



# Votre bridge quotidien

Date : 14 juin 2020

Thème : Le jeu de la carte dans un contrat à la couleur

Auteur : Michel Bessis

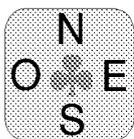
*Voilà, ça y est, la vie, et notamment la vie du bridge, va reprendre son cours. Les clubs qui le désirent vont maintenant vous accueillir. J'espère, comme tous ceux qui ont collaboré à cette rubrique, qu'elle vous a permis de passer un moment agréable pendant une période difficile.*

*Vous l'avez compris, ces deux problèmes sont les derniers de la série.*

*J'espère vous retrouver sur Bridge Academy ou Bridge College, ou mieux à la table de bridge. En attendant, accrochez-vous sur ces deux exercices. Ce ne sont pas les plus faciles.*

❶

♠ A 7 6  
♥ A D V 10  
♦ R D 8 6  
♣ D 8



♠ V 9  
♥ R 4 3  
♦ A 5 4 3 2  
♣ 6 4 3

Après la séquence :	S	O	N	E
				1♥
	-	-	X	-
	1♦	-	2♣	-
	2♥	-	4♥	Fin

Entame : 7 de Trèfle

Est prend du Valet, joue l'As puis le Roi.

Quelle horreur ! Les Trèfles sont 4-4 donc 3SA gagne.  
 Qui dit que le crime ne paie ? Allez appliquez-vous !

**Solution ①**

Les quatre jeux

<p>♠ D 8 5 3                  ♥ 9 8 6 2                  ♦ 9                  ♣ 10 7 5 2</p>	<p>♠ A 7 6                  ♥ A D V 10                  ♦ R D 8 6                  ♣ D 8</p>		<p>♠ R 10 4 2                  ♥ 7 5                  ♦ V 10 7                  ♣ A R V 9</p>
	<p>♠ V 9                  ♥ R 4 3                  ♦ A 5 4 3 2                  ♣ 6 4 3</p>		

Vous avez dix levées apparentes, un Pique, quatre Cœurs et cinq Carreaux mais plusieurs dangers vous menacent.

L'un est assez facile à voir : celui d'être raccourci. Si vous coupez le troisième Trèfle et tentez d'épuiser les atouts, vous ne pourrez pas gagner si les atouts sont répartis 4-2. Pour éviter ce désagrément, la parade est classique : il ne faut pas couper le troisième tour de Trèfle.

Et c'est là qu'il faut appréhender le deuxième danger. Regardez vos Carreaux, et particulièrement vos petits Carreaux. Si vous jouez Roi, Dame de Carreau et Carreau, il vous restera le 6 au mort, plus gros que le 5 de votre main et vous ne parviendrez pas à encaisser cinq plis dans la couleur si elle répartie 3-1.

Pour surmonter ce **blocage interne**, défaussez le 6 de Carreau du mort, et non un Pique, sur le troisième tour de Trèfle et scorez fièrement 420 dans la bonne colonne.

**②**

<p>♠ 1 0 9 6                  ♥ A V 3 2                  ♦ V 5 4                  ♣ 4 3 2</p>	
<p>♠ A R D V 8 7 4                  ♥ R 7 4                  ♦ A 1 0 2                  ♣ - - - -</p>	

La séquence, Nord-Sud vulnérables :

S	O	N	E
2♣	X <sup>(1)</sup>	XX <sup>(2)</sup>	5♣
5♠	Fin		

Vous vous apprêtez à tranquillement décrire votre bel unicolore septième par un saut à 3♠ après votre 2♣ initial mais Ouest a contré et Est a placé la barre à un palier un peu haut à votre goût.

Grâce au Surcontre de votre partenaire (qui montre quelques points), vous vous êtes lancé à 5♠.

Il n'y a plus qu'à... jouer à 100% (les Piques sont 2-1).

Entame : Roi de Trèfle

### Solution ②

Les quatre jeux :

	♠ 1 0 9 6		
	♥ A V 3 2		
	♦ V 5 4		
	♣ 4 3 2		
♠ 5 2		♠ 3	
♥ 8 6		♥ D 1 0 9 5	
♦ R D 7 3		♦ 9 8 6	
♣ R D 1 0 7 5		♣ A V 9 8 6	
	♠ A R D V 8 7 4		
	♥ R 7 4		
	♦ A 1 0 2		
	♣ - - - -		

Vous avez dix levées sûres et de réelles possibilités de trouver votre onzième pli si les Cœurs sont 3-3 ou si la Dame est placée.

Comment arriver à gagner si tout va mal ?

Compte tenu du grand nombre d'atouts et du côté "miroir" des couleurs à manipuler, on peut penser à un jeu d'élimination. Mais, si on voit bien que ce serait très agréable que les adversaires, mis en main, jouent Carreau, on est confronté au problème d'éviter qu'ils jouent Cœur, utilement pour eux, à travers la fourchette.

Pour éviter cela, il faut tirer As et Roi de Cœur avant de rendre la main. La deuxième difficulté consiste à mettre l'adversaire en main sans détruire aucune fourchette. Ce n'est qu'à Trèfle qu'on peut le faire. Le bon plan arrive maintenant.

Coupez l'entame, jouez As de Pique et Pique pour le mort. Coupez un deuxième Trèfle. Puis Roi de Cœur, Cœur pour l'As et enfin le 4 de Trèfle du mort en défaussant le dernier Cœur de votre main.

Si Ouest prend la main, il peut jouer Carreau ou coupe et défausse, retours qui assurent le contrat, ou Cœur, s'il lui en reste, ce qui vous permet d'affranchir la couleur (en passant le Valet s'il joue petit). Si c'est Est qui prend la main, qu'il joue Cœur ou Carreau, vous fournissez un petit Carreau de votre main et la messe est dite.

Bon été.