

# JEU EN FACE DU MORT SURMONTER UN BLOCAGE

> PAR DANIEL PALADINO

**Qui n'a pas connu cet affreux moment de frustration : contempler une ou plusieurs cartes maîtresses dans une main sans rentrée ! Un brin d'anticipation suffit souvent pour éviter cet accident que l'on appelle le blocage.**

Comme d'habitude, il faut apprendre à se repérer dans le temps et dans l'espace : « au bon endroit au bon moment ». Il faut aussi apprendre à chérir, protéger et parfois à créer les fameuses « rentrées ». Avoir vu quelques situations avant de pratiquer à la table ne peut pas faire de mal.

Exemple :

<p>♠ A10 ♥ 8543 ♦ ARD ♣ RD64</p> <p>♠ D9862 ♥ A109 ♦ 983 ♣ 85</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ V53 ♥ R72 ♦ 1042 ♣ A973</p> <p>♠ R74 ♥ DV6 ♦ V765 ♣ V102</p>	<p>Don. : N - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>1♣</td><td>-</td></tr> <tr><td colspan="4"><b>Entame : 6 de Pique.</b></td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	1♣	-	<b>Entame : 6 de Pique.</b>			
	N																							
O		E																						
	S																							
S	O	N	E																					
1SA	-	1♣	-																					
<b>Entame : 6 de Pique.</b>																								

**Le diagnostic :**  
Les Carreaux sont bloqués et les Trèfles le seront si le flanc attend le troisième tour de la couleur pour jouer l'As.

**Les armes :**  
Au mort la rentrée de l'As de Pique ; en main l'un des petits honneurs Trèfle servira de rentrée. Ces cartes doivent être repérées avant de jouer.

**Le bon minutage :**

- 1 - Prenez l'entame du Roi de Pique (pour ménager la rentrée de l'As). Surtout pas de laisser passer !
- 2 - Encaissez la tierce majeure à Carreau (déblocage).
- 3 - Jouez un petit Trèfle du mort ; vous profiterez de votre passage en main pour encaisser le Valet de Carreau avant de terminer si besoin l'affranchissement des Trèfles.

## À VOUS DE JOUER !

**1**

<p>♠ AR5 ♥ A75 ♦ D107 ♣ AD109</p> <p>♠ V8 ♥ DV4 ♦ V92 ♣ R5432</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>IMP. Don. : N - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>1♣</td><td>-</td></tr> <tr><td colspan="4"><b>Entame : 10 de Cœur.</b> Souvent tout se joue à l'entame.</td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	1♣	-	<b>Entame : 10 de Cœur.</b> Souvent tout se joue à l'entame.			
	N																						
O		E																					
	S																						
S	O	N	E																				
1SA	-	1♣	-																				
<b>Entame : 10 de Cœur.</b> Souvent tout se joue à l'entame.																							

**2**

<p>♠ AR2 ♥ A ♦ 97643 ♣ 6543</p> <p>♠ 8763 ♥ R82 ♦ AR2 ♣ AV7</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>TPP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>3SA</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4"><b>Entame : 2 de Trèfle.</b> Est fournit la Dame. L'entame rassure, si besoin est, sur le partage des Trèfles ; attention, le coup n'est pas fini. À vous de jouer...</td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	3SA		<b>Entame : 2 de Trèfle.</b> Est fournit la Dame. L'entame rassure, si besoin est, sur le partage des Trèfles ; attention, le coup n'est pas fini. À vous de jouer...			
	N																						
O		E																					
	S																						
S	O	N	E																				
1SA	-	3SA																					
<b>Entame : 2 de Trèfle.</b> Est fournit la Dame. L'entame rassure, si besoin est, sur le partage des Trèfles ; attention, le coup n'est pas fini. À vous de jouer...																							

**3**

<p>♠ V76 ♥ 974 ♦ A8765 ♣ 75</p> <p>♠ ARD ♥ A102 ♦ DV10 ♣ A1083</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>2SA</td><td>-</td><td>3SA</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4"><b>Entame : Roi de Cœur.</b> Prenez votre temps et méfiez vous des automatismes.</td></tr> </table>	S	O	N	E	2SA	-	3SA		<b>Entame : Roi de Cœur.</b> Prenez votre temps et méfiez vous des automatismes.			
	N																						
O		E																					
	S																						
S	O	N	E																				
2SA	-	3SA																					
<b>Entame : Roi de Cœur.</b> Prenez votre temps et méfiez vous des automatismes.																							

**4**

<p>♠ A43 ♥ DV ♦ R6543 ♣ 873</p> <p>♠ 85 ♥ A654 ♦ AD98 ♣ AR6</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>3SA</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4"><b>Entame : 7 de Pique.</b> Bien entendu, vos adversaires ont trouvé votre point faible. Planifiez votre jeu...</td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	3SA		<b>Entame : 7 de Pique.</b> Bien entendu, vos adversaires ont trouvé votre point faible. Planifiez votre jeu...			
	N																						
O		E																					
	S																						
S	O	N	E																				
1SA	-	3SA																					
<b>Entame : 7 de Pique.</b> Bien entendu, vos adversaires ont trouvé votre point faible. Planifiez votre jeu...																							

## À VOUS DE JOUER !

**5**

♠ A86  
♥ A10  
♦ D9652  
♣ ARD

N		E
O		S

♠ 754  
♥ RD984  
♦ A7  
♣ 1063

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

S	O	N	E
1SA	-	1♦ 3SA	1♥

**Entame : 7 de Cœur.**  
En flanc aussi il faut éviter les blocages.  
Comment comptez-vous défendre ?

**6**

♠ 1075  
♥ RD  
♦ ARV1092  
♣ 95

N		E
O		S

♠ AV2  
♥ 109532  
♦ 3  
♣ AR87

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

S	O	N	E
-	-	1♦ 2♦	-
1♥ 3SA	1♠		-

**Entame : 6 de Pique.**  
Est fournit la Dame.  
Les perspectives sont bonnes.  
Voyez-vous un moyen d'assurer le coup ?

## SOLUTIONS

**1** Le plus difficile est, sans doute, de repérer le problème et d'éviter la précipitation. Ici les Trèfles seront bloqués si le Valet est troisième en flanc. Vous avez droit à une levée de Cœur de la main de Sud grâce au petit mariage. Encore faut-il la faire au bon moment : prenez l'entame de l'As de Cœur et encaissez vos Trèfles maîtres, rejouez Cœur ensuite pour rentrer dans votre main.  
Si vous jouiez ce contrat de l'autre main, sur entame Cœur, il faudrait penser à fournir un petit du mort et à faire la première levée de l'As.  
La main d'Ouest : ♠ 9763 ♥ R10986 ♦ R64 ♣ 8.  
La main d'Est : ♠ D1042 ♥ 32 ♦ A853 ♣ V76.

**2** Le Roi de Cœur est bloqué ; pour rentrer en main et en profiter, il faudra jouer Carreau. Mais si vous tirez le Roi de Cœur avant d'affranchir les Carreaux, vos adversaires se feront une joie d'encaisser leurs Trèfles et leurs Cœurs !  
Comment affranchir les Carreaux et conserver la rentrée ?  
C'est simple (quand on y pense), il faut donner un coup à blanc à Carreau après avoir encaissé l'As de Cœur.  
La main d'Ouest : ♠ D954 ♥ V96 ♦ V8 ♣ R1082.  
La main d'Est : ♠ V10 ♥ D107543 ♦ D105 ♣ D9.

**3** Les Carreaux sont bloqués ; c'est un fait.  
Il faut que l'As de Carreau fasse la levée au 3<sup>e</sup> tour et surtout pas avant. Vous devez laisser faire le Roi de Carreau s'il apparaît en Ouest au premier ou au deuxième tour.  
Une autre petite chose : ne laissez pas passer le deuxième coup de Cœur ; Ouest trouverait le switch Trèfle et vous seriez victime de ce contretemps. Il faut compter sur un partage amical des Cœurs... ou sur le Roi de Carreau mal placé !  
La main d'Ouest : ♠ 943 ♥ RDV8 ♦ R3 ♣ V942.  
La main d'Est : ♠ 10852 ♥ 653 ♦ 942 ♣ RD6.

**4** Fort heureusement vous avez 9 levées de tête pourvu que les Carreaux ne soient pas 4-0. Il faut pourtant faire attention ; ce gros 8 de Carreau dans votre main pourrait bloquer la couleur (en cas de partage 3-1).  
Comment faire ?  
Laissez passer les deux premiers Piques et défaussez cette encombrante grosse carte sur l'As de Pique.  
La main d'Ouest : ♠ DV976 ♥ R7 ♦ V107 ♣ V54.  
La main d'Est : ♠ R102 ♥ 109832 ♦ 2 ♣ D1092.

**5** D'après la séquence et l'entame, le déclarant est marqué avec le Valet 4<sup>e</sup> à Cœur.  
Il a donc droit à deux levées dans cette couleur.  
Pour éviter le blocage, vous devez laisser faire le 10 de Cœur.  
Il n'y a plus qu'à espérer que votre partenaire reprendra la main avant que votre As de Carreau n'ait « sauté ».  
La main d'Ouest : ♠ V10932 ♥ 73 ♦ R8 ♣ 8542.  
La main de Sud : ♠ RD ♥ V652 ♦ V1043 ♣ V97.

**6** La règle des 11 (à revoir) vous enseigne qu'Est n'a qu'une carte supérieure au 6.  
Faites la première levée de l'As de Pique ; ça c'est facile.  
Jouez ensuite As Roi et Valet de Carreau en défaussant le Valet de Pique ; ça c'est déjà moins facile.  
Vos adversaires n'ont pas de parade efficace.  
La main d'Ouest : ♠ R9863 ♥ AV8 ♦ 87 ♣ D106.  
La main d'Est : ♠ D4 ♥ 764 ♦ D654 ♣ V432.