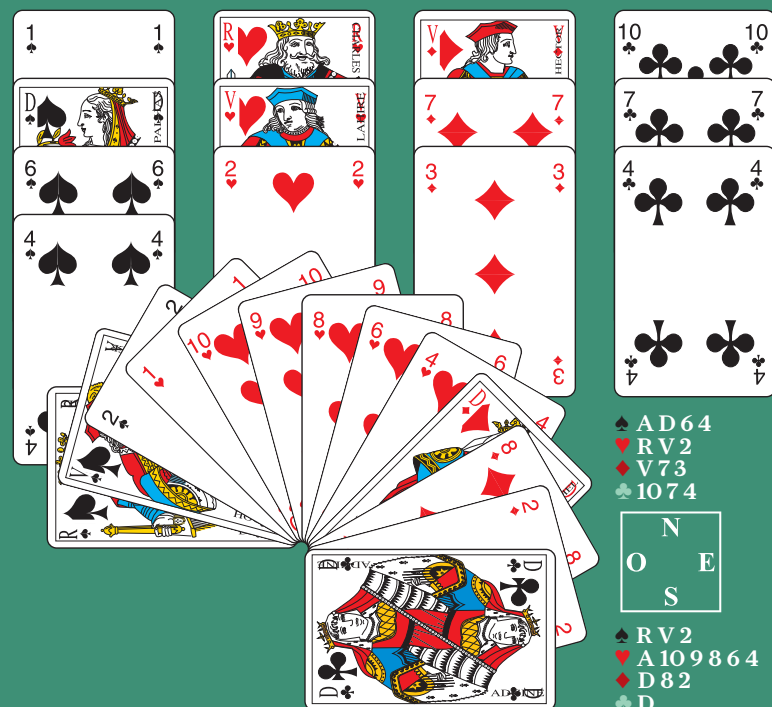


## Problème n°216 : Tour de passe-passe



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

S	O	Nord	E
1♥		passe	passe
2♥	passe	2♣ <sup>(1)</sup>	passe
4♥ <sup>(2)</sup>	passe	3♥	passe

<sup>(1)</sup> Drury.

<sup>(2)</sup> La possession d'un singleton est un élément essentiel pour accepter la proposition du partenaire.

Sud joue 4♥. Ouest entame du 2 de ♣ pour le Roi d'Est qui tente d'encaisser l'As. Comment voyez-vous la suite ?

## La défense en questions

Le jeu en défense est probablement le domaine du jeu de la carte le plus difficile et le plus important, particulièrement en tournoi par paires (où ne pas donner à l'adversaire des levées indues est essentiel). Du coup, c'est le compartiment dans lequel on commet le plus grand nombre d'erreurs. Cela s'explique par trois raisons principales.

Sur la première, vous ne pouvez guère avoir d'influence : en dépit de la pertinence de vos principes et de vos raisonnements, les incertitudes liées à l'entame demeurent. L'emplacement d'un honneur, la répartition d'une couleur chez l'adversaire peuvent changer une entame normale en catastrophe irrémédiable. Il en va de même des enchères adverses, sur lesquelles vous vous êtes basé pour entamer. Si elles sont incorrectes, elles auront créé une photographie de la donne qui se révélera fautive une fois que vous aurez entamé. Et souvent, il sera trop tard !

Sur la deuxième cause d'erreurs, votre partenaire et vous-même pouvez agir. Posséder une signalisation claire, précise et efficace est indispensable. Dans ce domaine, vous pouvez opter pour tel ou tel système de compte (pair-impair classique ou inversé), d'appel (avec une petite ou une grosse carte), d'entame, l'essentiel étant que vous partagiez avec votre acolyte le même point de vue et la même philosophie.

Enfin, l'analyse de la séquence d'enchères puis de la première levée doit vous permettre de définir votre objectif : battre le contrat, ne pas livrer de levées supplémentaires, encaisser le maximum de chute. Une fois celui-ci cerné, vous mettrez en œuvre les moyens d'y parvenir, ce qui nous renvoie au point précédent. N'oubliez jamais que l'adversaire ne peut faire autrement que de vous fournir des informations (enchères, ligne de jeu choisie...) et qu'il serait impardonnable de ne pas tenter d'en tirer parti. Se tromper dans une analyse est une faute admissible, ne pas procéder à cette analyse est inexcusable.

Ainsi ce problème qu'une analyse attentive de la séquence d'enchères permet de résoudre.

Vous détenez en Ouest ♠864 ♥A9753 ♦64 ♣A42 et assistez à la séquence :

Sud	O	N	E
1SA	passe	2♣	passe
2♦	passe	3♥	passe
3♠	passe	4♠	

dans laquelle 3♥ est un chassé-croisé (5♠+4♥). Quelle est votre entame ?

La synthèse de la séquence vous permet d'énoncer que Nord-Sud possèdent entre six et sept cartes à ♥ (deux ou trois cartes en Sud, exactement quatre cartes en Nord). Compte tenu de vos cinq cartes à ♥, Est a une chance sur deux de détenir un singleton à ♥. Entamez de l'As de ♥ et poursuivez du 2 de ♥ en appel de préférence (une petite carte pour la couleur la moins chère). Quand Est coupe et joue ♣, vous prenez de l'As et lui donnez une seconde coupe à ♥. Une de chute. Bien sûr, il n'y a aucune garantie à tout cela. Est et Sud pourraient tous deux posséder deux cartes à ♥ et votre entame s'avérer mauvaise. Il n'en reste pas moins qu'elle est votre meilleure chance de conduire Nord-Sud sur le chemin de la chute.

Retrouvez plus d'une année de problèmes de bridge  
LE FIGARO MAGAZINE et leurs solutions sur [www.lebridgeur.com](http://www.lebridgeur.com)

## Solution du problème n°215 : Au diable l'avarice !

Contrat : 6♠.

Entame : Roi de ♥.

♠ A R 8		
♥ 5		
♦ 10 9 6 4		
♣ A D V 10 5		
♠ D 5 3 2		♠ 4
♥ R D 10 7		♥ V 9 6 4 2
♦ V 8 2		♦ D 5 3
♣ 8 4		♣ 9 7 3 2
	N	
	O	E
	S	
♠ V 10 9 7 6		
♥ A 8 3		
♦ A R 7		
♣ R 6		

Cinq levées de ♣, au moins quatre à ♠, deux ♦ et un ♥... Cette fois, il y a pléthore de ressources et votre problème n'est pas de trouver les levées manquantes mais bien de ne pas en perdre deux. Vous pouvez vous apercevoir aisément que le contrat est sur table si les atouts sont partagés 3-2. Par exemple en tirant As et Roi de ♠ avant de jouer vos ♣ maîtres. Concentrons-nous donc sur un partage

4-1 des ♠ adverses. Cette fois, même si vous réussissez l'impasse à la Dame d'atout vous avez un souci car il y aura quoi qu'il arrive un atout qui va traîner en flanc. Quand vous jouerez ♣, l'adversaire pourra couper et encaisser un ♥ maître.

La solution consiste à vous débarrasser de vos ♥ avant de jouer atout. Et pour cela, il suffit de les couper du mort ! Pour préserver vos communications, il va falloir couper avec l'As et le Roi d'atout. Observez le mécanisme : prenez l'entame, coupez un ♥ du Roi de ♠. Rentez en main à l'As de ♦, coupez votre dernier ♥ de l'As de ♠. Puis jouez atout en prenant le 8 du mort en main. Vous n'avez que la Dame de ♠ à donner, vous êtes ensuite capable de prendre tous les retours de votre main pour donner le nombre de tours d'atout nécessaire. Et vous pourrez ensuite profiter de vos jolis ♣ !

PhC.