

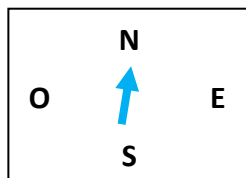
LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

Contrat : 3SA =/-1 SUD
 Vulnérabilité : Est-Ouest
 Entame : 7♠

♠ A V 8
 ♥ R D 10 7
 ♦ A D 4 2
 ♣ D 7

SUD	OUEST	NORD	EST
-	-	1♦	Passé
1SA	Passé	3SA	Passé

♠ 9 7 6 3 2
 ♥ V 9
 ♦ 6 5 3
 ♣ 9 4 3



♠ R 5
 ♥ 8 5 3 2
 ♦ R V 10 8
 ♣ A R 6

♠ D 10 4
 ♥ A 8 6
 ♦ 9 7
 ♣ V 10 8 5 2

Jeu de la carte en défense

OUEST entame du 7♠. Le déclarant appelle le 8♠ du mort, que faites-vous ? Vous êtes EST et vous analysez la carte d'entame afin de prendre la/les bonnes décisions :

- **Est-ce une 4^{ème} meilleure ?** Dans un premier temps, c'est possible d'y songer car vous ne voyez pas 3 cartes au-dessus du 7♠ de l'entame : la Dame♠, le 10♠ et le 9♠. Cependant, si votre partenaire détenait Dame-10-9-7..., alors aurait-il entamé du 7♠ ? NON, il aurait entamé du 10♠ avec une séquence brisée. L'entame du 7♠ est un top of nothing d'au moins 5 cartes, car le déclarant a dénié, en disant 1SA, la possession d'une majeure 4^{ème}.
- **Votre partenaire aura-t-il des reprises de main dans d'autres couleurs, et donc serait-il intelligent de rejouer Pique pour tenter d'affranchir sa couleur ?** Les enchères, le mort et votre jeu vous permettent d'effectuer un **compte des points**. NORD détient 18 H, et vous 14 quant à SUD, il a dit avoir entre 6 et 8 points (pas 9 ou 10, sinon il y aurait 42 points dans le jeu, impossible). Ainsi, vous connaissez entre 38 et 40 points répartis entre SUD, NORD et OUEST. Votre partenaire, EST, détient entre 0 et 2 H. Il n'a donc **pas deux reprises de main** extérieures nécessaires pour évacuer le 2^{ème} arrêt Pique, et profiter des Piques affranchis. **Il faut prendre l'entame du Roi♠ et rejouer une autre couleur.**
- **Faut-il choisir un flanc actif ?** Pour le savoir, vous devez faire le **compte des levées du déclarant**. Vous savez qu'il dispose de 2 levées de Pique, 4 levées de Cœur (l'As♥ étant connu en SUD, vous savez que le Valet – si votre partenaire le détenait – ne résistera pas et le 10♥ 4^{ème} du mort deviendra maître) et 1 levée de Carreau, soit un total de 7 levées. Vous savez que le déclarant ne peut compter que sur une levée supplémentaire à Carreau (impasse qui échoue en l'espèce) mais que dans tous les cas, il lui faudra travailler les Trèfles pour s'établir la ou les levées de la gagne. **Le plan de jeu du déclarant est connu : affranchissement des Trèfles. Il faut donc choisir un flanc actif car il y a urgence.**
- **Quelle couleur peut vous procurer les levées de la chute avant que le déclarant ait établi ses 9 levées et que faut-il rejouer ?** Vous avez 3 levées sûres : As♣, Roi♣ et Roi♠. La couleur à travailler est Carreau. Il faut donc les travailler tant que vous avez un temps d'avance sur le déclarant (**course de vitesse**). **Il faut donc repartir du Valet♦.** Vous concédez la 8^{ème} levée au déclarant, mais vous établissez quasiment à coup sûr deux levées à Carreau (sauf si SUD détient 4 ou 5 Carreaux par le 9 ce qui n'est pas très côté) soit 5 levées pour votre camp, avant que SUD ait eu le temps d'atteindre 9 levées !! Car **vous avez deux arrêts Trèfle qu'il faut conserver !!**

Le bon timing est donc de prendre l'entame du Roi♠ et de rejouer le Valet♦. Le déclarant va faire la Dame♦ et présenter un petit ♣. Vous plongez de l'As♣ et rejouez le 10♦. SUD et OUEST fournissent une deuxième fois (ouf comme dans 68% des cas, la couleur est partagée 3-2)... le déclarant prendra ou non son As♦ tout de suite, vous reprendrez la main au Roi♣ et établirez une 5^{ème} levée en profitant du 8♦ maître ! Bien joué !