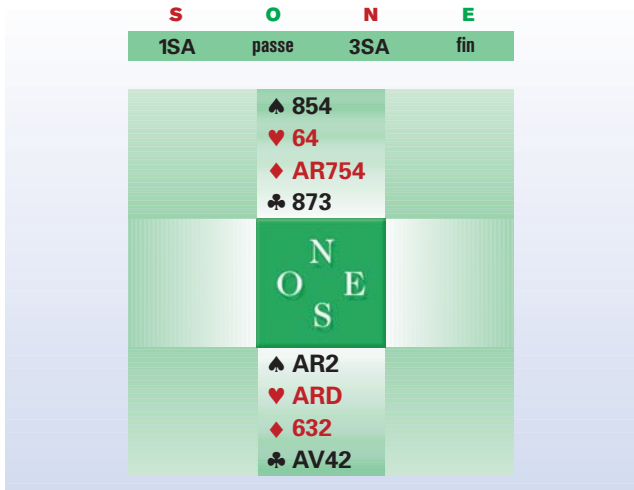


Le jeu de la Carte

NOUS VOUS PROPOSONS DE RÉSOUDRE, DANS L'ESPRIT DU M



Contrat : 3SA

Entame : Valet de Cœur

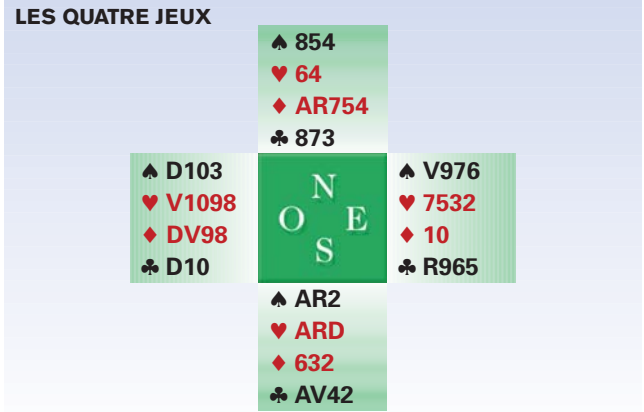
Vous capturez l'entame (le 5 en Est) et jouez Carreau à blanc.

Est prend du 10 et repart du 2 de Cœur.

Comment continuez-vous ?

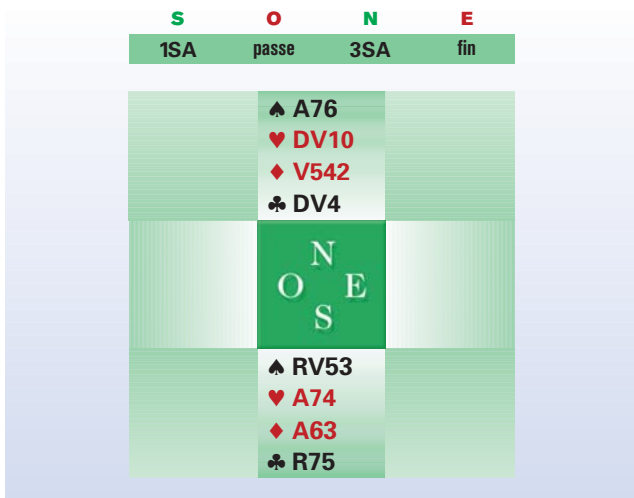
Par paires, vous joueriez Carreau pour l'As afin d'enranger dix levées dans le cas probable des Carreaux 3-2, quitte à chuter s'ils sont 4-1.

Par quatre, prémunissez-vous contre cette répartition en donnant un deuxième coup à blanc à Carreau et vous ferez à coup sûr les trois levées dont vous avez besoin. Si votre adversaire de l'autre table joue comme par paires, vous perdrez 1 imp deux fois sur trois (partage 3-2), mais vous en gagnerez 12 une fois sur quatre (partage 4-1). A la longue, le bilan de la sécurité sera très positif.



LE CONSEIL DE L'EXPERT

Par quatre, on ne se met pas en position de chute pour faire du mieux.



Contrat : 3SA

Entame : 3 de Trèfle

Est prend de l'As de Trèfle et en rejoue (le 2 en Ouest).

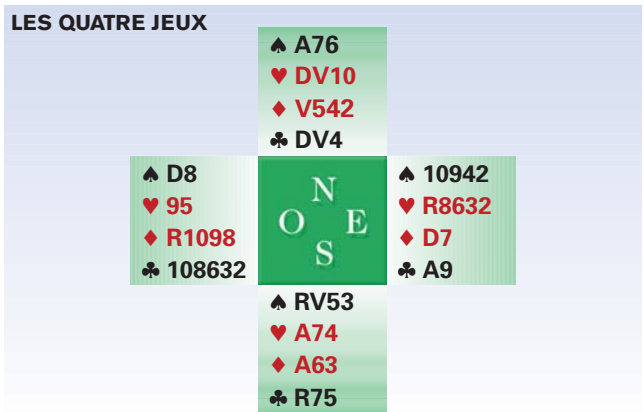
Rappelez-vous votre objectif : neuf levées (vous en avez six au départ).

S'il n'existe qu'une façon de manœuvrer à Cœur (l'impasse forcante au Roi), il y en a deux possibles à Pique selon le nombre de plis dont vous avez besoin dans la couleur :

- pour quatre levées, vous devez trouver à la fois la Dame en Est ET le partage 3-3. Le maniement subséquent : l'As, puis petit vers le Valet
- pour trois levées, vous pouvez espérer le partage 3-3 OU la Dame en Est OU la Dame seconde. Le maniement efficace : le Roi d'abord, l'As, puis, si la Dame n'est pas tombée, petit vers le Valet. Ici, tout dépend des Cœurs et

c'est par là qu'il faut commencer. Prenez le retour à Trèfle de la Dame et faites l'impasse à Cœur (éventuellement deux fois) :

- si elle rate, il vous faudra quatre levées de Pique et vous devrez miser sur un miracle (As, puis impasse à la Dame),
- si elle marche, trois levées de Pique suffiront et vous jouerez les Piques en sécurité (Roi et As en tête).



LE CONSEIL DE L'EXPERT

Par paires, on manie les couleurs pour en extraire un maximum de levées. Par quatre, il est fréquent de manœuvrer une couleur en sécurité. On accepte de perdre un pli (ici ♠Dxx en Est) pour s'assurer (ou augmenter ses chances) de ne pas en perdre deux.

DU MATCH PAR QUATRE, QUATRE PROBLÈMES DE JEU DE LA CARTE : DEUX AVEC LE MORT ET DEUX EN FLANC

S	O	N	E
1SA	passé	3SA	fin
	♠ 853 ♥ D74 ♦ ADV85 ♣ D2		
		♠ D106 ♥ RV102 ♦ R4 ♣ 8754	

Contrat : 3SA

Entame : 2 de Pique.

Votre Dame de Pique est prise par l'As. Sud laisse ensuite filer le 10 de Carreau jusqu'à votre Roi.

Quel est votre retour ?

Avec 9 points chez vous, 11 au mort et de 15 à 17 en Sud, vous savez que votre partenaire ne possède pas plus de 5 H. Par ailleurs, son entame du 2 de Pique en quatrième meilleure dénie cinq cartes. S'il est parti sous Roi-Valet ou Roi-9 quatrièmes, vous ne ferez que trois levées de Pique plus le Roi de Carreau, alors que Sud réalisera pour sa part un Cœur, quatre Carreaux et au moins trois Trèfles.

Conclusion : le seul espoir de chute est à Cœur à condition qu'Ouest possède l'As. Par quatre, vous devez donc repartir courageusement du 2 de Cœur. Par paires, ce serait de la folie et il faudrait se contenter du retour populaire à Pique.

LES QUATRE JEUX

	♠ 853 ♥ D74 ♦ ADV85 ♣ D2	
♠ V942 ♥ A3 ♦ 632 ♣ 10963	♠ D106 ♥ RV102 ♦ R4 ♣ 8754	
	♠ AR7 ♥ 9865 ♦ 1097 ♣ ARV	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Par quatre, fixez-vous un seul objectif en flanc : faire chuter, même si, pour cela, vous devez espérer des cartes miracles chez votre partenaire et perdre une ou deux levées supplémentaires s'il ne les a pas.

S	O	N	E
2SA	passé	3SA	fin
	♠ 75 ♥ D8 ♦ 1094 ♣ RDV1087		
		♠ 63 ♥ 742 ♦ AR63 ♣ A432	

Contrat : 3SA

Entame : 10 de Pique.

Sud prend l'entame du Valet de Pique et joue Trèfle, Ouest fournissant.

Comment analysez-vous ce coup ?

Compter les points du mort vous permet de déduire que votre partenaire possède tout au plus un Valet. Laisser passer à Trèfle est donc inefficace, la Dame de Cœur constituant forcément une remontée au mort. Or, il faut trouver cinq levées pour votre camp et ce n'est pas évident, à moins que... si le déclarant a la Dame de Carreau seconde (et Ouest le Valet quatrième)..., mais c'est impossible, puisque Sud n'a que deux Trèfles (il n'a pas ouvert de 2SA avec neuf cartes majeures !).

Il reste un espoir : imaginons que Sud possède la Dame de Carreau troisième et Ouest le Valet troisième.

Si vous rejouez froidement un petit Carreau sous As-Roi, il sera logique pour Sud de passer un petit dans l'espoir que vous avez joué sous le Valet, As-Valet ou Roi-Valet.

Bien entendu, par paires, cette manœuvre serait proscrite, car le risque de voir Sud faire le reste des plis avec DVx à Carreau serait trop important. On se contenterait d'encaisser As-Roi de Carreau pour le limiter à dix levées.

LES QUATRE JEUX

	♠ 75 ♥ D8 ♦ 1094 ♣ RDV1087	
♠ 109842 ♥ 10963 ♦ V52 ♣ 5	♠ 63 ♥ 742 ♦ AR63 ♣ A432	
	♠ ARDV ♥ ARV5 ♦ D87 ♣ 96	

Remarque : si vous laissez passer machinalement le premier Trèfle, Sud s'empressera d'encaisser ses huit levées majeures et gagnera son contrat.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Lorsque le contrat adverse semble sur table, faites appel à la ruse. Vous piégerez parfois le déclarant qui, rappelons-le, ne voit pas à travers les cartes.