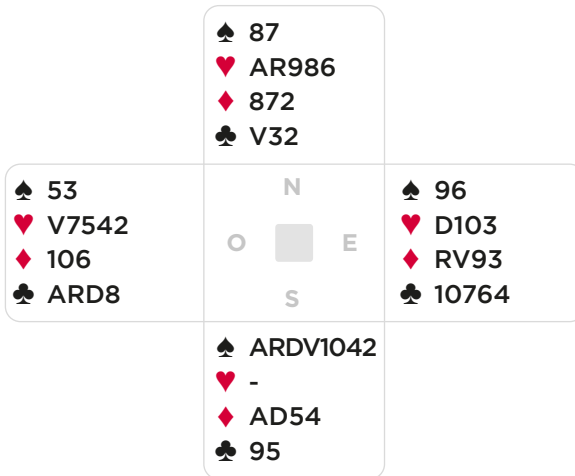


LES COMMUNICATIONS : CRÉATION DE RENTRÉES

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

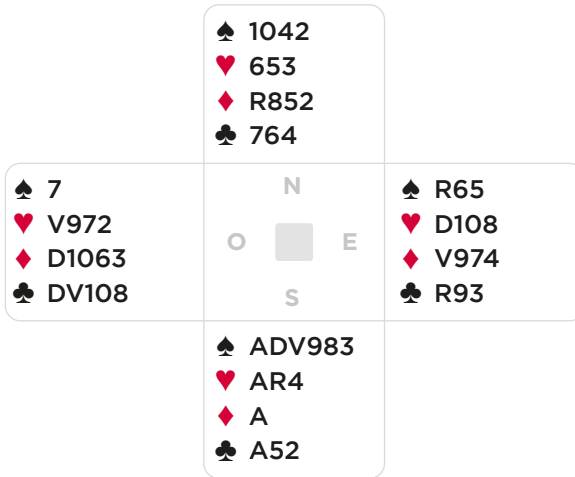
Votre partenaire vous a dit, en étalant son jeu : «J'ai deux belles cartes pour toi.» Ce sont certes de belles cartes mais à condition de pouvoir rejoindre le mort ! Pour y arriver, vous devrez utiliser les deux autres jolies cartes du mort, le 8 et le 7 de Pique.

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

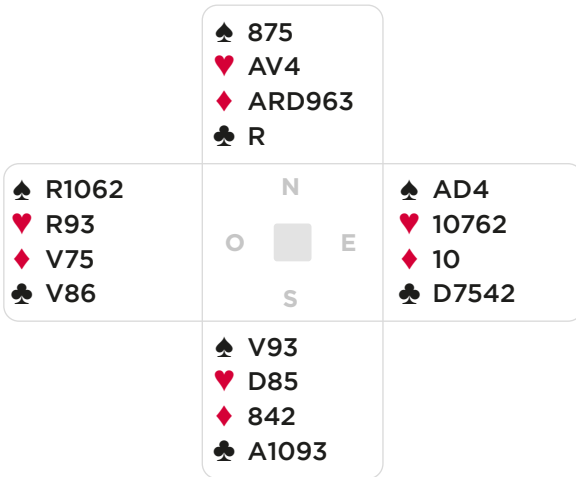
Le mort possède un joyau, le Roi de Carreau, mais comment l'atteindre ? En cas de partage 2-2 des atouts, vous pourrez remonter au mort au 10 de Pique. Voyez-vous une chance en cas de partage 3-1 ? En main à l'As de Carreau, présentez la Dame de Pique. Si l'un des flancs prend du Roi, l'affaire est faite. 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 »...

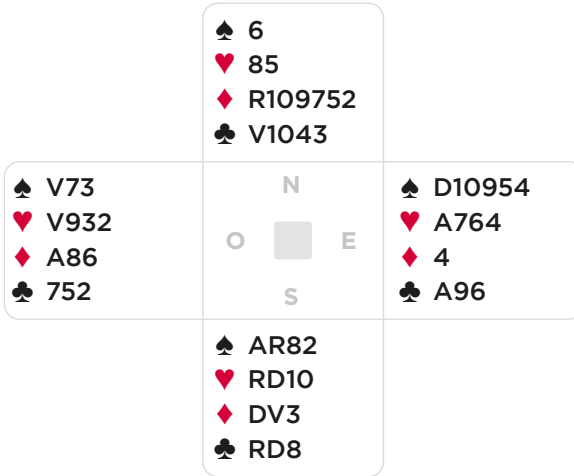
Trop tard... Il pouvait bien jouer l'As et le Roi Trèfle, rentrer en main en coupant un Trèfle et éliminer les atouts, il n'avait plus de rentrée au mort pour défausser son Carreau perdant.

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	passe	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.

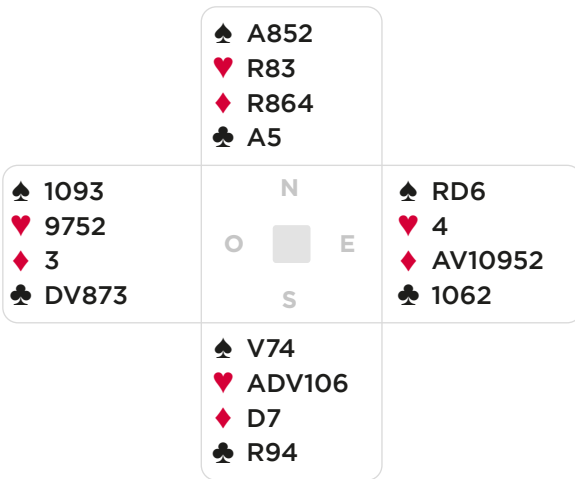
Le déclarant n'a pas perdu de temps pour affranchir cette splendide longue à Carreau. Il a avancé la Dame puis le Valet mais Ouest n'a pris de l'As qu'au troisième tour de la couleur. Après la levée du Roi de Cœur, le déclarant

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 :