

Les grandes manœuvres du jeu de la carte

Le jeu en défense : les techniques utiles

1. Préambule :

Dans les trois premiers cours sur le jeu de la carte, nous avons essentiellement porté notre réflexion sur le jeu avec le mort. Nous allons voir maintenant les techniques de la défense pour contre carrer le plan de jeu du déclarant.

Avant toute chose, je vous invite à reprendre le cours sur la méthode ODIL du jeu en défense (dans la rubrique maîtrise, [le_jeu_en_defense.pdf](#)) permettant d'avoir une analyse complète de la donne donc de se poser les bonnes questions afin de pouvoir choisir en toute connaissance la défense positive.

Comme on peut s'y attendre, certaines techniques sont voisines de celles utilisées par le déclarant, d'autres sont distinctes. Comme dans les trois premiers cours, nous évoquerons les reprises, celles ci posant souvent au déclarant des problèmes que la défense peut exploiter.

Bien entendu, comme pour chaque technique, un raisonnement devra être mis en place afin de vérifier que celle ci est bien adaptée au problème posé sur la donne.

Enfin, certaines techniques seront difficiles d'accès à deux jeux, elles vous seront présentées à 4 jeux afin de vous permettre de comprendre celles ci et de voir toute l'étendue du jeu de la carte.

2. Rappel de quelques principes de base du jeu en défense :

2.1 Défense active ou passive

En fonction des enchères adverses, il faudra vérifier que le contrat adverse est poussé (il chute naturellement) ou que celui ci va certainement être réalisé grâce à l'apport d'une couleur pratiquement maîtresse.

La défense commençant toujours par une entame, celle ci sera cruciale quand à la suite à donner à la défense. Pour un contrat demandé de façon poussive, une entame neutre sera recommandée, par contre pour un contrat où une longue du mort (par exemple) est pratiquement affranchie, une entame agressive devra être effectuée.

Voyons cela sur deux exemples simples :

Défense passive :

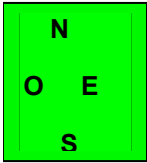
Donne jouée en excellence par paires, en 2015. Il ne fallait pas dormir en Nord pour l'entame.

Exemple 1 :

♠ RD954	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 76			1P	-
♦ D754	1SA	2C	passe	3C
♣ A6	passe	4C	passe	passe
	contre	Fin		

Vous êtes en Nord et il faut entamer : le contrat a été contré par votre partenaire, certainement au poids, il n'a pas des atouts longs. Donc il faut entamer neutre sur cette donne. L'entame atout ne devrait rien refiler. Pour aller plus loin dans le raisonnement, votre partenaire a au maximum 2 cartes à Piques, si vous entamez du Roi, il faut parier sur le Valet second chez lui (ou 10 second avec Valet en Ouest) pour ne pas refiler une levée : vous êtes à moins de 30% de réussite.

les 4 jeux

	♠ RD954	
	♥ 76	
	♦ D754	
	♣ A6	
♠ AV6		♠ 1032
♥ DV10942		♥ AR3
♦ R3		♦ 1086
♣ 82		♣ R954
	♠ 87	
	♥ 85	
	♦ AV92	
	♣ DV1053	

L'entame du Roi de pique refiler le contrat, l'entame atout condamne le déclarant à la chute.

Défense active :

Vous êtes en Nord et il faut entamer : le contrat de 3SA a été demandé après une ouverture de barrage de 3 en mineure, le déclarant ne peut gagner qu'en utilisant la longue du mort : si vous avez un As, entamez le afin de voir le mort et d'orienter la défense, il y a urgence à prendre ses plis.

Exemple 2 :

♠ D1095	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AR7				3T
♦ D7542	passé	3SA	Fin	
♣ 6				

Entamez de l'As de cœur afin de voir le mort et la carte du partenaire.

2.2 Rappel des différentes entames

La défense commence par l'entame. Je vous invite à revoir le cours sur les entames à Sans Atout (maîtrise/Entames/Entame_SA.pdf). Pour les entames à la couleur (maîtrise/Entames/Entame.pdf), la figure ci-dessous vous donne les cas généraux d'entame. On rappellera que, pour une entame, le choix de la couleur résulte d'un raisonnement, le choix de la carte de règles.

Entamer pour préparer ma coupe (*donc ma courte*) **exemple**
 Entamer pour la coupe de mon partenaire (*donc ma longue*) **exemple**
 Entamer pour prendre le contrôle du coup (*entame de raccourcissement*) **exemple**
 Entamer ...parce qu'il le faut bien (*tous les cas inclassables*)

A éviter dans les situations suivantes:

- La coupe priverait d'une levée d'atout naturelle :*exemple:DVx*
- La coupe correspond à une couleur fittée pour ne pas détruire la garde du partenaire
- Idem pour un bicolore du déclarant
- S'il est possible de raccourcir les atouts du déclarant à notre profit (*exemple avec un H 4ème à l'atout*)
- Souvent décelable par la composition de la main et par les annonces
- D'autant plus intéressant que des reprises de main directes permettent plusieurs coupes
- Peut se traduire aussi par une « promotion d'atout » **exemple**
- Il faut avoir une longueur d'atout suffisante
- Une couleur à entamer longue rapidement affranchissable
- Assez de contrôles pour reprendre la main
- Pour ne « rien donner »
- En essayant d'être offensif si possible

3. Les différentes techniques :

3.1 Le clouage

Cette technique consiste à jouer un honneur non maître qui va scotcher le déclarant dans la mauvaise main, lui bloquant l'affranchissement de cette couleur. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Exemple 3 :

♦ D10742

♦ AV6

♦ 83

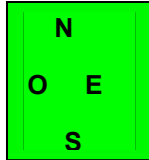
Le déclarant joue le 2 pour le 8 et Roi que vous

♦ R95

prenez de l'As. Vous pouvez rejouer le Valet pour

clouer le déclarant au mort sans espoir d'affranchir sa longue s'il n' a pas de reprise en main. Un exemple à 4 jeux significatif de cette technique :

Exemple 4 :

S	O	N	E
2P	3SA	4P	-
-	X	Fin	
Entame du A♦			
♠ AD	♠ R3	♠ 764	
♥ AV2	♥ D10765	♥ 83	
♦ ARDV	♦ 754	♦ 9632	
♣ R843	♣ A52	♣ V976	
			
	♠ V19852		
	♥ R94		
	♦ 108		
	♣ D10		

Vous jouez vos trois carreaux maîtres, Sud coupant le 3^{ème}. Il rejoue un petit pique que vous prenez de l'As et rejouer correctement la Dame de pique. Il joue cœur pour le Roi, le 8 en Est (pair impair) et votre As. Maintenant, il faut clouer le déclarant au mort, il ne peut pas rentrer chez lui sans vous donner une levée : il faut jouer le Valet de cœur. Vous avez réussi à faire chuter de 2 le déclarant.

3.2 Proposer au déclarant un squeeze suicide : Jour de Tonnerre

Le principe est d'attaquer une couleur longue maîtresse du déclarant pour lui créer des problèmes de reprise (il ne peut pas défausser sans se dégarder dans une ou

plusieurs couleurs tenues par la défense). *Attention, suivant le succès ou l'échec de cette technique, cela se traduit par un écart de plusieurs levées.*

Voyons cela sur l'exemple suivant :

[Exemple 5](#) :

♠ RDV84	♠ A3
♥ -	♥ -
♦ -	♦ -
♣ AR	♣ DV875

Si vous clouez le déclarant à pique au mort, il ne peut plus réaliser l'affranchissement de ces deux couleurs noires.

Voyons cela sur un exemple à quatre jeux :

[Exemple 6](#) :

S	O	N
		E
	1K	-
1C	-	2K
3SA	Fin	
Entame du 5♠		
	♠ V9752	♠ 864
	♥ AV94	♥ 1083
	♦ 2	♦ D73
	♣ A82	♣ R1075
	♠ R	
	♥ 75	
	♦ ARV10754	
	♣ 643	
	<div style="border: 1px solid black; background-color: #00FF00; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	
	♠ AD103	
	♥ RD62	
	♦ 98	
	♣ DV9	

Le mort met le Roi de pique et rejoue le 10 de carreau. Vous prenez de la Dame et vous devez rejouer carreau pour le mort. Le déclarant est en position de squeeze suicide et il n'a pas ces 9 levées (vérifiez le !). Tout autre retour lui permet de gagner ce contrat (vous ne ferez alors que l'as de cœur et 2 Trèfles).

3.3 Tuer la Longue (coup difficile et rare)

Quand le déclarant joue un contrat à l'atout, un défenseur joue sous un honneur vers une couleur longue et quasi pleine du mort ou le déclarant est singleton. Il faut que le partenaire ait un petit atout pour couper lorsque le déclarant va tenter d'expasser votre honneur : ce coup fonctionne très bien lorsque la répartition est la suivante :

6 avec HHHxxx

2 4 avec Axxx ou Rxxx

1

Les autres conditions pour tenter ce coup :

- Si vous ne faites rien le déclarant enlève l'atout de votre partenaire
- Le déclarant a besoin de réaliser plus de 2 levées dans la couleur longue
- Le mort n'a pas les 2 remontées pour affranchir cette longue

Exemple 7 :

				♠ ADV1095			
				♥ D73			
				♦ -			
				♣ R743			
S	O	N	E	♠ 83	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ R762	
		1P -		♥ 96		♥ R105	
2C -		4C -		♦ 10763		♦ AV842	
4SA -		6C Fin		♣ V9852		♣ 10	
Entame du 6♦							
				♠ 4			
				♥ AV842			
				♦ RD95			
				♣ AD6			

Le déclarant coupe l'entame et joue la dame de cœur pour le Roi d'Est laissé maître. Vous avez dit bizarre comme c'est bizarre !

Le raisonnement du jouer assis en Est. Cette entame du 6 de carreau est illisible.

1. Pourquoi Sud n'a-t-il pas pris de l'As : avec AVxxxx, il doit prendre, donc il a Avxxx.
2. Il ne savait pas que Nord était chicane Carreau, donc il a l'As de Trèfle

3. Le partenaire aurait entamé pique avec un singleton, donc c'est Sud qui est singleton.
4. Vous êtes bien dans la configuration souhaitée par la technique de tuer la longue.

Si vous rejouez tout autre chose que pique, le déclarant purge les atouts et va expasser brillamment votre Roi de pique en conservant sa remontée du Roi de Trèfle. Jouez un petit pique vers la longue, le déclarant ne peut plus s'en sortir car votre partenaire a la carte magique : le 9 de cœur. Vérifiez qu'à ce stade le compteur du déclarant est bloqué à 11 levées.

Remarque : le déclarant peut s'en sortir à cartes ouvertes en prenant le Roi de l'As, jouant le Valet de cœur et expasse le Roi de pique (cette ligne de jeu chute avec les piques 3-3 : vérifiez le !)

3.4 Protéger son petit mariage (à connaître)

Quand vous pensez que votre partenaire a entamé d'un singleton, il est souvent bon de ne pas couvrir automatiquement la carte du mort. Voyons cela sur un exemple :

[Exemple 8](#) :

♣ 10843

♣ 2

♣ DV65

♣ AR97

Votre partenaire joue le 2 de Trèfle, il ne faut pas monter sur la carte du mort : le déclarant ne peut s'en sortir qu'en ayant deux remontées au mort pour réaliser 4 levées dans la couleur.

3.5 Le crochet du gauche (à connaître absolument)

Il s'agit d'une technique très courante ; elle consiste à monter avec un honneur isolé pour perturber l'affranchissement d'une couleur adverse. La configuration générale est la suivante :

[Exemple 9](#) :

♠ AV102

♠ R86 ou ♠ D86 Quand le déclarant joue petit de sa main, il faut monter en Ouest, si Sud n'a que deux petits au départ. Cette action peut avoir des conséquences heureuses : par exemple le déclarant peut penser que vous avez RDxx ou RDx, dans ce cas vous l'obligez à revenir en main (vous lui gênez une reprise en main) pour réitérer une impasse qui va échouer.

Attention, si la couleur adverse est 6-2, n'utilisez pas cette technique, faites confiance au partenaire pour duquer avec un honneur second : vous bloquez la couleur pour le déclarant. Cette technique est aussi indiquée avec ces teneurs

[Exemple 10](#) :

♥ AV96

♥ R103 ou ♥ D103 Quand vous montez du Roi ou de la dame, le déclarant ignore s'il faut passer le 9 ou le Valet au second tour.

Voyons cela sur une donne jouée en 1997 en finale de la Bermuda Bowl

[Exemple 11](#) :

S	O	N	E		
Rodwell	Lévy	Meckstroth	Mari	♠ D963	
-	-	-	1C	♥ R2	
-	2T	-	2K	♦ A953	
-	4C	Fin	♠ 54	♣ 863	♠ AV
Entame du 6♠			♥ AV873	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♥ 964
			♦ R76	♠ R10872	♦ D2
			♣ AD5	♥ D105	♣ R109742
				♦ V1084	
				♣ V	

Le déclarant prend de l'As et joue le 6 de cœur. Sud met petit, Ouest petit pour le Roi de Nord : fin du coup. Le déclarant peut remonter au mort via la dame de carreau afin de prendre le 10 et la Dame de Sud. Par contre si Sud met la Dame c'est beaucoup plus compliqué pour le déclarant. Si le déclarant rejoue carreau à ce stade, Nord plonge de l'As retourne Trèfle et donne la coupe à son partenaire qui encaisse le Roi de pique.

Question subsidiaire : quelle entame en Nord fait chuter le contrat (Entame réalisée par Michel Perron à l'autre table).

Remarque 1 : en préambule, j'ai indiqué que de nombreuses techniques sont aussi utilisables par le déclarant, cette technique en témoigne (plus facile à mettre en œuvre car on voit les deux jeux).

[Exemple 12](#) :

♦ **R106** Ouest entame du 9 de cœur, mettez le Roi du mort. Si Est

♦ **D74** duque, il vous donne deux levées sinon s'il met l'As et rejoue cœur, laissez filer vers le 10. S'il ne rejoue pas cœur, il faut que Ouest reprenne la main pour en rejouer (cela devient compliqué pour la défense).

Remarque 2 : Le crochet du gauche peut aussi être utile quand on attaque une couleur, même si le déclarant ne cherche pas à la libérer.

Exemple 13 :

S O N E

- 1K -

1P - 3K -

3SA Fin

♠ A95

♥ D74

♦ 873

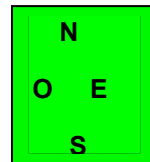
♣ A652

♠ 74

♥ A105

♦ ARDV64

♣ D3



♠ R102

♥ R962

♦ 1052

♣ 984

♠ DV863

♥ V83

♦ 9

♣ RV107

Entame du 2♣

L'entame est prise au mort de la Dame, Est fournissant le 4 (pair impair).

Le déclarant encaisse trois tours de carreau en défaussant 2 piques chez lui. Il joue

Trèfle pour son Roi et votre As. Pour faire chuter le déclarant, il faut que le partenaire ait le roi de cœur, plus à pique le Roi ou DVx (en jaune les cartes déjà jouées).

Pour faire chuter, proposez au déclarant un squeeze suicide, en partant de la dame de cœur : c'est le *crochet du gauche*.

3.6 Jouez des levées d'une couleur maîtresses en affranchissant une carte adverse :

Dans ce coup, vous insistez dans une couleur, même si vous savez que vous affranchissez une carte du déclarant, à condition que vous puissiez en rejouer plus tard pour faire couper votre partenaire d'un petit atout. Ce coup peut :

- empêcher un squeeze (contre vous)
- priver le déclarant d'une gagnante
- rapporter parfois un bonus sous la forme d'une promotion d'atout

Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 14 :

Priver le déclarant d'une levée gagnante

♠ D3

♦ V1092

♠ A5

♦ ARD4

Vous êtes en défense contre une partielle à pique. Vous jouez trois tours de carreau (le 2 en pair impair sur l'as au premier tour chez votre partenaire), coupé en Sud. Dès que le déclarant joue pique, vous plongez de l'As et rejouez carreau pour la coupe du partenaire, vous éliminez le Valet affranchi du déclarant.

Attention, cette technique a des limites : si Sud est long à Pique, vous courez le risque d'un singleton chez votre partenaire voir du Roi de pique second.

Promouvoir un atout du partenaire

[Exemple 15](#) :

S	O	N	E			
	1T	X	-		♠ RD97	
2K	-	2C	-		♥ ARD107	
2P	-	3P	-		♦ 108	
4P	Fin				♣ 82	
				♠ AV5		♠ 103
				♥ 43		♥ 9652
				♦ 543		♦ 9762
				♣ ARV75		♣ 643
					♠ 8642	
					♥ V8	
					♦ ARDV	
					♣ D109	

Remarque :

Dans le style français, on interviendrait à cœur et on aboutirait au même contrat joué par Sud sur l'entame d'Ouest.

Question : quelle est la seule ligne de jeu d'Ouest pour faire chuter ce contrat ?

3. 7 Couper une perdante du déclarant (manœuvre assez fréquente) :

Comme souvent, au bridge, le timing est prépondérant. Dans cette technique, cela consiste au défenseur à prendre la main en coupant une perdante du déclarant afin de rejouer à travers le déclarant. Donc le déclarant joue une carte du mort dans une couleur ou votre partenaire est certainement maître, vous coupez car il est peut être urgent de :

- Continuer à raccourcir le déclarant

- Jouer atout afin de réduire le nombre de coupes du déclarant
- Jouez une de vos couleurs annexes

Voyons cela sur un exemple à 4 jeux :

[Exemple 16](#) :

Entame du 9♠

♠ A103

♥ 54

♦ A765

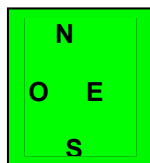
♣ V632

♠ 9

♥ D10987

♦ RV982

♣ A4



♠ 7654

♥ 32

♦ 104

♣ R10987

S	O	N	E
1P	2P	3C*	-
4P	Fin		

3C* = Fit limite (dans le système français c'est 3P)

♠ RDV82

♥ ARV6

♦ D3

♣ D5

Sur l'entame de votre partenaire, vous mettez le 4 et Sud le Valet. Il rejoue deux tours de cœur maître, et coupe un cœur au mort avec l'As de pique. Quelle est votre défense ?

Il faut défausser un carreau, et dès que le déclarant joue As de carreau et carreau, il faut couper pour rejouer pique afin d'empêcher Nord de couper un deuxième cœur.

Pour aller plus loin : le déclarant peut s'en sortir par une subtile remise en main sur Ouest : il faut jouer As de cœur, puis As de carreau, Roi de cœur et enfin la Dame de carreau.

3. 8 Le coup de Reese et deux technique voisines (à connaître) :

Nous allons voir une technique, décrite par Terence REESE, permettant de réaliser l'intégralité des levées d'une couleur. Le schéma de base de cette technique est le suivant (décrit par T.REESE dans son classique *Reese on play*) :

[Exemple 17](#) :

♣ V9

♣ D1075

♣ R63

♣ A842

Ouest est en main et doit réaliser trois levées à Trèfle : il faut partir de la Dame. Le déclarant est sans défense. Si vous partez du 5 (petit prometteur, vous ne réaliserez plus que deux levées). Voyons un exemple à 4 jeux :

Exemple 18 :

Entame du R♠

♠ 10432

♥ A632

♦ 832

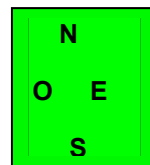
♣ D7

♠ R86

♥ 754

♦ DV1094

♣ 86



♠ AV95

♥ DV109

♦ A76

♣ 32

S O N E

3SA Fin

Enchères d'un

Championnat italien

♠ D7

♥ R8

♦ R5

♣ ARV10954

Ouest entame de la dame de carreau et Est prend de l'As (sinon 9 levées pour le déclarant). Pour la chute il faut réaliser 4 levées à Pique : il faut repartir du Valet.

Remarque : si vous repartez du 2 en petit prometteur, le déclarant fera automatiquement une levée : ***la technique prime sur la signalisation.***

Voyons maintenant deux techniques similaires :

Exemple 19 :

- Technique de l'encerclément qui fonctionne comme suit :

♣ D74

♣ RV96

♣ A82

♣ 1053

Ici Ouest doit partir du Valet, pour que son camp réalise les 4 levées dans la couleur.

- Technique dite de mettre la carte moyenne (ou mettre la moyenne), elle consiste à jouer une carte intermédiaire afin de pouvoir défiler une couleur. Voyons un exemple :

[Exemple 20](#) :

♠ D732

♠ R94

♠ AV86

♠ 105

Si Ouest tire le Roi, son partenaire duque mais sur le retour du 9, le déclarant met petit en Nord et le 10 joue son rôle de petit chien de garde. Donc il faut partir du 9, obligeant Est à mettre le Valet : il retourne le 6 pour le Roi et la fourchette A8 prend D7 en Nord sur le retour du 4 (regardez l'importance des cartes intermédiaires). Voici quelques managements identiques à réaliser (le joueur en main est en jaune) :

[Exemples 21](#) :

♠ D732

♦ V4

♠ R94

♠ AV86

♦ AD83

♦ R96

♠ 105

♦ 10752

♣ V862

♥ V6

♣ R103

♣ AD74

♥ AD83

♥ R105

♣ 95

♥ 9742

Remarques : À la table ces managements sont difficiles à appréhender, en général le partenaire risque de prendre cette carte intermédiaire comme une « top of nothing », surtout si c'est l'entame : le contexte doit éclairer le partenaire (souvent c'est le compte des levées du déclarant qui mène à la solution).

3. 9 Débloquent de suite pour forcer ensuite (à connaître) :

Ce maniement ressemble à certains évoqués pour le déclarant : ici un défenseur doit lui aussi débloquent. Voyons cela sur l'exemple suivant :

[Exemples 22](#) :

♠ A5

♠ RV108

♠ 973

♠ D642

Est joué le 7, il faut mettre le 10 pour forcer l'As (c'est gratuit). Quand le partenaire reprend la main et rejoue la couleur, s'il a 9xx, il lui suffit de rejouer le 9 pour prendre la dame en impasse.

4. Quelques techniques incluant la signalisation :

4.1 La levée concédée à temps :

Dans certains cas, il faudra permettre au déclarant de faire une levée indue afin d'en gagner au moins une autre dans une autre couleur si celui-ci en joue (couleur gelée). Cette technique est associée à la suivante décrite au chapitre 4.2 où il est indispensable de connaître les répartitions exactes ainsi que l'emplacement des honneurs. Voyons cela sur une donne à 4 jeux :

[Exemples 23](#) :

Entame du V♦

♠ 9752

♥ 84

♦ A853

♣ 874

♠ RD10843

♥ V1063

♦ V

♣ R3

♠ 6

♥ 7

♦ RD98742

♣ D652

♠ AV

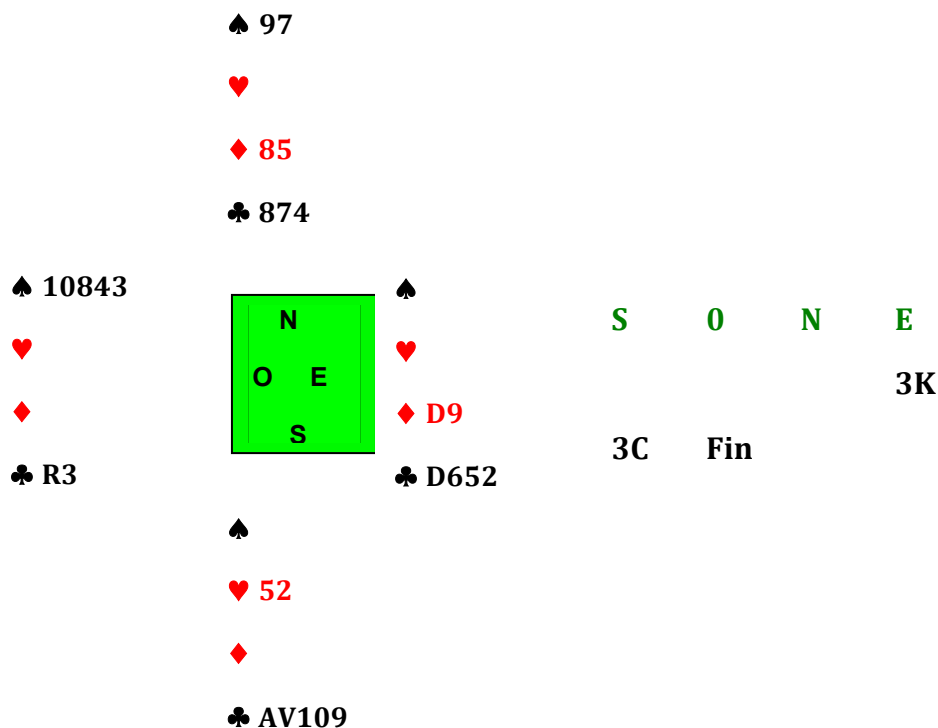
♥ ARD952

♦ 7

♣ AV109

S	O	N	E
			3K
3C	Fin		

Le Valet est pris de l'As et Sud joue 4 tours de cœur. Vous jouez le Roi de Pique pris de l'As en Sud qui rejoue le Valet. Tout se passe à Trèfle : si vous pensez connaître la répartition de la couleur (voir le signal à vide au chapitre suivant), il faut rejouer un petit pique pour scotcher le déclarant au mort. On est à la configuration suivante :



Soit il rejoue pique pour vous (en défaussant un Trèfle de sa main), et vous rejouez le Roi de Trèfle, soit il fait l'impasse à Trèfle et vous rejouez le 10 de pique afin que Sud joue les Trèfles de sa main.

4.2 Le signal à vide :

La signalisation est un élément essentiel de la défense : voyons quelques situations où il est souhaitable de pouvoir envoyer un message au partenaire.

Un petit rappel : ***une carte un seul message***

Si vous avez un honneur accompagné de trois petites cartes dont aucune n'a de chance d'être affranchie, il n'est pas inutile d'en jeter une pour dire au partenaire « Ma couleur est creuse ».

Dans l'exemple précédent, Est n'a défaussé aucune carte à Trèfle montrant certainement une main 1174. Quelle est sa teneur à Trèfle ? Si Sud a ADxx, il faut jouer le Roi de Trèfle en espérant V109x chez le partenaire. De plus, il faut indiquer au partenaire la présence de ces 4 Trèfles accompagné de la Dame afin qu'il joue correctement petit pique et 10 de pique afin d'obliger Sud à jouer lui même les Trèfles.

4.3 Tirer son As pour demander une coupe (à connaître absolument) :

Quand vous prenez la main au cours d'une donne et que vous contre-attaquez, le partenaire peut avoir du mal à décider si vous partez d'un singleton ou d'un doubleton.

Il faut absolument l'éclairer et dans certaines situations vous pouvez l'aider. Le fait de tirer un As avant de rejouer une couleur est un signal d'alerte (j'ai une coupe).

Exemple 25 :

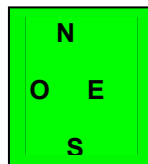
Vous êtes en défense contre le contrat de 4 Piques joué par Sud. Votre partenaire entame d'un petit cœur et le mort s'étaie. Les atouts sont 3-2 et votre seul espoir est de couper un Trèfle en espérant l'As de Trèfle chez votre partenaire. Vous prenez donc de l'As de cœur et rejouez le Valet de Trèfle, que votre partenaire préféré duque pour conserver les communications. Si le déclarant joue de suite atout, vous plongez de l'As et rejouez Trèfle : belle défense. La main de votre partenaire justifiant votre raisonnement : ♠ 85 ♥ 964 ♦ V942 ♣ A1093

♠ RDV6

♥ 7

♦ ARD53

♣ RD7



♠ A72

♥ A8532

♦ 876

♣ V2

Exemple 26 : Une autre situation similaire :

Entame de la D♠

♠ R62

♥ RV3

♦ 93

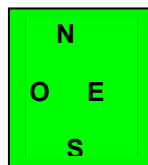
♣ ARV106

♠ DV1093

♥ A82

♦ 107654

♣ -



♠ A84

♥ 65

♦ DV82

♣ 9532

S	O	N	E
		1T	-
1C	1P	2C	2P
4C	Fin		

♠ 75

♥ D10974

♦ AR

♣ D874

La Dame reste maîtresse, le 2 en Nord, le 4 en Ouest et le 5 en Sud : Si ouest insiste du Valet de Pique, Nord ne va pas monter et c'est la fin du coup. Ouest doit jouer l'As de cœur avant de rejouer pique : son partenaire ne doit pas dormir et surprendre ce Valet pour rejouer Trèfle (son partenaire est singleton dans une des deux mineures, à la vue du mort c'est Trèfle).

Pour aller plus loin : le déclarant peut s'en sortir à la première levée en jouant le Roi de pique et Est doit deviner la chicane Trèfle du partenaire (plus difficile).

5. Quelques idées générales :

Nous allons terminer ce cours, par trois idées générales que vous pouvez ajouter à votre panoplie. Celles ci doivent vous permettre de choisir la bonne carte en fonction du mort et des renseignements glanés lors des levées précédentes.

Bien entendu, comme pour chaque technique, un raisonnement devra être mis en place afin de vérifier que celle ci est bien adaptée au problème posé sur la donne.

5.1 Repartir d'un honneur isolé (à connaître) :

Que faire quand vous devez attaquer une couleur ou le mort, placé avant vous, n'a que trois petits ? Celles ci doivent vous permettre de choisir la bonne carte en fonction du mort et des renseignements glanés lors des levées précédentes.

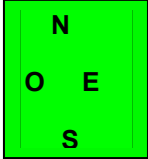
Avec le Roi troisième, il n'est pas inintéressant de repartir du Roi si votre partenaire a ADx(xx) ou AVxx (même problématique avec la Dame troisième). S'il y a 10xx au mort et que votre partenaire a ARxx, repartir de la Dame lui épargnera un choix difficile : tenez As et Roi en vue d'une Dame seconde chez le déclarant ou repartir petit sous l'As ?

Si le mort a trois petits, il est généralement admis qu'avec L'As ou le Roi on part d'un petit, sinon deuxième meilleur pour toute autre combinaison au mort.

Cette attaque insolite peut être motivée par un contre informatif du partenaire.

Voyons cela sur un grand championnat international, où le contre du partenaire donne la solution. Au contrat de 4 Piques, Ouest est à l'entame : il va bien sur entamer carreau mais quelle carte doit jouer. L'enchère de Nord promet un arrêt dans la couleur, si c'est l'As il n'y a pas de bonnes cartes, de même s'il est singleton. Donc il reste le cas où le Roi est en Nord au maximum 3^{ème}, et il faut absolument entamer de la Dame de carreau afin de réaliser les trois premières levées, sinon le déclarant réalise 11 levées. La donne vous est donnée sur l'exemple 26 ci dessous.

Exemple 26 :

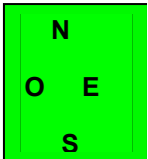
♠ AD865 ♥ AV6 ♦ R75 ♣ D5	♠ 1092 ♥ D2 ♦ D62 ♣ 109832		♠ 73 ♥ 1093 ♦ AV109 ♣ V764	S 0 2C - 3C - 3C - 4C	N 0 1P - 2SA - 3T 4K	E - - X Fin
♠ RV4 ♥ R8764 ♦ 853 ♣ AR						

5.2 Contre-attaquer en contre temps (à connaître) :

En défense, avant d'affranchir une couleur où vous avez un fit 4-4, pensez à jouer dans une couleur annexe afin d'obtenir la levée de chute. Si cette couleur annexe est commandée par l'As du déclarant, celui-ci ne peut se permettre de le jouer, sous peine de perdre le contrôle de la couleur. L'idée directrice est que le partenaire va prendre la main et retourner dans la première couleur. Vous avez réaliser une levée en contre temps. Voyons cela sur l'exemple ci-dessous.

Exemple 27 :

Entame du 2♥

♠ V74 ♥ 75 ♦ RV105 ♣ RV104	♠ R983 ♥ V1063 ♦ A6 ♣ A73		S 0 1SA -	N 0 3SA	E Fin
-------------------------------------	------------------------------------	---	-----------------	---------------	----------

Le mort met le 5 pour votre 10 et l'As du déclarant. Il semble que le déclarant ait As et Roi de cœur troisième. Dès que le déclarant joue une mineure, prenez de l'As et contre attaquez à pique en espérant que le partenaire prenne la main et rejoue cœur. Si le déclarant plonge de l'As, il a chuté (3 piques+ 2 As mineurs). Vous avez pris une levée en contre temps. Les mains adverses peuvent être :

Sud : ♠ A105 ♥ AR4 ♦D73 ♣ D985

Ouest : ♠ D62 ♥ D982 ♦9842 ♣ 62

Pour aller plus loin : si vous rejouez paresseusement cœur, le déclarant gagne son contrat en faisant sauter votre deuxième As mineur.

5.3 Réduire les options du déclarant :

Nous avons vu, dans les trois cours précédents, que le déclarant doit cumuler ses chances de gagner, plutôt que de prendre une seule option. La tâche d'un défenseur est de forcer le déclarant à faire prématurément un choix, en l'aiguillant dans la mauvaise direction. Pour cela vous pouvez l'inciter, par exemple, à défausser une bonne carte. Voyons cela sur l'exemple ci-dessous.

Exemple 28 :

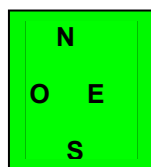
Entame du 9♥

♠ 865

♥ ARD7

♦ 754

♣ RV10



♠ V74

♥ V1032

♦ 1086

♣ A83

S	0	N	E
2SA	-	6SA	Fin
2SA = 19+ à 21H			

Le déclarant prend de l'As et rejoue carreau pour son As. Il rejoue Trèfle pour le Roi : que faites vous ? Le raisonnement est le suivant : qui a la dame de Trèfle ? Le compte des points vous donne la solution (Sud a au moins 19H, voir 20 donc avec ARD à pique et ARDV à carreau cela 19H) : donc si sa main est ♠ ARDx ♥ xx ♦ARDV ♣ xxx, il ne peut pas manier les Trèfles de cette façon (il a besoin de deux levées dans la couleur si les piques sont mal répartis), donc il a la dame de Trèfle. Il faut duquer deux fois et le remettre en main à cœur au mort où il doit prendre la décision de jouer les piques 3-3 ou faire l'impasse à la Dame de carreau (50% contre 36%). Il va certainement choisir l'impasse, après avoir joué ses deux cœurs maîtres. Voici les mains qui couronnent votre bon raisonnement.

Sud : ♠ ARD3 ♥ 54 ♦ ARV ♣ D962

Ouest : ♠ 1092 ♥ 986 ♦ D932 ♣ 754

6. Jeu avec le mort :Donne 1 :

♠ AR1062	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ ARD			1P	4T
♦ R64	4C	passe	4SA	passe
♣ D9	5K	passe	6C	Fin

♠ 54 Ouest entame de la Dame de carreau.

♥ 10987642 Vous prenez de l'As en Sud et sur l'As de

♦ A973 cœur, Ouest défusse. A vous !

♣ -

Donne 2 :

♠ V753	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 107643	2K	passe	2C	passe
♦ 54	3K	passe	3SA	passe
♣ 95	4T	passe	4K	passe
	5K		Fin	

♠ - Entame As de Pique

♥ V Sud coupe l'entame, joue l'As de

♦ ARD10762 de carreau et Est défusse un pique.

♣ ARD32 A vous !

Donne 3 :

♠ R43	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ DV			2SA	passe
♦ AR73	3K	passe	3SA	Fin
♣ ADV10				

♠ AD9 Est entame du Valet de Pique.

♥ 86542 A vous !

♦ 85

♣ 843

7. Jeu en défense :

Voici deux donnes pour vous permettre de revoir vos plans de défense. Pour chacune d'elle, essayer de raisonner comme suit :

- Compte des points
- Compte des distributions
- Compte des levées du déclarant et de celles potentielles de la défense

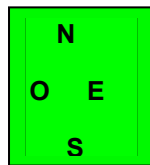
Suite à l'entame et aux deux premières levées, essayer de vous faire une idée du jeu de Sud et trouver la bonne défense. Cette fois ci, les donnes sont un peu plus difficiles. Essayer de comptabiliser le nombre de levées du déclarant, cela vous aidera. Pour vous y aider, essayer par couleur de remplir le tableau, ci dessous, des levées sûres et potentielles de chaque camp afin d'affiner votre raisonnement.

	Déclarant		Défense	
	Sûres	Potentielles	Sûres	Potentielles
Pique				
Cœur				
Carreau				
Trèfle				

Donne 1 :

Sud	Ouest	Nord	Est
1K	passe	1C	passe
1P	passe	1SA	passe
3SA	Fin		

Entame As de Trèfle, le 7 en Ouest



- ♠ V98 et le 8 en Nord. Vous
- ♥ RD rejouez le Roi et la
- ♦ V1098 Dame tombe en Nord.
- ♣ ARV9 A vous !

♠ ARD10

♥ AV

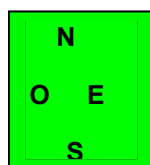
♦ RD42

♣ 532

Donne 2 :

♠ DV75	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 742	1P	passe	2T	passe
♦ R4	2P	passe	4P	Fin
♣ AV93				

Entame : Dame de Cœur.



♠ R86

♥ AR63

♦ 10765

♣ 104

Vous faites les trois premières levées et maintenant !

8. Exercices d'enchères :

Pour chaque main ci-dessous, indiquez l'enchère de Sud

Main 1 et séquence d'enchères :

♠ 9	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AV6	1T	-	1P	-
♦ AD106	2K	-	2P	-
♣ ARV103	?			

Main 2

♠ 8

♥ RD8

♦ AR76

♣ AV987

Main 3

♠ D82

♥ 8

♦ ARD5

♣ RDV83

Main 4

♠ 7

♥ A75

♦ AR87

♣ ARD32

Main 5

♠ A108

♥ 9

♦ ADV5

♣ ARD87

Bibliographie :

Le bridgeur : Articles d'Alain LEVY sur la défense

Donnes du Figaro : Philippe CRONIER

Les dossiers RODWELL : Eric RODWELL & Marc NORTON

Positive défense at bridge : Terence REESE & Julian POTTAGE

Mieux jouer avec le mort : Terence REESE