

Le jeu de la défense n°1

EXERCICE Le jeu en flanc

♠ 8532			
♥ 9875			
♦ AD9			
♣ R4			
♠ R104	N	♠	
♥ 2	O E	♥ ARV	
♦ V8532	S	♦	
♣ D952		♣	
		♠ D	
		♥ D3	
		♦	
		♣	

	S	O	N	E
1♠		-	3♠	-
4♠		-	-	-

Entame : 2 de Cœur

Enchères : avec 12 HLD, Nord saute à 3♠ pour encourager l'ouvreur à déclarer la manche. Sud s'exécute en vertu d'une ouverture non minimale.

Vous entamez du 2 de Cœur pour le Roi d'Est qui poursuit de l'As et du Valet que le déclarant coupe de la Dame de Pique. Comment voyez-vous la suite du flanc ?

Le jeu de la défense n°1

Enchères : avec 12 HLD, Nord saute à 3♠ pour encourager l'ouvreur à en déclarer 4. Ce qu'il fait en vertu de ses 18 HLD.

Jeu de la carte : Vous entamez du 2 de Cœur pour le Roi d'Est qui poursuit de l'As et du Valet que le déclarant coupe de la Dame de Pique.

Si vous surcoupez du Roi de Pique, ce sera la dernière levée de votre camp ! En effet, le déclarant prendra la main sur n'importe quel retour de votre part, retirera vos atouts restants avec l'As et le Valet de Pique et réalisera le reste des levées.

Ne surcoupez pas du Roi ! Défaussez un Carreau en laissant la Dame de Pique faire la levée. Avec R104 placés derrière les AV96 du déclarant, votre 10, qui était perdant, sera promu au rang d'atout maître et fournira une seconde levée d'atout.

À retenir : surcouper avec un atout imprenable peut vous faire passer à côté d'une promotion d'atout.

SOLUTION Jeu en flanc

♠ 8532		
♥ 9875		
♦ AD9		
♣ R4		
♠ R104	N	♠ 7
♥ 2	O E	♥ ARV1064
♦ V8532	S	♦ 1064
♣ D952		♣ V73
	♠ ADV96	
	♥ D3	
	♦ R7	
	♣ A1086	

	S	O	N	E
1♠	-	-	3♠	-
4♠	-	-	-	-

Entame : 2 de Cœur

Le jeu de la défense n°2

EXERCICE

S	O	N	E
		1♦	p
1♥	p	2♦	p
3SA	p	p	p

♠ R102
♥ RD
♦ DV10943
♣ 54

♠ 9843
♥ A64
♦ A72
♣ AR3

3SA / S
Valet de ♣

Quelles sont les informations dont dispose Est et quel doit être son plan ?

Le jeu de la défense n°2

Avant de jouer machinalement As de ♣, Roi de ♣ et petit ♣ : Est doit réaliser un état des lieux.

- Il possède 4 cartes maîtresses : 3 As et le Roi de ♣.
 - Une seule levée supplémentaire suffirait pour assurer la chute du contrat de 3SA.
- Son partenaire Ouest détient au moins 4 cartes à ♣ dont le Valet, déjà connu, le 10 et le 9 (*car entame en tête de séquence de 3 cartes dans une longue*).
- Le Mort possède 11 points H + les 15 points H de son propre jeu : 26H sont déjà connus.
 - Ouest et Sud en possèdent donc 14 au total de leurs deux mains.
- D'après les annonces, Sud ne doit pas en avoir moins de 12 :
 - Ce qui laisse au maximum 2 points à Ouest. Un valet lui étant déjà connu, il peut au maximum posséder 1 point H, c'est-à-dire : un second Valet (*dans une couleur Majeure*).
- L'affranchissement du 4^e ♣ d'Ouest est voué à l'échec.
 - Ouest ne pourra pas prendre la main après la chute de la Dame et tirer son ♣ affranchi.
- L'observation des cartes du mort ne laisse pas d'espoir à ♠, mais elle montre que si Ouest possède le Valet de ♥ 4^e (*hypothèse de nécessité*), une levée est possible à ♥ en jouant (*après l'As de ♣*) l'As de ♥ et le 4 de ♥, pris par la 2nde et dernière carte maîtresse à ♥ de N/S.
 - Le déclarant doit obligatoirement affranchir ses ♦ et donc Est réalisera son As.
 - En main à l'As de ♦, Est jouera sa 3^e carte à ♥ pour le Valet d'Ouest, et la chute de 3SA.

Nota : Est peut néanmoins, sans risque, jouer l'As et le Roi de ♣ avant l'As de ♥.

Si le Roi de ♣ prend la Dame de Sud (*peu probable*), alors Ouest possède 6 cartes à ♣.

Est devra alors abandonner l'idée du Valet de ♥ et jouer tout simplement son 3^e et dernier ♣.

Voici les 4 mains, empruntées à M.Kerlero, "Améliorez votre jeu en Flanc" Tome 1 - Le Bridgeur 2003.

S	O	N	E	♠ R102
		1♦	p	♥ RD
1♥	p	2♦	p	♦ DV10943
3SA	p	p	p	♣ 54
♠ 765	♥ V532	3SA / S	♠ 9843	♥ A64
♦ 65	Valet de ♣	♦ A72	♦ A72	♣ AR3
♣ V1097	♠ ADV	♥ 10987	♦ R8	♣ D862
Donneur : N				

Le partenaire de l'entameur ne doit pas se précipiter lorsque le mort est étalé, il doit :

- Bien "*lire*" la carte d'entame.
- Compter les points du mort.
- Apprécier les éléments apportés par les annonces.

Et prendre une décision seulement après compilation de ces différentes informations.

Le Flanc a lui aussi un "*Plan de Jeu*" à mettre en place et doit le faire dès l'entame.