

# JEU DU DÉCLARANT LE CUMUL DES CHANCES

> PAR VINCENT COMBEAU

Comme déclarant, il arrive que vous disposiez d'au moins deux lignes de jeu pour remporter la ou les levées nécessaires au succès. Parfois, vous choisirez l'option qui, à vos yeux, présente les meilleures chances. À d'autres moments, vous essayerez de cumuler un certain nombre de possibilités, permettant chacune de parvenir à vos fins. Dans ce dernier cas, l'ordre dans lequel vous organiserez vos manœuvres aura une grande incidence sur le résultat. La donne suivante, tirée du *Bridge Français N°3*, dédié au jeu de la carte, en donne un bon exemple.

♠ AR  
♥ AR42  
♦ AD  
♣ A8542

	N	
O		E
	S	

♠ DV1043  
♥ D76  
♦ 85  
♣ RD3

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2SA	-	2♦	-
4♥*	-	3SA	-
6SA	-	4♠	-
		7SA	

\* Texas

Disons qu'à mi-séquence, vous avez un peu cédé à la précipitation. Quant à la dernière enchère de votre partenaire, elle n'a aucun sens. Pourtant, le contrat auquel vous êtes parvenu est excellent si l'on considère les nombreuses possibilités permettant de le gagner. Il ne reste plus qu'à prendre toutes vos chances dans l'ordre, Ouest entamant du Valet de Cœur. Vous êtes à la tête de douze levées. Trois couleurs offrent une chance de treizième pli : un banal partage 3/2 des Trèfles donne quatorze levées. À défaut, le partage 3-3 des Cœurs ou la réussite de l'impasse au Roi de Carreau suffirait à votre bonheur. Dans quel ordre faut-il jouer ces couleurs pour cumuler toutes les chances ? **En commençant par celles qui ne rendent pas la main aux adversaires !** Sud commence par débloquent les Piques avant de jouer le Roi et la Dame de Trèfle (attention à ne pas tirer les Piques, vous ne sauriez quoi défausser du mort). Si la couleur est 4/1, le déclarant testera alors les Cœurs en se ménageant la possibilité de tenter l'impasse au Roi de Carreau en fin de coup. Sud encaisse donc l'As et le Roi de Cœur avant de jouer Cœur pour la Dame. Les Cœurs ne sont pas 3-3 ? Encaissez vos Piques et jouez enfin Carreau vers As-Dame. En cas d'échec, rendez votre tablier !

## À VOUS DE JOUER !

**1**

♠ ADV7  
♥ R1085  
♦ AD54  
♣ A

	N	
O		E
	S	

♠ 42  
♥ ADV97632  
♦ 7  
♣ 108

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
4♥	-	4SA	-
5♦	-	7♥	-

**Entame : Roi de Trèfle.**  
Encore un grand chelem hasardeux. Il est aisé de repérer deux possibilités de gagner. Alors ?

**2**

♠ 874  
♥ 975  
♦ R52  
♣ AD74

	N	
O		E
	S	

♠ ARD6  
♥ R8  
♦ AV43  
♣ 862

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

**Entame : 3 de Cœur** pour l'As d'Est qui rejoue le 10 de Cœur, Ouest fournissant le 2 (les Cœurs semblent répartis 5/3). Vous prenez du Roi. Offrez-vous les meilleures chances.

**3**

♠ AD9  
♥ 754  
♦ AR62  
♣ R63

	N	
O		E
	S	

♠ RV1074  
♥ R32  
♦ 753  
♣ AV

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2♠	-	3♠	-
4♠			

**Entame : 6 de Pique.**  
Vous avez trois chances de vous en sortir. Prenez-les dans l'ordre (les atouts sont partagés 3-2).

**4**

♠ ARD62  
♥ D  
♦ 8764  
♣ D83

	N	
O		E
	S	

♠ 53  
♥ A106  
♦ AR52  
♣ A742

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	2♥	-
2♠	-	3SA	

**Entame : 5 de Cœur.**  
La Dame du mort fait la levée, Est fournissant le 7 en pair impair. Quelle est la meilleure ligne de jeu ?

## À VOUS DE JOUER !

**5**

♠ V109862  
♥ 74  
♦ 85  
♣ 964

N			
O	E		
	S		

♠ ARD43  
♥ R6  
♦ AD  
♣ ARDV

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2♠	-	4♣	-
6♠			

**Entame : 5 de Pique.**  
Pouvez-vous tenter une impasse sans hypothéquer les chances de l'autre ?

**6**

♠ A1092  
♥ A3  
♦ AR842  
♣ RD

N			
O	E		
	S		

♠ V84  
♥ R6  
♦ 75  
♣ A97432

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	1♦	-
		3SA	-

**Entame : Valet de Cœur.**  
La séquence n'est pas exemplaire. Essayez de ne pas chuter cette manche.

## SOLUTIONS

**1** La réussite de l'impasse au Roi de Pique, comme le succès de l'impasse au Roi de Carreau, apportent la treizième levée. Mais les Carreaux offrent la possibilité supplémentaire de pouvoir affranchir la Dame de Carreau par la coupe si le Roi est au plus troisième. Après l'As de Trèfle, Sud joue un tour d'atout puis l'As de Carreau et Carreau coupé. Il rentre au mort par la coupe de son dernier Trèfle et coupe un nouveau Carreau. Quand le Roi tombe, c'est fini. Sinon, le déclarant tente l'impasse au Roi de Pique.

**2** La défense encaissera trois autres Cœurs si elle reprend la main. La première manœuvre consiste à **tester les Piques**.

- En cas de partage 4/2, la réussite de l'impasse à la Dame de Carreau devient nécessaire, suivie du partage 3/3 des Carreaux ou de l'impasse au Roi de Trèfle.
- Si les Piques sont 3/3, il ne manque qu'un pli. Le cumul des deux impasses mineures étant impossible, la meilleure ligne de jeu consiste à tirer l'As et le Roi de Carreau, espérant la chute de la Dame, puis à tenter l'impasse au Roi de Trèfle si nécessaire.

**3** La dixième levée peut provenir du Roi de Cœur (avec l'As en Est), de l'impasse à la Dame de Trèfle ou encore du partage 3/3 des Carreaux. Au mort par le 9 de Pique, Sud joue **Trèfle vers le Valet**. Mais Ouest prend de la Dame et rejoue atout. Sud prend, débloque l'As de Trèfle et rentre au mort à Carreau. Il défausse un Carreau sur le Roi de Trèfle, encaisse le second honneur à Carreau et coupe maître le troisième tour de Carreau. La couleur est partagée 3-3 ? Le dernier atout permet d'aller chercher le treizième Carreau affranchi par la coupe. À défaut, cette dernière remontée permettra, ultime espoir, de jouer Cœur vers le Roi.

**4** La levée manquante peut être trouvée à Trèfle, à Carreau ou à Pique. Un impératif : ne pas rendre deux fois la main à l'adversaire (celui-ci affranchirait ses Cœurs puis encaisserait au moins trois). **Commencer par l'As et le Roi de Carreau** permet de tester la couleur sans rendre la main. En cas de partage 4-1, le déclarant pourrait poursuivre par un petit Trèfle vers la Dame : une fois sur deux, le Roi de Trèfle sera en Ouest et il aura trouvé sa neuvième levée. En cas d'échec, le partage 3-3 des Piques représenterait une dernière chance. Mais mieux vaut tout miser sur les Piques après As-Roi de Carreau en donnant un coup à blanc dans la couleur, puisque vous n'avez besoin que de quatre levées. On gagne alors avec les Piques partagés 4-2 ou 3-3 (84% en tout). Les chances globales de gain de cette ligne de jeu sont de 95% !

**5** Sud peut espérer réussir une impasse rouge (l'As de Cœur en Est permet de scorer le Roi). S'il commence par jouer Cœur, le flanc pourrait encaisser un deuxième Cœur si le Roi était pris de l'As. De même, tenter et rater l'impasse au Roi de Carreau offre une seconde levée à la défense (en plus de l'As de Cœur). La parade ? Après avoir joué As-Roi d'atout, **Sud défausse un Cœur du mort sur le quatrième Trèfle**. Il rentre en Nord à l'atout et joue Cœur vers le Roi. Si Ouest prend et rejoue Cœur, Nord peut alors couper et jouer Carreau vers As-Dame.

**6** Comment cumuler un partage 3-2 des Trèfles avec la double impasse à Pique ? Encaisser Roi et Dame de Trèfle nous laissant à court d'une rentrée, la bonne ligne de jeu consiste à prendre **l'entame de l'As de Cœur**, à jouer le Roi de Trèfle puis à **prendre la Dame de Trèfle de l'As**. Si tout le monde fournit, rejouer Trèfle affranchit la couleur. On a perdu une levée mais le contrat est sauf. Si Ouest défausse, Sud est en main pour tenter une première impasse à Pique en partant du 8. Le flanc prend et rejoue Cœur. Le Roi de Cœur permet à Sud d'être en main et de faire une seconde impasse à Pique en partant du Valet.