

LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

Contrat : SUD : 4♠ -1 / =

Entame : As♣

♠ A V 8 4 3

♥ R 5 2

♦ 7 4 2

♣ R V

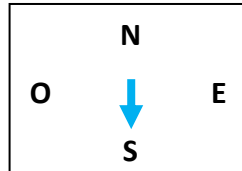
EST	SUD	OUEST	NORD
-	1♠	X	3SA
Passe	4♠	FIN	

♠ -

♥ A V 9 7

♦ A D 10 8 6

♣ A 4 3 2



♠ 5 2

♥ 10 8 6 3

♦ V 9 5

♣ 10 8 7 6

♠ R D 10 9 7 6

♥ D 4

♦ R 3

♣ D 9 5

« Le présent du passé, c'est la mémoire ; le présent du présent, c'est l'intuition directe ; le présent de l'avenir, c'est l'attente », **Saint-Augustin**

SUD ouvre d'1♠. OUEST **contre d'appel** et NORD utilise la convention SUPER TRUSCOTT à **3SA**, avec sa main de 15 HLD fittée par 5 atouts (4 auraient suffi) ! L'ouvreur conclut à 4♠, n'ayant aucun espoir de mieux.

Le jeu de la carte

OUEST est dans une position très inconfortable, car il n'a que des couleurs commandées par des As...mais sans le Roi....alors qu'il ne faut jamais entamer dans ce genre de couleur ! Et pourtant, il va bien falloir. Pour être **le moins couteux pour son camp**, il va partir dans la couleur où il détient l'As blanc préservant ses fourchettes (As-Valet-9 à ♥ et As-Dame-10 à ♦), pour la suite des opérations. Ainsi, OUEST entame de l'As♣ et rejoue le 2♣ (indiquant sa préférence pour un retour Carreau, si un jour son partenaire prenait la main).

Le déclarant fait son plan de jeu et relève 8 levées sûres 6♠ + 2♣. Il peut s'en créer une certaine à Cœur détenant ♥Roi-Dame♥, mais une à Carreau cela semble impossible, dans la mesure où le contre ainsi que l'entame d'OUEST permette de savoir que l'As♦ est placé derrière le Roi♦.

Comment s'en sortir, alors qu'il semblerait que vous soyez condamné à perdre As♣ + As♥ + As♦ + Dame♦ ?

Il faudrait **essayer de remettre en main OUEST** afin qu'il soit obligé de livrer la 10^{ème} levée, en le forçant à jouer Carreau par exemple...

La 1^{ère} étape est donc d'enlever les cartes de sorties gratuites. Ainsi, vous encaissez deux levées d'atout mais que faire après ? **Devez-vous jouer la Dame♣ ?** La jouer reviendrait à défausser un Carreau ou un Cœur du mort ce qui ne crée rien dans la mesure où vous êtes doubleton dans ces deux couleurs en SUD.

LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

1. Imaginons que vous avez tiré la **Dame**♣ pour défausser le **2**♥ du mort. Vous jouez alors Cœur d'où vous voulez et votre adversaire plonge de son As et vous en rejoue....il n'est pas remis en main et vous êtes revenu à votre point de départ.. obligé de jouer Carreau.
2. Imaginons que vous avez tiré la **Dame**♣ pour défausser le **2**♦ du mort. Vous jouez alors Cœur vers votre **Dame**♥ et OUEST prend de son **As**♥ et en rejoue...il n'est pas bloqué et vous avez beau encore avoir un Cœur, il ne vous sert à rien, il n'est pas maître !

Tirer la **Dame**♣ n'a donc aucune utilité.

A tel point, qu'il est même préférable de la garder pour créer une **situation de chantage** pour l'adversaire, en réalisant une manœuvre assez dure qu'on nomme le **contretemps**. **Vous savez où sont les honneurs qui vous font défaut**. Il va falloir forcer l'adversaire les ayant à faire un choix qui n'a aucune bonne solution.

Pour ce faire, vous jouez le **4**♥ sous la **Dame**♥, avant de jouer la **Dame**♣. OUEST doit alors soit :

- Plonger de son **As**♥ et vous offrir **Dame**♥ et **Roi**♥ (sur lequel vous défausserez un ♦ en SUD). Vous ne perdrez plus qu'une levée de Carreau.
- Laisser le **Roi**♥ se faire. Vous remontez au mort à l'atout et tirez la **Dame**♣ sur laquelle vous défaussez un **petit** ♥. Vous remettez maintenant en main OUEST en jouant la **Dame**♥ pour son **As**♥. Il doit alors soit rejouer Carreau, vous livrant la levée du **Roi**♦, soit rejouer une autre couleur en coupe et défausse (coupe en NORD et défausse d'un ♦ en SUD).

La conséquence de ce maniement complexe est que votre adversaire vous livre la 10^{ème} levée et donc la gagne de votre contrat. Quand vous avez des informations essentielles (As ♦ placé derrière votre Roi ♦), servez-vous-en et ajustez votre tir en ne faisant pas un maniement qui est voué à l'échec (impasse Carreau).