

JEU EN FACE DU MORT LA COURSE DE VITESSE À SANS-ATOUT

Qui va doucement va sûrement... C'est vrai pour un objectif personnel mais au bridge nous avons des adversaires. Il faut partir à point certes, mais parfois il importe aussi de courir. Nous allons voir ensemble des exemples où un joueur qui prendrait trop son temps pourrait ne jamais profiter de ce qu'il a patiemment mis en œuvre. Sans confondre vitesse et précipitation, il faut prendre des mesures à temps.

Un exemple précis :
Entame : Dame de Cœur.

Le déclarant commence par se compter huit levées de tête.
Avec quelle carte (tenter de) faire la neuvième ?
L'affranchissement d'honneur à Trèfle ne peut pas échouer. Il suffit de sacrifier deux cartes, les autres deviennent maîtresses. Séduisant mais fabriquer une neuvième levée c'est bien, encore faut-il pouvoir l'encaisser.
Intéressons-nous au plan de jeu des flancs : le premier qui prend la main rejoue Cœur pour les affranchir ; celui des deux qui prend la main la seconde fois rejoue Cœur et Est-Ouest les font tous. Combien ça fait « tous » ? Réponse : autant qu'en a celui des deux qui en a le plus.
Un peu d'arithmétique à présent. Est-Ouest ont neuf cartes à Cœur. En admettant le partage 5-4, le plus favorable au déclarant, ils en feront 5 - 2 (As et Roi) soit 3. Au moins trois levées à Cœur, ajoutées aux deux levées à Trèfle, c'est la chute assurée ! Les chiffres sont têtus, il ne sert à rien de discuter avec eux. Que faire alors ? Il faut trouver une manœuvre plus rapide, c'est-à-dire qui n'oblige pas à concéder deux fois la main. Ici, l'impasse indirecte à Pique (petit Pique vers la Dame) plus aléatoire que l'affranchissement, certes, mais plus rapide.
Mieux vaut avoir une chance sur deux de gagner que 100 chances sur 100 de perdre !

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

♠ D62
 ♥ A2
 ♦ RV8
 ♣ V9875
 ♠ R954
 ♥ DV108
 ♦ 73
 ♣ R32
 N
 O E
 S
 ♠ V103
 ♥ 97643
 ♦ 654
 ♣ A4
 ♠ A87
 ♥ R5
 ♦ AD1092
 ♣ D106

À VOUS DE JOUER !

1

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ 2SA	-	2♦ 3SA	-

Entame : 10 de Trèfle.
Est couvre le Valet de la Dame.
À vous de jouer !

♠ V75
 ♥ R2
 ♦ D109875
 ♣ RV
 N
 O E
 S
 ♠ RD
 ♥ AV1075
 ♦ V43
 ♣ A54

2

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 2 de Pique.
(4^e meilleure).
À combien estimez vous vos chances de gagner ce coup ?
68%, 50%, 0% ?

♠ 64
 ♥ R104
 ♦ R8752
 ♣ A106
 N
 O E
 S
 ♠ A108
 ♥ D32
 ♦ A43
 ♣ RDV9

3

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♦ 1SA	-	1♠ 3SA	-

Entame : 4 de Cœur.
(4^e meilleure).
Prenez votre temps pour planifier votre coup.

♠ A952
 ♥ A83
 ♦ RV6
 ♣ 1098
 N
 O E
 S
 ♠ 873
 ♥ 92
 ♦ AD87
 ♣ RDV7

4

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	2♥	3SA	

Entame : Dame de Cœur.

♠ D104
 ♥ A83
 ♦ DV763
 ♣ R5
 N
 O E
 S
 ♠ RV95
 ♥ R65
 ♦ R8
 ♣ AD62

À VOUS DE JOUER !

5

♠ V 106
 ♥ 63
 ♦ AD
 ♣ DV 10973

	N	E
O		
	S	

♠ 9542
 ♥ A72
 ♦ RV63
 ♣ AR

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 10 de Cœur.
 Vous êtes en flanc en Est pour cette donne.
 Votre As attrape le Valet du déclarant. Votre plan ?

6

♠ V53
 ♥ R7
 ♦ RD7
 ♣ V9853

	N	E
O		
	S	

♠ RD76
 ♥ A5
 ♦ AV 105
 ♣ D 107

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 6 de Cœur.
 Faut-il faire la première levée : de l'As ou du Roi ?
 Est-ce important ?

SOLUTIONS

1 L'affranchissement des Carreaux est voué à l'échec, faute de temps. La défense dispose d'au moins deux Trèfles, même en cas de partage 4-4, deux Carreaux et de l'As de Pique. Laisser passer et espérer les Trèfles 5-3, sans aucune des trois reprises dans la longue ? Pas mal... mais il y a mieux à faire que de compter sur un miracle. Il faut tout miser sur les Cœurs. Attention au blocage des Piques ; commencez donc par prendre de l'As de Trèfle et déposez ensuite le Roi de Pique sur le tapis. Prenez le retour à Trèfle, débloquez la Dame de Pique, montez au mort à Cœur et encaissez le Valet de Pique. Un peu de chance maintenant : Cœur pour le Valet qui tient, l'As de Cœur... Ouf !
 La main d'Ouest : ♠ A432 ♥ 964 ♦ R2 ♣ 10987.
 La main d'Est : ♠ 10986 ♥ D83 ♦ A6 ♣ D632.

2 Pour estimer à peu près les chances de gain, il faut choisir une ligne de jeu. Allez-vous jouer sur les Carreaux en comptant sur un partage 3-2 (68% de chances) ? Une fois de plus ce serait négliger les adversaires. L'entame leur a ouvert trois levées de Pique. Ajoutons-y l'As de Cœur et la levée de Carreau devient la levée de chute. Il faut vous résoudre à tenter l'impasse contre le Valet de Cœur : 50 % !
 La main d'Ouest : ♠ R952 ♥ V765 ♦ 106 ♣ 732.
 La main d'Est : ♠ DV73 ♥ A98 ♦ DV9 ♣ 854.

3 Voilà un coup très simple et qui sera pourtant assez souvent chuté. Attention aux automatismes et aux faux amis. L'entame montre que les Cœurs sont 4-4. Si, par routine, vous laissez passer, Est pourrait trouver le « switch » mortel en rejoignant Pique. Pas de temps à perdre donc ! Prenez de l'As de Cœur et jouez Trèfle. La défense ne fera jamais que trois Cœurs et l'As de Trèfle.
 La main d'Ouest : ♠ 64 ♥ R764 ♦ 954 ♣ 6543.
 La main d'Est : ♠ RDV10 ♥ DV105 ♦ 1032 ♣ A2.

4 Le déclarant a cinq levées de tête. En affranchissant les Piques et les Carreaux, le compte y serait largement. Comment empêcher les adversaires de consommer la chute avant ? Laissons passer l'entame au cas où Ouest n'aurait que cinq cartes à Cœur ; il n'y a plus qu'à espérer que l'intervenant n'ait pas les deux As manquants. Pas mal mais il y a mieux à faire... On peut lutter même dans l'hypothèse plus vraisemblable des deux As en Ouest. Dans cette situation, le déclarant, qui ne peut lâcher la

main qu'une fois, doit commencer par celle des couleurs qui est susceptible de lui apporter toutes les levées dont il a besoin, ici Carreau. Petit Carreau donc vers le mort ; si Ouest « plonge » de l'As, le déclarant a ses levées sous les yeux sans avoir besoin des Piques. Et si Ouest met un petit en second, comme c'est l'usage ? Après avoir engrangé cette levée qui ne lui a pas coûté de temps, le déclarant n'a plus qu'à se tourner vers les Piques. C'est le « contretemps ».

La main d'Ouest : ♠ A72 ♥ DV10942 ♦ A4 ♣ V7.
 La main d'Est : ♠ 863 ♥ 7 ♦ 10952 ♣ 109843.

5 Une fois encore il faut résister aux automatismes. Il semble assez simple de faire la levée de l'As de Cœur, de rejouer le 7 en pair impair du résidu et de décaisser 630, le tout la conscience tranquille. Et pourtant il suffit de s'arrêter pour compter un peu : notre partenaire Ouest n'a pas l'ombre d'un Valet, le pauvre. Le déclarant va donc aligner cinq levées de Trèfle, deux à Cœur, au moins trois à Pique. **Il n'a même pas besoin de l'As de Carreau !** À moins que... vous n'arriviez à le prendre de vitesse. Pour gagner cette fameuse course, il faut rejouer Carreau à la deuxième levée. Très facile pour une petite machine programmable mais plutôt difficile pour un humain tant ce flanc est antinaturel (dans la fourchette du mort ! Quelle aberration !).
 La main d'Ouest : ♠ 873 ♥ 109854 ♦ 752 ♣ 64.
 La main de Sud : ♠ ARD ♥ RDV ♦ 10984 ♣ 852.

6 On retrouve dans cette donne quelques uns des aspects fondamentaux du jeu de la carte. L'aspect vitesse tout d'abord (c'est notre sujet) : le déclarant ne peut se permettre de concéder la main deux fois. Il abandonne donc l'idée d'affranchir les Trèfles. **Il doit jouer sur les Piques.** L'aspect technique de maniement de couleur ensuite : le déclarant doit jouer vers « les honneurs groupés » à deux reprises pour profiter d'un As court en Est. L'aspect communication enfin : Le déclarant doit prendre du Roi du mort et jouer immédiatement petit Pique. Il ne faut surtout pas commencer par quatre tours de Carreau (sous prétexte de provoquer des défausses) comme on le voit trop souvent faire (pas vous bien sûr...).
 La main d'Ouest : ♠ 10842 ♥ D9862 ♦ 64 ♣ A2.
 La main d'Est : ♠ A9 ♥ V1043 ♦ 9832 ♣ R64.