

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

Sud donneur: Personne vulnérable

Sud	O	N	E
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3SA	

Il suffirait d'un rien

Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : 10 de Pique

Est fournit la Dame de Pique, que vous prenez de l'As. Vous avez huit levées de tête et de nombreuses possibilités de trouver la neuvième. Lesquelles obtiendront vos faveurs ?

L'indice : ne soyez pas victime d'une insuffisance vénale.



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

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

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3SA	

Il suffirait d'un rien

Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : 10 de Pique

Vous aviez initialement sept levées de tête – quatre As et trois Rois – et l'entame Pique vous en apporte une huitième. Les trois autres couleurs peuvent fournir la neuvième levée : un Cœur du mort sera affranchi après deux coups à blanc si la couleur a le bon goût d'être répartie 3-3 en flanc ; les Carreaux offrent la double chance d'une impasse à la Dame, puis d'une répartition 3-2 en flanc en cas d'échec ; enfin la Dame de Trèfle peut être placée en Est. Avec de si nombreuses chances de succès, vous pourriez vous laisser griser par la recherche d'une ou deux surlevées : méfiance...

Le fait de disposer de plusieurs possibilités de gain doit vous orienter vers un cumul de chances. Comme toujours en pareil cas, il convient de déterminer l'ordre dans lequel vous effectuerez vos manœuvres afin d'éviter l'adversaire dangereux, autrement dit de commencer par les manœuvres qui vous obligent à rendre la main à l'adversaire. Un plan de jeu permettant de cumuler toutes les possibilités évoquées est alors le suivant : après l'entame Pique, vous donnez deux coups à blanc à Cœur (l'adversaire rejouant deux fois Pique pour affranchir la longueur d'Ouest) ; vous testez les Cœurs en jouant l'As mais constatez le partage 4-2 de la couleur ; vous jouez alors Carreau pour le Roi (coup de sonde pour bénéficier de la Dame sèche en Est) puis Carreau vers le Valet (impasse orientée vers l'adversaire non dangereux) ; malheureusement Est possède la Dame et le 10 quatrièmes, ce qui rend la couleur inexploitable ; qu'à cela ne tienne, il reste la dernière possibilité de l'impasse à la Dame de Trèfle. Bravo si vous avez construit ce plan de jeu soigneux.



Il suffirait d'un rien

Contrat : 3 Sans-Atout par Sud

Entame : 10 de Pique

Bravo... Mais il existe pourtant une autre ligne de jeu gagnante à 100 % ! Elle a de plus le mérite de la simplicité puisqu'elle ne concerne qu'une seule couleur, les Carreaux, qui permettent d'assurer de faire trois levées contre toute répartition en flanc. Leur maniement consiste à tirer d'abord l'As (et non le Roi) en coup de sonde puis, si aucun honneur n'est apparu, à jouer un petit Carreau du mort vers votre main. Si Est fournit la Dame ou le 10 au deuxième tour de la couleur, vous n'avez plus aucun souci. S'il met un petit, vous jouez alors le 9 : soit il fait la levée (lorsqu'Est détenait initialement quatre cartes à Carreau par la Dame et le 10), soit il perd au 10 ou à la Dame, auquel cas la couleur est répartie 3-2 en flanc donc affranchie. Enfin, si Est défausse au deuxième tour de la couleur, cela dévoile la présence de la Dame et du 10 quatrièmes en Ouest : il vous suffit de prendre du Roi et de rejouer Carreau vers le Valet du mort. Remarquez que ce maniement n'est pas optimal en tournoi par paire mais permet d'assurer trois levées dans la couleur, ce qui est fort utile en match par quatre : on appelle cela un « maniement de sécurité ». Il faut reconnaître que cela ne s'invente pas à la table, et qu'il convient malheureusement de l'apprendre par cœur pour pouvoir en profiter...



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