

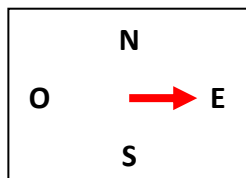
## LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

**Contrat :** 4♥ =/-1 SUD

Vulnérabilité : E-O

Entame : Valet ♦

♠ R V 9 2  
♥ 8 4  
♦ V 10 9  
♣ V 9 6 3



♠ 5  
♥ A 10 9 6 3

♦ D 8 2

♣ R 8 5 4

♠ D 8 7 3  
♥ 7 5 2  
♦ A R 5 4  
♣ 10 2

♠ A 10 6 4

♥ R D V

♦ 7 6 3

♣ A D 7

SUD	OUEST	NORD	EST
-	-	-	Passé
1SA	Passé	2♦	Passé
2♥	Passé	3♣	Passé
3♥	Passé	4♥	FIN

SUD dispose d'une main régulière de 16 H qu'il ouvre d'1SA. NORD a 9 H et donc une main suffisante pour imposer la manche. Il doit commencer par son Texas Cœur : 2♦. L'ouvreur rectifie « obligé » à 2♥. Le répondant, indique alors naturellement avoir au moins 4 cartes à Trèfle avec soit une courte dans l'une des deux autres couleurs (Carreau ou Pique) soit des velléités de chelem dans cette couleur : 3♣. Ce changement de couleur rend la séquence forcing de manche. L'ouvreur doit montrer en priorité s'il détient un fit à dans la majeure du Texas, en revenant à 3♥, ce qu'il fait en l'espèce. NORD conclut ici logiquement à la manche, sans espoir de chelem : 4♥.

### Jeu de la carte

OUEST entame en tête de séquence du Valet ♦. Son camp s'adjuge les trois premières levées et EST rejoue Pique, à la 4<sup>ème</sup> levée. Comment le déclarant (vous) peut-il réaliser les 10 prochaines levées ? Alors qu'il détient 9 levées sûres : 5♥ + 3♣ + 1♠.

**Hypothèse de nécessité : les atouts sont répartis 3-2 comme dans 68% du temps.**

Vous visualisez plusieurs options pour tenter de gagner :

- **1. Se reposer sur les Trèfles 3-3**, tirez les atouts et tirez As♣, Dame♣ et Roi♣... : 36% de chances,
- **2.** Cumuler les Trèfles 3-3, avec un partage 4-2 des Trèfles si le défenseur détenant les 4 cartes dans cette couleur est également le joueur ayant 3 atouts, vous couperiez alors le 4<sup>ème</sup> tour de Trèfle. Pour ce faire, il faut tirer seulement 2 tours d'atout et laisser trainer le dernier car vous devez en préserver un dans votre main courte pour tenter de couper ce 4<sup>ème</sup> tour de Trèfle. Vous tirez As♣, Roi♣ et Dame♣ et si les Trèfles sont 3-3, vous aspirez le dernier atout et s'ils sont 4-2, vous espérez pouvoir le couper. La **manœuvre de Guillemard** est une manœuvre gratuite par rapport à l'option 1, car elle cumule le partage 3-3 avec un partage 4-2, vous venez donc de faire augmenter sensiblement votre % de réussite : 50%...
- **3.** Un flash visuel peut vous y faire songer : vous avez un **côté court avec des atouts maîtres**. Vous pourriez donc si vous faites **plus de coupe du côté long que vous n'avez d'atout dans le côté court**, faire que ce dernier devienne la main de base. On appelle ce jeu : un **mort inversé**. Pour voir si cette manœuvre peut réussir, il faut vérifier que l'on détient toutes les communications nécessaires pour couper 3 fois les Piques. Vous avez besoin de 4 communications : As♠, As♣, Dame♣, Roi♥, Dame♥. Si vous prenez SUD comme main de base et réalisez ce plan, vous ferez 3♥ + 3♣ + 1♠ + 3 coupes à Pique : 10 levées.

*Le bon minutage est donc de prendre de l'As♠ et de rejouer ♠ coupé du 3♥. Vous remontez en SUD en jouant ♣ pour l'As♣ et coupez un 2<sup>ème</sup> ♠ de l'As♥. Vous remontez en SUD en jouant le 6♥ pour le Valet♥ (élimination de deux atouts adverses) et vous coupez le 3<sup>ème</sup> ♠ du 10♥. Vous remontez une dernière fois en SUD par la Dame♣ et tirez les atouts de la défense et réalisant Roi♥ et Dame♥. Vous n'avez plus qu'à profiter de votre Roi♣ et c'est gagné !*