

Problème n°224 : L'illusionniste

N			
O			
S			

♠ 10 5 3
 ♥ A 9 3
 ♦ V 6 5 3
 ♣ D 3 2

♠ R 4
 ♥ R D V 10 8 2
 ♦ A R D
 ♣ 7 4

Les enchères (Est donneur – Est-Ouest vulnérables) :

S	O	N	Est
4♥			3♠

Sud joue 4♥ après qu'Est a ouvert de 3♠. Ouest entame du Valet de ♠.

Solution du problème n°223 : Comme il vous plaira

Contrat : 4♥ joué par Sud. Sur l'ouverture de 1♥ de celui-ci, Ouest est intervenu à 2SA (bicolore mineur).

Entame : As de ♦ (la Dame en Est), suivi d'un petit ♦ pour le 9 d'Est que vous coupez.

♠ 10 ♥ 9 5 ♦ A R 8 4 3 ♣ A D 10 9 3	<table border="1"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td></td><td></td></tr> </table>	N			O			S			♠ D 9 8 7 5 3 ♥ 7 4 ♦ D V 9 6 ♣ V
N											
O											
S											

♠ A R V 4
 ♥ A R V 6 2
 ♦ 7
 ♣ R 6 2

Sur cette donne, l'écoute attentive des enchères adverses va beaucoup vous apprendre. Tout d'abord, l'intervention à 2SA montre au moins cinq cartes dans chaque mineure en Ouest. Ce qui vous permet de diagnostiquer la présence d'un singleton à ♣ dans le jeu d'Est. Hormis le cas bien peu probable, mais très favorable, où ce singleton est l'As, vous avez donc trois ♣ à perdre, soit un de trop pour

remplir votre contrat. Pour faire disparaître l'une de ces perdantes, vous pouvez imaginer de mettre en place un jeu d'élimination. L'idée, après avoir éliminé les couleurs annexes, est de rendre la main à ♣ à la défense en fin de coup. Si Ouest prend la main, il devra vous livrer le Roi de ♣. Si Est reste en main avec son singleton, il n'aura plus de ♣ à rejouer et devra vous accorder une coupe et défausse. Pour parvenir à cette position finale, quelques conditions doivent être remplies. La première, qui conditionne toutes les autres, vous impose de rester avec au moins un atout dans chaque main. Or, vous devez couper un ♠ (et un seul, le 4) pour épuiser complètement cette couleur chez l'adversaire. Il faut donc trouver les atouts 2-2. Et réussir préalablement l'impasse à la Dame de ♠ pour parachever votre œuvre. Regardez : coupez le retour ♦ et jouez As de ♥, As de ♠, ♥ pour la Dame, ♠ pour le Valet, Roi de ♠, ♠ coupé, ♦ coupé et petit ♣ de votre main. Le défenseur qui prend est contraint de vous livrer le contrat.

Ph. C.

De l'impasse

Les bridgeurs ont tendance à considérer que les impasses ne peuvent faire l'objet d'une étude sérieuse. C'est l'une des manœuvres les plus courantes et l'on pense qu'elle va de soi. Pourtant, beaucoup de choses échappent au premier coup d'œil. Par exemple, le choix de la carte d'attaque dans l'exécution d'une impasse peut faire toute la différence entre le succès et l'échec. Quand l'impasse peut être effectuée dans les deux sens, il existe souvent des raisons qui imposent de choisir un côté plutôt que l'autre, sans s'en remettre au hasard d'une bonne inspiration. Quand il existe un dilemme, la décision correcte peut être de renoncer à toutes les impasses au profit d'une ligne de jeu plus attrayante.

Si vous voulez maîtriser la technique des impasses, vous devez accorder la plus grande attention à la taille des basses cartes. Il vous faudra également visualiser les partages favorables ou défavorables à la manœuvre que vous envisagez. De plus, la connaissance des manières de couler est indissociable des jeux d'impasse. Parfois, une impasse sera incontournable. D'autre fois, ce sera la dernière manœuvre à envisager.

En pratique, les bons joueurs sont ceux qui savent exploiter les renseignements fournis par les enchères et les comptes de mains pour éventuellement renoncer à une impasse ou la faire dans le bon sens. L'exécution d'une impasse est un art mais l'art suprême est de savoir les éviter.

Enfin, pour conclure, voici quelques principes que vous devez avoir en tête au moment de vous lancer :

- Avant de tenter une impasse, assurez-vous qu'elle est indispensable ou que son échec n'est pas dangereux.
- N'oubliez pas qu'il existe des impasses de sécurité, celles dont l'échec comme la réussite assurent le gain du contrat, qui serait en danger si on ne les tentait pas.
- Lorsque vous n'avez pas de cartes intermédiaires susceptibles d'être promues, vous ne gagnez pas de levées en cherchant à forcer les honneurs adverses. Au contraire, en jouant une petite carte vers les honneurs affranchissables, vous ferez souvent une levée de plus.

♠ 7 6 3 2
 ♥ A D 3
 ♦ R 7 3
 ♣ 9 7 2

N		
O		
S		

♠ A R D
 ♥ 8 4
 ♦ A V 10 9
 ♣ A R D V

Le contrat est 6SA par Sud sur l'entame du Valet de ♠. Découvrir l'emplacement de la Dame de ♦ suffit à votre bonheur. En cas d'échec, vous posséderiez tout de même 11 levées. Le Roi de ♥ placé ou le partage 3-3 des ♠ vous apportera alors la levée qui vous fait défaut. Afin de prendre successivement toutes les chances de gagner ce contrat, la meilleure ligne de jeu est de présenter, à la deuxième levée, le Valet de ♦ et de le laisser filer s'il n'est pas couvert. Vous faites la levée ? Rééditez la manœuvre pour vous assurer quatre levées dans la couleur. Est prend de la Dame ? Il ne peut jouer ♥. Vous aurez donc le temps de tester le partage des ♠ avant de tenter, si besoin, l'impasse au Roi de ♥ (si vous jouez ♦ pour le Roi et ♦ pour le Valet, Ouest peut prendre de la Dame et jouer ♥, vous contraignant à faire l'impasse au Roi sans avoir pu tester le partage des ♠).

Retrouvez plus d'une année de problèmes de bridge
LE FIGARO MAGAZINE et leurs solutions sur www.lebridgeur.com