

Le jeu de la Carte

EXERCICES • VOUS JOUEZ DANS L'ESPRIT DU M

1

S	O	N	E
2♦	-	2♥**	-
2♠	-	2SA	-
3♣	-	4♠	-
6♠	fin	-	-

*Forcing Manche
**pas d'As ni deux
Rois - 0-7H

♠ 105		
♥ V83		
♦ 97642		
♣ 964		
	N	E
	O	S
♠ ARDV96		
♥ AD		
♦ AR		
♣ AR7		

Vous gagneriez une fois sur deux.

Mais il est bien meilleur de jouer l'As de Pique, puis As et Dame de Cœur. Quel que soit le retour, vous utiliserez le 10 de Pique pour aller chercher le Valet de Cœur affranchi et **défausser le Trèfle perdant**.

LES QUATRE JEUX

♠ 105		
♥ V83		
♦ 97642		
♣ 964		
♠ 8742		♠ 3
♥ R104		♥ 97652
♦ V3		♦ D1085
♣ DV105		♣ 832
	N	E
	O	S
♠ ARDV96		
♥ AD		
♦ AR		
♣ AR7		

Contrat : 6♠

Entame : Dame de Trèfle

Quel est votre plan ?

Vous avez deux perdantes : une à Cœur et une à Trèfle. Une première ligne de jeu serait d'utiliser la remontée du 10 de Pique pour faire l'impasse Cœur.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Ne prenez pas le risque d'une impasse si vous disposez d'un plan plus sûr.

2

S	O	N	E
1♥	-	4♥	fin

♠ AV		
♥ RV974		
♦ 83		
♣ 9652		
	N	E
	O	S
♠ 965		
♥ D10832		
♦ ADV		
♣ A3		

La défense prend du Roi, encaisse son Trèfle et joue Pique. Plongez de l'As et défaussez le Valet de Pique du mort sur As Dame de Carreau. Vous pouvez jouer atout maintenant. Ce n'est pas un, mais **deux Piques** que vous couperez au mort.

LES QUATRE JEUX

♠ AV		
♥ RV974		
♦ 83		
♣ 9652		
♠ 108742		♠ RD3
♥ 5		♥ A6
♦ R96		♦ 107542
♣ DV108		♣ R74
	N	E
	O	S
♠ 965		
♥ D10832		
♦ ADV		
♣ A3		

Contrat : 4♥

Entame : Dame de Trèfle

Faites un plan de jeu.

Prenons Sud comme main de base. Vous avez cinq perdantes : deux Piques, un Cœur, un Carreau et un Trèfle. Un des deux Piques sera aisément coupé au mort. Comment éliminer une autre de vos perdantes ?

Une fois de plus, la réussite de l'impasse Carreau n'est nullement une nécessité. Prenez l'entame de l'As de Trèfle et présentez le Valet de Carreau.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

La défausse d'une (ou plusieurs) carte(s) de la main secondaire sur des cartes maîtresses de la main de base peut permettre de mettre en place un plan de coupe du côté court.

DU MATCH PAR QUATRE, DONC SANS VOUS PRÉOCCUPER DES LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES.

3

S	O	N	E
	-		1♥
1♠	-	2♥*	-
3♠**	-	4♠	fin

* cue bid
** réponse positive - 6 cartes

Contrat : 4♠
Entame : Ouest entame du Roi de Cœur et rejoue Cœur pour la Dame de son partenaire qui encaisse l'As (Ouest défausse le 7 de Carreau). Votre adversaire de droite rejoue la Dame de Carreau.
Comment jouez-vous ?
 Comment vous débarrasser de votre perdante Carreau ? Assurément en la défaussant sur un Trèfle affranchi. Pour ce faire, on peut penser à faire

l'impasse au Roi de Trèfle. Mais il y a un os : il n'y a que 16 points dehors et Ouest en a déjà montré 3 à Cœur. Conclusion, le Roi de Trèfle est mal placé, dans la main de l'ouvreur.
 Il vous reste une chance : espérer faire tomber le Roi de Trèfle s'il est moins que quatrième. Après l'As de Carreau, encaissez le Roi de Pique, puis jouez As de Trèfle et Trèfle coupé, As de Pique et Trèfle coupé. Remontez enfin au Valet de Pique chercher la Dame de Trèfle affranchie.

LES QUATRE JEUX

LE CONSEIL DE L'EXPERT
 Renoncez à une impasse quand les annonces vous ont montré qu'elle était vouée à l'échec et qu'un affranchissement d'honneur par la coupe possède une chance non négligeable de réussite.

4

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♠	-	4♠	fin

Contrat : 4♠
Entame : Dame de Cœur
Soignez le minutage de votre plan.
 Vous avez quatre perdantes dans les rouges et une perdante à l'atout (assumez que les atouts sont 3-2). Un Cœur pourra être coupé au mort et l'impasse indirecte à Carreau pourrait réussir si le Roi est à votre droite. Un bon déclarant va toutefois s'efforcer d'affranchir la longue à Trèfle, même si la couleur est 4-2, pour défausser au moins un Carreau. Le minutage doit être précis, car la coupe du troisième Cœur doit être

effectuée au moment opportun et il vous faut encaisser deux tours de Pique pour éviter d'être surcoupé par la main courte à l'atout.
Laissez passer l'entame. Prenez le deuxième Cœur de l'As et encaissez As Roi de Pique. Tout est maintenant en place. As Roi de Trèfle et Trèfle coupé, Cœur coupé, Trèfle coupé, Carreau pour l'As et le cinquième Trèfle maître sur lequel vous défaussez un Carreau.

LES QUATRE JEUX

LE CONSEIL DE L'EXPERT
 Quand il vous faut donner une levée pour ouvrir une coupe, il est souvent judicieux de la donner très tôt dans la conduite du coup pour pouvoir effectuer cette coupe au moment que vous aurez choisi.