

 Jouer

Le jeu de la Carte

EXERCICES À RÉSOUDRE DANS L'ESPRIT DU MATCH P

1

S	O	N	E
1SA	pas	3SA	fin
	♠ R ♥ V72 ♦ DV85 ♣ A10763		
		N O S E S	
	♠ AD5 ♥ D104 ♦ AR3 ♣ 8542		

Contrat : 3SA

Entame : Valet de Pique

Quel est votre plan ?

Il y a huit levées de tête : un Trèfle, quatre Carreaux et trois Piques.

L'objectif est donc de trouver une levée. Seuls les Cœurs et les Trèfles peuvent en procurer.

A Cœur, il suffit de faire tomber l'As et le Roi pour affranchir une levée.

On a le temps de cet affranchissement, puisqu'on tient toutes les couleurs encore deux fois après l'entame.

A Trèfle, il semble qu'un affranchissement de longueur soit facile, puisque trois levées pourraient être affranchies en cas de partage 2-2 et deux en cas de partage 3-1. Il est donc vrai qu'il est tentant d'attaquer cette couleur, mais il y a un risque : R D V 9 en Est. Si tel est le cas, vous allez chuter dès que vous jouerez la couleur.

Pour assurer votre contrat en match par quatre, établissez votre neuvième levée à Cœur.

LES QUATRE JEUX

	♠ R ♥ V72 ♦ DV85 ♣ A10763	
♠ V10983 ♥ A853 ♦ 10942 ♣ -	N O S E S	♠ 7642 ♥ R96 ♦ 76 ♣ RDV9
	♠ AD5 ♥ D104 ♦ AR3 ♣ 8542	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Ne prenez pas le risque d'un affranchissement aléatoire, si un affranchissement d'honneur(s) vous donne une certitude de réussite.

2

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin
		♠ R7 ♥ A7 ♦ D10643 ♣ D963	
		N O S E S	
		♠ AD52 ♥ R9 ♦ R52 ♣ RV108	

Contrat : 3SA

Entame : Dame de Cœur

Quel est votre plan ?

Vous comptez cinq levées de tête : trois Piques et deux Cœurs. Il vous manque donc quatre levées. Les deux couleurs mineures peuvent donner lieu à des affranchissements.

Les Trèfles sont bien tentants, car il suffit de faire sauter l'As pour établir trois levées (affranchissement d'honneurs). Mais il y a un hic : c'est de quatre levées dont vous avez besoin ! Et le temps presse ! Vous pouvez en effet donner la main une fois, mais pas deux, car la défense aura tôt fait d'affranchir de son côté trois levées de Cœur.

Il est donc obligatoire d'attaquer les Carreaux, couleur qui, avec un peu de chance, pourrait vous apporter les quatre levées souhaitées.

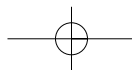
Faites la première levée de l'As de Cœur, car le meilleur maniement des Carreaux consiste à jouer du mort en direction du Roi. Si le Roi est pris de l'As, vous ferez ensuite l'impasse au Valet sur Ouest ; si le Roi fait la levée (contretemps), vous donnerez l'As de Trèfle pour assurer neuf levées ; enfin, dans notre donne, l'arrivée de l'As sec en Est résout immédiatement votre problème.

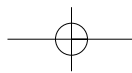
LES QUATRE JEUX

	♠ R7 ♥ A7 ♦ D10643 ♣ D963	
♠ V6 ♥ DV104 ♦ V987 ♣ A75	N O S E S	♠ 109843 ♥ 86532 ♦ A ♣ 42
	♠ AD52 ♥ R9 ♦ R52 ♣ RV108	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

N'hésitez pas à aborder une couleur fragile, si c'est la seule en mesure de vous apporter le nombre de levées requises dans le temps qui vous est imparti.





H PAR QUATRE. SANS PRÉOCCUPATION DONC DE FAIRE DES LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES

3

S	O	N	E
2♣*	-	2♦**	-
2SA	-	3SA	fin

* fort indéterminé
** relais

♠ A9		
♥ 765		
♦ 65432		
♣ R65		
N O E S		
♠ V53		
♥ AD4		
♦ ARD		
♣ AD74		

Contrat : 3SA

Entame : 4 de Pique pour le 9 du mort et la Dame d'Est. Celui-ci rejoue le 7 de Pique et Ouest fournit le 2.

Quel est votre plan de jeu ?

Ouest, qui a entamé du 4 de Pique en quatrième meilleure, a fourni le 2 au deuxième tour. Vous savez donc qu'il possédait initialement cinq Piques et qu'il faut donc faire neuf levées rapidement. Vous avez huit levées et trois

chances pour la neuvième : les Carreaux 3-2, l'impasse Cœur, les Trèfles 3-3. Vous pouvez cumuler ces trois chances : encaissez As Roi de Carreau. Si tout le monde fournit, la cause est entendue. Si un adversaire défausse, essayez le partage des Trèfles en jouant, dans l'ordre, As, Dame et Roi. S'ils sont 3-3, rentrez en main par l'As de Cœur chercher le treizième Trèfle; autrement, vous êtes opportunément au mort pour jouer votre dernière chance : l'impasse Cœur.

LES QUATRE JEUX

♠ A9 ³		
♥ 765 ^V		
♦ 65432		
♣ R65		
♠ R10842		♠ D76 ⁷
♥ V10832		♥ R9 ⁹ 765
♦ 10		♦ V987
♣ 108 ⁸ 653		♣ V932
N O E S		
♠ V53		
♥ AD4		
♦ ARD		
♣ AD74		

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Prenez le temps de lister toutes vos chances de réussite, puis essayez de les cumuler en prenant bien soin du « timing » et des communications.

4

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	6SA	fin

♠ RD82		
♥ 943		
♦ AD		
♣ AR52		
N O E S		
♠ A54		
♥ AR82		
♦ RV3		
♣ D63		

Contrat : 6SA

Entame : Dame de Cœur. Est défausse le 4 de Carreau. Vous prenez, et encaissez ensuite As Roi Dame de Pique et As Roi Dame de Trèfle, mais, les deux fois, Ouest défausse un Cœur au troisième tour.

Comment réagissez-vous à ce double coup du sort ?

Vous avez onze levées, mais le partage des couleurs noires n'est pas au rendez-vous. Comptez la distribution d'Ouest : six Cœurs, deux Piques, deux Trèfles... donc trois Carreaux.

Commencez par jouer As et Dame de Carreau prise du Roi.

Encaissez le Valet de Carreau pour enlever la dernière carte de sortie de ce pauvre Ouest et rejouez un petit Cœur vers le mort. Quand Ouest va faire son 10, vous débloquez soigneusement le 9 et il doit rentrer dans votre fourchette Roi 8. Ah mais !

LES QUATRE JEUX

♠ RD82		
♥ 943		
♦ AD		
♣ AR52		
♠ 63		♠ V1097
♥ DV10765		♥ -
♦ 1052		♦ 98764
♣ 98		♣ V1074
N O E S		
♠ A54		
♥ AR82		
♦ RV3		
♣ D63		

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Avant d'effectuer un placement de main, prenez soin d'enlever toutes les sorties de l'adversaire pour le contraindre à jouer dans la couleur cruciale.

