

LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

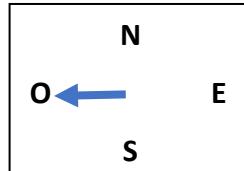
Contrat : OUEST : 4♥ -1/=

Entame : Valet♠

♠ V 10 9 4
♥ 9 8 6
♦ D 10 8 6
♣ R 8

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

♠ R
♥ A R D V 10 5
♦ A 7 4 2
♣ 7 2



♠ 8 7 2
♥ 7 4 2
♦ R 5 3
♣ A 6 5 3

♠ A D 6 5 3
♥ 3
♦ V 9
♣ D V 10 9 4

« Le monde est un livre, et ceux qui ne voyagent pas n'en lisent qu'une page », **Saint Augustin**

NORD entame du Valet♠. SUD fait la levée de l'As♠ et y retourne. Vous coupez du 5♥. **Quel est votre plan de jeu ? Soyez précis.**

Vous relevez 4 perdantes, en vous plaçant en OUEST (main de base) : 1♠ + 2♦ + 1♣. Il semblerait que la solution tombe des cartes, il va falloir couper le 4^{ème} Carreau si les atouts sont 2-2, vous pourriez alors commencer par les retirer et sinon espérer que le résidu à Carreau, soit réparti 3-3 !

Mais que faire, si les atouts sont distribués 3-1 et le résidu à Carreau est réparti 4-2 ? Ce qui pour l'une ou l'autre des couleurs est le plus probable.

Vous pourriez encore espérer gagner si le défenseur ayant 3 atouts était celui détenant également les 4 cartes à Carreau. Cette position doit vous faire penser à un coup célèbre : **la manœuvre de Guillemard**. Elle consiste à commencer par faire deux tours d'atout en en laissant trainer un, avant de jouer la couleur secondaire et tenter de couper avec le dernier atout de la main courte si le partage de cette couleur est 4-2.

Mais ici, vous devrez rendre la main à Carreau, pour tenter de couper ce 4^{ème} tour de la couleur car vous n'y détenez que 2 cartes maitresses (As et Roi).

C'est pourquoi :

- si vous faisiez 2 tours d'atout d'abord, vous vous exposeriez à un retour atout du défenseur prenant la main au 3^{ème} tour de la couleur, neutralisant votre pouvoir de coupe au 4^{ème} tour.
- si vous ne les retirez pas du tout, vous vous exposeriez cette fois-ci au 3^{ème} tour de la couleur à ce que le défenseur prenant la main en rejoue un 4^{ème} tour pour donner une coupe à son partenaire ! Un comble, si les atouts étaient 2-2 !!

Pour luter l'une de ces éventualités, il faut accepter de donner votre levée de Carreau aux défenseurs avant afin de garder le contrôle du coup : en réalisant **un coup à blanc** bien sûr !

Le bon minutage est donc de jouer une fois atout As♥, puis de jouer le 2♦ pour le 3♦ en coup à blanc. Vous récupérez la main quelque soit le retour et jouer un 2^{ème} tour d'atout : Roi♥. Ils sont 3-1, il va falloir garder espoir. Vous tirez maintenant, Roi♦ et As♦... aïe, ils sont 4-2. Mais génial, c'est NORD qui cumule le 4^{ème} Carreau et le dernier atout (ouf). Vous coupez donc le 4^{ème} Carreau de la main courte : 7♥ et remontez au mort afin d'éliminer le dernier atout de la défense !! Bien joué, vous n'aurez perdu 3 levées : 1♠ + 1♦ + 1♣ pour 4♥=.