

# PRENDRE OU RETENIR

Par Philippe  
Caralp



Certains problèmes illustrant ce thème proviennent de

**Après avoir compté vos levées**, c'est l'heure de vous occuper du plan de jeu adverse ou comment limiter la défense au nombre de plis adéquats ?

## 1. A Sans-Atout

On retient pour couper les communications entre les deux adversaires.

Il ne faudra pas posséder une couleur aussi faible ou plus faible que la couleur entamée, de peur de voir l'adversaire contre-attaquer dans cette autre couleur.

Combien de fois faut-il retenir ? (avec des exceptions)

- Avec un seul arrêt, on retient deux fois
- Avec deux arrêts, on retient une fois

Avec deux arrêts et une couleur exactement aussi faible, on prend au premier tour et on retient au second. Ce « laissé passer » ne se justifie que quand cela ne fait pas perdre un pli. Le plus souvent, il faudra posséder la plus forte carte de la couleur.

Parfois, la connaissance d'une distribution adverse vous fera déroger.

Comme d'habitude, tous ces « principes » subiront des exceptions :

Quand vous pourrez « orienter » le pli à perdre, il ne sera pas absolument nécessaire de détenir la plus forte carte de la couleur.

Toujours dans le cas où l'on peut « orienter » le pli à perdre, on pourra parfois, principalement à SA, faire prendre des vessies pour des lanternes à l'adversaire.

S	O	N	E
1Sa	2♣	3♦!	passee
3Sa	fin		

♠ 83  
♥ 874  
♦ AR32  
♣ AD52



♠ AD62  
♥ A53  
♦ D75  
♣ R73

S	O	N	E
1Sa	passee	2♦	passee
2♥	passee	3Sa	passee
fin			

♠ A4  
♥ ADV74  
♦ 763  
♣ 653



♠ R1052  
♥ 82  
♦ AR5  
♣ AR84

Après le Landy, ne **retenir** qu'une seule fois, éliminez les mineures et remettre en main à ♥ pour forcer à jouer ♠.

**Prendre** au premier tour (pour éviter contre-attaque ♠ + entame du 2♦) puis coup à blanc à ♥.

S	O	N	E
			1♣
1Sa	passe	2♣	passe
2♦	passe	3Sa	fin

♠ DV92  
♥ 106  
♦ D1093  
♣ A72



♠ R103  
♥ AV3  
♦ RV74  
♣ RV5

S	O	N	E
1Sa	passe	3Sa	fin

♠ 964  
♥ A5  
♦ A10953  
♣ R104



♠ RV5  
♥ RV10  
♦ DV6  
♣ A832

L'A♠ et l'A♦ sont à droite après l'ouverture et vous devez **retenir** bien que cela fasse perdre un pli (sinon on retient la D♥ à gauche après l'A♦ (ou l'A♠)).

Hypothèse de crainte, le R♦ mal placé. Il faut donc **retenir**. Si la couleur est 4/3, on perd 3♠ + R♦ et si ♠ 5/2, bloqué.

S	O	N	E
1Sa	passe	2Sa	fin

♠ A5  
♥ R64  
♦ D10753  
♣ V84



♠ 9842  
♥ A93  
♦ RV6  
♣ AR6

S	O	N	E
	2♥	passe	passe
3Sa	fin		

♠ 864  
♥ 52  
♦ V109  
♣ AV973



♠ AR7  
♥ RD9  
♦ AR6  
♣ D1042

**Mettre l'A♠**. Il manque RDV10♠. Hypothèse de crainte, partage 5/2. "L'entameur" ne possède pas 3 honneurs sinon tête de séquence. Blocage des ♠.

Les ♥ sont divisés 6/2 après les enchères et le pli à perdre est orienté à droite (le R♣). Il faudra donc **retenir** pour retirer les ♥ du joueur de droite avant de lui rendre (éventuellement) la main au R♣.

## 2. A l'atout

La notion de retenir est moins connue au jeu à la couleur mais les objectifs sont les mêmes, couper les communications adverses pour protéger un honneur, empêcher une coupe adverse ou simplement garder le contrôle du coup, voire même « monter » un squeeze.

Contrat : 4♥ - Entame : D♠

♠ DV1087 ♥ 54 ♦ 76 ♣ 10842	♠ 652 ♥ D108 ♦ AV832 ♣ V3 <div style="border: 2px solid brown; padding: 5px; width: 60px; margin: 10px auto;">           N O E S         </div> ♠ A43 ♥ ARV92 ♦ D109 ♣ RD	♠ R9 ♥ 763 ♦ R54 ♣ A9765	
-------------------------------------	--	-----------------------------------	--

**Retenir** une fois dans l'espoir de couper les communications adverses dans le cas où l'adversaire de droite posséderait le R♦, le R♠ second, et l'A♣.

Contrat : 4♠ - Entame R♣

♠ V5 ♥ 109 ♦ RV932 ♣ RD54	♠ 1064 ♥ A8763 ♦ A65 ♣ 76 <div style="border: 2px solid brown; padding: 5px; width: 60px; margin: 10px auto;">           N O E S         </div> ♠ AR732 ♥ R2 ♦ D74 ♣ A82	♠ D98 ♥ DV54 ♦ 108 ♣ V1093	
------------------------------------	---	-------------------------------------	--

R♣ pour le Valet.  
 Avec 8 levées de tête, il faut couper un ♣ et affranchir le 5ème ♥. Ce minutage ne sera possible qu'en rendant les manœuvres immédiates (surtout la coupe à ♣) en **laissant passer** le R♣. Puis vous donnerez 2 tours d'atout, jouerez R♥, A♥ et ♥ coupé, ♣ coupé, ♥ coupé, A♦ et ♥ maître, défausse ♦.



Contrat : 6♠ - Entame : R♥

♠	ARV8532	♠	96
♥	--	♥	10654
♦	AV108	♦	R74
♣	R5	♣	9876
♠	--	♠	D1074
♥	RDV973	♥	A82
♦	D962	♦	53
♣	A104	♣	DV32



6♠ après ouverture d'1♥ à gauche.  
Avec l'A♣ et une perdante inévitable à ♦, il va falloir faire un tour de passe-passe.

Coupez l'entame ♥, descendez en main à la D♠ et présentez le 2♣. Si l'adversaire fournit l'As, vous avez deux défausses sur les ♣ plus une sur l'A♥ pour les trois ♦ du mort. Si l'adversaire fournit un petit ♣ sur le 2, vous faites le Roi et défaussez le 5♣ sur l'A♥.

Contrat : 4♠ - Entame : R♦

♠	104	♠	V862
♥	53	♥	10974
♦	A874	♦	V103
♣	ADV32	♣	109
♠	5	♠	ARD973
♥	AD86	♥	RV2
♦	RD96	♦	52
♣	8754	♣	R6



R♦ (le V à droite)  
Réaliser dix levées n'est pas un problème, par contre, pour ne pas en perdre quatre si tout va mal, reprenez l'A♦ à l'entame, prenez de l'A♦ au 2ème tour et laissez courir le 10♠ pour être sûr d'éviter de rendre la main à l'adversaire de droite et de vous faire « traverser » à ♥.

Contrat : 6♠ - Entame : R♦

♠	D10	♠	973
♥	7532	♥	V1096
♦	AV53	♦	107
♣	A64	♣	9852
♠	4	♠	ARV8652
♥	D84	♥	AR
♦	RD9862	♦	4
♣	RV10	♣	D73



6♠ après intervention à 2♦ à gauche

Si vous prenez l'entame de l'A♦ et tirez vos neuf levées majeures, l'adversaire peut garder RV♣ secs plus R♦ et il n'y a pas de squeeze. Par contre si vous laissez passer le R♦, l'adversaire doit rejouer une majeure et vous assénez alors vos neuf levées majeures pour un squeeze simple ♣/♦ à trois cartes de la fin.

## A VOUS

Contrat : 3Sa - Entame : 5♦

	♠ D42	
	♥ A104	
	♦ A62	
	♣ DV109	
♠ 987		♠ 653
♥ D2		♥ V8765
♦ R9853		♦ 104
♣ R85		♣ A64
	♠ ARV10	
	♥ R93	
	♦ DV7	
	♣ 732	

Ne pas prendre au premier tour.  
EST ne pourra pas rejouer ♦ lorsqu'il reprendra la main avec l'As♣.

Contrat : 4♠ - Entame : 10♥

	♠ A84	
	♥ 7652	
	♦ ARV4	
	♣ R7	
♠ R92		♠ V
♥ 103		♥ RD98
♦ 1053		♦ 9876
♣ A10852		♣ D943
	♠ D107653	
	♥ AV4	
	♦ D2	
	♣ V6	

Ce 10♥ a une odeur de doubleton ;  
Laisser passer ce premier tour de la couleur va empêcher Ouest de bénéficier d'une coupe ; la seule communication possible, via les cœur est rompue.

Contrat : 4♥ - Entame : R♠

	♠ 63	
	♥ RD1063	
	♦ R73	
	♣ A84	
♠ 854		♠ RDV94
♥ 972		♥ 84
♦ DV109		♦ A654
♣ DV6		♣ 105
	♠ A102	
	♥ AV5	
	♦ 82	
	♣ R9732	

Ne pas prendre pour permettre  
d'affranchir les Trèfles sans rendre la main.

Contrat : 3Sa - Entame : 7♥

	♠ V987	
	♥ V6	
	♦ D1095	
	♣ R82	
♠ R65		♠ AD4
♥ 54		♥ R1082
♦ A64		♦ R32
♣ AD1064		♣ V95
	♠ 1032	
	♥ AD973	
	♦ V87	
	♣ 73	

Si on prend, le retour Cœur sera mortel.

Retenir permet de déshabiller Nord de cette couleur dangereuse.

Contrat : 3Sa - Entame : 7♠

	♠ D10874	
	♥ R8	
	♦ V108	
	♣ V52	
♠ 92		♠ A63
♥ A942		♥ DV
♦ RD97		♦ A6542
♣ AR9		♣ 874
	♠ RV5	
	♥ 107653	
	♦ 3	
	♣ D1063	

Prendre au 3ème tour afin de faire disparaître une carte ♦ de la main de Ouest et supprimer ce vilain blocage

Contrat : 6♥ - Entame : R♠

	♠ 74	
	♥ A10983	
	♦ RD5	
	♣ R92	
♠ 8652		♠ RDV9
♥ 54		♥ 762
♦ V842		♦ 103
♣ D83		♣ V754
	♠ A103	
	♥ RDV	
	♦ A976	
	♣ A106	

11 levées de tête.

Double squeeze

Laisser passer pour réduire le compte

Est garde les Piques

Ouest garde les Carreaux

Les trèfles sont gardés par E & O