

## PLAN DE JEU

# SOIGNEZ VOTRE TIMING EN FACE DU MORT

> PAR JEAN-PAUL BAILAN

Compter ses levées sûres et chercher où trouver les plis manquants sont les premières étapes d'un bon plan de jeu. Organiser ses différentes manœuvres dans l'espace (communications) et dans le temps (minutage ou timing) en constitue la suite indispensable. C'est sur ces manœuvres que nous vous invitons à vous remuer les méninges aujourd'hui.

Voici un exemple pour illustrer cette notion :

<p>♠ RDV108 ♥ DV5 ♦ D53 ♣ 86</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ 96 ♥ 9843 ♦ A1082 ♣ AV10</p> <p>♠ 42 ♥ 102 ♦ RV96 ♣ 95432</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 60px; margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">O</th> <th style="width: 25%;">N</th> <th style="width: 25%;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2♣</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td>2SA</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">4♣</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> </tbody> </table>		S	O	N	E	1SA	-	-	2♣	-	2SA	-	-	4♣	-	4♥	-	-	-	-
N																										
O E																										
S																										
	S	O	N	E																						
1SA	-	-	2♣	-																						
2SA	-	-	4♣	-																						
4♥	-	-	-	-																						

### Entame : Roi de Pique.

Le déclarant a sept levées de tête et en trouvera une huitième avec un nécessaire partage 3-2 des atouts. Deux coupes Pique au mort apporteront les deux derniers plis. Le problème consiste ici à éliminer tout risque de surcoupe illégitime (avec un atout non maître) en donnant deux tours de débarras **avant de commencer les coupes**. Si Sud prend l'entame et tire As-Roi de Cœur avant d'ouvrir sa coupe à Pique, Ouest prend et assène un troisième tour d'atout. Et s'il préfère prendre l'entame et rejouer Pique d'abord, il est mis en échec par un troisième tour de Pique surcoupé par la main qui n'a que deux atouts (le flanc fera alors deux atouts, un Pique et un Carreau). La solution ? **Sud laisse passer l'entame pour garder le contrôle des Piques et des atouts.** Il prend le retour quel qu'il soit, tire As et Roi de Cœur et peut couper ses deux Piques en toute sérénité.

## VOUS ÊTES PRÊT ? À VOUS DE JOUER !

### JEUX N°1 À 6

**1**

<p>♠ R5 ♥ 764 ♦ AR954 ♣ R62</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 60px; margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">O</th> <th style="width: 25%;">N</th> <th style="width: 25%;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td>2♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">3♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td>3SA</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> </tbody> </table>		S	O	N	E	1♣	-	1♥	2♦	-	2♠	-	-	3♥	-	3SA	-	-	-	-
N																									
O E																									
S																									
	S	O	N	E																					
1♣	-	1♥	2♦	-																					
2♠	-	-	3♥	-																					
3SA	-	-	-	-																					

Ouest entame de la Dame de Cœur.

<p>♠ DV63 ♥ AR ♦ 862 ♣ A875</p>
---

**2**

<p>♠ A5 ♥ R764 ♦ AV1062 ♣ 83</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 60px; margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">O</th> <th style="width: 25%;">N</th> <th style="width: 25%;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">1♦</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> </tbody> </table>		S	O	N	E	1♥	-	-	1♦	-	4♥	-	-	2♥	-
N																				
O E																				
S																				
	S	O	N	E																
1♥	-	-	1♦	-																
4♥	-	-	2♥	-																

Ouest entame de la Dame de Trèfle. Ne souhaitant pas une contre-attaque Pique, vous prenez de l'As et jouez le Roi de Cœur puis Cœur vers l'As : Est se montre disgracieux en défaussant un Pique. Il va falloir jouer serré pour ne pas concéder une levée par couleur !

**3**

<p>♠ V ♥ R63 ♦ RV10983 ♣ 642</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 60px; margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">O</th> <th style="width: 25%;">N</th> <th style="width: 25%;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td>3SA</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> </tbody> </table>		S	O	N	E	1♠	-	-	-	-	3SA	-	-	2♦	-
N																				
O E																				
S																				
	S	O	N	E																
1♠	-	-	-	-																
3SA	-	-	2♦	-																

Ouest entame du 10 de Cœur que vous prenez bien sûr en main du Valet.

<p>♠ RD652 ♥ ADV ♦ D ♣ RV105</p>
--

**4**

<p>♠ R763 ♥ - ♦ A6543 ♣ 10983</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>Vous avez déclaré le contrat de 6♣ dans la joie. Ouest entame atout. Est prend de l'As et rejoue la Dame de Pique que vous prenez de l'As. C'est le moment de compter vos levées et d'organiser mentalement vos manœuvres !</p>
N					
O E					
S					

<p>♠ A5 ♥ R765 ♦ 2 ♣ RDV742</p>
---

**5** ♠ 4  
♥ 732  
♦ V1098765  
♣ A5



♠ AR  
♥ ARD  
♦ AD  
♣ RV10987

Vous n'avez pas su éviter le contrat de 6SA, alors que celui de 6♦ paraissait bien plus sain. Ouest n'en a cure et entame de la Dame de Pique. Par quelle couleur mineure allez-vous commencer ?

**6** ♠ A1093  
♥ 7  
♦ A8752  
♣ AR10



♠ 65  
♥ AD9  
♦ 6  
♣ DV98752

On ne sait quelle mouche a piqué votre partenaire qui ne vous a pas lâché avant le contrat de 7♣. Montrez-vous à la hauteur de ses enchères sur l'entame du Roi de Pique !

## LES SOLUTIONS

**1** Vous avez six levées de tête. Les Carreaux peuvent vous en fournir deux et les Piques aussi, mais vous ne pouvez lâcher la main qu'une seule fois. Si vous commencez par les Carreaux, le flanc va prendre, affranchir ses Cœurs et vous ne pourrez plus gagner car vous devrez encore passer par l'As de Pique. Vous devez en fait réaliser que **le flanc ne peut pas plonger de l'As de Pique "dans le vide" sans vous donner les trois levées dont vous avez besoin**. L'intervention dévoilant probablement l'As en Ouest, vous jouez un petit Pique vers le Roi à la deuxième levée. Après avoir réalisé cette levée, vous changez votre fusil d'épaule en affranchissant les deux levées manquantes à Carreau. **Un joli contretemps !** La main d'Ouest : ♠ A108 ♥ DV1082 ♦ D107 ♣ 104.

**2** Vous pourriez être tenté de capturer la Dame de Carreau d'un côté ou de l'autre mais, en cas d'échec, le flanc va rejouer Pique et vous devrez vous incliner si Ouest ne possède que deux Carreaux : il coupera le troisième tour et encaissera un Pique et un Trèfle. **La solution consiste à prendre la défense de vitesse pour la défausse d'un Pique : jouez le Roi de Carreau puis Carreau vers l'As**. Si la Dame ne tombe pas, poursuivez du Valet pour affranchir le 10. Une contre-attaque Pique arriverait alors trop tard pour vous embêter car vous auriez le temps de défausser un Pique sur le Carreau affranchi. Même un singleton Carreau en Ouest ne vous gênerait pas : qu'Ouest coupe dans le vide au second tour ou qu'il préfère couper le troisième tour (Est conservant sa Dame), vous aurez le temps d'affranchir au moins un Carreau et réaliserez même onze levées. Vérifiez ! La main d'Ouest : ♠ D1073 ♥ DV9 ♦ 74 ♣ DV109.

**3** « Je croque la Dame de Carreau du Roi afin de poursuivre l'affranchissement de la couleur, tout en préservant la remontée à Cœur ! » Dont acte. On ne vous piégera pas sur ce coup-là. Quoique... La défense rejoue Cœur. Vous prenez au mort et encaissez vos Carreaux. Vous n'avez à ce stade que huit levées et allez devoir défausser cinq fois de votre main. Vous commencez par abandonner trois Piques et un Trèfle. Sur le dernier Carreau, il vous faut sécher Roi-Valet de Trèfle, ce qui vous met en danger si les honneurs noirs adverses ont un placement inimical. Il était pourtant simple d'éviter cette funeste issue **en commençant par jouer Pique vers le Valet à la deuxième levée**. Le flanc prend. Vous vous emparez du retour Cœur avec l'As, encaissez un Pique maître et jouez la Dame de Carreau prise du Roi. Plus rien ne peut vous empêcher de réaliser un Pique, trois Cœurs et cinq Carreaux. La main d'Ouest : ♠ 1073 ♥ 10985 ♦ 762 ♣ AD8.

**4** L'entame atout vous prive d'une quatrième coupe Cœur au mort et, en double coupe, vous ne totalisez que onze levées : deux Piques, trois coupes Cœur, l'As de Carreau et cinq levées d'atout de la main. Il faut donc affranchir un Carreau ce qui va nécessiter de les trouver répartis 4-3. Pour ce faire, vous aurez besoin de quatre remontées : l'As de Carreau, deux coupes Cœur et le Roi de Pique que vous utiliserez en dernier après avoir purgé le dernier atout de la défense. Pourtant un danger vous guette : **celui de ne pas être dans la bonne main au bon moment**. Si vous commencez par jouer l'As et un Carreau coupé, vous serez au mort après la coupe du troisième Cœur et ne pourrez pas ôter le dernier atout avant d'encaisser le Carreau affranchi. Vous devez au contraire **commencer par couper un Cœur**. Poursuivez par l'As et un Carreau coupé, Cœur coupé, Carreau coupé, troisième Cœur coupé et Carreau coupé. Vous êtes dans la bonne main pour enlever l'atout d'Ouest avant de remonter à Pique. La main d'Ouest : ♠ V98 ♥ DV932 ♦ R108 ♣ 65.

**5** Il paraît naturel de commencer par jouer l'As puis la Dame de Carreau. Mais si le Roi de Carreau est troisième, le flanc ne prendra pas pour tuer la couleur. Il vous sera alors possible de vous rabattre sur les Trèfles en espérant que le joueur qui prene (éventuellement) la main n'ait pas aussi le Roi de Carreau. Une ligne de jeu à l'issue aléatoire. Le contrat est pourtant à l'abri des balles si vous jouez soigneusement : à la deuxième levée, **présentez la Dame de Carreau, sans tirer l'As**. Si elle est prise du Roi, le mort est maître, sinon vous vous rabattez sur les Trèfles et ferez deux Piques, trois Cœurs, deux Carreaux et cinq Trèfles, le flanc n'ayant alors droit qu'à la Dame de Trèfle. La main d'Ouest : ♠ DV109 ♥ V4 ♦ R43 ♣ D643.

**6** Vous avez dix levées de tête et pouvez couper deux Cœurs au mort, ce qui vous laisse encore à court d'une levée. Il va donc falloir affranchir un Carreau. L'entame ayant fait sauter votre reprise externe du mort, vos remontées seront assurées par l'As de Carreau et trois atouts. Mais attention, **comme vous aurez besoin de deux atouts au mort pour enlever ceux du flanc (qui doivent être répartis 2-1), vous ne pouvez couper qu'un seul Cœur**. Il est donc nécessaire en contrepartie **de tenter et de réussir l'impasse Cœur, dès la deuxième levée**. Quand la Dame tient, poursuivez par l'As de Carreau et Carreau coupé, atout pour le mort, Carreau coupé, atout pour le mort, Carreau coupé. Il ne vous reste plus qu'à remonter en coupant votre troisième Cœur pour bénéficier du cinquième Carreau. La main d'Ouest : ♠ RDV2 ♥ V865 ♦ D109 ♣ 63.