

JEU DU DÉCLARANT JEUX D'IMPASSES

> PAR VINCENT
COMBEAU

Les jeux d'impasses concernent le déclarant à peu près dans toutes les donnes qu'il joue. Qu'il s'agisse de maniement de couleur pur, de communications nécessaires à leur élaboration, du choix entre deux manœuvres ou même de l'ordre dans lequel les tenter, les impasses sont partout présentes. Essayons d'en faire un petit inventaire.

♠ 854
♥ 9642
♦ A5
♣ D943

N	E
O	S

♠ AR3
♥ AR5
♦ 742
♣ AV102

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2SA	-	3SA	-

Entame : Valet de Pique.
Nord, du haut de ses 6 points H, aurait pu s'abstenir d'annoncer 3SA. Mais en match par quatre, le jeu des primes vous pousse parfois à déclarer des manches très inférieures à 50%. Ici la réussite du contrat semble uniquement reposer sur la place du Roi de Trèfle. C'est vrai ! Encore faut-il être prévoyant. Le seul accès au mort est l'As de Carreau. Mais le faire suivre de la Dame de Trèfle serait une erreur. En admettant qu'elle remporte la levée, condition à considérer comme acquise, la répétition de l'impasse vous conduirait irrémédiablement dans la main de Sud et vous condamnerait dans le cas d'un Roi quatrième devenu imprenable. D'aucuns diront qu'il suffit de débloquer le 10 - ou le Valet - pour permettre de garder ensuite la main au mort par le 9. C'est négliger qu'il vous manque le 8... La bonne ligne consiste à présenter le 9 à la première levée. Plus rien ne peut alors vous arriver.
La main d'Est : ♠ D7 ♥ D73 ♦ RDV10 ♣ R876.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 872
♥ A2
♦ ARD
♣ RD1087

N	E
O	S

♠ AD10
♥ V5
♦ V9872
♣ V65

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	1♣	-
		3SA	

Entame : Roi de Cœur pour l'As du mort et le 6 d'Est.
Sud aurait pu répondre 1♥ mais l'enchère de 1SA (8-10 H) reflète mieux le potentiel de sa main. Bien entendu Ouest entame Cœur, couleur où votre camp ne détient que quatre cartes. Faut-il vraiment affranchir les Trèfles ?

2 ♠ D9852
♥ D64
♦ AD4
♣ R6

N	E
O	S

♠ ARV42
♥ A5
♦ 105
♣ A842

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
3♣	-	3♠	-
4♥	-	4SA	-
5♦	-	5SA	-
6♣	-	6♠	-

Entame : Dame de Trèfle.
Sud peut facilement réaliser 11 plis grâce à 5 levées d'atouts naturelles, un Cœur, un Carreau, deux Trèfles, et deux coupes au mort. La 12^{ème} devra provenir d'une impasse à Carreau... ou à Cœur.

3 ♠ 963
♥ AR10
♦ RV62
♣ 542

N	E
O	S

♠ AR
♥ DV2
♦ D53
♣ A9876

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 5 de Pique.
Est fournit le Valet de Pique. Quelle est la bonne ligne de jeu ?

4 ♠ 865
♥ R109
♦ D864
♣ R52

N	E
O	S

♠ ADV10
♥ ADV84
♦ A73
♣ 8

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
4♥			

Entame : Valet de Trèfle.
Ouest fait la première levée, son partenaire fournissant le 6 de Trèfle. Il continue du 10 de Trèfle pour un petit du mort et le 3 d'Est. Il est temps de réfléchir avant qu'il ne soit trop tard.

À VOUS DE JOUER !

5

♠ ADV
♥ R872
♦ 872
♣ 652

N		
O	E	
	S	

♠ 6
♥ AD9543
♦ A94
♣ RD4

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥	-	3♥	-
4♥			

Entame : Dame de Carreau.
Vous allez rire mais il suffit de faire dix levées sans en perdre... quatre.

6

♠ 95
♥ D 109
♦ AV542
♣ R76

N		
O	E	
	S	

♠ R4
♥ AV83
♦ R63
♣ AD92

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 6 de Pique.
Vous prenez le 10 de Pique d'Est du Roi. Comme pour la donne N°1, rendre la main serait éliminatoire. Et vous avez le choix entre deux impasses...

SOLUTIONS

1 La répartition la plus amicale des Cœurs adverses est 5/4, cas dans lequel le flanc disposera de quatre plis dès qu'il prendra la main par l'As de Trèfle. Jouer Trèfle condamnerait donc à la chute. Si l'on abandonne l'exploitation des Trèfles, il ne reste que les Piques. Les deux levées manquantes viendront du bon placement du Roi et du Valet de Pique en commençant par l'impasse contre l'honneur de rang le plus faible. Les chances de réussite ne sont que de 25%. C'est peu mais c'est mieux que zéro. Sud prend donc l'entame Cœur de l'As puis joue Pique vers le 10. En cas de succès, il débloque les trois Carreaux du mort et joue Pique vers la Dame. Main d'Est : ♠ RV53 ♥ 7643 ♦ 543 ♣ A2

2 Deux impasses peuvent chacune procurer la levée manquante. L'impasse à Cœur, consistant à jouer petit vers la Dame du mort, est dite « indirecte », car même en cas de succès, c'est-à-dire si le Roi est en Ouest, elle permet à ce dernier de prendre la main. Ce qui n'est pas le cas de l'impasse « directe », représentée ici par les Carreaux, où, en cas de réussite, c'est-à-dire du Roi de Carreau en Ouest, la défense n'aura pas l'occasion de prendre la main. Imaginons qu'après avoir capturé les atouts, vous jouiez Cœur vers la Dame et le Roi d'Est. La manœuvre a échoué mais il vous reste encore l'impasse au Roi de Carreau pour vous « refaire ». Il est important de noter que l'inverse ne serait pas vrai. Si vous commenciez par l'impasse Carreau et que celle-ci échouait, vous ne pourriez plus vous rabattre sur les Cœurs. Pour cumuler vos chances, il faut donc commencer par l'impasse indirecte à Cœur.

3 Un partage 3/2 des Trèfles permettrait d'y développer deux des trois levées manquantes, le reste provenant des Carreaux. Mais cette ligne ne peut aboutir. En effet, l'affranchissement des Trèfles nécessite de rendre deux fois la main à la défense qui aurait alors le temps d'affranchir au moins deux Piques et se trouver à la tête de cinq levées avec l'As de Carreau. Comme vous ne pouvez rendre la main qu'une seule fois, les Carreaux représentent votre unique chance. Pour y réaliser trois levées, la meilleure ligne consiste à jouer successivement vers le Roi puis le Valet, manœuvre permettant de bénéficier d'un partage 3-3 mais aussi d'un éventuel As second en Ouest.

Main d'Ouest : ♠ D 10754 ♥ 9843 ♦ A7 ♣ V3

4 Si vous avez coupé le second Trèfle d'un petit atout, c'est chuté ! La réussite de l'impasse au Roi de Pique suffit à votre bonheur mais encore faut-il ménager au mort suffisamment de remontées si trois impasses s'imposent (Roi quatrième en Est). Elles vous tendent les bras sous la forme du Roi, du 10 et du 9 de Cœur, à condition d'avoir coupé le second tour de Trèfle du Valet de Cœur au moins. Donc Trèfle coupé du Valet de Cœur, puis 4 de Cœur pour le 9, première impasse Pique, 8 de Cœur pour le 10, deuxième impasse Pique, Dame de Cœur pour le Roi, troisième impasse Pique et capture du dernier atout. Si le Roi de Pique vous trahit il restera la possibilité d'une alliance avec le Roi de Carreau. Main d'Est : ♠ R743 ♥ 52 ♦ R105 ♣ AD63

5 L'entame Carreau, que vous preniez au premier ou au second tour, affranchit deux levées d'honneur à la défense. Après avoir pris de l'As, il est légitime de donner deux tours d'atout. Ensuite une ligne très simple permet d'assurer le coup. Elle consiste à jouer l'As de Pique suivi de la Dame ou du Valet. Si Est couvre du Roi, vous coupez, rentrez au mort à Cœur et défaussez un Carreau sur le Pique affranchi. Si Est ne couvre pas, défaussez paisiblement un Carreau. Vous ne perdrez pas plus d'un Pique, un Carreau et un Trèfle. Vérifiez-vous-même.

6 Il n'est pas question de rendre la main aux adversaires qui seraient en mesure de réaliser un minimum de quatre levées de Pique. Deux impasses vous donnent une chance de vous en sortir : celle au Roi de Cœur et celle à la Dame de Carreau. Le problème est que vous ne pouvez les tenter successivement, l'échec de la première entraînant une chute immédiate. Pourquoi ne pas essayer de combiner vos chances ? Expliquons-nous. Si vous choisissez l'impasse à Cœur, rien ne vous empêche de tirer l'As et le Roi de Carreau au préalable. Si la Dame de Carreau est seconde, le contrat est dans la poche et si elle ne tombe pas, on s'en remettra à l'impasse Cœur. Que dire de l'alternative, à savoir tirer l'As de Cœur avant de tenter l'impasse à la Dame de Carreau ? Elle serait couronnée de succès si le Roi de Cœur était... sec. Or, un Roi sec quand il manque six cartes est beaucoup moins probable qu'une Dame seconde quand il en manque cinq !