

JEU EN DÉFENSE

FACILITER LA VIE DU PARTENAIRE

> PAR JEAN-PAUL BAliAN

Un très bon défenseur doit s'ingénier à interpréter les desseins du déclarant et anticiper les problèmes du partenaire. Concernant ce dernier point, il est facile de comprendre que les deux joueurs de flanc n'ont pas la même vision du coup : celui qui a les clés doit savoir prendre la direction des opérations ou éclairer son partenaire sur la conduite à tenir. À la table, cette bienveillance prendra parfois un tour spectaculaire, voire même insolite...

Voici un exemple pour vous mettre en bouche :

♠ RDV973
 ♥ 8
 ♦ 974
 ♣ 842
 ♠ 64
 ♥ RD732
 ♦ 853
 ♣ D65
 ♠ 105
 ♥ A1094
 ♦ RDV10
 ♣ 973
 ♠ A82
 ♥ V65
 ♦ A62
 ♣ ARV10

	N	
O		E
	S	

S	O	N	E
1SA	-	2♥	-
2♠	-	3♠	-
4♠			

Entame : Roi de Cœur

Que doit rejouer Ouest à la deuxième levée ?

Il lui est bien difficile de répondre à cette question. Tout juste sait-il que rejouer Cœur ne donne rien, mais ne crée rien non plus. Pour le reste... Est à lui une bien meilleure idée de la couleur à rejouer. Alors bien sûr, celui-ci pourrait être tenté de fournir le 10 de Cœur sur l'entame, une carte aux forts accents préférentiels, compte tenu du singleton Cœur du mort. Il y a pourtant bien mieux à faire : prendre le Roi de Cœur de l'As et rejouer Carreau. Cela ne peut pas coûter de levée (merci le 10 de Cœur !) et met le flanc sur les bons rails. Lorsque le déclarant aura purgé les atouts et raté l'impasse à la Dame de Trèfle, Ouest n'aura plus qu'à rejouer Carreau pour consommer la chute. Tout autre flanc aurait permis au déclarant de prendre un temps d'avance dans l'affranchissement de sa dixième levée à Trèfle.

À VOUS DE JOUER !

1
 ♠ R43
 ♥ 42
 ♦ RV10
 ♣ D9753
 ♠ 9
 ♥ D98653
 ♦ A65
 ♣ AR8

	N	
O		E
	S	

S	O	N	E
1♠	2♥	2♠	-
3♥	-	4♠	

Vous entamez de l'As de Trèfle et récoltez le 10 en face. Manifestement un singleton ou un doubleton. Ce qui vous procure quatre levées en flanc, non ?

2
 ♠ AD
 ♥ RD1087
 ♦ 853
 ♣ ARV
 ♠ 108753
 ♥ 642
 ♦ AV10
 ♣ 92

	N	
O		E
	S	

S	O	N	E
1SA	-	1♥	-
		3SA	

Vous entamez du 5 de Pique pour la Dame et le Roi d'Est (le 4 en Sud). Votre partenaire rejoue le 6 de Pique pour le 9 de Sud et l'As du mort. À quoi pensez-vous ?

3
 ♠ D32
 ♥ D1062
 ♦ 432
 ♣ D63
 ♠ ARV4
 ♥ 543
 ♦ 75
 ♣ A542

	N	
O		E
	S	

S	O	N	E
1SA			

Ouest entame de l'As de Cœur sur lequel vous fournissez le 3. À la vue du mort, il rejoue le 10 de Trèfle. à vous !

4
 ♠ 94
 ♥ RV6
 ♦ A8732
 ♣ R103
 ♠ DV2
 ♥ D8542
 ♦ D1064
 ♣ 5

	N	
O		E
	S	

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Ouest entame du 7 de Pique pour votre Valet et le Roi de Sud. Celui-ci joue Trèfle pour le Roi et avance le 10 de Trèfle. Il vous faut défausser, tout un art !

À VOUS DE JOUER !

5

♠ ARV8
 ♥ R7
 ♦ 109753
 ♣ D3

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
1SA	-	3SA	-

N E
 O E
 S

♠ D93
 ♥ ADV10
 ♦ D
 ♣ 98764

Votre partenaire entame du Valet de Trèfle pour la Dame du mort. Le déclarant joue Carreau pour votre Dame et son As, puis le Valet de Carreau qui fait la levée. Vous défaussez un Trèfle. Ouest prend le Carreau suivant de son Roi et vous vous apprêtez à défausser un nouveau Trèfle. D'accord ?

6

♠ V103
 ♥ 732
 ♦ ADV
 ♣ 9764

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	-		-

N E
 O E
 S

♠ 542
 ♥ A864
 ♦ 96432
 ♣ A

Ouest entame du Roi de Cœur. Quelle carte fournissez-vous ?

SOLUTIONS

1 Deux levées de Trèfle, la coupe à Trèfle et l'As de Carreau font bien quatre levées. Mais si vous jouez As-Roi de Trèfle et donnez la coupe, mettez-vous à la place d'Est : il va fort probablement rejouer Cœur, couleur dans laquelle vous êtes intervenu et qui est aussi la faible du mort. Le déclarant prendra le retour à Cœur, extraira les atouts et défaussera ses deux Carreaux sur les Trèfles du mort. Pour éviter cette issue funeste, une seule solution : encaissez l'As de Carreau avant de donner la coupe à Trèfle. Ne reprochez pas au partenaire de ne pas faire ce que vous auriez pu faire vous-même !
 La main d'Est : ♠ 765 ♥ V107 ♦ D8432 ♣ 102.
 La main de Sud : ♠ ADV1082 ♥ AR ♦ 97 ♣ V64.

2 Si Sud possède l'As de Cœur, le contrat est déjà gagné avec deux Piques, probablement cinq Cœurs et au moins deux Trèfles. Il faut donc espérer que cet As soit en Est. Vous savez que le Valet de Pique est en Sud, car Est n'aurait pas rejoué le 6 avec RV6, pas plus qu'avec RV62. Mais Est ne le sait pas. Et il n'a aucune raison de ne pas rejouer Pique quand il sera en main avec l'As de Cœur, à moins que vous ne lui disiez que les Piques sont sans espoir. Comment ? En fournissant le 10 de Pique au deuxième tour de la couleur, afin de dénier le Valet, un renseignement bien plus utile pour Est que de jouer le 3 pour montrer cinq cartes (ce qu'il sait déjà...). Dès lors, Est sera en mesure de compter au moins neuf levées pour Sud (deux Piques, quatre Cœurs et au moins trois Trèfles) et il rejouera la seule couleur permettant de faire chuter : Carreau. Encore lui restera-t-il à rejouer la Dame, la carte permettant de réaliser trois levées dans la couleur ! Mais là, vous ne pouvez rien y faire...
 La main d'Est : ♠ R62 ♥ A95 ♦ D94 ♣ 10743.
 La main de Sud : ♠ V94 ♥ V3 ♦ R762 ♣ D865.

3 Vous prenez de l'As de Trèfle et comptez : en dehors d'As-Roi de Cœur, Ouest n'a plus rien. Il est toutefois possible de faire chuter le contrat en réalisant deux Cœurs, un Trèfle et quatre Piques, à condition que ce soit Ouest qui traverse la Dame de Pique et qu'il possède au moins trois cartes dans la couleur. Pour faire passer ce message à votre partenaire, qui ne voit pas ARV4 de Pique dans votre jeu, rien de plus simple : encaissez le Roi de Pique avant de rejouer Cœur ! Vous affirmez ainsi la possession de l'As quand la Dame est au mort et votre partenaire, en main au Roi de Cœur, ne devrait plus se tromper.
 La main d'Ouest : ♠ 1065 ♥ AR98 ♦ 109 ♣ 10987.
 La main de Sud : ♠ 987 ♥ V7 ♦ ARDV86 ♣ RV.

4 La "règle des 11" vous apprend que Sud ne possédait qu'une seule carte supérieure à la carte d'entame ($11-7-3 = 1$) et cette carte était le Roi. Les Piques de la défense sont donc maîtres et la chute est certaine si Ouest reprend la main à Trèfle et qu'il possède encore quatre cartes à Pique. À condition qu'il comprenne que la Dame de Pique est chez vous et non pas en Sud. Vous pouvez le lui dire de la plus naturelle des façons : en la défaussant sur le deuxième tour de Trèfle. Ouest n'aura plus aucune difficulté à encaisser sa couleur affranchie lorsqu'il sera en main avec la Dame de Trèfle. La main d'Ouest : ♠ A10875 ♥ 103 ♦ 95 ♣ D862.
 La main de Sud : ♠ R63 ♥ A97 ♦ RV ♣ AV974.

5 Vous voulez un retour à Cœur qui consommerait la chute. Il est certes possible que votre partenaire comprenne ce que vous ne lui dites pas mais il y a tout lieu de penser le contraire ! Vous pourriez donc être tenté de défausser la Dame de Cœur pour appeler dans la couleur mais défausser la levée de chute ne serait pas très habile (le compte des points vous apprend qu'Ouest n'a rien en dehors du Roi de Carreau et du Valet de Trèfle). La solution est aussi élégante que spectaculaire : jetez la Dame de Pique ! Si jamais votre partenaire s'était assoupi, la vue de cette carte, alors qu'il contemple As-Roi-Valet de Pique au mort, devrait avoir l'effet d'un hurlement pour jouer Cœur, la seule couleur où votre camp peut encore réaliser des levées.
 La main d'Ouest : ♠ 10765 ♥ 65 ♦ R642 ♣ V105.
 La main de Sud : ♠ 42 ♥ 98432 ♦ AV8 ♣ AR2.

6 Si vous vous dites qu'en mettant le 4 de Cœur, votre partenaire va trouver le retour à Trèfle qui ouvrira votre coupe (et que vous lui rendrez la main en jouant sous votre As de Cœur pour recevoir une coupe à Trèfle), vous faites fausse route. D'une part, Ouest n'a aucune raison d'interpréter cette carte comme un appel de préférence quand il y a trois cartes au mort dans la couleur d'entame, d'autre part vous avez, une fois de plus, la chute en main dès lors que le déclarant possède au moins deux Cœurs : prenez le Roi de Cœur de l'As, tirez l'As de Trèfle et rejouez Cœur. Ouest devrait comprendre que ce jeu quelque peu singulier ne peut provenir que de la volonté de couper à Trèfle, puisqu'avec l'As de Cœur second, vous auriez pris le Roi de Cœur de l'As et rejoué la couleur !
 La main d'Ouest : ♠ 97 ♥ RD105 ♦ 1087 ♣ V852.
 La main de Sud : ♠ ARD86 ♥ V9 ♦ R5 ♣ RD103.