

Bridge N° 541
Fédération française de bridge

	♠ ADV2 ♥ AV4 ♦ RV5 ♣ 1092	
	N O E S	
	♠ 83 ♥ RD9762 ♦ A7 ♣ 765	

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
2♥	Passe	2SA	Passe
3♦	Passe	4♥	

Trop gentil, merci

Contrat : 4 Cœur par Sud

Entame : As de Trèfle

Ouest tire l'As, le Roi et la Dame de Trèfle (Est fournit trois fois) puis en joue un quatrième tour coupe et défausse ! Comment réagissez-vous ?

L'indice : Filochard ou Croquignol ?



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

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

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
2♥	Passe	2SA	Passe
3♦	Passe	4♥	

Trop gentil, merci

Contrat : 4 Cœur par Sud

Entame : As de Trèfle

Vous avez perdu les trois premières levées et ne devez plus en perdre une seule. Le contrat semblait reposer sur l'impasse Pique (ou Carreau) mais le retour Trèfle dans coupe et défausse à la quatrième levée vous offre sur un plateau le moyen de vous affranchir de cette impasse en coupant d'un atout maître du mort (l'As ou le Valet) pour défausser votre perdante à Pique. Vous n'aurez alors plus qu'à faire tomber les atouts en espérant qu'ils soient répartis 2-2 ou 3-1 en flanc, ce qui se produit dans 90 % des cas environ. Cette ligne de jeu est donc en théorie bien supérieure à celle consistant à tenter une des deux impasses à Pique ou à Carreau, dont la probabilité est de 50 %.

Vous devriez toutefois vous garder de croire qu'Ouest vous a généreusement offert votre contrat. Regardez le diagramme de la donne. Ouest a sciemment joué dans coupe et défausse car il possède le Roi de Pique et la Dame de Carreau et sait que vous ne pouvez pas chuter votre contrat, que vous choisissiez de faire l'une ou l'autre impasse. Il vous a donc habilement offert une option perdante, celle de dépenser un atout maître du mort afin de promouvoir son Dix quatrième.

La morale de cette donne est que le calcul des probabilités de deux lignes de jeu n'a aucune valeur lorsque c'est le flanc qui vous a donné une nouvelle ligne de jeu, inexistante au départ. La bonne ligne de jeu consiste donc à refuser ce cadeau empoisonné et à couper de votre main, faire tomber les atouts, puis faire l'impasse Pique (après avoir tiré le Roi et l'As de Carreau pour profiter d'une éventuelle Dame sèche ou seconde).

