

## LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

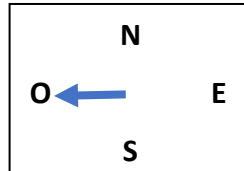
Contrat : SUD : 4♠ -1 / =

Entame : Valet♦

♠ -  
♥ D 8 7 5 3  
♦ D 6 5 2  
♣ A R D 2

OUEST	NORD	EST	SUD
Passe	1♥	Passe	1♠
Passe	2♣	Passe	4♠

♠ 10 6 3  
♥ R 10 4  
♦ V 10 9 7  
♣ V 7 4



♠ A 5 2  
♥ A 9 2  
♦ R 8 3  
♣ 10 9 6 5

♠ R D V 9 8 7 4  
♥ V 6  
♦ A 4  
♣ 8 3

« Oser, c'est perdre pied momentanément. Ne pas oser, c'est se perdre soi-même. », Sören Kierkegaard

OUEST entame le Valet♦ pour votre Dame♦, le Roi♦ d'EST et votre As♦. **Quel est votre plan de jeu ? Soyez précis dans vos défausses et vos retours... jusqu'au bout de la donne !** Indice : les Trèfles sont 4-3.

**Etape 1** : je compte mes perdantes en me servant de SUD comme main de base :

- 3 levées perdantes : 1♦ + 2♥ + 1♠ (si 3-3 ou 10 court). Le contrat est presque chuté, il faudrait impérativement trouver une levée au mort dite « extra-gagnante ».

**Etape 2** : j'évalue où je peux trouver mes levées manquantes :

- A Trèfle, le mort dispose de 3 cartes maitresses, vous pourriez défausser une perdante Carreau ou Cœur dessus.

**Etape 3** : Je regarde s'il y a un danger dans la donne :

- L'entame Carreau a « ouvert » ma couleur aux adversaires, qui dès qu'ils reprennent la main peuvent s'adjuger As♠, As♥, Roi♥ et 10♦, soit 4 levées !

**Conclusion : vous ne pouvez pas commencer par jouer atout, il y a une défausse urgente à réaliser avant !**

**Le bon timing** est donc de tirer As♣, Roi♣ et Dame♣ et de défausser.... Ah oui !! Il y a intérêt à bien regarder quelle carte, il faut préférer car elle a de l'importance ! Au départ, vous aviez 7 cartes à Cœur et seulement 6 cartes à Carreau. Il y a donc plus de chances de vous faire ennuyer par une surcoupe « éventuelle » et donc une promotion d'atout « éventuelle » à Cœur dans votre couleur 7<sup>ème</sup> plutôt qu'à Carreau. Ainsi, il faut vous débarrasser du problème.

**Pour ce faire, vous devez défausser un Cœur sur la Dame♣. Attention, vous croyez que c'est fini.... JAMAIS, ce n'est qu'une pause, un répit... . Vous pourriez être en danger si vous rejouez Cœur ou Carreau directement. Vos adversaires vont faire leur deux levées (1♦ + 1♥). EST pourrait se retrouver en main et jouer, si c'est lui qui le détient, le dernier Trèfle de son camp. Que faites-vous ? Vous n'avez plus que de l'atout. Vous assurez la levée du Valet♠ ? Vous tentez une coupe du 9♠, en espérant le 10♠ en EST ? Il n'y a pas de bon choix. Vous chutez.**

Alors, comment se prémunir d'une telle situation ? Il faut que vous enleviez le danger, en vous y engouffrant. **La bonne carte à rejouer après la Dame♣ est le 2♣. Quelque soit l'adversaire qui détient le dernier Trèfle, vous défaussez votre 2<sup>ème</sup> perdante à Cœur dessus.** Le danger d'une surcoupe ou d'une promotion d'atout vient d'être écarté grâce à ce **transfert de perdante**. Vos adversaires vont faire une levée de Carreau, puis quel que soit leur retour vous coupez « tranquillement » et jouez le Valet♠ pour l'As♠ adverse. Puis, vous coupez encore et tirez Roi♠ et Dame♠. Les atouts sont 3-3. Bien joué, vous avez perdu 1♠ + 1♣ + 1♦.

Principe : Faites attention aux surcoupes et aux promotions d'atout de la défense en privilégiant, la défausse d'une perdante dans la couleur la plus longue de votre camp. Et parfois même penser à transférer une perdante « dangereuse » dans une couleur « cool ».