

Leçon 6 : Les levées de la défense

Les levées de la défense

Le **jeu de la défense** est un aspect trop souvent négligé alors qu'un joueur se trouve (en moyenne) deux fois plus souvent dans la situation de défendre que de jouer avec le mort.

Les défenseurs partagent un même objectif, empêcher le déclarant de gagner.

1

Le déclarant a choisi un contrat en fonction de la Table de Décision et, par conséquent, de la prime qui s'y rapporte. Le contrat librement déterminé impose mécaniquement un contrat aux défenseurs.

Par exemple, si le déclarant doit gagner 3SA, il s'est engagé à réaliser au moins neuf levées. Le contrat de la défense est alors fixé à cinq levées, ce qui n'en laisse que huit au camp adverse.

De la même façon :

| Contrat demandé | Nombre de levées à réaliser | |
|-----------------|--|----------------------------------|
| | Par le déclarant pour gagner le contrat de | Par la défense pour faire chuter |
| 7SA | 13 levées = toutes les levées | 1 levée |
| 6SA | 12 levées | 2 levées |
| 5SA | 11 levées | 3 levées |
| 4SA | 10 levées | 4 levées |
| 3SA | 9 levées | 5 levées |
| 2SA | 8 levées | 6 levées |
| 1SA | 7 levées | 7 levées |

On voit que le total des contrats des deux camps est toujours égal à 14, soit une de trop !

Mais s'il existe des similitudes (un contrat à réaliser) entre le jeu du déclarant et celui des défenseurs, il existe aussi une différence fondamentale: le déclarant a, sous les yeux, la totalité des cartes de son camp (les siennes et celles du mort). Une fois celles-ci étalées, il peut visualiser, puis recenser toutes les cartes maîtresses de son camp.

Le défenseur, lui, ne connaît ni le nombre, ni la qualité des cartes possédées dans une couleur par son partenaire, donc par son camp.

2

Il doit malgré tout recenser ses cartes maîtresses. La différence : le compte obtenu varie en fonction du temps. Au départ du coup avant l'entame il ne peut visualiser que les cartes maîtresses de son propre jeu.

♠ A R D 9

♥ V 4 2

♦ 10 8 3

♣ D 7 5

♠ A 2

♥ A R V 9

♦ 10 7 5

♣ D 7 5 2

♠ R D V 4

♥ 10 8 6

♦ R 9 8 5

♣ A 2

- Le jeu 1 comporte trois levées (à Pique).
- Le jeu 2 comporte trois levées (une à Pique et deux à Cœur).
- Le jeu 3 comporte une seule levée (à Trèfle).

Il lui est aussi possible de formuler des hypothèses. Voici un exemple de réflexion à mener par un défenseur :

« Je possède :

♠ A 7 4

♥ 9 5

♦ 10 8 3 2

♣ R D V 2

donc une seule carte maîtresse (l'As de Pique).

Existe-t-il des cartes qui pourraient se trouver dans la main de mon partenaire et qui donneraient à mon jeu un meilleur potentiel défensif ?

En procédant couleur par couleur à un examen attentif de mes cartes, je fais les constats suivants :

- Si mon partenaire possède le Roi de Pique, nous aurons deux levées maîtresses.
- S'il possède le Roi et la Dame, trois.
- A Trèfle, s'il détient l'As, nous en aurons quatre.

Il est aisé de voir qu'à Trèfle (couleur sans carte maîtresse) il suffit que mon partenaire soit en possession d'une seule carte pour être à la tête de quatre levées.

Cette analyse est un élément qui sera à prendre en compte au moment de l'entame. En effet l'entameur devra alors se poser la question suivante : dans quelle couleur ai-je la possibilité de réaliser (pas tout de suite, mais dans le cours du jeu) le plus de levées ? Dans l'exemple choisi, la réponse est Trèfle.

Dès la première carte jouée, le nombre de cartes maîtresses dans le jeu de l'un ou de l'autre défenseur peut être modifié par la vue du mort.

 R V 4 3
 D 10
 A V 5 3
 10 8 2

L'entameur possédait, à la seule vue de son jeu, trois cartes maîtresses: As de Pique, As et Roi de Cœur. Lorsqu'il découvre au mort la présence de la Dame et du 10 de Cœur secs, il peut en ajouter deux, puisque le déclarant sera obligé de les fournir sur l'As et le Roi, ce qui donnera au Valet puis au 9 le rang de cartes maîtresses.

 A 2
 A R V 9
 10 8 6
 D 7 4 3



Dans la suite du coup, des cartes qui n'étaient pas maîtresses le deviennent, en fonction des cartes fournies par les jeux cachés (celui du partenaire et celui du déclarant).

Voici un exemple très simple:

♠ 8 4 3
 ♥ A 8 7 2
 ♦ R V
 ♣ 9 8 4 3

Initialement Ouest possède trois cartes maîtresses, As, Roi et Dame de Pique. Il va les jouer; si, à un moment quelconque, le Valet et le 10 de Pique apparaissent, le 9 sera promu au rang de carte maîtresse. Ouest doit donc surveiller attentivement les cartes fournies par Est et par Sud.

♠ A R D 9
 ♥ V 4 3
 ♦ 10 8 3
 ♣ D 7 5



| | Ouest | Mort | Est | Sud |
|------------|-------|------|-----|-------|
| 1ère levée | As | 3 | 2 | 5 |
| 2e levée | Roi | 4 | 6 | 7 |
| 3e levée | Dame | 8 | 10 | Valet |

Le 10 et le Valet sont tombés, Ouest peut jouer le 9 en étant certain de remporter la levée.

3

Evidemment ces deux aspects peuvent (**doivent**) être combinés le cas échéant.

♠ A 8 4 3
 ♥ R D 10 3
 ♦ D 2
 ♣ 9 6 4

Ouest dénombre deux cartes maîtresses dans son jeu **avant même l'entame** : As et Roi de Carreau.

A la vue du mort, il sait que la Dame de Carreau sera jouée au plus tard à la deuxième levée, et que le Valet sera alors promu au rang de carte maîtresse. Mais le 10 de Carreau peut lui aussi (**en cours de jeu**) être fourni par le partenaire ou le déclarant. Dans ce cas, le 9 procurera une quatrième levée.

♠ D 9
 ♥ 8 7 4 2
 ♦ A R V 9
 ♣ 8 7 2



En résumé

Les défenseurs ont pour objectif de réaliser un contrat qui leur est imposé par celui des adversaires.

Pour y parvenir, il leur faut:

- Recenser leurs cartes maîtresses avant l'entame, dans leur propre jeu.
- Rectifier ce compte à la vue du mort.
- Enregistrer soigneusement les cartes fournies par les deux jeux cachés au fil du coup.