

Gérer les



By Frits Ahlefeldt

communications



BLOCAGE ET COMMUNICATIONS



POLYCOPIES DE COURS

Combien de fois avez-vous dû défausser vos levées maîtresses par manque de remontées dans votre main ou au mort ? Pourtant, une simple carte fournie avant l'autre vous aurait peut-être permis de les réaliser. Vous avez eu un problème de communication ou de blocage. Vous auriez réussi à le surmonter en gardant ou en créant un maximum de remontées dans la main où vous désirez vous trouver le plus souvent. Le maniement d'une seule couleur permet souvent d'y parvenir.

Exemple :

Ouest	Est
RV10	AD9

Vous avez ici la possibilité d'aller deux fois en Ouest par la Dame prise du Roi et le 9 pris du 10. Ou, inversement, de vous trouver deux fois en Est : le 10 pris de la Dame et le Valet pris de l'As.

D'autres moyens sont à votre disposition pour résoudre vos problèmes de blocage :

- Le déblocage d'honneurs avec ou sans sacrifice
- Le déblocage de cartes intermédiaires
- La défausse
- Prendre d'une carte plus forte que nécessaire
- Le coup à blanc en sacrifice.

I LE DEBLOCAGE D'HONNEURS

En dehors des blocages simples Roi-Dame ~As-Valet-10-2 ou Roi-DameValet ~As-9-6-5-3, que l'on évite en prenant de la main longue au moment opportun, existent les blocages avec sacrifice, qui exigent une communication annexe à la couleur jouée.

Exemple :	(1)	(2)	
Nord	A V 10 9	Nord	A R 10 9 8
Sud	R	Sud	D

(1) Pour assurer trois levées, vous devrez prendre le Roi de l'As, donner la Dame à l'adversaire en jouant le Valet, et remonter en Nord par une communication annexe.

(2) Ici, assurer quatre levées nécessite de prendre la Dame de l'As, et de jouer le Roi puis le 10 afin de donner le Valet à l'adversaire. Remontez ensuite par une communication annexe pour réaliser le~9 et le 8.

II LE DEBLOCAGE DE CARTES INTERMEDIAIRES

Un blocage peut survenir dans une couleur longue à cause des petites cartes. C'est le cas quand la plus forte petite carte de la main longue est (ou devient) plus petite que la plus petite carte de la main opposée.

Ouest	Est
♠ 10973	♠ ARD42

Réaliser cinq levées sans communication extérieure nécessite de penser à débloquent successivement le 7, le 9 et le 10 d'Ouest sur AsRoi-Dame. Le 3 sera ensuite pris du 4, et vous pourrez encaisser le 2. Si, au lieu du 3, c'est le 5 ou le 6 qui est en Ouest, il faut que la couleur soit partagée 2-2 chez l'adversaire, ou que le Valet soit sec, pour que vous n'ayez pas besoin d'une rentrée annexe.

Le maniement correct des cartes intermédiaires vous permettra souvent de vous créer des communications supplémentaires.

Ouest	Est
♠ A6 3 2	♠ R D 9 4
♥ 8 7 4	♥ A D V

Comment remonter deux fois en Ouest ?

Après avoir joué le Roi puis la Dame de Pique, sur lesquels auront été fournis le 2 puis le 3 en Ouest, jouez le 9 pris de l'As, ce qui vous permet une première impasse à Coeur. Le 4 pris du 6 vous donne une nouvelle communication pour recommencer cette impasse.

III LA DEFAUSSE

Une grosse carte peut parfois être gênante pour réaliser une longueur. Pourquoi ne pas la défausser ?

Ouest	Est
♠ A	♠
♥ RDV10	♥ A
♦	♦ 5 4 3 2

Ouest joue l'As de Pique sur lequel il défausse l'As de Coeur. Il peut ainsi profiter de ses quatre Coeurs maîtres.

IV - PRENDRE D'UNE CARTE PLUS FORTE QUE NECESSAIRE

Cette technique permet parfois de gérer l'ordre dans lequel vous utilisez vos communications dans une main ou l'autre. Le nombre de levées réalisées dans la couleur ne change pas, seul compte le moment où l'on fait la levée.

Nord	D V 2
Sud	A 8 4

Si, sur l'entame de cette couleur, vous voulez conserver une rentrée certaine en Nord, fournissez le 2 du mort et prenez de l'As.

Si la répartition de la couleur autour de la table ressemble à :

	D V 2	
R 9 5 3	□	10 7 6
	A 8 4	

Ne pas prendre de l'As au premier tour vous interdit de remonter en Nord par cette couleur.

Attention, il faudra ensuite concéder le Roi aux adversaires, un prix que vous n'êtes pas toujours prêt à payer...

V - LE COUP A BLANC EN SACRIFICE

Quand vous rencontrez un blocage dû aux cartes intermédiaires, vous avez deux façons de le surmonter. La première consiste à défausser la carte bloquante sur une autre couleur :

	A 7 6 5 4 3 2	
D V	□	10
	R 9 8	

Si vous avez la possibilité de jeter le 8 ou le 9 de la main de Sud, vous avez du même coup accès à cinq levées supplémentaires en Nord.

Quand aucune défausse n'est envisageable, il faut sacrifier une levée en donnant un coup à blanc. Dans l'exemple ci-dessus, jouez le 8 pour le 2. Vous perdez une levée mais vous en réaliserez encore six, au lieu de trois.

Un exemple de même nature:



Jouez le Valet et faites immédiatement l'impasse à la Dame. Si elle est en Ouest, vous réaliserez six levées. Et n'ayez pas de regrets si elle est seconde en Est, comme dans ce diagramme si vous aviez commencé par jouer As et Roi, le Valet aurait bloqué la couleur.

DONNES D'APPLICATION

1	♠ DV9 ♥ V103 ♦ 872 ♣ D652		Sud Ouest Nord Est		
			1♠ - 2♠ - 4♠ Fin		
♠ 732 ♥ AR862 ♦ 94 ♣ V103	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ 64 ♥ D975 ♦ R653 ♣ R97			
	♠ AR1085 ♥ 4 ♦ ADV10 ♣ A83				

Entame : As et Roi de Coeur

Votre contrat est sur table dès que le Roi de Carreau est placé, à condition que vous puissiez le capturer, même s'il est quatrième. Ceci nécessiterait trois rentrées au mort, que vous ne pouvez trouver qu'à l'atout. Encore faut-il que vous pensiez à couper le deuxième tour de Coeur du Roi ou de l'As de Pique. A chaque fois que vous irez au mort à l'atout, vous en profiterez pour faire une impasse à Carreau.

2	♠ DV2 ♥ AV1098 ♦ 532 ♣ 84		Sud Ouest Nord Est				
♠ R1074 ♥ R62 ♦ V986 ♣ V7	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ 965 ♥ 7543 ♦ D10 ♣ D962	1♣ - 1♥ - 2♦ - 2♥ - 2SA* - 3SA Fin	
N							
O E							
S							
	♠ A83 ♥ D ♦ AR74 ♣ AR1053						

(1) L'enchère de 2♠ serait meilleure

Entame : 4 de Pique

Aucune couleur n'est dangereuse, et vous avez dix levées dès que vous réussissez à affranchir et à encaisser quatre levées à Coeur. Votre seule rentrée au mort pour aller chercher les Coeurs maîtres étant la combinaison Dame-Valet de Pique, fournissez le 2 de Pique du mort sur l'entame et prenez en main de l'As. Débloquez la Dame de Coeur en la prenant de l'As et libérez vos Coeurs. Emparez vous du retour, quel qu'il soit, et rejouez vous-même Pique vers Dame, Valet. Personne ne pourra vous empêcher d'aller encaisser vos Coeurs affranchis.

3	♠ 2 ♥ AR87 ♦ 65 ♣ RD10643		Sud Ouest Nord Est				
♠ 43 ♥ 643 ♦ RV74 ♣ 8752	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ A65 ♥ DV1092 ♦ A32 ♣ V9	1♣ - 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♦ - 2♥ - 4♠ Fin	
N							
O E							
S							
	♠ RDV10987 ♥ 5 ♦ D1098 ♣ A						

Entame : 3 de Coeur

Vous avez bien dix levées : six Piques, deux Coeurs et deux Trèfles, mais l'entame vous coupe les communications avec le mort. Qu'à cela ne tienne ! Jetez immédiatement l'As de Trèfle sur le Roi de Coeur. Jouez Roi et Dame de Trèfle et défaussez deux perdantes à Carreau. Le 10 de Trèfle étant malheureusement coupé par Est d'un petit Pique, vous ne ferez que dix levées.

<p>4</p> <p>♠ 54 ♥ DV104 ♦ R64 ♣ A532</p> <p>♠ A10873 ♥ 652 ♦ A10 ♣ 1086</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ D962 ♥ R87 ♦ V973 ♣ 97</p> <p>♠ RV ♥ A93 ♦ D852 ♣ RDV4</p>	<table border="0"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Sud</th> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Ouest</th> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Nord</th> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>-</td> <td>3SA</td> <td>Fin</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1SA	-	2♣	-	2♦	-	3SA	Fin								
	N																															
O		E																														
	S																															
Sud	Ouest	Nord	Est																													
1SA	-	2♣	-																													
2♦	-	3SA	Fin																													

Entame : 7 de Pique

La situation n'est pas très brillante : votre seule tenue à Pique vient de disparaître, et rendre la main à Carreau est une opération vouée à l'échec, puisque vous perdrez au moins quatre Piques et un Carreau. Vous voilà dans l'obligation de réaliser quatre Trèfles et quatre Coeurs, ce qui nécessite le Roi de Coeur placé, au pire troisième. Attention à vos communications avec le mort : il vous en faut une pour tenter l'impasse à Coeur, une autre pour aller chercher le treizième Coeur si Est, fort justement, n'a couvert ni la Dame ni le Valet avec le Roi troisième. Ceci n'est possible qu'en maniant habilement les Trèfles :

Jouez Roi et Dame de Trèfle et prenez le Valet de l'As. Faites l'impasse Coeur en partant de la Dame. Si Est refuse de couvrir, vous pourrez tout de même aller chercher votre quatrième Coeur maître grâce à la communication du 4 de Trèfle pris du 5.

<p>5</p> <p>♠ V98 ♥ 1032 ♦ 1062 ♣ 6543</p> <p>♠ R762 ♥ 876 ♦ R987 ♣ 87</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ A54 ♥ R54 ♦ D54 ♣ V1092</p> <p>♠ D103 ♥ ADV9 ♦ AV3 ♣ ARD</p>	<table border="0"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Sud</th> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Ouest</th> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Nord</th> <th style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♣</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2SA</td> <td>-</td> <td>3SA</td> <td>Fin</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	2♣	-	2♦	-	2SA	-	3SA	Fin								
	N																															
O		E																														
	S																															
Sud	Ouest	Nord	Est																													
2♣	-	2♦	-																													
2SA	-	3SA	Fin																													

Entame : 2 de Pique, pour le 8 du mort et le Roi d'Est.

Votre meilleure chance de gain, de très loin, consiste à réaliser quatre levées à Coeur, ce qui n'est possible qu'avec le Roi de Coeur en Est. Encore faut-il pouvoir en profiter, c'est-à-dire remonter au mort pour présenter le 10 de Coeur.

Attention, la moindre seconde d'inattention à la première levée vous serait fatale : si vous fournissez machinalement un petit Pique sur l'As, Est va rejouer la couleur, et

Ouest pourra vous empêcher de rejoindre la main visible : ou bien vous fournissez la Dame de Pique, et il laisse passer, ou bien vous fournissez le 10, il prend du Roi et rejoue la couleur. Si, au contraire, vous avez pensé à jeter votre Dame de Pique sur l'As, le Valet et le 9 de Pique vous fourniront alors une remontée sûre pour tenter votre impasse à Coeur.

<p>6</p> <p>♠ 943 ♥ 5 ♦ AR10987 ♣ A94</p> <p>♠ R1065 ♥ DV109 ♦ 43 ♣ R62</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; height: 60px; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N O E S </div>	<p>♠ D8 ♥ 8642 ♦ V652 ♣ V108</p> <p>♠ AV72 ♥ AR73 ♦ D ♣ D753</p>	<table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Sud</th> <th style="text-align: left;">Ouest</th> <th style="text-align: left;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">1♦</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♥ 3SA</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est		-	1♦	-	1♥ 3SA	-	2♦			Fin		
Sud	Ouest	Nord	Est																
	-	1♦	-																
1♥ 3SA	-	2♦																	
	Fin																		

Entame : Dame de Coeur

Avec deux Coeurs, un Pique et un Trèfle, il vous suffit de réaliser cinq levées à Carreaux pour mener votre tâche à bien. Inutile donc de vous en remettre à un partage agréable de la couleur en dégagant la Dame, puis en remontant à l'As de Trèfle afin d'encaisser As et Roi : vous ne seriez plus en mesure de profiter des Carreaux, et devriez vous retourner vers un affranchissement plus que hasardeux des Trèfles.

Pour vous prémunir contre un Valet de Carreau quatrième, prenez la Dame de Carreau de l'As, et, après avoir joué le Roi, abandonnez le Valet à son heureux détenteur. Vous ménagerez ainsi cet As de Trèfle qui est votre seule communication pour réaliser vos Carreaux maîtres.

<p>7</p> <p>♠ 1084 ♥ 1098 ♦ 853 ♣ DV43</p> <p>♠ V92 ♥ RDV3 ♦ RV9 ♣ 752</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; height: 60px; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N O E S </div>	<p>♠ — ♥ 76542 ♦ D1072 ♣ 10986</p> <p>♠ ARD7653 ♥ A ♦ A64 ♣ AR</p>	<table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Sud</th> <th style="text-align: left;">Ouest</th> <th style="text-align: left;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">4♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6♠</td> <td style="text-align: center;">Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	2♦	-	2♥	-	2♠	-	4♠	-	6♠	Fin		
Sud	Ouest	Nord	Est																
2♦	-	2♥	-																
2♠	-	4♠	-																
6♠	Fin																		

Entame : Roi de Coeur

Treize levées sont sur table si les atouts sont partagés 2-1. Auriez-vous mal enchéri? Pas du tout, Est défaisse sur l'As de Pique. C'est le moment de s'appliquer. Commencez par débloquer As et Roi de Trèfle puis jouez petit Pique vers le 10, abandonnant ainsi à Ouest une levée d'atout indue, que vous allez échanger contre deux levées de Trèfle. Heureusement, les adversaires n'ont pas découvert l'entame à Carreau, auquel cas il n'y avait plus de solution...

8	♠ — ♥ AR ♦ ARD ♣ 109865432		Sud	Ouest	Nord	Est
			7SA	-		
♠ 98763 ♥ 9832 ♦ 42 ♣ RD	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ DV10542 ♥ 7654 ♦ 10 ♣ V7		-		-
	♠ AR ♥ DV10 ♦ V987653 ♣ A					

Contrat : 7SA joué par Sud (séquence non communiquée !)

Entame : Roi de Trèfle

Le contrat de 7♦ aurait été plus tranquille... Ici, sous peine d'être bloqué au mort et de concéder au moins un Trèfle à vos adversaires, vous devez absolument trouver le 10 de Carreau sec ! Regardez plutôt : tirez d'abord As et Roi de Pique, sur lesquels vous défaissez As et Roi de Coeur. Vous encaissez maintenant Dame-Valet et 10 de Coeur, et vous vous débarrassez de l'As, du Roi et de la Dame de Carreau. Il ne vous restera plus qu'à prier, en jouant le Valet de Carreau : le 10 tombe, tout va bien. Dans le cas contraire, c'était l'adversaire qui faisait les six dernières levées !





Julien Bernard


BRIDGERAMA+

Dans les contrats à Sans-Atout comme à la couleur, un déclarant doit minutieusement gérer les communications entre ses deux mains. La moindre approximation peut s'avérer fatale. Un déclarant baisse rapidement sa garde lorsqu'une couleur longue semble maîtresse. Pourtant, certaines cartes, invisibles au premier coup d'œil, peuvent entraver l'exploitation de cette mine d'or. Pour gagner son contrat, le déclarant veillera alors à se débarrasser de ces boulets !

Contrat : 3Sa par S
Entame : R♠

Après l'entame à Pique, vous ne pouvez pas vous permettre de rendre la main aux adversaires et devez donc réaliser les neuf premières levées. Cette mission paraît simple à première vue : un Pique, trois Cœurs et cinq Carreaux. Le partage 4-0 des Carreaux vous condamnerait mais ne nous attardons pas sur ce cas insoluble et considérons un partage plus amical de la couleur. Sans remontée annexe, le mort doit absolument remporter le quatrième pli de Carreau afin de pouvoir jouer le cinquième et dernier Carreau. En cas de partage 3-1 (le plus probable), vous ne disposerez pas du luxe de conserver la Dame jusqu'au dernier moment, tous vos espoirs reposeront alors sur le 6 de Carreau ! En jouant négligemment, vous vous retrouveriez probablement sans recours avec le 8 ou le 7 en main au moment fatidique. Anticipez et délestez-vous du 8 et du 7 sur l'As et la Dame du mort. Le 6 l'emportera alors sur le 5.


1

♠ 42		
♥ 82		
♦ AD642		
♣ 7532		
♠ RDV63		♠ 10975
♥ V1074		♥ 965
♦ 9		♦ V103
♣ A98		♣ D106
♠ A8		
♥ ARD3		
♦ R875		
♣ RV4		

Contrat : 3Sa par S
Entame : R♠

La situation ressemble à la première étudiée en introduction. Une fois l'As de Pique tombé, vous ne pourrez plus rendre la main. Ne comptez pas cette fois sur le 6 de Carreau du mort pour remporter le quatrième pli de Carreau, vous ne possédez que des cartes intermédiaires supérieures... Seule la défausse d'un de ces boulets débloquerait la couleur. Laissez passer les deux premiers tours de Pique et défaussez un petit Carreau sur l'As. La voie est dégagée !

2


♠ A42		
♥ 82		
♦ AD642		
♣ V32		
♠ RDV106		♠ 975
♥ V54		♥ 10976
♦ 5		♦ V103
♣ A1096		♣ 875
♠ 83		
♥ ARD3		
♦ R987		
♣ RD4		

L'affranchissement et l'encaissement d'une couleur longue nécessitent toujours un certain nombre de remontées dans la main de ladite longue. Une seule remontée manquante et les levées de longueur durement affranchies moisiront péniblement et vous nargueront jusqu'à la fin de la donne. Pour éviter cet écueil, la technique du coup à blanc permet d'économiser une remontée en main ou au mort. Elle consiste à retarder l'encaissement des cartes maîtresses en commençant par jouer petit des deux mains. Quitte à rendre la main aux adversaires, autant la rendre tout de suite !

Contrat : 3SA par S
Entame : D♥

Avec seulement sept gagnantes sûres, l'affranchissement des Carreaux attire rapidement l'attention. Avec huit cartes en ligne, trois tours de Carreau permettraient de venir à bout d'un partage 3-2 amical mais, ne possédant que l'As et le Roi, vous devez vous résoudre à rendre au moins une fois la main. Le moment choisi à cet effet sera crucial. En jouant intuitivement l'As et le Roi avant de rendre la main au troisième pli de Carreau, vous ne pourrez, faute de rentrée en Sud, parvenir à encaisser vos trois Carreaux affranchis. Concédez immédiatement cette levée inévitable et conservez vos cartes maîtresses pour le deuxième et troisième plis de Carreau. Vous réaliserez alors cinq levées de suite !


3

♠ AR742		♠ V653
♥ AR2		♥ 854
♦ 72		♦ D5
♣ A103		♣ DV42
♠ D109		♠ 8
♥ DV106		♥ 973
♦ V109		♦ AR8643
♣ R95		♣ 876

Contrat : 3SA par S
Entame : 4♠

À la tête de six levées après l'entame, vous avez besoin d'affranchir trois levées de Cœur : une grâce au Roi nécessitant l'As placé en Ouest, plus deux levées de longueur. Une fois l'hypothèse de nécessité émise (l'As de Cœur troisième en Ouest), portez votre attention sur les communications avec le mort. En jouant d'abord Cœur vers le Roi, vous ne pourrez pas donner le troisième tour de Cœur nécessaire à l'affranchissement de la couleur sans consommer l'unique remontée au mort (l'As de Carreau). Économisez une reprise au mort en commençant par un coup à blanc.

4

♠ 652		♠ 10 8
♥ R7642		♥ D10 5
♦ A32		♦ 10 8 7 6
♣ V3		♣ R952
♠ R974		♠ ADV3
♥ AV8		♥ 93
♦ 954		♦ RDV
♣ D87		♣ A10 64


Contrat : 6♠ par S

Entame : V♥

5

♠ R72		♠ 5
♥ 874		♥ 632
♦ AR863		♦ D954
♣ 74		♣ RV962

♠ 643
♥ DV109
♦ V10
♣ D1083



♠ ADV1098
♥ AR5
♦ 72
♣ A5

Si vous jouez As, Roi de Carreau et Carreau coupé, vous vous en remettez au partage 3-3 (36%). En donnant un coup à blanc à Carreau, vous passez à 84%. Mais attention de ne pas donner deux tours d'atout auparavant (As et Dame), la défense pourrait en donner un troisième et ruiner votre plan. Après l'As de Pique (tout le monde fournit), jouez Carreau à blanc, prenez le retour à Coeur, encaissez la Dame de Pique, poursuivez par Carreau pour l'As et Carreau coupé, remontez au mort au Roi de Pique et tablez.


Contrat : 3SA par S

Entame :

6

♠ DV2		♠ R54
♥ 842		♥ R965
♦ 72		♦ V65
♣ DVX73		♣ 986

♠ X987
♥ D10
♦ D1098
♣ R52



♠ A63
♥ AV73
♦ AR43
♣ A4

Un contrat se joue plus souvent qu'on ne l'imagine... à la première levée ! Plutôt que de vous laisser séduire par un automatisme bien huilé qui pourrait causer votre déroute plus tard, prenez systématiquement le temps d'élaborer un plan de jeu. Par souci de gestion de vos communications, une stratégie peut s'imposer dès la première carte.

Je suppose entame ♠

Conserver DV♠ et mettre l'As ♠ dans le vide !


Contrat : 4♠ par S

Entame :

7

♠ 1032		♠ 75
♥ 653		♥ 1072
♦ R852		♦ V10764
♣ 764		♣ DV9

♠ R6
♥ DV98
♦ D93
♣ R1083



♠ ADV984
♥ AR4
♦ A
♣ A52

Lorsque les communications classiques ne suffisent pas, continuez de chercher ! Votre ténacité soutenue par une bonne dose d'inventivité pourrait vous ouvrir une voie originale. Guettez la moindre opportunité de remonter dans la main problématique et exploitez-la pleinement.

Je suppose entame ♥

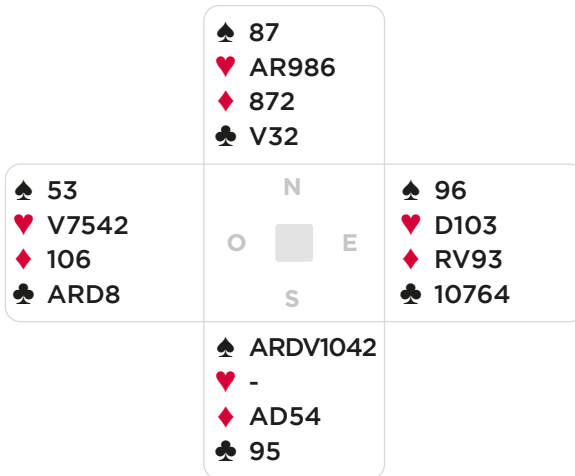
Communiquer avec 10♠

LES COMMUNICATIONS : CRÉATION DE RENTRÉES

Dans "Planning the Play of a Bridge Hand", nous avons étudié les techniques de base concernant les communications entre votre main et celle du mort. Dans ce chapitre, vous l'avez deviné, nous allons élever le niveau. Nous verrons d'autres techniques que vous pourrez utiliser pour créer des rentrées supplémentaires.

CRÉER DES RENTRÉES DANS LA COULEUR D'ATOUT

Nous allons débiter avec une donne qui requiert un peu d'imagination.



Sud	O	N	E
1♠	passé	1SA	passé
4♠			

Ouest entame de l'As de Trèfle, suivi du Roi et de la Dame. Vous comptez vos perdantes :

Perdantes

Pique	→ 0
Cœur	→ 0
Carreau	→ 3
Trèfle	→ 2
<hr/>	
Total	→ 5

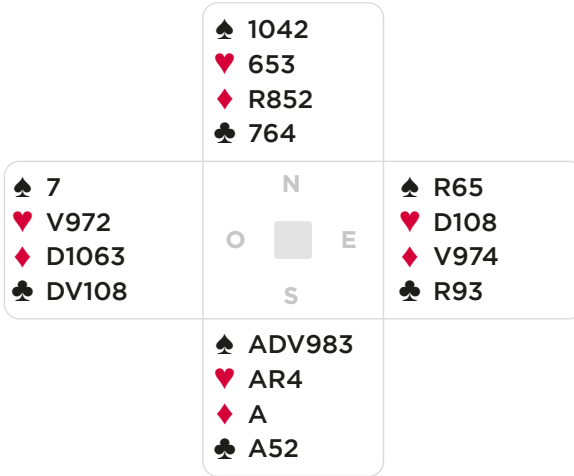
Votre partenaire vous a dit, en étalant son jeu : «J'ai deux belles cartes pour toi.» Ce sont certes de belles cartes mais à condition de pouvoir rejoindre le mort ! Pour y arriver, vous devrez utiliser les deux autres jolies cartes du mort, le 8 et le 7 de Pique.

Comme la défense ne possède qu'un atout supérieur, le 9, vous pouvez créer une reprise au mort. La première nécessité est de couper la troisième levée d'un honneur afin de conserver vos deux petits atouts. Vous jouez ensuite le 2 de Pique pour le 7. Est prend du 9 et vous pourrez gagner quel que soit son retour. S'il rejoue Carreau, vous devrez fournir la Dame. Comme Ouest a déjà montré l'As, le Roi et la Dame de Trèfle et qu'il ne s'est pas manifesté sur votre ouverture, il y a de bonnes chances que l'impasse réussisse. Vous pourrez alors rejoindre le mort au 8 de Pique et défausser deux Carreaux sur les honneurs à Cœur (si Est rejoue atout, vous ferez vous-même l'impasse à Carreau).

Plan de jeu :

Je vais couper gros à la troisième levée et rejouer le 2 de Pique pour le 7 afin de garantir une remontée au mort. Je défausserai alors deux Carreaux et ferai l'impasse au Roi de Carreau.

La donne suivante montre une légère différence dans la manière de créer une rentrée.



Sud	O	N	E
2♥	passe	2♥	passe
2♠	passe	4♠	

Sur l'entame de la Dame de Trèfle, Est fournit un 9 encourageant. Vous prenez de l'As et observez vos perdantes potentielles :

Perdantes

Pique	→ 1
Cœur	→ 1
Carreau	→ 0
Trèfle	→ 2
Total	→ 4

Le mort possède un joyau, le Roi de Carreau, mais comment l'atteindre ? En cas de partage 2-2 des atouts, vous pourrez remonter au mort au 10 de Pique. Voyez-vous une chance en cas de partage 3-1 ?

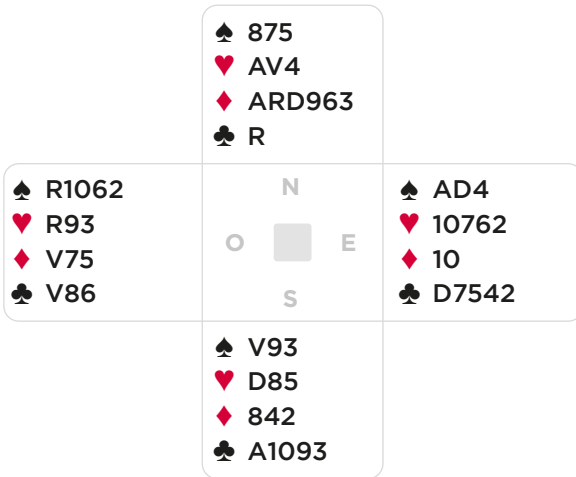
En main à l'As de Carreau, présentez la Dame de Pique. Si l'un des flancs prend du Roi, l'affaire est faite. Supposons que la Dame gagne la levée. Alors ? Rejouez le Valet et Est n'a plus de choix gagnant. S'il fournit encore une petite carte, vous n'aurez plus de perdante à l'atout. Et s'il prend du Roi, vous pourrez remonter au mort au 10 de Pique pour encaisser le Roi de Carreau : dix levées dans tous les cas.

Plan de jeu

Je vais prendre la première levée et rejouer le Dame de Pique. Si la défense s'en empare, le 10 de Pique me permettra de rejoindre le mort pour défausser un Cœur sur le Roi de Carreau. Si la défense laisse passer, je continuerai du Valet de Pique.

LE JEU DES COMMUNICATIONS POUR SE DONNER LES MEILLEURES CHANCES

Un plan de jeu n'est pas très utile si on attend pour le faire qu'il n'y ait plus aucune chance de gagner son contrat ! Faites un test sur cette donne au contrat de 3 Sans-Atout.



S	O	Nord	E
		1♦	passe
1SA	passe	3SA	

Sur l'entame du 2 de Pique, la défense encaisse les quatre premières levées et Ouest rejoue le 6 de Trèfle. À vous.

Gagnantes

Pique	→ 0
Cœur	→ 1
Carreau	→ 6
Trèfle	→ 1
Total	→ 8

Le déclarant fait la levée avec le Roi de Trèfle, avant de réfléchir à la suite. Seul un partage 4-0 des Carreaux l'empêcherait de réaliser huit levées et, pour sa neuvième, il doit trouver un partage 2-2 des Carreaux pour remonter en main au 8 et encaisser l'As de Trèfle. Et comme souvent, quand on joue trop vite, les cartes sont impitoyables.

Si vous faites votre plan de jeu avant de jouer la moindre carte à la première levée, vous constaterez qu'il vous faut prendre le Roi de Trèfle de votre As. Vous pouvez alors miser sur la réussite de l'impasse au Roi de Cœur, qui est plus probable que le partage 2-2 des Carreaux (50% contre environ 40%). Par chance, le Roi de Cœur est en Ouest et vous gagnez votre contrat.

Plan de jeu

Je vais prendre le Roi de Trèfle de l'As pour tenter l'impasse au Roi de Cœur, meilleure chance de faire une neuvième levée.

ANTICIPER LES PROBLÈMES DE COMMUNICATION

Quand vous réfléchissez à votre plan de jeu, il est important d'imaginer les situations qui pourraient vous mettre en échec. Vous aurez ainsi une chance de contourner le problème.

La prochaine donne ne tombe pas dans une catégorie particulière mais elle est l'illustration qu'il est important d'anticiper la ou les deux levées suivantes. Essayez !



S	O	Nord	E
		1♣	passe
1♠	2♥	3♣	passe
4♠			

Quest entame de l'As de Cœur suivi du Roi – Est fournissant le 9 puis le 5 – et continue de la Dame. Quel est votre plan de jeu ?

Vous avez dans votre main quatre perdantes, trois Cœurs et un Carreau. Sur cette donne, le déclarant, qui ne devait pas posséder de livres sur les plans de jeu dans sa bibliothèque, coupa du 8 de Pique. Est surcoupa du 9 et rejeta le Roi de Carreau pour l'As du mort. « Bon », se dit le déclarant. « J'aurai mieux fait d'y penser avant »...

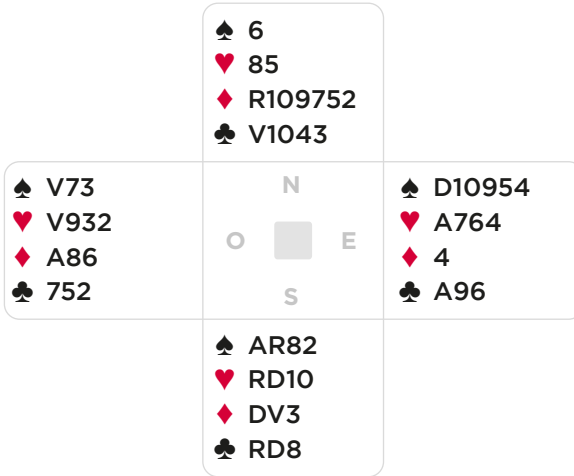
Trop tard... Il pouvait bien jouer l'As et le Roi Trèfle, rentrer en main en coupant un Trèfle et éliminer les atouts, il n'avait plus de rentrée au mort pour défausser son Carreau perdant.

Au départ, le déclarant possédait plusieurs reprises au mort, à Carreau et à Trèfle, ainsi qu'une rentrée rapide en main à Pique. À la troisième levée, Il aurait dû défausser au lieu de couper. Aucun retour ne lui était alors fatal. Il pouvait purger les atouts avant de défausser un Carreau sur les Trèfles du mort.

Plan de jeu

Je vais défausser du mort à la troisième levée pour préserver mes communications et je réaliserai facilement les levées restantes.

Sur la donne suivante, le déclarant chuta pour avoir fait l'erreur de ne pas avoir anticipé les problèmes de communications. Saurez-vous trouver la bonne ligne de jeu ?



Sud	O	N	E
2SA	passé	3SA	

Ouest entame du 2 de Cœur pour l'As d'Est qui retourne le 4 de Cœur. Quel sera votre plan de jeu ?

Gagnantes

Pique	→ 2
Cœur	→ 2
Carreau	→ 0
Trèfle	→ 0
Total	→ 4

Seulement quatre levées directes mais vous avez un gros potentiel dans les mineures. Les Cœurs semblent être répartis 4-4, vous devriez donc limiter la défense à quatre levées, trois As et un Cœur de longueur.

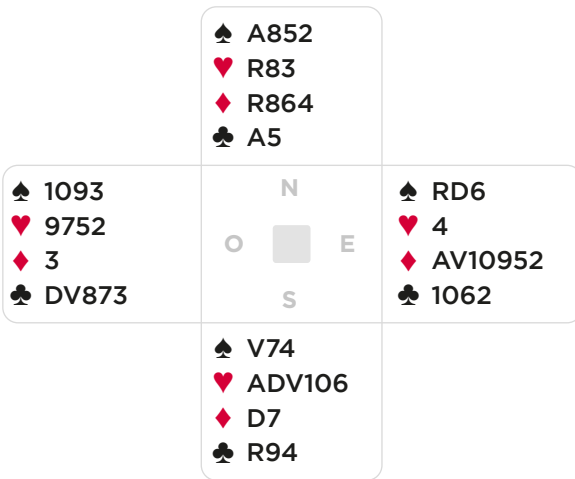
Le déclarant n'a pas perdu de temps pour affranchir cette splendide longue à Carreau. Il a avancé la Dame puis le Valet mais Ouest n'a pris de l'As qu'au troisième tour de la couleur. Après la levée du Roi de Cœur, le déclarant

a joué Trèfle mais Est l'a condamné en prenant de l'As au troisième tour. Les Carreaux offrent une communication certaine vers mort mais pas les Trèfles. Sud doit donc commencer par jouer Trèfle. Si Est bloque la couleur en ne prenant qu'au troisième tour, le déclarant doit jouer la Dame de Carreau puis le Valet pris du Roi si l'As n'est pas tombé. Quel que soit le moment où la défense fournit l'As de Carreau, le déclarant pourra rejoindre le mort et encaisser le Valet de Trèfle, sa neuvième levée.

Plan de jeu

Je vais commencer par jouer Trèfle car les Carreaux m'offrent une rentrée certaine au mort.

PRÉSERVER UNE RENTRÉE CAPITALE



Sud	O	N	E
1♥	passe	1♠	2♥
passe	passe	4♥	

Ouest entame du 3 de Carreau. Est prend de l'As et rejoue le Valet de Carreau, pour la coupe de son partenaire. Quel sera votre plan de jeu quand Ouest continue du 10 de Pique ?

Voici le compte de vos perdantes à ce stade :



CAHIER DE VACANCES N°3

BLOCAGES DEBLOCAGES



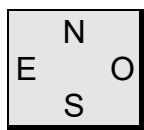
Donneur : SUD
Vulnérable : EO

♠ DV5
♥ R83
♦ R542
♣ VX4

Sud Ouest Nord Est

1SA - 3SA

♠ A84
♥ D9542
♦ 96
♣ 862



♠ R962
♥ V7
♦ X873
♣ A97

♠ X73
♥ AX6
♦ ADV
♣ RD53

Entame: 4 ♥

Quel est votre plan de jeu après l'entame du 4 de ♥ ?

- DEBLOCAGE -

En affranchissant les ♣, on parvient aisément à 9 levées. Pour les encaisser sans obstacle, il faut procéder dans l'ordre exact suivant: Roi de ♥, petit Carreau pour l'As, Dame et Valet de ♦ petit ♣ vers V10 du mort pour aller chercher le Roi de ♦. On poursuit ♣ pour faire tomber l'As. L'As de ♥ permettra à coup sûr d'encaisser le reste des ♣.

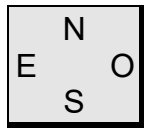
Donneur : SUD
Vulnérable : P

♠ 65
♥ V6
♦ ARD752
♣ R64

Sud Ouest Nord Est

1♣ - 1♦ -
1SA - 3SA

♠ DX742
♥ D8
♦ V964
♣ V8



♠ R93
♥ X97532
♦
♣ AX97

♠ AV8
♥ AR4
♦ X83
♣ D532

Entame : 4 ♠

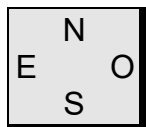
Quel est votre plan de jeu après l'entame du 4 de ♠ ?

Si vous avez pris la précaution de partir du 10 ou du 8 de ♦, vous pourrez prendre ensuite V96 de ♦ en impasse sans bloquer la couleur. En partant du 3 de ♦, le flanc gauche pourrait bloquer la couleur à ♦ en couvrant le 2ème tour puis en refusant de couvrir le 3ème. N'ayant pas de reprise sûre au mort, votre contrat serait condamné.

Donneur : OUEST
Vulnérable : P

♠ 83
♥ A53
♦ DV2
♣ AR752

♠ 764
♥ X872
♦ RX7
♣ V64



♠ RDV52
♥ V964
♦ A64
♣ 3

Sud	Ouest	Nord	Est
	-	1♣	1♠
2SA	-	3SA	

Entame : 4♠

♠ AX9
♥ RD
♦ 9853
♣ DX98

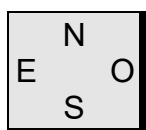
Quel est votre plan de jeu après l'entame du 4 de Pique?

Attention à encaisser les 9 levées dans le bon ordre ! Vous prenez de l'As de ♠, débloquez le Roi et la Dame de ♥ et tirez l'As de ♣ pour vous prémunir contre un éventuel partage 4-0. Vous continuez en jouant la Dame et le Roi de ♣, puis encaissez l'As de ♥ sur lequel vous jetez le 10 de ♣ qui vous aurait empêché de réaliser le 5^{ème} ♣ du mort.

Donneur : SUD
Vulnérable : EO

♠ 732
♥ DVX
♦ 8654
♣ ARD

♠ 54
♥ 7652
♦ AD
♣ VX983



♠ 96
♥ 9843
♦ VX2
♣ 6542

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	-	3♣	-
3♠	-	5♠	-
6♠			

Entame : V♣

♠ ARDVX8
♥ AR
♦ R973
♣ 7

Quel est votre plan de jeu après l'entame du Valet de ♣ ?

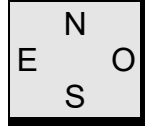
Vous avez bien 12 levées naturelles, mais l'entame ♣ vous fait gaspiller l'unique reprise de main au mort alors que les ♥ sont bloqués. La solution : continuer ♣ et défausser l'As et le Roi de ♥ Vous serez en mesure d'encaisser les 3 ♥ du mort et jouerez enfin atout.

Donneur : SUD
Vulnérable : EO

♠ 5432
♥ V876
♦ AR5
♣ DV

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	-	1♥	-
1SA	-	2SA	-
3SA			

♠ DVX9
♥ RDX
♦ 873
♣ 842



♠ R76
♥ A95
♦ X92
♣ X953

♠ A8
♥ 432
♦ DV64
♣ AR76

Entame : D ♠

Quel est votre plan de jeu après l'entame de la Dame de ♠ ?

On a neuf levées:

- l'As de ♠, à prendre à la première levée.
- 4 Carreaux, en évitant le blocage.
- 4 ♣ en assurant le déblocage.

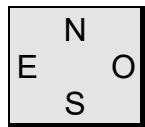
Il faut donc faire très attention et jouer les cartes dans le bon ordre: d'abord Dame et Valet de ♣ (déblocage), puis As et Roi de ♦ (pour ne pas se bloquer) et enfin le 5 de ♦, pour communiquer avec sa main.

Donneur : NORD
Vulnérable : P

♠ 654
♥ ARV3
♦ RD
♣ V432

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	-	1♣	-
		3SA	

♠ RDVX9
♥ 654
♦ X98
♣ A9



♠ 87
♥ X987
♦ 7654
♣ RD8

♠ A32
♥ D2
♦ AV32
♦ X765

Entame: R ♠

Quel est votre plan de jeu après l'entame du Roi de ♠ ?

Même principe que sur la donne précédente ; pour assurer son contrat faut :

- débloquer les ♦ en jouant le Roi et la Dame. - ne pas se bloquer à ♥ en revenant en main par le 3 de ♥ pour la Dame.

- encaisser l'As et le Valet de ♦.