

LA DONNE DE LA SEMAINE - JEAN-BOUIN

Contrat : 3SA +1/-1 SUD

Vulnérabilité : Personne

Entame : 6♠

♠ 9 5

♥ D 7 5

♦ A V 10 7 5

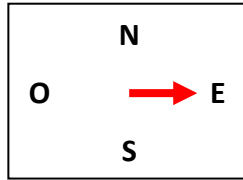
♣ 6 5 4

♠ R 10 8 6 3

♥ A 9 3

♦ 8 6

♣ 9 8 7



♠ V 7 2

♥ 10 8 6 2

♦ R 3 2

♣ D V 10

♠ A D 4

♥ R V 4

♦ D 9 4

♣ A R 3 2

SUD	OUEST	NORD	EST
1♣	Passé	1♦	Passé
2SA	Passé	3SA	Fin

Enchères :

Avec 18-19 points d'honneurs dans une main régulière, vous devez commencer par ouvrir en mineure au palier de 1, ici, 1♣, puis effectuer une redemande forte à 2SA sur la réponse d'1♦ du partenaire.

Cette enchère est non-forcing, mais avec 7 H, NORD demande la manche à 3SA.

Jeu de la carte :

OUEST entame le 6♠, en quatrième meilleure. EST fournit sa plus forte en 3^{ème} position avec le Valet♠ mais vous avez de quoi remporter la levée sans trembler : Dame♠.

Vous comptez 5 levées sûres : 2♠ + 1♦ + 2♣.

Quel est le plan de jeu à adopter pour trouver les levées manquantes (4) ?

- L'impasse au Roi♦ si elle réussit, ce qui est le cas dans 50% des cas, apporterait 4 levées ! Mais **si elle échoue, elle ne produira que 3 levées et mettra en main EST.**
- L'affranchissement des Cœurs, oblige à donner la main une fois à la défense à l'As♥ mais ne crée que 2 levées. **Ce déblocage mettra en main le détenteur de l'As, mais qui ? On ne le sait pas.**

Un danger ? Oui, la couleur d'entame révèle un danger futur. Vous détenez encore l'As♠, pour arrêter la couleur, mais **quand il ne sera plus là... il ne faudra pas donner la main au défenseur détenant les Piques affranchis** (OUEST - futur adversaire dangereux).

Si l'impasse Carreau échouait. Il **faudrait alors rendre deux fois la main à l'adversaire** pour se procurer les 9 levées de la victoire. *Pas de danger, si les Piques sont répartis 4/4.*

Il faut donc en **priorité désarmer l'adversaire dangereux.**

Vous devez choisir dans un premier temps, le maniement qui peut remettre en main l'adversaire dangereux (OUEST) : l'affranchissement des Cœurs.

Le bon timing : Vous jouez le Roi♥, OUEST fait la levée de l'As♥ et relance Pique du Roi♠. **Vous laissez passer le deuxième tour de Pique**, afin de rendre EST inoffensif. OUEST joue un troisième tour de Pique que vous encaissez de l'As♠.

Vous pouvez désormais opter pour l'impasse forcante à Carreau, en présentant la Dame♦. Elle échoue, EST faisant la levée du Roi♦. Mais ce joueur n'a plus de Pique, il doit donc jouer Trèfle... Vous encaissez alors l'As♣ pour 3SA +1 : 2♠ + 2♥ + 4♦ + 2♣. Bien joué !