

JEU DU DÉCLARANT SURSAUTER EN SECOND

> PAR VINCENT COMBEAU

Pour éviter aux débutants de faire de grosses bêtises, on leur serine souvent de fournir une petite carte en deuxième position (et de monter en troisième). Ce principe général admet de nombreuses exceptions que nous allons passer en revue ici.

♠ V3
♥ R94
♦ D10983
♣ R75

♠ 754
♥ D532
♦ A6
♣ D984

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 2♦	-	2♣ 3SA	-

Après que l'ouvreur a dénié la possession d'une majeure quatrième votre partenaire entame du 10 de Pique contre la manche à Sans-atout. Le déclarant appelle le Valet du mort et vous indiquez tranquillement votre parité en fournissant le 4. Le déclarant continue du 10 de Carreau... Faisons le point : Ouest possède cinq ou six cartes à Pique dont au moins un honneur. Dans le cas contraire, Sud, qui n'a pas plus de trois cartes à Pique, posséderait As Roi Dame secs et aurait fourni un honneur à la première levée. Il faut donc affranchir la couleur de l'entameur sans lui faire gaspiller trop tôt sa reprise de main potentielle qui est peut-être le Roi de Carreau. Il est donc nécessaire de **plonger de l'As de Carreau** et de rejouer Pique à travers les forces. Voici les mains d'Ouest et Sud : Sud : ♠ AD6 ♥ A106 ♦ V742 ♣ AV3. Ouest : ♠ R10982 ♥ V87 ♦ R5 ♣ 1062. En main à l'As de Carreau, vous rejouez Pique, affranchissant définitivement la couleur d'Ouest qui reprendra plus tard la main au Roi de Carreau pour encaisser ses levées de longueur. Attention ! Dans certains cas plonger pourrait coûter, notamment si Ouest avait le Roi sec à Carreau et A1098x à Pique. Mais en dehors de ce cas bien réel mais peu probable l'idée de base est de préserver la rentrée potentielle du partenaire jusqu'à ce que ses levées soient établies.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 108
♥ V1094
♦ R102
♣ RD62

♠ V74
♥ A83
♦ 8754
♣ V93

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 2♦	-	2♣ 3SA	-

Entame : 6 de Pique.

Ouest entame de sa quatrième meilleure pour le 10 du mort, votre Valet et le Roi de Sud qui remonte au mort au Roi de Trèfle pour jouer le Valet de Cœur. Vous commencez à comprendre ce qui se passe ?

2 ♠ AR102
♥ 876
♦ RV3
♣ R64

♠ 765
♥ A1043
♦ A8
♣ V973

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 4♠	-	1♣ 2♠	-

Entame : 6 de Pique.

Nord ayant ouvert d'1♠ vous n'avez pas trouvé d'autre entame qu'un petit atout. Sud en joue deux autres tours, Est défaussant le 2 de Carreau au troisième tour, puis joue trois tours de Trèfle, Est suivant encore. Le déclarant joue ensuite Carreau vers le mort.

3 ♠ 875
♥ 762
♦ AV1087
♣ 72

♠ 962
♥ DV109
♦ R94
♣ R83

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2SA	-	3SA	

Entame : Dame de Cœur.

Le déclarant prend l'entame de l'As et joue le 5 de Carreau. Que pensez-vous de la situation ?

4 ♠ V4
♥ D4
♦ AR10652
♣ 653

♠ D10652
♥ R763
♦ V8
♣ 94

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 5 de Pique.

Est couvre le Valet du Roi pour le 7 de Sud. Il continue du 9 pour le 8 de Sud et votre 2. Enfin le 3 de Pique d'Est est pris de l'As par Sud. Ce dernier joue alors le 3 de Carreau.

À VOUS DE JOUER !

5

♠ 643
♥ D86
♦ ARV98
♣ R2

♠ V9875
♥ RV5
♦ D2
♣ AV7

S	O	N	E
2SA	-	1♦ 3SA	-

Don. : N - Vuln. : Personne

Entame : 7 de Pique.
Le 3 est joué du mort pour le 10 d'Est et l'As de Sud. Sud joue alors un petit Trèfle de sa main. Quelle doit être la suite du coup ?

6

♠ 643
♥ 1098
♦ A1053
♣ RV8

♠ ADV82
♥ RD73
♦ 74
♣ 43

S	O	N	E
1♦ 5♦	1♠	2♦	2♥

Don. : S - Vuln. : Tous

Entame : Roi de Cœur.
Le Roi de Cœur est coupé d'entrée et le déclarant rentre au mort au 10 de Carreau pour couper un deuxième Cœur de sa main. Il rentre à nouveau au mort par l'As de Carreau, Est défaussant le 2 de Trèfle, et coupe un troisième Cœur. Le déclarant encaisse trois tours de Trèfle, finissant en main, avant de présenter le 5 de Pique.

SOLUTIONS

1 Cette fois vous disposez d'éléments beaucoup plus concrets pour trouver la bonne défense. Ouest a entamé du 6 de Pique, sa quatrième meilleure. C'est une « lapalissade » de dire que si le 6 est la quatrième carte à Pique d'Ouest, c'est qu'il dispose de trois cartes supérieures. Lesquelles ? Vous repérez au mort le 10 et le 8 et dans votre main le Valet et le 7. Sud a remporté la première levée du Roi. Ne manquent plus que l'As, la Dame et le 9. Ce sont les trois cartes que possède l'entameur, ce qui signifie que sa couleur, forcément cinquième à l'origine - Sud a dénié quatre cartes en réponse au Stayman - est devenue maîtresse. Le contrat chute avec certitude si vous plongez de l'As de Cœur et rejouez Pique.

Sud : ♠R53 ♥RD7 ♦A9 ♣A10875. Ouest : ♠AD962 ♥852 ♦DV63 ♣4.

2 Ce n'est pas le moment de s'assoupir. L'idée que Sud va tenter une impasse à la Dame de Carreau pourrait vous traverser l'esprit. Mais ce dernier a montré quatre Piques et trois Trèfles. Il ne peut avoir quatre cartes à Cœur car il n'aurait pas répondu 1♠ mais 1♥ sur l'ouverture d'1♣. Il en a donc trois tout au plus et au moins trois Carreaux. Si Est a la Dame de Carreau il la fera toujours même si vous plongez de l'As. Mais pourquoi plonger de l'As en l'espèce ? Parce que si Sud vous met en main au deuxième tour de la couleur, vous risquez devoir lui rétrocéder le Roi de Cœur, ou une coupe et défausse qui lui livre sa dixième levée.

Sud : ♠DV64 ♥R52 ♦D95 ♣AD2. Est : ♠93 ♥DV9 ♦107642 ♣1085.

3 Voici un cas classique où le déclarant tente d'affranchir une couleur longue qui se trouve dans une main sans rentrée extérieure. Si Sud possède la Dame de Carreau troisième - il aurait présenté la Dame avec seulement deux cartes - on ne pourra éviter que le déclarant remporte cinq levées. Mais si Sud n'a que deux petites cartes il est impératif de sursauter du Roi afin de limiter Nord... à un pli dans la couleur.

Sud : ♠ARD ♥AR43 ♦65 ♣AV109. Est : ♠V1043 ♥85 ♦D32 ♣D654. Si Nord prend le Roi de l'As il ne rentrera plus jamais au mort. S'il laisse le Roi remporter la levée, la Dame encore seconde d'Est empêche l'exploitation de la couleur. Imaginons maintenant qu'Ouest joue « petit en second ». Si Est a alors la présence d'esprit de ne pas prendre le 10 de la Dame, il devient possible pour Sud de gagner en tentant deux fois l'impasse à Trèfle.

4 Cela va être de plus en plus difficile de vous la faire. Vous devez bien sûr plonger du Valet de Carreau. Si Sud n'a que deux petites cartes, il ne peut se permettre de vous laisser en main avec vos Piques à encaisser. S'il prend de l'As ou du Roi du mort, il peut faire le deuil de ses Carreaux faute de communication car Est possède encore la Dame seconde. En sursautant du Valet vous lui avez enlevé la possibilité d'un coup à blanc orienté. En effet, jouer le 8 de Carreau aurait permis à Sud d'appeler le 10 du mort. Est aurait fait sa Dame mais n'aurait plus eu de Pique à jouer.

Sud : ♠A87 ♥A1085 ♦73 ♣ARV7. Est : ♠R93 ♥V92 ♦D94 ♣D1082.

5 Enfin un coup où la situation est claire. La première levée a vu Est incapable de fournir plus fort que le 10 de Pique. Les trois gros honneurs sont donc en Sud, ce qui représente une force de neuf points H chez un joueur qui n'en a pas plus de onze. De plus, votre Dame de Carreau seconde vous permet de dire que Sud va réaliser cinq levées dans la couleur pour un total de huit plis si on les ajoute aux Piques. Incontestablement le Roi de Trèfle sera la neuvième à moins que vous ne preniez des mesures d'urgence. La première est de plonger de l'As de Trèfle pour avoir la main. La seconde est de contre-attaquer la seule couleur offrant des chances de réaliser au moins quatre plis. Il s'agit bien sûr des Cœurs où Est possède forcément l'As. Ouest peut jouer le Valet de Cœur puis le Roi si le Valet n'a pas été couvert.

Sud : ♠ARD ♥103 ♦7654 ♣D1043. Est : ♠102 ♥A9742 ♦103 ♣9865.

6 Avant de jouer une carte de façon automatique, faisons un petit point de la situation. Sud avait six cartes à Carreau, trois Cartes à Trèfle (si l'on en croit le 2 de Trèfle d'Est qui a probablement indiqué la parité) et aucun Cœur, donc quatre Piques. Il semble que vous soyez condamné à lui rendre le contrat s'il possède le Roi. En effet, après avoir pris du Valet, vous allez devoir rejouer Pique, lui affranchissant son Roi et lui permettant de couper le quatrième Pique au mort, ou coupe et défausse ce qui lui permet de défausser un Pique du mort et de couper une quatrième fois de sa main longue. Tout semble donc perdu, à moins qu'Est ne détienne le Roi de Pique... sec. Dans ces conditions il faut absolument jouer l'As de Pique pour écraser le Roi d'Est et encaisser la Dame et le Valet (coup du crocodile).

Sud : ♠10975 ♥- ♦RDV982 ♣AD5. Est : ♠R ♥AV6542 ♦6 ♣109762.