

Bridge N° 519
Fédération française de bridge

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

Sud donneur. N/S vulnérables

Sud	O	N	E
1♥	Passe	4♥	

Le coup du mépris

Contrat : 4 Cœurs par Sud

Entame : Roi de Pique

Est fournit le 2 de Pique sur l'entame du Roi de son partenaire. Vous avez quatre perdantes potentielles mais plusieurs couleurs de manœuvre. Pouvez-vous assurer le gain du contrat ?

L'indice : un neuf de pacotille.



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

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

Sud donneur. N/S vulnérables

Sud	O	N	E
1♥	Passé	4♥	

Le coup du mépris

Contrat : 4 Cœurs par Sud

Entame : Roi de Pique

Vous avez quatre perdantes potentielles : deux à Pique, une à Carreau et une à Trèfle. La perdante à Carreau est inévitable mais les couleurs noires offrent chacune la possibilité d'effacer une perdante : vous pouvez espérer le 10 de Pique placé en Est et vous pouvez prendre la Dame de Trèfle, avec en prime le choix de l'adversaire sur lequel vous réaliserez l'impasse. Un plan de jeu possible se dessine : prendre l'entame Pique de l'As, purger les atouts (en trois tours si nécessaire) en finissant au mort puis jouer un petit Pique du mort vers la fourchette V9 de votre main. Si le 9 de Pique pousse à la Dame, votre contrat est assuré. Si Ouest prend le 9 du 10, alors il tirera la Dame de Pique, jouera l'As de Carreau et Carreau (ou bien donnera la main à Carreau à son partenaire, qui rejouera de la couleur) : vous vous rabattrez alors sur l'impasse à la Dame de Trèfle. Pour information, ce plan de jeu est fondé sur la réussite d'au moins une impasse sur deux et offre 75 % de chances de réussite. Ne pouvez-vous pas améliorer vos chances ?

L'inconvénient du plan de jeu proposé est que vous êtes à chaque fois l'acteur qui réalise les impasses. Or vous savez qu'il est bien plus efficace d'amener la défense à manier les couleurs à votre place ! Le fait de « couler » sous les atouts et d'avoir une répartition miroir entre la main du mort et la vôtre devrait d'ailleurs vous orienter vers un plan de jeu « d'élimination – placement de main ». C'est pourquoi il est préférable, après avoir fait tomber les atouts, de jouer un petit Carreau du mort vers votre main. Supposons en effet qu'Ouest prenne la main à l'As de Carreau : il n'a pas d'autre choix que de rejouer Carreau ; vous pouvez alors remonter au mort à l'atout pour jouer Pique vers le 9, en n'ayant aucune crainte qu'il soit pris du 10 puisqu'Ouest, après avoir tiré la Dame de Pique, devra jouer Trèfle ou coupe et défausse. Si malheureusement l'As de Carreau est situé en Est et que celui-ci plonge de l'As pour rejouer Pique, alors vous serez ramené au plan de jeu initial.



Notez cependant que dans ce dernier cas il est très difficile pour Est de plonger de l'As car il peut craindre de faciliter votre manèment dans la couleur lorsque vous possédez le Roi et le Valet... (sans la Dame) Avec ce nouveau plan de jeu, vos chances de gain sont proches de 90 % (en théorie ; sans doute plus en pratique).

Pour être complet, un troisième plan de jeu reposant sur le même principe « d'élimination – placement de main » offre encore plus de chances de succès. Il consiste tout simplement à laisser passer l'entame du Roi de Pique, ce qui n'est pas naturel puisque cela vous prive de la possibilité de réaliser ultérieurement l'impasse au 10. Ouest en main est obligé de jouer une couleur rouge pour ne pas livrer le contrat. Qu'il joue Cœur ou Carreau n'a pas d'importance puisque vous jouerez Carreau vous-même (après avoir purgé les atouts) si Ouest ne l'a pas fait. Vous serez alors dans une position voisine de celle du deuxième plan de jeu, à la différence près que vous détiendrez à ce stade l'As et le Valet de Pique en main à la place de la fourchette V9. Même si Est prend la main à l'As de Carreau pour jouer Pique, il vous suffira de plonger de l'As, d'éliminer (si ce n'est fait) les atouts et les Carreaux puis de ressortir du Valet de Pique pour forcer Ouest à rejouer Trèfle ou coupe et défausse.

Il faut reconnaître que ce dernier plan de jeu comporte le risque que les Piques soient extrêmement mal répartis en flanc (partage 6-1) et que l'adversaire prenne une coupe, avec six cartes à Pique en Ouest (ce qui est en pratique impossible puisqu'il n'est intervenu ni par 1♠ ni par 2♠ sur votre ouverture de 1♥) ou en Est (entame du Roi de Pique sec, duqué ; retour Carreau pour l'As d'Est qui rejoue Pique pour votre As, coupé !). Finalement ces cas sont tellement marginaux que ce dernier plan de jeu assure quasiment le gain du contrat et devrait être privilégié par rapport au deuxième.



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

Le coup du mépris

Contrat : 4 Cœurs par Sud

Entame : Roi de Pique

Est fourni le 2 de Pique sur l'entame du Roi de son partenaire. Vous avez quatre perdantes potentielles mais plusieurs couleurs de manœuvre. Pouvez-vous assurer le gain du contrat ?

L'indice : un neuf de pacotille.