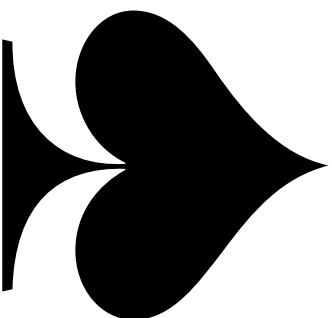


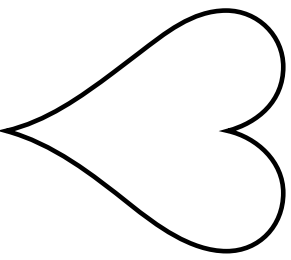
le

JEU de la CARTE en DEFENSE



Cours n° 1 :

Compter les points du mort (1)



Marc Kerlero

Le jeu de la carte en défense est un vaste sujet.

On peut répertorier de nombreuses tâches incombant aux défenseurs, s'ils veulent se donner les meilleures chances :

- compter les points manquants,
- compter les levées du déclarant et de la défense,
- découvrir la stratégie du déclarant, pour être en mesure de s'y opposer,
- éventuellement mettre au point une stratégie propre à la défense,
- signaler... quoi, quand, comment ?
- reconstituer les mains cachées pour « ne plus se tromper » en fin de coup.

De plus, il faudra « faire tout ça » sur pratiquement toutes les donnes !

C'est pourquoi la plupart des joueurs préfèrent ne pas se casser la tête et appliquer aveuglément quelques recettes bien pratiques : petit en second, honneur sur honneur, dans la faible du mort...

Bien pratiques, certes, mais évidemment pas très efficaces lorsqu'on les sort de leur contexte et surtout totalement insuffisantes.

Au cours de cette année, nous allons donc essayer de « défricher » un peu le terrain, pour essayer d'apprendre **les bonnes questions** à se poser et **les bons réflexes** à acquérir.

Le premier d'entre eux consiste, **aussitôt le mort étalé**, à **compter les points H**, à les additionner aux siens et à les soustraire de 40.

En fonction des enchères, on pourra alors en déduire la répartition entre les jeux du partenaire et du déclarant.

Parfois, ce simple petit calcul, **qui doit absolument être systématique**, permettra à lui seul de trouver la bonne défense.

Voyons ceci en pratique :

Donne	♠ RD 74 ♥ ARDV ♦ 93 ♣ D 65	donneur : Sud vulnérabilité : Est-Ouest																		
3																				
		Une séquence sage :																		
♠ V 10 9 ♥ 86 ♦ AV 7 2 ♣ AV 9 4	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td>S</td></tr> </table> ♠ 5 3 2 ♥ 10 9 5 2 ♦ 8 6 5 4 ♣ 7 3		N		O	E	S	<table> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> <tr> <td>1♣</td> <td>-</td> <td>1♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>3SA</td> <td>Fin</td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♣	-	1♥	-	1SA	-	3SA	Fin
	N																			
O	E	S																		
Sud	Ouest	Nord	Est																	
1♣	-	1♥	-																	
1SA	-	3SA	Fin																	
	♠ A 8 6 ♥ 7 4 3 ♦ RD 10 ♣ R 10 8 2																			
Points du mort	Entame : V♠	Par : 3SA + 1 / =																		

3SA : 17 points H réguliers et misfités ne laissent aucun espoir de chelem en face d'une ouverture régulière de première zone.

Quest entame à Pique, car l'entame sous un As seulement quatrième est le plus souvent à éviter.

Sud prend l'entame à Pique en main et présente un petit Trèfle. A l'affût, Ouest plonge de l'As et repart d'un petit Carreau, car il a vu que le déclarant disposait de quatre levées dans chaque majeure (les Piques sont 3-3, le 2 d'Est l'a montré) et que le seul espoir de chute résidait à Carreau, si Est possédait le Roi...

Quest n'aurait-il rien oublié ?

- 11 + 17 = 28.
- 40 - 28 = 12... et Sud a ouvert !

Conclusion, Est est blanc comme neige et il n'existe aucun espoir de chute. Inutile donc de filer des surveillées sans raison : petit Trèfle à la seconde levée. Si Sud insiste dans la couleur, Ouest prendra et rejouera neutre (Cœur ou Pique), laissant Sud se débrouiller et se contenter de neuf ou dix levées.

Donne	♠ 6 3 ♥ 7 5 ♦ RD 9 ♣ AV 10 9 6 4	donneur : Sud vulnérabilité : Tous																		
4																				
		Une séquence normale :																		
♠ R 10 8 5 2 ♥ 10 6 2 ♦ V 7 5 ♣ 8 3	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td>S</td></tr> </table> ♠ DV 7 ♥ RD 4 ♦ 10 6 4 2 ♣ R 5 2		N		O	E	S	<table> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> <tr> <td>1♥</td> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2SA</td> <td>-</td> <td>3SA</td> <td>Fin</td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♥	-	2♣	-	2SA	-	3SA	Fin
	N																			
O	E	S																		
Sud	Ouest	Nord	Est																	
1♥	-	2♣	-																	
2SA	-	3SA	Fin																	
	♠ A 9 4 ♥ AV 9 8 3 ♦ A 8 3 ♣ D 7																			
Points du mort	Entame : 5♠	Par : 3SA - 1																		

2♣ : il n'y a que 10 H, mais six beaux Trèfles.

Est fait la première levée du Valet de Pique et compte :

- 11 + 10 = 21
- 40 - 21 = 19.

Sud ayant certainement au moins 14 ou 15 H pour décider de ne pas passer sur 3♣, Ouest n'a pas plus de 4 ou 5 points (donc pas As-Roi de Pique).

Pour l'instant, le retour Dame de Pique s'impose néanmoins, mais lorsque Sud laisse à nouveau passer, il faut relaire le point. Le 2 d'Ouest dévoile le partage 5-3 de la couleur. Avec le Roi troisième, Sud n'aurait pas été assez fou pour refuser de prendre à la première levée : **Quest a donc entamé sous le Roi cinquième.**

Conclusion, rejouer Pique permet d'affranchir ceux d'Ouest, mais celui-ci ne pouvant posséder un As à côté, Sud affranchira ses Trèfles et réclamera le reste.

Est doit donc maintenant se battre tout seul... et le seul espoir est à Cœur, en dépit de l'ouverture de Sud. Si Ouest (connu avec trois Cœurs) possède le Valet, peu importe qu'Est reparte du Roi ou d'un petit, mais s'il s'agit du 10, la seule chance de battre est de rejouer un petit. Avec AV9, Sud va peut-être passer le 9 (ce serait logique de sa part, puisqu'efficace avec 10xx, R10x ou D10x en Est, alors que passer le Valet ne fonctionne qu'avec RDX). En tournoi par paires, Est pourrait repartir du Roi de Cœur, pour limiter sûrement Sud à neuf levées, sans risquer de « filer » +1.

Donne	♠ R8 ♥ A76 ♦ RV742 ♣ 1098	donneur : Nord vulnérabilité : Nord-Sud																			
5		Une séquence unanime :																			
♠ V432 ♥ D10852 ♦ 96 ♣ V7	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td></td><td></td></tr> </table>		N		O	E		S			<table> <tr> <td></td> <td>Sud</td> <td>Ouest</td> <td>Nord</td> <td>Est</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>3SA</td> <td>Fin</td> </tr> </table>		Sud	Ouest	Nord	Est		1SA	-	3SA	Fin
	N																				
O	E																				
S																					
	Sud	Ouest	Nord	Est																	
	1SA	-	3SA	Fin																	
	♠ AD75 ♥ RV4 ♦ A53 ♣ D64																				
	♠ 1096 ♥ 93 ♦ D108 ♣ AR532																				

Points du mort

Entame : 5♥

Par : 3SA-2

Sud fait la première levée du Valet de Cœur et s'attaque aux Carreaux : As et petit vers le Valet.

Est fait sa Dame et rejoue évidemment dans la couleur du partenaire, «obéissant»...

STOP !!

Quel horrible mot ! Un joueur n'a pas à «obéir» à un autre, même en mixte ! *

A l'entame, Ouest n'avait que son jeu et les enchères pour le guider. Au retour, Est a vu le mort et assisté à une ou plusieurs levées et il doit commencer par réfléchir et compter :

- 9 + 11 = 20.

- 40 - 20 = 20, dont 15-17 en Sud, soit entre 3 et 5 en Ouest.

Dès lors, comment voulez-vous qu'Ouest possède des Cœurs affranchissables ET une reprise ?

Mieux vaut donc tenter sa chance à Trèfle, en repartant d'une petite carte, pour éviter le blocage si Ouest possède la Dame seconde... et donner une chance à Sud de se tromper et de tenter l'impasse au Valet s'il n'a que la Dame.

En flanc, on ne doit jamais oublier que le déclarant n'a pas vu son jeu !

** Je plaisante !*

Donne	♠ 82 ♥ RDV105 ♦ 1064 ♣ RD8	donneur : Est vulnérabilité : Est-Ouest																			
6		Une séquence normale :																			
♠ D54 ♥ 82 ♦ V9832 ♣ A109	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td></td><td></td></tr> </table>		N		O	E		S			<table> <tr> <td></td> <td>Sud</td> <td>Ouest</td> <td>Nord</td> <td>Est</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> </table>		Sud	Ouest	Nord	Est		1SA	-	2♦	-
	N																				
O	E																				
S																					
	Sud	Ouest	Nord	Est																	
	1SA	-	2♦	-																	
	♠ V109 ♥ A7 ♦ ARD ♣ V7652																				
	♠ AR763 ♥ 9643 ♦ 75 ♣ 43																				

Points du mort

Entame : 3♦

Par : 3SA-2

3SA : étant donnée la qualité de sa couleur, Nord pourrait aussi conclure à 4♥. En l'occurrence, il serait d'ailleurs mieux inspiré.

Ouest entame du 3 de Carreau et n'attend pas qu'Est ait fourni le 7 pour compter :

- 7 + 11 = 18.

- 40 - 18 = 22, dont 15-17 en Sud, soit 5-7 en Est.

La première levée dévoile déjà 9 points à Carreau en Sud, puisqu'Est ne peut pas monter.

Sud présente alors un petit Trèfle...

TILT ! Une autre qualité d'un bon joueur de flanc : **savoir se mettre dans la peau des autres** ! Pourquoi Sud ne joue-t-il pas Cœur, pour affranchir la superbe couleur du mort ? Bizarre... surtout pour jouer Trèfle, couleur de la seule reprise de Nord.

Une seule explication raisonnable : Sud n'a pas besoin d'affranchir ses Cœurs, parce qu'il a l'As en main et qu'ils sont déjà maîtres ! Voici donc 4 nouveaux points localisés en Sud, et un potentiel de huit levées rouges. Si on le laisse faire un seul Trèfle, c'est fini ! Ouest doit donc prendre sa seule chance (trouver As-Roi de Pique en Est), une fois qu'il avait vérifié qu'elle était possible : il plonge sur l'As de Trèfle et dépose la Dame de Pique sur le tapis, sous le regard éperdu de reconnaissance de son partenaire !