

Nécessité fait loi

ENJEUX Au bridge, tout comme dans de nombreux autres domaines, il arrive que la première impression ne soit pas toujours la bonne. Alors, gardez-vous d'être victime de comportements instinctifs.

Match par quatre, Sud donneur, tous vulnérables. Assis en Sud, vous avez reçu la main suivante :



Bien entendu, vous l'avez ouverte de 1♥. Nord a répondu 1♠ et vous avez redemandé à 2SA. Fort de cette description précise, votre partenaire a pris le capitanat pour mieux s'informer et il a conclu à 6♥ :

| SUD | O | N | E |
|-------------------|-------|-------------------|-------|
| 1♥ | passé | 1♠ | passé |
| 2SA | passé | 3♥ | passé |
| 3♠ | passé | 4♣ | passé |
| 4♦ | passé | 4SA | passé |
| 5♣ ⁽¹⁾ | passé | 5♦ ⁽²⁾ | passé |
| 5♥ ⁽³⁾ | passé | 6♥ | |

(1) Trois (ou zéro) clés.

(2) «Avez-vous la Dame d'atout ?»

(3) «Non, je ne l'ai pas.»

Ouest entame du Valet de Carreau et vous êtes impatient de découvrir la main de votre associé...

| | |
|---------|---|
| ♠ A1042 | |
| ♥ V1098 | |
| ♦ D6 | |
| ♣ ARD | |
| N | |
| O | E |
| S | |
| ♠ RDV | |
| ♥ AR765 | |
| ♦ A85 | |
| ♣ V10 | |

Contrat : 6 Cœurs.

Entame : Valet de Carreau.



Que faites-vous sur l'entame ?

Vous appelez sans grande conviction la Dame de Carreau. Comme c'était prévisible, Est la couvre du Roi et, n'ayant rien à gagner – et même tout à perdre – à couper les communications adverses à la première levée, vous vous emparez de celui-ci.

Où en êtes-vous de vos gagnantes ?

Pour le moment, vous en avez dix avec quatre Piques, trois Trèfles, deux Cœurs et l'As de Carreau. Il vous en manque deux que, même si la Dame de Cœur ne tombe pas, le maniement classique de la couleur d'atout, As-Roi en tête à neuf cartes, vous procurera aisément. C'est d'ailleurs ce qui se produit puisque, sur le deuxième tour de Cœur, Est défausse le 2 de Carreau.

Faites le point avant d'agir

Pour éviter de concéder deux plis, vous devez vous débarrasser sans tarder de vos deux petits Carreaux sur les "extragagnantes" à Trèfle et à Pique du mort, et ceci sans qu'Ouest puisse couper. Autrement dit, il est indispensable qu'il possède au moins deux Trèfles et

**JEU DE
LA CARTE**
NIVEAU
PERFECTIONNEMENT

trois Piques. Si tel n'est pas le cas, vous chuterez irrémédiablement.

| | |
|-------|---------|
| ♣ ARD | ♠ A1042 |
| ■ | ■ |
| ♣ V10 | ♠ RDV |

Quelle couleur avez-vous intérêt à jouer en premier pour accroître vos chances de gain ?

De prime abord, il semble que ce soient les Trèfles, puisque vous y êtes plus court (cinq cartes contre sept à Pique). Mais il s'agit d'une illusion d'optique car, si vous jetez un premier Carreau sur la Dame de Trèfle et qu'Ouest coupe ensuite le troisième Pique, vous ne serez pas avancé. En réalité, comme la présence d'au moins trois cartes à Pique en Ouest est une nécessité absolue, c'est cette couleur que vous devez jouer en premier.

Quel bénéfice tirerez-vous de cette action ?

Comme vous détenez sept cartes à Pique sur treize et quatre honneurs maîtres, vous allez pouvoir découvrir la répartition de la couleur, ce qui ne serait pas le cas à Trèfle si vous encaissiez As-Roi, et vous saurez alors comment continuer.

Vous encaissez donc Roi-Dame-Valet de Pique, sans être coupé (hypothèse de nécessité). Et maintenant ?

- Si la couleur est répartie 3-3, encaissez ensuite vos Trèfles (en espérant qu'Ouest en ait trois) puis l'As de Pique.
- Mais si Ouest a quatre cartes à Pique ? Montez au mort à l'As de Trèfle, encaissez ensuite l'As de Pique afin de défausser sans crainte un premier Carreau de votre main puis seulement

maintenant jouez le Roi et la Dame de Trèfle afin d'effacer votre dernier Carreau perdant. Ouest peut bien couper au troisième tour, c'est trop tard ! Contrat réussi.

| | | |
|---------|---|-------------|
| ♠ A1042 | | |
| ♣ ARD | | |
| ♠ 8763 | ■ | Ne joue pas |
| ♣ 43 | | |
| ♠ RDV | | |
| ♣ V10 | | |

Constatez que si vous aviez commencé par jouer Trèfle, Ouest aurait coupé au troisième tour et vous auriez chuté, celui-ci ayant l'opportunité d'encaisser une levée de Carreau.

En résumé, pour qu'il soit possible de tirer son épingle du jeu à l'occasion de cette donne, il est indispensable qu'Ouest possède trois ou quatre Piques et que le total de ses Piques et de ses Trèfles atteigne au moins six unités (quatre Piques et deux Trèfles ou bien trois Piques et trois Trèfles).

| | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|
| | ♠ A1042 ♥ V1098 ♦ D6 ♣ ARD | |
| ♠ 8763 ♥ D42 ♦ V1097 ♣ 43 | N O E S | ♠ 95 ♥ 3 ♦ R432 ♣ 987652 |
| | ♠ RDV ♥ AR765 ♦ A85 ♣ V10 | |

Principe

Lors de la mise au point de vos plans de jeu, ayez à l'esprit que de nombreuses erreurs résultent de la précipitation et d'un manque de réflexion. En effet, les apparences sont souvent trompeuses dans le domaine du jeu de la carte et il arrive fréquemment que le chemin paraissant *a priori* le plus sûr pour résoudre un problème ne soit pas celui qu'il convient d'emprunter. Alors, accordez-vous toujours le temps de réfléchir de façon approfondie avant de vous engager dans une direction déterminée et d'atteindre le point de non-retour.

JEU DE LA CARTE

NIVEAU
PERFECTIONNEMENT

PAS À PAS



© Caroline Moreau

Par
Norbert
Lébely