Le jeu de la Carte

NOUS VOUS PROPOSONS DE RÉSOUDRE, DANS L'ESPRIT DU

S	O	N	E
1SA	passe	3SA	fin

	♠ R2 ♥ DV4 ♦ 9643 ♣ AR62	
	N O E S	
	♠ A4 ♥ AR95 ♦ AV102 ♣ 974	

Contrat : 3 Sans-Atout
Entame : Dame de Pique
Vous avez atteint le contrat de 3SA qui va être celui du champ.
Vous distinguez neuf levées de tête (deux Piques, quatre Cœurs, un Carreau et deux Trèfles).

Vont-elles suffire à votre bonheur ?

Non, il vous faut à tout prix exploiter les Carreaux. Prenez l'entame à Pique à l'aide du Roi et tentez immédiatement une première impasse en jouant le 3 de Carreau du mort vers le Valet (partir du 9 coûterait une levée dans le cas de la Dame ou du Roi sec en Est).
Ouest prend de la Dame de Carreau et continue à Pique. Qu'à cela ne tienne, retournez en Nord à Cœur ou à Trèfle et rejouez un petit Carreau et, sur une petite carte d'Est, passez le 10. La réussite de cette seconde impasse (une double impasse a trois chances sur quatre d'être couronnée de succès) vous assure onze levées (si partage 3-2).

LES QUATRE JEUX

	♠ R2 ♥ DV4 ♦ 9643 ♣ AR62	
♠ DV1098 ♥ 763 ♦ D7 ♣ V85	N O E S	♠ 7653 ♥ 1082 ♦ R85 ♣ D103
	♠ A4 ♥ AR95 ♦ AV102 ♣ 974	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

En paires, ne craignez pas de chuter avec de bonnes chances de levée(s) supplémentaire(s).

S	O	N	E
1♥	passe	1♠	passe
2♥	passe	4♥	fin

	♠ RDV104 ♥ R32 ♦ 753 ♣ AV	
	N O E S	
	♠ A2 ♥ AV10654 ♦ R62 ♣ 64	

Contrat : 4 Cœurs
Entame : Roi de Trèfle

Quelle ligne de jeu allez-vous adopter ?

Vous avez sans doute reconnu un problème classique d'**adversaire dangereux** : après l'As de Trèfle, vous pouvez assurer la réussite de ce contrat en jouant le Roi de Cœur et en tentant l'impasse de « sécurité » à la Dame sur Est afin de lui interdire de prendre la main et de traverser le Roi de Carreau. Ici, il n'en est pas question, car vos chances de levées supplémentaires sont trop importantes. Alors, jouez le Roi et l'As de Cœur en tête (maniement normal à 9 cartes) et encaissez les Piques du mort.
Si la Dame tombe, vous vous adjugerez douze levées, quitte parfois à chuter, si toutes les circonstances défavorables sont réunies : Dame d'atout troisième et moins de trois Piques en Est + As de Carreau mal placé.
Mais tant pis, même si vous chutez, vous aurez malgré tout bien joué.

LES QUATRE JEUX

	♠ RDV104 ♥ R32 ♦ 753 ♣ AV	
♠ 9653 ♥ D8 ♦ A84 ♣ RD75	N O E S	♠ 87 ♥ 97 ♦ DV109 ♣ 109832
	♠ A2 ♥ AV10654 ♦ R62 ♣ 64	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

En TPP, les jeux de sécurité sont exclus !

TOURNOI PAR PAIRES, QUATRE PROBLÈMES DE JEU DE LA CARTE : DEUX AVEC LE MORT ET DEUX EN FLANC.

S	O	N	E
1♦	passe	1♥	passe
1SA	passe	3SA	fin

	♠ 963 ♥ ARDV ♦ DV10 ♣ 975	
♠ AV82 ♥ 84 ♦ R4 ♣ R10863	N O E S	

Contrat : 3 Sans-Atout joué par Sud
Entame : vous entamez, en quatrième meilleure, du 6 de Trèfle .
Le Valet d'Est est capturé par la Dame du déclarant. Sud monte au mort à Cœur et présente la Dame de Carreau (le 2 en Est, le 5 et votre Roi).

Que jouez-vous ensuite ?

Premier constat : votre partenaire n'a pas l'As de Trèfle.
Comptons les points : 11H chez vous + 13H en Nord = 24 H visibles.
Il en reste 16, ce qui en laisse de 2 à 4 en Est.
Comptons les levées du déclarant : deux Trèfles + quatre Coeurs + quatre Carreaux (Est a fourni le 2 en pair-impair) = dix.

Si vous contre-attaquez du 2 de Pique (prometteur dans la couleur) et qu'Est a le Roi 3ème ou 4ème, le contrat va chuter, mais, s'il n'a que la Dame, vous allez faire cadeau au déclarant de sa onzième levée. Comme le champ ne rejouera pas volontiers petit Pique, imitez-le, faites profil bas et poursuivez du Roi de Trèfle pour ne pas prendre un zéro sur cette donne.

LES QUATRE JEUX

	♠ 963 ♥ ARDV ♦ DV10 ♣ 975	
♠ AV82 ♥ 84 ♦ R4 ♣ R10863	N O E S	♠ D107 ♥ 109765 ♦ 632 ♣ V4
	♠ R54 ♥ 32 ♦ A9875 ♣ AD2	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

En TPP, soyez sage en flanc, plutôt que d'essayer désespérément de faire des levées, n'en donnez pas !

S	O	N	E
1SA	fin		

	♠ 1074 ♥ 762 ♦ D103 ♣ R964	
	N O E S	♠ 963 ♥ D983 ♦ V94 ♣ AD5

Contrat : 1 Sans-Atout joué par Sud
Entame : votre partenaire entame du Valet de Cœur pour le 2, le 9 chez vous et le Roi. Le déclarant joue le Valet de Trèfle (Ouest fournit le 7). Tout d'abord, interprétez avec soin tout ce que vous avez appris après les deux premières levées :
-comme vous avez sous les yeux le 9 et le 8 de Cœur, l'entame du Valet « tête de séquence » provient à coup sûr de ♥ V10x troisièmes et pas de ♥ V10xx (entame de la 4ème Meilleure) ni de ♥ AV10x (entame fortement déconseillée),
-le 7 de Trèfle d'Ouest montre deux cartes dans la couleur. Il reste donc huit cartes (sans couleur cinquième) entre les Piques et les Carreaux chez votre associé, qui, par ailleurs, détient entre 9 et 11 points d'honneurs.

Que faites-vous ?

Prenez la levée avec la Dame de Trèfle et contre-attaquez du 9 de Pique (la plus grosse dans 3 cartes en « top of nothing », comme à l'entame).

Ouest remporte le pli grâce au Valet (ou au Roi, si Sud a joué la Dame) et rejoue Cœur. En main à l'As de Trèfle, vous encaisserez le 13ème Cœur avant de revenir à Pique. Lorsque Sud jouera Carreau, votre partenaire prendra de l'As et votre camp s'adjugera au total deux Cœurs, deux Trèfles, trois Piques et un Carreau (soit deux de chute), ce qui vous donnera une note voisine du top. Ajoutons qu'une entame à Pique ou à Carreau aurait permis au déclarant de gagner 1SA et un retour à Cœur après la Dame de Trèfle n'aurait fait chuter que d'une levée.

LES QUATRE JEUX

	♠ 1074 ♥ 762 ♦ D103 ♣ R964	
♠ RV85 ♥ V104 ♦ A872 ♣ 73	N O E S	♠ 963 ♥ D983 ♦ V94 ♣ AD5
	♠ AD2 ♥ AR5 ♦ R65 ♣ V1082	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Sans couleur cinquième, entamez neutre contre 1SA.