



Votre bridge quotidien

Date : 23-03-2020

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

Auteur : Michel Bessis

<https://www.bridge-academy.com/>

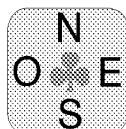
Voici deux problèmes de jeu avec le mort. Le premier a pour but d'entretenir vos neurones, le second de vous donner un peu de fil à retordre... comme si l'on n'avait pas assez de soucis.

Solutions en page 3.

Portez-vous bien. Restez chez vous.

① Tournoi par paires

P A 9 4
C A 8
K R 8 5
T 1 0 7 6 3 2



P R D V 7 5 3
C R 1 0 2
K A 6 2
T 8

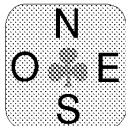
Après la séquence : **S** **O** **N** **E**
 1P - 2SA* -
 4P Fin

2SA fitté, 11/12 HLD

Entame : Dame de ♥ . 12 levées sont à faire pour le top.

2

P D 3
C V 9 8 2
K A R 6 2
T D 8 5



P A 9 5
C R D 1 0 6 5
K 5 3
T R 1 0 4

Après la séquence : **S** **O** **N** **E**
 1♥ 2♠ 3♠* -
 4♥ Fin

3♠, cue-bid qui promet au moins 11 points H et un fit de quatre cartes à 4♥


Ouest trouve une entame inquiétante : As de ♣ et ♣

Comment envisagez-vous de vous en sortir ?

Solutions :

❶

Les quatre jeux :

	P A 9 4		
	C A 8		
	K R 8 5		
	T 1 0 7 6 3 2		
P 6 2		P 1 0 8	
C D V 9 6		C 7 5 4 3	
K V 9 4		K D 1 0 7 3	
T A D 9 4		T R V 5	
	P R D V 7 5 3		
	C R 1 0 2		
	K A 6 2		
	T 8		

Il faut entreprendre l'affranchissement du cinquième Trèfle pour réussir 12 levées. Pour cela, il faut trouver un partage 4-3 de la couleur et couper trois fois Trèfle en main.

Quatre rentrées sont nécessaires (une de plus que le nombre de cartes à couper). Vous les avez presque certainement : l'As de Cœur, l'As de Pique, la coupe d'un Cœur au mort et le Roi de Carreau.


Prenez donc en main à Cœur et jouez immédiatement Trèfle. Quel que soit le retour, jouez Cœur pour l'As, Trèfle coupé, Roi de Pique et Pique pour l'As, Trèfle coupé, Cœur coupé et l'avant dernier Trèfle coupé. La remontée au Roi de Carreau est toujours là pour encaisser le Trèfle affranchi.

7 levées d'atout + 2 levées à Cœur + 2 levées à Carreau + 1 levée de Trèfle = 12 levées

A retenir : Toute couleur cinquième est affranchissable

❷

Les quatre jeux :

	P D 3		
	C V 9 8 2		
	K A R 6 2		
	T D 8 5		
P R V 1 0 8 6 2		P 7 4	
C 7 3		C A 4	
K V 9 7		K D 1 0 8 4	
T A 2		T V 9 7 6 3	
	P A 9 5		
	C R D 1 0 6 5		
	K 5 3		
	T R 1 0 4		

Il semble clair que, sauf miracle, vous n'échapperez pas à la coupe d'un Trèfle par l'adversaire. Il faut en prendre votre parti et vous concentrer sur la façon de limiter vos pertes à deux levées d'atout et l'As de Trèfle. Pour cela, il faudrait qu'Ouest, quand il coupera, soit obligé de jouer Pique sous son Roi.

Avant de jouer atout, **ôtez-lui ses cartes de sortie** à Carreau en commençant par As, Roi de Carreau et Carreau coupé gros. Quand il fournit trois fois, vous savez que vous avez gagné puisque sa distribution est connue : 6-2-3-2.

Jouez alors atout. Si Est, en main à ce stade, rejoue Trèfle, Ouest coupe et est victime d'une remise en main. Si Est décide de rejouer Pique, vous ne perdrez plus la levée de coupe.