

Je débute... donc je joue

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

Vous êtes arrivés au bon contrat. L'adversaire entame, vous comptez vos levées, vous en dénombrez suffisamment. Le jeu de la carte se déroule. À la dernière levée, les quatre joueurs autour de la table s'accordent à dire « moins un ». Qu'a-t-il bien pu se passer ? Et si le souci était un blocage ?

MANIER LES COULEURS BLOQUÉES

Une des difficultés du jeu de la carte au Bridge est d'identifier à la fois la main et le moment adéquat pour remporter une levée dans une couleur. Cette difficulté touche principalement le déclarant en face du mort, mais parfois aussi les défenseurs. Observons les deux situations suivantes :

♥AR2



♥DV43

♥AR



♥DV43

Dans les deux cas, la couleur est asymétrique : il y a plus de cartes d'un côté que de l'autre.

Pour réaliser quatre levées dans le premier cas, le joueur commence par encaisser les cartes maîtresses du côté court. Au moment de jouer la dernière carte du côté court (le 2), la levée est remportée par la main longue. Il n'y a pas de situation de blocage, à condition

de jouer les cartes dans le bon ordre. L'absence de la petite carte en Nord du deuxième diagramme empêche la réalisation immédiate de quatre levées. La couleur est bloquée. Après avoir joué l'As et le Roi de Cœur, il faut une carte maîtresse dans une autre couleur pour pouvoir encaisser les deux levées restantes de cette couleur. On parle de "communication externe à la couleur".

♥RV



♥AD43

♥RV



♥AD103

Voici un autre exemple de blocage. Certes, il y a la possibilité de jouer un honneur du côté long pour couvrir le Valet à la deuxième levée, mais en fournissant deux honneurs dans le même pli, le Dix de l'adversaire est promu au rang de carte maîtresse et l'on ne peut tirer que trois levées de la couleur.

La présence d'une carte équivalente supplémentaire (le Dix) dans votre camp résout la situation de blocage. Le déclarant joue le Roi de Cœur sur lequel il fournit le 3, puis "croque" le Valet de Cœur de la Dame (ou de l'As) de l'autre main. Il reste encore deux cartes maîtresses encaissables immédiatement. Cette "communication interne" aura alors nécessité une carte maîtresse supplémentaire pour apporter le rendement maximal de quatre levées.

Ces exemples montrent l'importance des petites cartes, trop souvent négligées, pour passer facilement d'une main vers l'autre. En l'absence de celles-ci, il est possible de communiquer : grâce aux autres couleurs (communication externe), par une carte maîtresse de rang supérieur dans la main longue (communication interne).

EXERCICES

En partant toujours de la main de Sud, indiquez l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes pour répondre aux contraintes exposées ci-dessous.

1

♦AD108



♦RV97

- Faire 4 levées en Nord.
- Faire les 3 premières levées en Sud, et la dernière en Nord.

2

♥R83
♣A



♥AD
♣R2

- Faire 2 levées en Sud, puis 2 levées en Nord.
- Faire 2 levées en Nord, puis 2 levées en Sud.

3

♠RD63
♥RD



♠AV
♥A642

Faire les 2 premières levées en Sud, et les 4 suivantes en Nord.

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ AR
♥ V98
♦ D764
♣ AR52

	N			
O		E		
	S			

♠ D654
♥ A432
♦ ARV
♣ DV

S	O	N	E
1SA 6SA	-	4SA	-

Entame : Valet de Pique.

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

♠ AD5
♥ A62
♦ D98
♣ V1092

	N			
O		E		
	S			

♠ 763
♥ R5
♦ 1076432
♣ D4

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Vous êtes en Est, et votre partenaire entame de la Dame de Cœur. Le déclarant joue l'As du mort, poursuivez.

SOLUTIONS

- 1** a) Pour faire 4 levées en Nord, vous devez faire en sorte qu'aucune carte de Sud ne puisse prendre une carte de Nord. Vous disposez de 8 cartes maîtresses équivalentes entre les deux mains. Chaque carte de Sud doit être capturée par la carte immédiatement supérieure de Nord, par exemple : Le Roi de Carreau pris de l'As. La Dame de Carreau de Nord sur laquelle vous fournissez le Valet, promouvant ainsi le 10 d'un rang. Vous continuez par le 10 sur lequel vous fournissez le 9, et vous terminez par le 8 sur lequel le 7 est joué. Vous aviez la possibilité de jouer ces quatre paires de cartes dans le désordre pour arriver à une solution identique.
- b) Pour réaliser les trois premières levées en Sud, le Roi, le Valet et le 9 doivent remporter le pli. Il faut par conséquent débloquer les cartes supérieures de Nord, à savoir la Dame, le 10 et le 8. En fournissant la carte immédiatement inférieure, vous arriverez à bon port. À la fin, il doit vous rester le 7 de Sud en face de l'As du mort.
- 2** a) Vos deux couleurs sont asymétriques et bloquées. Commencez par jouer As et Dame de Cœur en fournissant les deux petites cartes de Nord. Jouez ensuite le 2 de Trèfle pour votre As et encaissez le Roi de Cœur. Le Roi de Trèfle de Sud est une carte maîtresse, mais ne remporte pas de levée dans cet exemple !
- b) Cette fois-ci, vous commencez par jouer le 2 de Trèfle pour l'As de Nord, puis vous encaissez votre Roi de Cœur sur lequel vous fournissez la Dame de Sud. Jouez ensuite un petit Cœur pour l'As de Sud et concluez brillamment par le Roi de Trèfle.
- 3** Vous ne pouvez commencer que d'une seule façon pour réaliser cet objectif : vos deux premières levées doivent se faire avec l'As et le Valet de Pique. N'ayant plus de Pique dans votre main, vous jouez un petit Cœur pour un honneur de Nord. Vous pouvez ensuite encaisser le deuxième honneur à Cœur sur lequel vous fournissez un petit Cœur en Sud. Vous terminez avec Roi et Dame de Pique. Si vous encaissez l'As de Cœur à la première ou à la seconde levée, vous n'aurez plus assez de cartes maîtresses à Pique pour faire quatre levées en Nord. Vérifiez par vous-même !
- 4** Avant de jouer la première carte, vous comptez vos levées. À Pique, vous avez trois cartes maîtresses et vous pouvez faire autant de levées, mais attention, la couleur est bloquée en Nord. À Cœur, vous avez une carte maîtresse et une levée. À Carreau et à Trèfle, vous avez quatre cartes maîtresses

dans chacune des couleurs, et également une situation de blocage en Sud. Le compte est bon, à condition de surmonter les nombreux problèmes de blocage. Votre seule couleur sans blocage est Cœur. Vous pourrez donc toujours revenir dans la main de Sud par l'As de cette couleur. Par conséquent, vous devez débloquer en priorité les honneurs isolés de Nord.

Observez et identifiez l'ordre des couleurs à débloquer. Une couleur non bloquée est souvent le moyen de communication ultime.

Le Roi de Pique remporte la première levée en Nord. Jouez tout de suite le 2 de Trèfle pour le Valet, et débloquez la Dame de Trèfle. Encaissez ensuite As, Roi et Valet de Carreau. Vos trois cartes maîtresses en Nord sont libérées. Rejoignez le mort par l'As de Pique. Cette communication externe débloque aussi la situation à Pique pour Sud. Encaissez As et Roi de Trèfle, ainsi que la Dame de Carreau. Vous défaussez les trois petites cartes à Cœur de votre main. Terminez par un retour dans la main de Sud par l'As de Cœur, et présentez votre Dame de Pique pour la douzième levée.

Main d'Ouest : ♠ V10972 ♥ D75 ♦ 1082 ♣ 83

Main d'Est : ♠ 83 ♥ R106 ♦ 953 ♣ 109764

5 Votre partenaire, en entamant de sa tête de séquence, vous signale que cette couleur l'intéresse et qu'il compte y affranchir des levées rapidement. Si vous fournissez paresseusement le 5 de Cœur sur l'As, vous aurez bloqué la couleur. En effet, quand votre partenaire aura l'occasion de prendre la main, vous empêcherez l'encaissement des levées d'honneurs et de longueur qui lui restent car votre Roi est plus fort que toutes ses cartes.

Lorsque le partenaire entame dans sa couleur longue, évitez-en le blocage en vous débarrassant d'un honneur équivalent aux siens mais d'un rang supérieur.

Notez que le déclarant a bien joué de fournir son As à la première levée : lui aussi connaissait le Roi dans votre main et il espérait un blocage de la couleur que vous avez parfaitement déjoué...

Si vous jouez le 5 de Cœur, Sud tente une double impasse Trèfle. Ouest prend du Roi mais ne peut encaisser les quatre plis suivants qui devraient pourtant revenir à son camp.

Main d'Ouest : ♠ 9842 ♥ DV1087 ♦ 5 ♣ R75

Main de Sud : ♠ RV10 ♥ 943 ♦ ARV ♣ A863