

Donne n° 3

Que se passe-t-il ?

Au Bridge Club des lutins, le simultané de Noël est précédé d'un repas. Vous faites rapidement connaissance avec votre partenaire du jour et vous vous mettez d'accord sur l'essentiel : le repas était excellent, et les vins bien choisis.

Lorsque vous relevez en Est (donneur) la main suivante...

<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♠	ARD1096
	N										
O		E									
	S										
	♥	AD3									
	♦	ARV10									
	♣										

... vous ouvrez d'un 2♦ « forcing de manche » et vous n'êtes pas excessivement surpris de jouer le confortable contrat de 2♠. Pour treize levées. Vous marquez 260 dans votre colonne et passez à la donne suivante avec flegme. C'est Noël !

Et ensuite ?

Après un tournoi très agréable et riche en péripéties, vous rentrez chez vous. Vous jetez un œil sur le livret du simultané et vous contemplez la séquence d'enchères préconisée :

Ouest	Nord	Est	Sud
		2♦	Passe
2♦	Passe	2♠	Passe
4♣	Passe	6♠	

Vous lisez également que l'enchère de 4♣ constitue un « excellent pari ». Pourtant, vous avez le souvenir d'une main plate en Ouest, garnie d'un unique point d'honneur. Pourquoi le saut à 6♠ serait-il alors un si bon pari ?

Malheureusement pour votre tranquillité d'esprit, vous respectez, beaucoup (i.e. suffisamment pour acheter et lire ses livres), l'auteur du livret.

Quelque chose vous échappe. Donc, vous fixez une Petzl sur votre bonnet rouge à clochettes et vous vous penchez sur ...

L'enchère de 4♣ ?

... Oui, c'est cela. Le livret vous apprend que cette enchère promet un soutien de quatre cartes à Pique.

Vous observez que le plus petit Pique de votre main est le 6. Par conséquent, parmi les 35 combinaisons de quatre Piques que peut posséder Nord, une seule n'offre pas de remontée au mort : ♠5432. Par la suite, vous considérerez que le déclarant peut remonter au moins une fois au mort à l'atout.

Vous supposerez également que la défense n'encaisse pas de coupe à l'entame (trop difficile) et que Sud n'entame ni Cœur ni Carreau (trop facile !). Disons qu'il entame R♣ et n'en parlons plus ... Ah... Si, parlons-en encore un peu, pour préciser que vous coupez le R♣ du 10♠, pour vous ménager une remontée au mort par le 6♠.

Comment comptez-vous éliminer vos perdantes ?

Vous avez trois perdantes dans votre main, deux à Cœur et une à Carreau.

Vous souhaitez que la réussite de votre chelem soit un pari à plus de 50 %, aussi vous écarterez a priori toute ligne de jeu exigeant la réussite des deux impasses rouges.

L'impasse à Carreau nécessitera le plus souvent deux communications : si vous devez faire une impasse, vous l'envisagerez en premier lieu contre le R♥.

Vous devez alors vous débarrasser de votre 3♥, soit en le défaussant sur un Trèfle, soit en le coupant.

Pouvez-vous défausser un Cœur sur vos Trèfles ?

Avec l'A♣ et le R♣ en défense et le manque de remontées (supposées), espérer affranchir un Trèfle (pour défausser le 3♥) n'est pas réaliste.

Peut-être la simple présence de ces Trèfles compense-t-elle ce que leur jeu ne vous apporte pas ? Explorons cette piste.

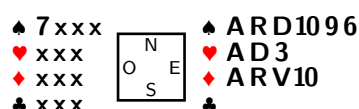
Vous êtes chicane Trèfle. Un coup d'œil sur les tables de probabilité vous apprend que votre partenaire détient le plus souvent au moins trois cartes dans cette couleur (92 % des cas).

Même si un unique trèfle ne vous sert à rien... peut-être que trois ?

Comment allez-vous manœuvrer si la main du mort comporte trois cartes à Trèfle ?

Cette main comporte alors sept cartes noires, et donc six cartes rouges, réparties entre les Cœurs et les Carreaux.

Une position type, qui ne vous est pas particulièrement favorable :

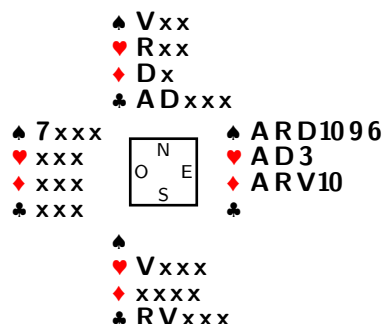


Faites le point en tirant un tour d'atout et voyez comment sont répartis les atouts de la défense :

- Si les atouts sont 2-1 ($\approx 78\%$), jouez un second tour d'atout, montez au mort par le 7♠ et tentez l'impasse à la D♥. Quel qu'en soit le résultat, tirez ensuite les Carreaux en tête afin de défausser le dernier Cœur du mort sur un petit honneur Carreau. Espérez, dans cette ligne de jeu, capturer le R♥ ou la D♦ (plan n° 1).
- Si les atouts sont 3-0 ($\approx 22\%$)... trois tours d'atouts puis A♦ et R♦.

Si la Dame est sèche ou seconde, vous encaissez tous vos Carreaux, en défaussant deux Cœurs, avant de couper votre troisième Cœur avec le dernier atout du mort : 12 levées (plan n° 2).

Sinon, espérez la Dame au moins troisième en Sud en plus du R♥ placé, par exemple :

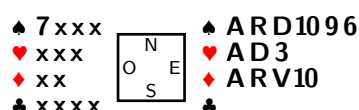


Sud doit présenter la D♦ au troisième ou au quatrième tour. Vous la coupez puis défaussez un Cœur du mort sur l'autre petit honneur Carreau. Ensuite A♥, Cœur et Cœur coupé (plan n° 3).

Et si la main du mort comporte quatre cartes à Trèfle ?

Le mort possède huit cartes noires et donc cinq cartes rouges au mort.

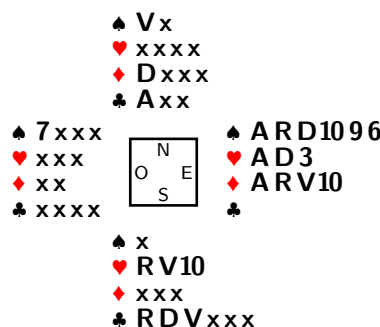
Une position type :



Là aussi, faites le point en tirant un tour d'atout :

- Si les atouts sont 2-1, jouez un second Pique maître.

Vous n'avez pas besoin de capturer ni le R♥ ni la D♦. Supposons que ces deux cartes soient toutes deux mal placées. Comme vous comptez tirer les carreaux en tête, la D♦ sera mal placée en *Nord*, où vous ne pourrez pas l'expasser. Par exemple :

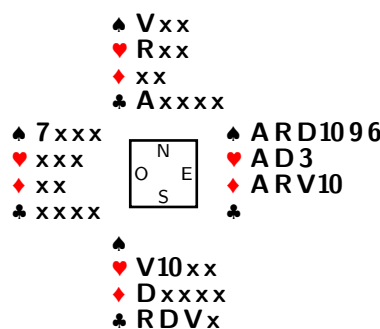


Défilez vos Carreaux. La défense fera la D♦ (si elle est au moins troisième en Nord) mais ne pourra pas vous empêcher de défausser deux Cœurs du mort sur vos Carreaux. Ensuite, terminez en double coupe entre les Carreaux et les Trèfles (plan n° 4).

- Et s'ils sont 3-0 ?

Si vous possédiez le V♠ au mort ($\approx 57\%$), vous pourriez terminer au mort au troisième tour d'atout, tenter l'impasse au R♥. Avez-vous une impression de déjà vu (Plan n° 5) ?

Mais vous voyez « seulement » ♠7xxx au mort et vous espérez le R♥ placé *et* la D♦ seconde en défense. Donc, tirez trois tours d'atouts puis A♦ et R♦. Si la Dame ne vient pas, il faut qu'elle soit longue en Sud. Donc, par exemple, avec :

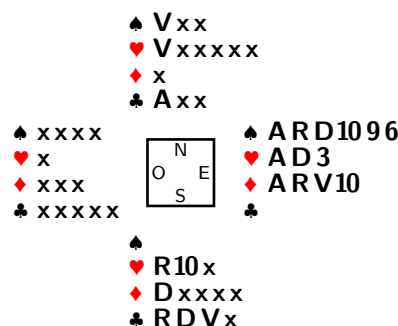


Si Sud ne présente pas la D♦ au troisième tour, ne coupez pas ! Défaussez un Cœur et coupez la Dame au tour suivant avant de tenter l'impasse au R♥. (plan n° 6).

Et si la main d'Est comporte cinq cartes à Trèfle ?

Cette fois, le mort ne possède que quatre cartes rouges. Votre partenaire, qui n'a fait de Splinter, possède en principe une main de type 5422, mais vous n'en n'êtes pas certain.

- Si Ouest possède moins de deux Cœurs (chicane ou singleton) :
 - Si les atouts sont 2-1 : 2 tours d'atout, A♥, coupe de deux Cœurs en remontant dans votre main à chaque fois par un Carreau maître (plan n° 7).
 - Si les atouts sont 3-0 : espérez que la main longue à l'atout possède au moins trois Cœurs et un Carreau, ce qui semble plus fréquent que le R♥ placé.



A♥ et Cœur coupé, atout pour l'As, coupe du dernier Cœur, Carreau pour l'As, un atout maître et le défilé des Carreaux pour au moins 12 levées (plan n° 8).

— Si Ouest possède au moins deux Cœurs :

Vous jouez un premier tour d'atout et ...

— Si les atouts de la défense sont 2-1 :

Vous donnez un second tour d'atout puis A♦ et R♦. Disons que la Dame n'apparaît pas. Présentez le 10♦ et :

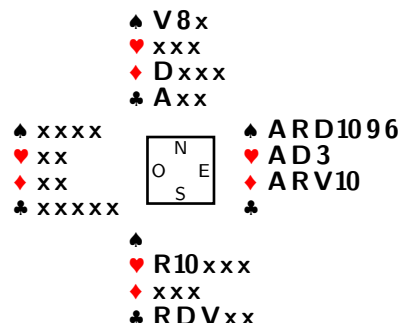
— Si Sud couvre le 10 de la D♦, coupez et jouez Cœur vers la D♥. Vous coupez ensuite votre dernier Cœur et totalisez 12 ou 13 levées selon la réussite de l'impasse (plan n° 9).

— Si Sud ne couvre pas le 10♦, défaussez un Cœur du mort. Que Nord prenne le 10 de la Dame ou non, vous défaussez un second Cœur sur le V♦ et terminez en double coupe, pour 12 levées (plan n° 10).

— Si les atouts de la défense sont 3-0 :

Si vous souhaitez tenter l'impasse au R♥, sans le V♠ au mort, il faudra couper un Carreau, ce qui n'est pas sans risque puisque vous ne savez pas où est la D♦.

Tâchez plutôt de couper deux Cœurs. Pour cela, il faut en trouver trois dans la main longue à l'atout, avec deux Carreaux, par exemple :



Surtout, pas de second tout d'atout : A♦, R♦ et Carreau. Nord prend de la Dame et retourne un atout, que vous prenez en main.

Il vous reste deux atouts au mort pour couper deux Cœurs, en remontant par des Trèfles coupés (plan n° 11).

Votre évaluation de la main de mort était-elle optimiste ?

Non, vos hypothèses conservatrices ont produit une litanie de mains nulles en points mais riches en possibilités. De plus, l'enchère de 4♠ est compatible avec un mort plus étoffé (liste de cadeaux non exhaustive) :

- le J♠ ;
- in cinquième atout ;
- cinq carreaux ;
- ♥J9xx ;
- non, toujours pas la D♦ : vous avez récupéré tous vos cadeaux sous le sapin, elle n'y était pas.

Vos analyses sont-elle correctes et complètes ?

Certainement pas !

Vous auriez certainement produit de meilleures analyses avec plus de temps. Et de compétences.

Vous n'avez pas chiffré vos chances de réussir le contrat de 6♠, mais vous pensez avoir un peu mieux compris pourquoi il constituait un « excellent pari ».

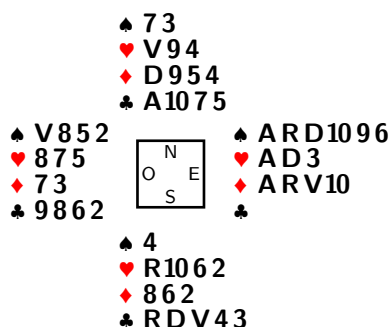
Vos Trèfles sont-ils vraiment inutiles ?

Chaque Trèfle est inutile, et vous n'en jouez aucun. Pourtant, tous ensemble, ils s'avèrent... *utiles*.

Oh, pas directement, mais par une sorte d'effet de vases communicants : plus vous avez de Trèfles au mort, moins vous avez de cartes rouges, et plus vous avez de possibilités de couper vos Cœurs et vos Carreaux.

Comment jouez-vous la donne réelle ?

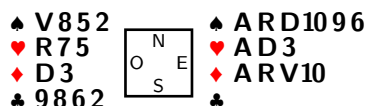
Il est temps de vous montrer les quatre mains :



En tout premier lieu... vous comptez les Trèfles du mort, bien sûr ! Quatre Trèfles inutiles, bonne nouvelle. D'autres bonnes surprises vous attendent : le V♠ et le 8♣ commandent les atouts du mort, vous offrant deux remontées à l'atout. Vous combinez donc l'élimination des atouts avec l'impasse à la D♦, tentée et réussie deux fois, et vous terminez en double coupe pour treize levées (plan n° 12).

Avec en plus R♥ et D♦ au mort, quelle seraient vos enchères ?

Vous auriez, par exemple, dans votre ligne :



Ensuite, toutes les enchères sont alertées, sauf 7♠.

Ouest	Nord	Est	Sud
		2♦	Passe
2♦	Passe	2♠	Passe
3♠	Passe	4♣	
4SA	Passe	5♣	
6♦	Passe	7♠	

- 2♦ : forcing de manche.
- 2♥ : relais, déniaient un As (donc Nord n'a pas l'A♣).
- 2♠ : naturel.
- 3♠ : trop fort pour une conclusion directe à la manche.
- 4♦ : contrôle Carreau ; ne dénie pas le contrôle Trèfle.

- 4♥ : contrôle Cœur.
- 4SA : Blackwood aux Rois (5 clés).
- 5♣ : une clé (en 40-31-2).
- 6♦ : demande de contrôle du troisième tour à carreau.
- 7♠ : sans état d'âme.

Une brève conclusion ?

Vous vous promettez de ne jamais (hum) sous-estimer la puissance d'un fit dixième dans une distribution 6-4 et, pensant à vos trèfles inutiles, vous invoquez Raymond Devos : « Une fois rien, c'est rien ; deux fois rien, ce n'est pas beaucoup, mais pour trois fois rien, on peut déjà s'acheter quelque chose, et pour pas cher ».

Michel Giroux