

Bridge N° 555
Fédération française de bridge

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

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
1SA	Passe	2♦	Contre
3♥ ^(*)	Passe	4SA	Passe
5♣	Passe	6♥	

(*) Fit de quatre cartes avec le contrôle Carreau

Donner pour recevoir

Contrat : 6 Cœurs par Sud

Entame : 2 de Carreau

Est fournit le Valet de Carreau, que vous prenez de l'As. Vous purgez les atouts adverses en trois tours (Ouest défausse le 2 de Trèfle et le 3 de Carreau). Chez quel adversaire cherchez-vous la Dame de Pique ?

L'indice : les dents de l'amer.



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

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

Sud donneur. Personne vulnérable

Sud	O	N	E
1SA	Passe	2♦	Contre
3♥(*)	Passe	4SA	Passe
5♣	Passe	6♥	

(*) Fit de quatre cartes avec le contrôle Carreau

Donner pour recevoir

Contrat : 6 Cœurs par Sud

Entame : 2 de Carreau

Vous possédez onze levées de tête et pouvez trouver la douzième en faisant l'impasse à la Dame de Pique contre l'adversaire de votre choix. La manière la plus fréquente de résoudre ce genre de problème est de tenter de réaliser un compte de mains afin de détecter quel adversaire est le plus long à Pique. L'énoncé précise qu'Est fournit trois fois à l'atout. De plus, son Contre d'entame sur le Texas Cœur montre au moins cinq cartes à Carreau. Vous connaissez donc huit cartes rouges en Est, tandis que Ouest n'en possède que quatre. Si vous cherchiez à parfaire ce compte de mains en tirant trois tours de Trèfle, la donne présentée ne vous apprendrait rien de plus puisque les deux joueurs fournissent sur les trois tours de Trèfle. En définitive, l'adversaire le plus long à Pique est sans conteste Ouest, qui est le meilleur candidat pour posséder la Dame de Pique. Vous constatez pourtant sur le diagramme de la donne que contre toute attente, la Dame de Pique est seconde en Est.

Est-ce une raison suffisante pour crier à la malchance ? Non, car vous disposez en réalité d'un moyen efficace d'assurer votre contrat à 100 % : il « suffit », après avoir purgé les atouts en trois tours, de tirer vos trois Trèfles maîtres en défaussant un Carreau de votre main, puis de jouer Carreau. Cette « élimination – rendement de main » condamne le joueur qui prend la main (probablement Est, si son Contre d'entame n'est pas farfelu) à rejouer Pique dans la fourchette Roi-Valet du mort ou As-Dix de votre main. La cerise sur le gâteau de cette ligne de jeu est que vous n'avez pas besoin de vous fatiguer à compter les distributions adverses : vous gardez ainsi toute votre énergie pour les donnes suivantes, tout en ayant sapé le moral de vos adversaires !

