

MANIER LES COULEURS BLOQUÉES

Une des difficultés du jeu de la carte au Bridge est d'identifier à la fois la main et le moment adéquat pour remporter une levée dans une couleur. Cette difficulté touche principalement le déclarant en face du mort, mais parfois aussi les défenseurs.

Observons les deux situations suivantes :

♥AR2



♥DV43

♥AR



♥DV43

Dans les deux cas, la couleur est asymétrique : il y a plus de cartes d'un côté que de l'autre.

Pour réaliser quatre levées dans le premier cas, le joueur commence par encaisser les cartes maîtresses du côté court. Au moment de jouer la dernière carte du côté court (le 2), la levée est remportée par la main longue. Il n'y a pas de situation de blocage, à condition

de jouer les cartes dans le bon ordre. L'absence de la petite carte en Nord du deuxième diagramme empêche la réalisation immédiate de quatre levées. La couleur est bloquée. Après avoir joué l'As et le Roi de Cœur, il faut une carte maîtresse dans une autre couleur pour pouvoir encaisser les deux levées restantes de cette couleur. On parle de "communication externe à la couleur".

♥RV



♥AD43

Voici un autre exemple de blocage. Certes, il y a la possibilité de jouer un honneur du côté long pour couvrir le Valet à la deuxième levée, mais en fournissant deux honneurs dans le même pli, le Dix de l'adversaire est promu au rang de carte maîtresse et l'on ne peut tirer que trois levées de la couleur.

♥RV



♥AD103

La présence d'une carte équivalente supplémentaire (le Dix) dans votre camp résout la situation de blocage. Le déclarant joue le Roi de Cœur sur lequel il fournit le 3, puis "croque" le Valet de Cœur de la Dame (ou de l'As) de l'autre main. Il reste encore deux cartes maîtresses encaissables immédiatement. Cette "communication interne" aura alors nécessité une carte maîtresse supplémentaire pour apporter le rendement maximal de quatre levées.

Ces exemples montrent l'importance des petites cartes, trop souvent négligées, pour passer facilement d'une main vers l'autre. En l'absence de celles-ci, il est possible de communiquer : grâce aux autres couleurs (communication externe), par une carte maîtresse de rang supérieur dans la main longue (communication interne).

Jeu de la carte n°1 du déclarant (Initiation)

♠ AR ♥ V98 ♦ D764 ♣ AR52	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>4SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>6SA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	4SA	-	6SA			
	N																						
O		E																					
	S																						
S	O	N	E																				
1SA	-	4SA	-																				
6SA																							

Entame : Valet de Pique.

♠ D654 ♥ A432 ♦ ARV ♣ DV

4 Avant de jouer la première carte, vous comptez vos levées. À Pique, vous avez trois cartes maîtresses et vous pouvez faire autant de levées, mais attention, la couleur est bloquée en Nord. À Cœur, vous avez une carte maîtresse et une levée. À Carreau et à Trèfle, vous avez quatre cartes maîtresses dans chacune des couleurs, et également une situation de blocage en Sud. Le compte est bon, à condition de surmonter les nombreux problèmes de blocage. Votre seule couleur sans blocage est Cœur. Vous pourrez donc toujours revenir dans la main de Sud par l'As de cette couleur. Par conséquent, vous devez débloquent en priorité les honneurs isolés de Nord.

Observez et identifiez l'ordre des couleurs à débloquent. Une couleur non bloquée est souvent le moyen de communication ultime.

Le Roi de Pique remporte la première levée en Nord. Jouez tout de suite le 2 de Trèfle pour le Valet, et débloquent la Dame de Trèfle. Encassez ensuite As, Roi et Valet de Carreau. Vos trois cartes maîtresses en Nord sont libérées. Rejoignez le mort par l'As de Pique. Cette communication externe débloquent aussi la situation à Pique pour Sud. Encassez As et Roi de Trèfle, ainsi que la Dame de Carreau. Vous défaussez les trois petites cartes à Cœur de votre main. Terminez par un retour dans la main de Sud par l'As de Cœur, et présentez votre Dame de Pique pour la douzième levée.

Main d'Ouest : ♠ V10972 ♥ D75 ♦ 1082 ♣ 83

Main d'Est : ♠ 83 ♥ R106 ♦ 953 ♣ 109764

Jeu de la carte n°2 de la défense (Initiation)

5 ♠ AD5
♥ A62
♦ D98
♣ V1092

	N			
O		E		
	S			

♠ 763
♥ R5
♦ 1076432
♣ D4

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Vous êtes en Est, et votre partenaire entame de la Dame de Cœur. Le déclarant joue l'As du mort, poursuivez.

5 Votre partenaire, en entamant de sa tête de séquence, vous signale que cette couleur l'intéresse et qu'il compte y affranchir des levées rapidement. Si vous fournissez paresseusement le 5 de Cœur sur l'As, vous aurez bloqué la couleur. En effet, quand votre partenaire aura l'occasion de prendre la main, vous empêcherez l'encaissement des levées d'honneurs et de longueur qui lui restent car votre Roi est plus fort que toutes ses cartes.

Lorsque le partenaire entame dans sa couleur longue, évitez-en le blocage en vous débarrassant d'un honneur équivalent aux siens mais d'un rang supérieur.

Notez que le déclarant a bien joué de fournir son As à la première levée : lui aussi connaissait le Roi dans votre main et il espérait un blocage de la couleur que vous avez parfaitement déjoué...

Si vous jouez le 5 de Cœur, Sud tente une double impasse Trèfle. Ouest prend du Roi mais ne peut encaisser les quatre plis suivants qui devraient pourtant revenir à son camp.

Main d'Ouest : ♠ 9842 ♥ DV1087 ♦ 5 ♣ R75

Main de Sud : ♠ RV10 ♥ 943 ♦ ARV ♣ A863

Jeu de la carte n°3 du déclarant (Initiation)

Exercice : Quel est votre plan de jeu ?

Contrat : 3SA par Sud

Entame : Dame de Carreau

♠ D4
♥ 752
♦ A752
♣ AV63



♠ ARV5
♥ A864
♦ 84
♣ RD4

S	O	Nord	E
		Passe	Passe
1SA	Passe	3SA	Fin

Jeu de la carte :

Sud joue le contrat de 3SA et reçoit l'entame de la Dame de Carreau en tête de séquence. Il fait son plan de jeu et s'aperçoit qu'il est à la tête de quatre levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle, soit un total de dix levées. À condition de jouer les Honneurs dans le bon ordre ! En effet, il doit penser deux fois à la stratégie **des Honneurs du côté court d'abord** :

- à Pique, il doit commencer par la Dame en face du 5.
- à Trèfle, ses deux premiers plis doivent être le Roi en face du 3 et la Dame en face du 6. Il évitera ainsi tout risque de blocage.

Jeu de la carte n°4 du déclarant (Initiation)

1/ Vous êtes en Sud. Dans le silence adverse, donnez la séquence d'enchères qui vous conduit au contrat de 3SA.

2/ Comment jouez-vous 3SA sur entame 5♦ ?

Donneur Sud

Personne Vulnérable

♠	A D 5 3
♥	A R
♦	8 7 4
♣	9 7 6 3

♠		♠
♥		♥
♦	5	♦
♣		♣

♠	R V
♥	D 5 3 2
♦	A R 2
♣	10 8 5 2

S	O	N	E
?	passe	?	passe
?	passe	?	fin

1/ Vous êtes en Sud. Dans le silence adverse, donnez la séquence d'enchères qui conduit au contrat de 3SA.

Vous ouvrez en Sud de la « meilleure mineure », 1♣. Votre partenaire, avec 13 H et quatre cartes à Pique, doit chercher un éventuel fit majeur en annonçant 1♠. Vous redemandez à 1SA pour montrer une main régulière de 12-14 H. Nord, avec ses 13 H, conclut à 3SA.

2/ Comment jouez-vous 3SA sur entame 5♦ ?

Vous comptez facilement neuf levées maîtresses : quatre à Pique, trois à Cœur et deux à Carreau. Alors où est le problème ? Il faut encaisser les levées dans le bon ordre, sans se bloquer, en utilisant les diverses communications.

Entame du 5♦ pour le 4♦ du mort et la D♦ d'Est que vous prenez du R♦.

Vous débloquez immédiatement R♠ et V♠ puis remontez au mort à Cœur pour débloquer A♥ et R♥.

Profitez maintenant d'être au mort pour tirer A♠ et D♠, il vous suffira ensuite de revenir en main par l'A♦ pour encaisser la D♥. 3SA juste faits !

Jeu de la carte n°1 du déclarant (Perfectionnement)

Exercice :

S	O	N	E
1SA	passe	3SA	fin

Donneur : Sud
Vulnérabilité :
Personne

♠ A10
♥ D86
♦ A974
♣ 10532

3SA par Sud
Entame : 4♠

♠ 4

N
O E
S

♠ 9652
♥ AR4
♦ R3
♣ RDV9

1/ Analysez la carte d'entame : le 4♠ est une quatrième meilleure. Combien Ouest peut-il avoir de Piques ? Imaginez les combinaisons de cartes à Pique qu'il peut avoir ? Et surtout, les combinaisons de cartes qu'il ne peut pas avoir.

Les cartes à Pique du camp adverse sont R, D, V, 8, 7, 4, 3.
L'entame du 4 de Pique en quatrième meilleure indique que :

- Ouest a trois cartes au-dessus du 4 et peut en avoir en-dessous (seulement une : le 3).

Exemples :

RV843	□	D7	□	V874	□	RD3
DV74	□	R83	□	RD843	□	V7

- Ouest ne peut pas détenir trois honneurs dans la couleur : avec RDVx(x), il aurait entamé du Roi.

RDV43 □ 87

Est donc un honneur à Pique.

2/ Quel est le danger de l'entame ? Dès l'entame, le flanc a commencé l'affranchissement des Piques.

Imaginons la répartition de la couleur : si les Piques sont répartis 4-3, le flanc ne réalisera que trois levées de Pique et l'As de Trèfle. Le contrat gagnera quelle que soit la place de l'As de Trèfle.

S'ils sont répartis 5-2 ? Repensez aux combinaisons possibles, vous savez qu'Est a obligatoirement un honneur second. Observez vos cartes à Pique : outre l'As, vous avez le dix et le neuf.

Alors **plongez de l'As** dès l'entame ! Le flanc ne peut rien contre vous. Si Est jette son honneur pour débloquer la couleur, le dix et le neuf constitueront un deuxième arrêt, et s'il fournit petit, il bloque la couleur avec l'honneur qu'il a gardé.



3/ La technique du laisser passer peut-elle vous aider ?

Essayez de visualiser la suite si vous fournissez le 10 sur l'entame : Est met sa Dame et rejoue le 7. Les Piques d'Ouest sont affranchis ; vous ne gagnerez alors que si l'As de Trèfle est en Est, dans la main qui n'a plus de Pique.

Solution : vous prenez l'entame Pique de l'As et jouez tout de suite Trèfle. Les adversaires ne peuvent vous empêcher de réaliser neuf levées !

Solution :

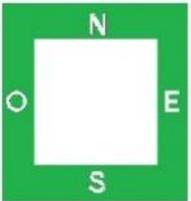
S	O	N	E
1SA	passé	3SA	fin

Donneur : Sud
Vulnérabilité :
Personne

♠ A10
♥ D86
♦ A974
♣ 10532

3SA par Sud
Entame : 4♠

♠ RV843
♥ 1097
♦ 652
♣ A8



♠ D7
♥ V532
♦ DV108
♣ 764

♠ 9652
♥ AR4
♦ R3
♣ RDV9

Quel plan de jeu adopter ?

Jeu de la carte n°2 du déclarant (Perfectionnement)

La donne – niveau ** : après avoir ouvert de 1SA en Sud, votre partenaire en Nord a conclu les enchères en disant 3SA et vous jouez ce contrat sur l'entame du Roi de Cœur. Vous semblez bien disposer de neuf levées de tête (trois levées à Pique, une à Cœur et cinq à Trèfle) mais faites tout de même attention !

À quel moment devez-vous jouer l'As de Cœur et pourquoi ?

♠	8 5
♥	A 3 2
♦	7 5 4
♣	A R D 3 2
	
♠	A R D 7
♥	8 5
♦	R D V
♣	7 6 5 4

Vous semblez effectivement disposer de neuf levées de tête mais faites tout de même attention car les Trèfles seront le plus souvent répartis 3-1 en flanc et, dans ce cas, la couleur sera bloquée après avoir joué l'As, le Roi et la Dame.

En effet, à ce moment précis, il ne restera plus que le 7, le 6, le 5 ou le 4 en Sud, cartes toutes plus fortes que le 3 et le 2 du mort. Pour éviter un tel désagrément, vous devez laisser-passer deux fois la couleur d'entame et, si l'adversaire en joue un troisième tour, défausser tout simplement un de vos quatre petits Trèfles sur l'As de Cœur. Vous vous serez ainsi débarrassé du Trèfle qui vous contraignait à rester en main au quatrième tour de la couleur et l'encaissement des Trèfles ne posera plus problème.

Voici d'ailleurs les quatre jeux qui récompensent votre anticipation :

♠	8 5			♠	V 9 6 4
♥	A 3 2			♥	9 7 6
♦	7 5 4			♦	8 6 2
♣	A R D 3 2			♣	V 9 8
					
♠	10 3 2			♠	A R D 7
♥	R D V 10 4			♥	8 5
♦	A 10 9 3			♦	R D V
♣	10			♣	7 6 5 4

Principe : avec A R D 3 2 en face de 7 6 5 4, il faut prévoir que la couleur bloque en cas de partage 3-1 alors qu'avec A R D 4 2 en face de 7 6 5 3, il suffit, dans ce cas, de penser à débloquer 7 6 5 sur A R D pour réaliser directement cinq levées sans aucun problème !