

Bridge N° 537
Fédération française de bridge

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

Sud donneur: Personne vulnérable

Sud	O	N	E
1♠	Passe	2♣	Passe
3♣	Passe	3♠	Passe
4♦	Passe	4SA	Passe
5♥	Passe	6♠	

Cumul autorisé

Contrat : 6 Piques par Sud

Entame : 10 de Cœur

Les points du mort à Cœur auraient été plus utiles dans les couleurs mineures mais vous allez devoir faire avec pour optimiser vos chances de réaliser votre contrat.

L'indice : Chassez le naturel, les levées reviendront au galop.



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

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

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
1♠	Passe	2♣	Passe
3♣	Passe	3♠	Passe
4♦	Passe	4SA	Passe
5♥	Passe	6♠	

Cumul autorisé

Contrat : 6 Piques par Sud

Entame : 10 de Cœur

Vous disposez de neuf levées de tête, auxquelles s'ajouteront rapidement deux levées supplémentaires à Cœur. La douzième levée peut provenir soit de l'impasse au Roi de Carreau, soit d'un partage agréable des Trèfles (couleur répartie 3-3 en flanc). L'ennui est que si vous laissez Est prendre la main, il pourra rejouer Carreau pour vous mettre au pied du mur : vous serez contraint de choisir immédiatement entre l'impasse Carreau et le partage 3-3 des Trèfles. Les probabilités respectives de succès de ces deux manœuvres étant de 50 % et 36 %, vous choisirez a priori l'impasse Carreau, qui échoue sur la donne présentée.

La difficulté de la donne consiste à trouver un moyen de ne pas subir ce retour désagréable à Carreau de manière à conserver la possibilité de cumuler vos chances de gain dans les deux mineures. Il faut pour cela éviter qu'Est ne prenne la main, ce à quoi vous pouvez parvenir de manière aussi élégante qu'antinaturelle en fournissant le 4 de Cœur du mort à la première levée. Est peut bien entendu décider de jouer l'As mais il libère en ce cas trois levées au mort qui suffisent à votre bonheur. S'il fournit un petit Cœur, vous coupez le Cœur suivant et enlevez les atouts. Peu importe d'ailleurs que Ouest joue une autre couleur, vous pourrez tôt ou tard remonter au mort pour réaliser vous-même l'expasse à l'As de Cœur. Après avoir retiré les atouts adverses et affranchi deux levées de Cœur au mort, il reste à tester le partage des Trèfles avant de tirer les Cœurs afin de savoir quoi défausser de votre main. Vous jouez donc trois tours de Trèfle en finissant au mort puis poursuivez en fonction du partage de la couleur : si elle est répartie 3-3 en flanc, comme c'est le cas sur la donne, vous défaussez vos deux Carreaux perdants, tandis qu'en cas de répartition moins amicale, vous défaussez un Carreau et un Trèfle et tentez en dernier recours l'impasse au Roi de Carreau.



Une dernière remarque s'impose. Peut-être avez-vous préféré opter pour un plan de jeu radicalement différent qui consiste à fournir le Roi de Cœur à la première levée, prendre le retour Carreau de l'As, donner deux tours d'atouts seulement, tirer les deux levées de Cœur du mort en défaussant vos deux Carreaux perdants et enfin jouer trois tours de Trèfle en tête. Vous gagnez alors soit dans le cas où les Trèfles sont répartis 3-3 en flanc, soit dans le cas d'une répartition plus excentrée lorsque le joueur qui détient la longue à Trèfle est également celui qui possède le plus d'atouts (trois ou quatre) : dans ce dernier cas il n'a d'autre choix que de fournir à Trèfle et vous pouvez couper votre Trèfle perdant grâce à l'atout du mort que vous avez précieusement conservé. Ce plan de jeu qui met en scène une « manœuvre de Guillemard » est tout à fait honorable, bien que très légèrement inférieur en termes de probabilités au plan de jeu précédent.



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