

JEU DU DÉCLARANT

L'ADVERSAIRE DANGEREUX

dans un contrat à la couleur

> PAR VINCENT COMBEAU

On appelle « adversaire dangereux » celui à qui il faut éviter de donner la main. Dans un contrat à la couleur où le déclarant comme les défenseurs peuvent utiliser les coupes, les techniques sont évidemment plus variées qu'à Sans-atout. Voyons tout cela de près.

♠ A86
♥ A95
♦ 842
♣ ADV9

	N	
O		E
	S	

♠ 2
♥ RD108742
♦ R63
♣ 104

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
3♥	-	4♥	

Entame : Roi de Pique.
Potentiellement, Sud dispose de onze levées même si l'impasse au Roi de Trèfle échoue. En effet, les Cœurs procureront sept levées, auxquelles il faut ajouter un Pique et au moins trois Trèfles. Seulement voilà ! Si, après avoir pris l'entame du mort et fait tomber les atouts, le déclarant tente et rate l'impasse à Trèfle, un retour forçant à Carreau permettra à la défense d'encaisser trois levées dans la couleur quand l'As est mal placé. Est est ici un adversaire dangereux. La parade ? Laisser passer le Roi de Pique ! Si Ouest rejoue la couleur, Sud défause un Trèfle sur l'As de Pique et, après avoir purgé les atouts en deux tours, joue l'As puis la Dame de Trèfle. Si Est couvre du Roi, Sud coupe et rentre au mort à l'atout pour encaisser le Valet et le 9. Cette élégante ligne de jeu a peut-être coûté une levée mais assure le contrat. Elle n'aurait pu être envisagée à Sans-atout. La main d'Ouest : ♠ RDV5 ♥ 63 ♦ A95 ♣ 8732, la main d'Est : ♠ 109743 ♥ V ♦ DV107 ♣ R65.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ AV4
♥ R875
♦ 864
♣ AD6

	N	
O		E
	S	

♠ D108
♥ AD962
♦ R72
♣ R3

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♥	-	4♥	

Entame : 7 de Pique.
Si vous avez suivi l'explication du premier exemple, ce coup semble un cadeau. Attention cependant aux mauvaises surprises...

2 ♠ 1063
♥ ARV3
♦ AR3
♣ 752

	N	
O		E
	S	

♠ ARV52
♥ D76
♦ 82
♣ R94

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♠	-	4♠	

Entame : Dame de Carreau.
Afin d'éviter de rendre la main à Est dont le retour Trèfle pourrait être fatal, vous prenez l'entame et présentez le 10 de Pique. Est couvre obligamment de la Dame pour votre As et le 7 d'Ouest. Que peut-il bien vous arriver à ce stade ?

3 ♠ 72
♥ AD3
♦ V43
♣ AR865

	N	
O		E
	S	

♠ AD
♥ 94
♦ ARD10875
♣ 73

Don. : S - Vuln. : Personne

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

Entame : 7 de Cœur.
Pour obtenir la douzième levée, la meilleure ligne de jeu consiste probablement à affranchir les Trèfles du mort. Voyez-vous ce qui risque de faire défaut pour mener ce projet à son terme ?

4 ♠ AV94
♥ RD2
♦ 874
♣ AR7

	N	
O		E
	S	

♠ RD10732
♥ 8
♦ R2
♣ V654

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠	-	4♠	

Entame : Valet de Cœur.
L'entame localise clairement l'As de Cœur en Est. On n'aimerait pourtant pas que ce dernier attaque les Carreaux... Peut-on gagner si l'As de Carreau est en Ouest ?

À VOUS DE JOUER !

5

♠ V964
♥ V5
♦ 863
♣ AV62

N			
O	E		
	S		

♠ RD1085
♥ ARD106
♦ 105
♣ R

Don. : S - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
1♠		-	2♠	-
4♠				

Entame : Roi de Carreau.
Est prend le Roi de Carreau de l'As et contre attaque du 8 de Cœur. Il semblerait qu'il y ait de la coupe dans l'air. Y a-t-il un remède ?

6

♠ V62
♥ 7542
♦ AD
♣ AV96

N			
O	E		
	S		

♠ RD753
♥ A3
♦ V105
♣ RD4

Don. : E - Vuln. : NS

	S	O	N	E
1♠		-	2♥	1♥
3♥			4♠	

Entame : Valet de Cœur.
Ouest entame du Valet de Cœur pour le 2, la Dame et votre As. Il semblerait qu'il n'y ait qu'un atout, un Cœur et un Carreau à perdre. L'ouverture d'Est ne se justifie qu'avec l'As de Pique et le Roi de Carreau. Où est l'embrouille ?

SOLUTIONS

1 L'impasse au Roi de Pique est dangereuse car, en cas d'échec, la défense serait en mesure d'encaisser trois levées de Carreau si l'As est mal placé. Plongez de l'As de Pique, avec l'idée de défausser un Carreau de la main sur le troisième Trèfle après avoir retiré les atouts. Méfiez-vous, Est possède les quatre atouts manquants ! Si vous commenciez négligemment par l'As ou la Dame d'atout, vous allez chuter, Est réalisant forcément une levée dans la couleur. À la deuxième levée, tirez le Roi de Cœur. Une fois constaté le mauvais partage, rejouez Cœur pour le 10 d'Est et la Dame. Défaussez ensuite un Carreau sur le troisième Trèfle et finissez par l'impasse au Valet d'atout d'Est. Main d'Est : ♠ R65 ♥ V1043 ♦ D10 ♣ 10974

2 Si Est détenait D984 à l'atout, il pourrait réaliser un atout ainsi que les Trèfles à venir. Un maniement de sécurité permet d'éviter le drame. À la troisième levée, remonte au mort à Carreau et présentez le 6 de Pique. Si Est joue le 4, laissez passer. Au pire, Ouest, qui n'est pas dangereux, fera une levée d'atout indue mais le troisième Trèfle de Sud disparaîtra sous le quatrième Cœur du mort une fois le dernier atout purgé. Si Est couvre le 6 du 8, prenez du Valet et remontez à nouveau au mort pour jouer le 3 de Pique vers la fourchette As-5. Main d'Est : ♠ D984 ♥ 94 ♦ 9754 ♣ V106

3 Vous aimeriez bien affranchir un Trèfle de longueur par la coupe. En cas de répartition 4-2 de cette couleur, il faudra couper deux Trèfles de la main de Sud et cela nécessite trois reprises dans la main de Nord (une de plus que de coupes à effectuer). Le bloc As-Roi de Trèfle ne représente qu'une remontée dans la mesure où il faut obligatoirement jouer ces deux cartes avant d'engager la première coupe. Si vous appelez la Dame de Cœur à la première levée et qu'Est la prend du Roi, comme il est prévisible après l'entame, une continuation à Cœur de la défense détruira une remontée cruciale à un moment inopportun. Le bon jeu consiste à jouer le 3 de Cœur du mort. Obligé de prendre, Est n'est plus dangereux car il ne peut rejouer la couleur sans vous faire cadeau de la Dame de Cœur. S'il rejoue Pique, il faut plonger de l'As pour bénéficier des partages 3/3 et 4/2 des Trèfles, une chance de 84% (36+48) car les trois rentrées au mort nécessaires à cette manœuvre sont restées intactes. Main d'Est : ♠ 109643 ♥ RV102 ♦ 92 ♣ V2

4 Avec l'As de Carreau en Ouest, la chute est probable si vous jouez un peu hâtivement le Roi ou la Dame de Cœur du mort. Est prend de l'As, rejoue Carreau et vous concédez les trois premières levées. Plus tard, sauf à bénéficier d'une Dame de Trèfle sèche ou seconde, vous perdrez la levée de chute dans cette couleur. Connaissant l'As de Cœur en Est, l'astuce consiste à jouer le 2 de Cœur du mort ! Si Est prend le Valet de Cœur de l'As pour traverser les Carreaux, il libère le mariage à Cœur qui servira à défausser les deux Trèfles perdants. Si le Valet de Cœur fait la levée, le Roi de Carreau reste protégé. Plus tard, vous ferez l'expasse à l'As de Cœur et défaussez un Carreau de votre main. Main d'Est : ♠ 85 ♥ A754 ♦ D1063 ♣ D93

5 Vous n'avez que trois perdantes d'honneur : il faut donc éviter de concéder une coupe à Cœur qui conduirait à la chute. Si Sud joue atout à la troisième levée, la coupe est inévitable avec l'As de Pique en Ouest, ce dernier jouant Cœur dans le tempo. Si ce même As d'atout est en Est, celui-ci donnera la main à son partenaire, l'adversaire dangereux, grâce à la Dame de Carreau promise à l'entame. Le contrat est sur table si Est possède l'As de Pique et... la Dame de Trèfle. À la troisième levée, prenez le Roi de Trèfle de l'As et présentez le Valet de Trèfle. Est le couvre de la Dame et Sud défausse son dernier Carreau, coupant ainsi la communication qui permettait la coupe d'un Cœur. Si la Dame de Trèfle est en Ouest, il n'y avait rien à faire et la manœuvre n'a rien coûté, vous avez simplement échangé une perdante à Carreau contre une perdante à Trèfle. Main d'Est : ♠ A72 ♥ 8 ♦ A972 ♣ D9743

6 L'adversaire dangereux (Est), celui qui peut vous mettre en surcoupe, est ici inévitable. Dès qu'Ouest possède au moins le 8 de Pique, vous serez obligé de couper du Roi ou de la Dame, affranchissant une seconde levée d'atout à la défense. La bonne façon de jouer consiste à attaquer les Piques de la main de Nord. Remontez au mort par l'As de Carreau (le Roi est mal placé) et jouez Pique, éventuellement à deux reprises si Est ne plonge pas de l'As tout de suite. Vous avez annihilé la promotion d'atout. Main d'Est : ♠ A9 ♥ RD1096 ♦ R972 ♣ 83