR, MAIS IL RESTE UN ESPOIR	155
Donne n° 66	: WAIT AND SEE	157
Donne n° 67	: REMISE ANTICIPÉE	159

Donne n° 68	: PATATR...AS !	161
Donne n° 69	: VICIEUX	163
Donne n° 70	: SILENCE RADIO ?	166
Donne n° 71	: LA DOUBLE AGONIE	169
Donne n° 72	: ERREUR D'AIGUILLAGE	171
Donne n° 73	: LA DÉSOBÉISSANCE	173
Donne n° 74	: UNE BONNE OSSATURE	176
Donne n° 75	: AU-DESSOUS DE TOUT	178
Donne n° 76	: UN DÉCLARANT VALÉTUDINAIRE	180
Donne n° 77	: COCORICO !	183
Donne n° 78	: L'HONNEUR PERDU...	185
Donne n° 79	: HARCELLEMENT	187
Donne n° 80	: LIBÉRATION DE LA FEMME	189
Donne n° 81	: L'AUTO-RACCOURCI	191
Donne n° 82	: UN PROFOND DÉSAR...ROI	193
Donne n° 83	: CADRAGE, DÉBORDEMENT	195
Donne n° 84	: C'EST LE PARADOXAL SYSTÈME	197
Donne n° 85	: PIEUX MENSONGE	200
Donne n° 86	: Aï	202
Donne n° 87	: PAS SORCIER MAIS GARE AU FAKIR !	204
Donne n° 88	: JEU DE MAINS, JEU DE VILAINS	206
Donne n° 89	: AVEC DES SI, METTEZ LE SUD EN BOUTEILLE	208
Donne n° 90	: MENTALITÉ DE KILLER	210
Donne n° 91	: UN PARTENAIRE DU TONNERRE	212
Donne n° 92	: SOYEZ INSPIRÉ OU ALORS EXPIREZ !	214
Donne n° 93	: A BAS LA DISCIPLINE !	217
Donne n° 94	: DUEL DE TITANS	219
Donne n° 95	: RETENUE A LA SOURCE	221
Donne n° 96	: CONTRETEMPS ET ARRÊT	223
Donne n° 97	: BOUCHÉE A LA REINE	225
Donne n° 98	: LE COUP DE FOUET DE KNUT	227
Donne n° 99	: PAS CELLE QU'ON CROIT	230
Donne n° 100	: LA BELLE NOISEUSE	233
Donne n° 101	: ALLONS, UN PEU DE COURAGE !	235
Donne n° 102	: BOUSCULADE AUX URGENCES	237
Donne n° 103	: TASSE ET SOUS-COUBE	240
Donne n° 104	: HUGGY LES MAUVAIS TUYAUX	242
Donne n° 105	: ROUGE DE CONFUSION	244

Donne n° 106 : UN CONTRE FLAMBANT NEUF !	246
Donne n° 107 : CHANGEZ DE PLACE !	249
Donne n° 108 : MOITIÉ MOITIÉ	251
Donne n° 109 : HARA-KIRI	253
Donne n° 110 : 3615 BEAUX CADEAUX	255
Donne n° 111 : CONTRE-EXPERTISE	257
Donne n° 112 : TOUT LE MONDE HÉSITE	259
Donne n° 113 : AU CACHOT !	262