

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

Est donneur. E/O vulnérables

S	O	N	Est
2SA	Passe	3SA	2♠

Plongée en eau pas si trouble

Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : 7 de Pique

L'entame Pique assure deux levées dans la couleur. Une fois délogés les As de Cœur et de Trèfle, neuf levées vous tendent les bras. C'est quand tout semble aller pour le mieux dans le meilleur des mondes que la prudence est de mise...

L'indice : Course d'orientation.



Solution sur le site
 de la Fédération Française de Bridge
www.ffbridge.fr

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

Est donneur. E/O vulnérables

S	O	N	Est
2SA	Passe	3SA	2♠

Plongée en eau pas si trouble

Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : 7 de Pique

L'ouverture de 2♠ à vulnérabilité défavorable dévoile six cartes à Pique en Est, certainement assorties d'une grosse pièce annexe, l'As de Cœur ou de Trèfle. S'il possède l'As de Cœur, vous avez deux arrêts dans toutes les couleurs et rien ne vous empêchera de réaliser neuf levées. Le danger est qu'il détienne l'As de Trèfle et que les Cœurs soient défavorablement placés pour vous, avec l'As et le Valet en Ouest (hypothèse de crainte).

Dans un tel scénario, si vous laissez filer l'entame Pique vers votre Dame à la première levée, Est va prendre du Roi et contre-attaquer à Cœur, la couleur faible du mort. Ouest ne manquera pas de vous laisser en main au Roi de Cœur pour maintenir les communications avec son partenaire qui, en main à l'As de Trèfle, transpercera votre fourchette à Cœur : trois levées de chute récompenseront ce flanc soigneux. Vous êtes donc contraint de prendre la première levée de l'As de Pique. Si vous jouez alors Trèfle à la deuxième levée, Est va prendre la main et jouer Cœur, ce qui vous placera dans une situation analogue à celle précédemment décrite : vous ne pourrez plus jouer Pique pour affranchir la neuvième levée, sous peine de subir la même punition. Bien sûr, telles que sont les cartes, vous avez la ressource de jouer trois tours de Carreau pour affranchir une levée, mais cette manœuvre n'est pas sans risque car Est pourrait détenir la Dame de Carreau troisième.

Cette dernière réflexion doit vous guider vers le plan de jeu permettant d'assurer neuf levées, pour peu que les Trèfles ne soient pas partagés 4-0 en flanc : il « suffit » de commencer par l'impasse Carreau, en jouant le Valet de Carreau laissé filer à la deuxième levée. Vous n'avez en effet aucune crainte que l'impasse échoue car Ouest n'a plus de Pique et ne peut pas jouer Cœur efficacement. Quel que soit son retour, vous vous tournerez alors vers l'affranchissement des Trèfles et ferez au minimum neuf levées : une à Pique, une à Cœur, trois à Carreau et quatre à Trèfle.

En définitive, l'important sur cette donne était de jouer les couleurs dans le bon ordre, c'est-à-dire en commençant par orienter la main en Ouest, l'adversaire dont vous ne craignez aucun retour.

