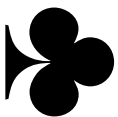
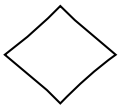


PROMO-BRIDGE



Donne
♠ R 4 2
♥ D 4 2
♦ A R V 10 4
♣ R V

donneur : Nord
vulnérabilité : Personne

Une séquence raisonnable :

♠ 3	♠ A D 9 8 7 6 5	♠	Sud	West	Nord	Est
♥ A 9 8 7	♥ -	♥			1SA	3♠
♦ 9 8	♦ 7 6	♦	4♥	Fin		
♣ D 9 5 4 3 2	♣ 10 8 7 6	♣				

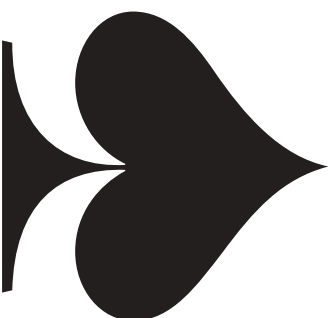
♠ V 10
♥ R V 10 6 5 3
♦ D 5 3 2
♣ A

le

JEU de la CARTE

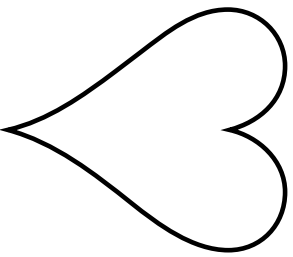
en

DEFENSE



Cours n° 23 :

Jeux d'atout (3)



Marc Kerlero

Jeux d'atout

Entame : 3♠

Par : 4♥ -1

3♠ : la prochaine fois, Sud aura une enchère moins évidente et on l'aura considérablement gêné.

Lorsque Sud fournit le 10 ou le Valet de Pique sur la Dame, Est diagnostique facilement le singleton d'Ouest. Avec toutes ces «extra-gagnantes» mineures au mort, la meilleure chance semble reposer sur deux levées d'atout en Ouest, dont une en uppercut. Est encaisse donc son As de Pique, Ouest défaisant un petit Trèfle.

Sur le troisième tour de Pique, Sud coupe du 10 ...

- Si *Ouest surcoupe*, il lui restera 987, pour encore RDV chez le déclarant, qui lui capotera donc ses trois atouts restants.

- Si *Ouest défaisse*, il lui restera A987, contre RDV chez le déclarant : Coeur pour le 7 et la Dame, puis Coeur pour le Valet et l'As. Avec encore 98 derrière le Roi, Ouest fera un deuxième atout.

Donne	♠ R 4 2 ♥ D 4 2 ♦ A R V 10 4 ♣ R V	donneur : Nord vulnérabilité : Nord-Sud
12		
	♠ A D 9 8 7 6 5 ♥ - ♦ 7 6 ♣ 10 8 7 6	Une séquence raisonnable (bis) :
♠ 3 ♥ V 10 8 7 ♦ 9 8 ♣ A 9 5 4 3 2	♠ V 10 ♥ A R 9 6 5 3 ♦ D 5 3 2 ♣ D	Sud Ouest Nord Est 4♥ Fin 1SA 3♠

Jeux d'atout

Entame : 3♠

Par : 4♥ -1

La donne ressemble étrangement à la précédente ... du moins du jeu d'Est (même jeu, même mort, même séquence et même entame !).

En revanche, du jeu d'Ouest, tout a changé ! En effet, Ouest n'a pas envie qu'Est donne un troisième tour de Pique, car V/10 quatrièmes représenteront une levée d'atout naturelle et une mise en surcoupe n'apporterait rien : au contraire, sur un troisième tour de Pique, **Sud défausserait sa Dame de Trèfle** pour assurer le coup et Ouest couperait avec son argent !

Pour éviter ce scénario tragique pour la défense, **Ouest doit défausser le 9 de Trèfle sur l'As de Pique** : devant cet appel flamboyant *, Est devrait se mettre au garde-à-vous et retourner Trèfle, la chute venant ensuite toute seule, à l'atout.

** et de deux ! ***

*** ... situations où un appel est utile ! Pas mal dans une année !*

Donne	♠ D V 9 4 ♥ A 8 2 ♦ V 4 3 ♣ V 6 2	donneur : Nord vulnérabilité : Tous
13		
	♠ A 10 3 ♥ 9 ♦ R 10 9 ♣ A R 10 7 5 4	Une séquence trop prudente :
♠ R 8 5 ♥ R 10 7 6 3 ♦ A D ♣ D 9 8	♠ 7 6 2 ♥ D V 5 4 ♦ 8 7 6 5 2 ♣ 3	Sud Ouest Nord Est 1♥ 2♣ 2♥ Fin

Jeux d'atout

Entame : A♣

Par : 2♥ -1

Admettons qu'Ouest ait confondu les sommifères avec l'aspirine, car il n'est pas question de laisser jouer 2♥ en fit libre avec son jeu : un réveil (par contre) s'impose !

En l'occurrence, cette apathie d'Ouest tombe bien, car 3♦ chute et, si Ouest se réveille à la carte, il peut battre 2♥ !

As de Trèfle, pour le 2, le 3 et le 8 : Est a donc soit singleton, soit la Dame seconde, soit la Dame troisième, mais sûrement pas petit doubleton.

Dans le troisième cas, Ouest peut rejoindre n'importe quel Trèfle : passons.

Dans le deuxième, Ouest doit impérativement jouer un petit Trèfle, pour ne pas « manager » la Dame d'Est et libérer le Valet du mort.


Dans le premier, peu importe de rejoindre le Roi puis la coupe, ou la coupe directement.

Conclusion, **Ouest doit rejoindre un petit Trèfle**, en marquant une préférence, puisqu'il espère bien qu'Est va couper.

Une préférence, oui, mais pour les Piques ou pour les Carreaux ?

Pour les Carreaux !

Comme il n'y a qu'une coupe à faire, de toute façon, il n'y a pas besoin de reprendre rapidement la main. Au contraire, Ouest préfère voir Est lui affranchir le Roi de Carreau, plutôt que d'affranchir les Piques du mort !

Donne	♠ 87 ♥ RD6 ♦ ARD ♣ RD1094	donneur : Est vulnérabilité : Personne
14		Une séquence rapide :
♠ A9652 ♥ 1082 ♦ V932 ♣ 2	 ♥ DV4 ♦ 4 ♥ 10876 ♣ A8765	Sud Ouest Nord Est 2♥ - 4♥ Fin
	♠ R103 ♥ AV9753 ♦ 54 ♣ V3	

Jeux d'atout

Entame : 2♣

Par : 4♥ -1

2♥ : en espérant ne pas « empailer » un bon atout à Pique.

Vu d'Est, le 2 de Trèfle d'Ouest est clairement un singleton !

As de Trèfle, donc et Trèf ... STOP !!!

Quel est le but du jeu ?


Encaisser les deux premières levées ?

Nenni, madame la Baronne !

Il faut en faire **quatre** en tout !

Or, avec l'As de Cœur visiblement en Sud, il faut faire un Trèfle, une coupe ... et deux Piques. Comme Ouest n'a sûrement pas As-Roi (il aurait entamé Pique), il faut espérer qu'il ait l'As et **rejouer la Dame de Pique à la seconde levée** :

- *si Sud couvre du Roi*, Ouest prend et retrouve Est à Pique pour recevoir sa coupe.
- *si Sud fournit petit*, Est rejoue Trèfle tout de suite : Ouest coupe et encaisse l'As de Pique.

Donne	♠ A9 ♥ AV103 ♦ 104 ♣ RV1062	donneur : Nord vulnérabilité : Nord-Sud
15		Une séquence banale :
♠ - ♥ 8754 ♦ DV976 ♣ D543	 ♠ V876 ♥ 962 ♦ AR8 ♣ A98	Sud Ouest Nord Est 1♠ - 1SA -
	♠ RD105432 ♥ RD ♦ 532 ♣ 7	4♠ Fin

Jeux d'atout

Entame : D♦

Par : 4♠ -1

Est n'a vraiment rien à dire avec ses 12 points 4333.

Deux levées de Carreau et l'As de Trèfle ... pour battre, il faut faire le Valet de Pique.

Si Sud n'a que six atouts, tout va bien (à condition d'encaisser les trois levées mineures rapidement) : après l'As de Pique, Sud (qui n'a pas vu les jeux), jouera Pique pour son Roi.

Mais si Sud a sept Piques, **il verra la chicane d'Ouest lorsqu'il encaissera l'As du mort** et le Valet d'Est passera illico de vie à trépas !

Comment sauver la vie à ce malheureux ?

En obligeant le mort à couper, supprimant le petit atout du mort, indispensable au déclarant pour faire l'impasse au Valet !

Dame de Carreau prise du Roi, donc, puis As de Trèfle, As de Carreau **et Carreau** ! Si Sud a bien trois Carreaux (ce qu'il faut espérer), le Valet de Pique est sauvé : Alléouïa !

Donne
16

♠ RV 9 5
♥ D 2
♦ RV 9 2
♣ 10 7 4

donneur : Sud
vulnérabilité : Est-Ouest

Une séquence intéressante :

♠ A 8
♥ 10 7 5 3
♦ 7 6
♣ RV 5 3 2

	N			
	O	E		
	S			

♠ 10 7 6 4 2
♥ 6 4
♦ 8 5 4
♣ A 9 6

♠ D 3
♥ A R V 9 8
♦ A D 10 3
♣ D 8

	Sud	Ouest	Nord	Est
1♥		-	1♠	-
2♦		-	3♦	-
3♥		-	4♥	Fin

Jeux d'atout

Entame : 2♣

Par : 4♥ -1

2♦ : il en manque pas mal pour 3♦, bicolore à saut forcing de manche (à ne pas confondre avec un bicolore cher).

3♥ : soit six cartes, soit cinq assez belles pour envisager de jouer en 5-2. L'enchère est forcing (sans espoir de manche, on passe sur 3♦).

Avec quatre atouts, Ouest ne doit avoir qu'une obsession, raccourcir Sud, surtout s'il joue en 5-2, ce qui l'incite à entamer à Trèfle sans hésiter une seconde (en plus, il s'agit de la couleur verte).

Est prend de l'As et rejoue le 9, pour la Dame et le Roi. Valet de Trèfle ensuite, que Sud doit couper.

Si Sud encaisse quatre tours d'atout, il est mort, puisqu'ouest tablera à deux cartes de la fin avec l'As de Pique et un Trèfle maître.

Il doit donc essayer de «cambroler» sa levée de Pique maintenant, en jouant soudainement un petit Pique de sa main, comme pour simuler une impasse ... mais Ouest ne doit pas se laisser piéger, puisqu'il peut assurer la chute **en plongeant de l'As de Pique pour insister à Trèfle, en coupe et défausse !!**

- si Sud coupe de la Dame (sa meilleure chance), il perd le 10 d'atout,
- si Sud coupe du 2 du mort, Est surcoupe du 4. Sud surcoupe, mais il est raccourci et Ouest fera un atout de longueur (plus un Trèfle : -2),
- si Sud défausse du mort, il doit couper de sa main : même tarif.