

LE JEU DE FLANC : PRINCIPES DE BASE

Bridgerama n°329 (février 2008)

Je trouve bien dommage que le jeu de la défense soit le mal-aimé du bridge, alors que c'est, à mon avis, le compartiment le plus fascinant du jeu : **le plus difficile**, sûrement, mais aussi le plus beau et celui qui apporte le plus de satisfaction intellectuelle.

Beaucoup de joueurs sont néanmoins rebutés par l'obstacle et se contentent souvent de subir le jeu du déclarant, en appliquant vaguement quelques recettes toutes faites (la faible du mort, gros en troisième, honneur sur honneur, ...) et, surtout, **en ne commençant à réfléchir que lorsqu'ils prennent la main**. Malheureusement, faute de concentration suffisante jusque là, il leur manque trop d'éléments pour que leur décision ne relève pas plus ou moins du hasard.

Pourtant, ce n'est pas si sorcier de bien jouer en flanc, à condition de rester concentré et organisé.

Concentré

Car il se passe quelque chose à chaque levée, qu'il faut noter. Comme on n'a pas droit à un crayon, il faut se prononcer les phrases dans la tête, du genre :

« Tiens, Sud a pris le Valet de Carreau de mon partenaire avec l'As. C'est donc ce dernier qui a la Dame ».

« Mon partenaire m'indique un nombre pair de Piques, ce qui en laisse trois ou cinq chez le déclarant.

Comme ça ne peut pas être cinq d'après les enchères, c'est forcément trois ».

Peu importe que vous ayez de la mémoire ou pas : on ne vous demande pas d'apprendre tout ça pour le lendemain ; seulement de l'avoir à l'esprit pour les cinq minutes qui suivent. Vous ne réussirez peut-être pas toujours à reconstituer tout le puzzle assez vite, mais au moins, vous aurez toutes les pièces devant les yeux, au lieu d'en avoir la moitié cachée sous le tapis !

Organisé

car il faut toujours accomplir les mêmes actions, dans le même ordre. Ça doit devenir un réflexe.

- 1) **Compter les points du mort**, les ajouter aux siens, soustraire le total de 40 et, en fonction de la précision des enchères, partager ce résidu entre le déclarant et votre partenaire.
- 2) **Analyser soigneusement la situation de la couleur d'entame** (place des honneurs encore cachés, répartition).
- 3) **Regarder attentivement le mort**, en chercher les richesses exploitables et, à partir de là, essayer de deviner le plan de jeu adverse. Si on joue à la couleur, il existe trois familles de plans de jeu, et à chacun correspond une défense spécifique :
 - Les coupes (**jouer atout**).
 - Les impasses (jouer **neutre**, c'est-à-dire là où l'on n'a rien).
 - Les défausses (**prendre des risques** pour essayer d'encaisser ou d'affranchir des levées avant qu'il ne soity trop tard ou – plus rarement – perturber les communications adverses pour interdire à l'adversaire l'exploitation d'une longue).

Illustrations

Rappelons tout d'abord que **vous avez toujours le droit de bloquer le jeu en refusant de retourner votre carte**.

Exemple 1

♠ 852		O	N	E	S
♥ 754					1 ♥
♦ ADV8		passé	2 ♦	passé	2 ♥
♣ RD4		passé	4 ♥	fin	
♠ RD109					
♥ V102					
♦ R64					
♣ V109					
			N		
		O		E	
				S	

Vous entamez du Roi de Pique que votre partenaire prend de l'As.

1 – les points du mort : $12 + 10 = 22$; $40 - 22 = 18$ et Sud a ouvert. Est ne devrait donc pas posséder plus de 6-7 points.

2 – la couleur d'entame : Sud n'a rien à Pique ; attendons la suite pour avoir le compte.

3 – le mort : il est assez plat mais le Roi de Carreau est bien placé pour Sud.

Bien, vous avez tout noté, pour l'instant. **Maintenant, vous pouvez retourner votre Roi de Pique**, autorisant le jeu à reprendre.

Est repart du Valet de Pique. Comme vous ne savez pas s'il est sec ou encore second, vous le prenez de la Dame, pour encaisser le 10 ; tout le monde fournit.

Bien. C'est l'heure d'un deuxième point de la situation. Sud avait trois petits Piques au départ et, pour justifier son ouverture, il a forcément l'As de Trèfle et As-Roi ou As-Roi-Dame de Cœur. Avec le Roi de Carreau chez vous, on ne voit pas comment vous pourriez faire une levée mineure. Votre seul espoir se situe donc **à l'atout**. Ça y est, vous avez trouvé : vous devez insister à Pique, **en coupe et défausse** ! Si Est possède ne serait-ce que le 9 de Cœur, vous allez promouvoir votre Valet ! Bien sûr, s'il a la Dame, c'est encore mieux.

Franchement, c'était si difficile que cela ?

Exemple 2

♠ D1087
♥ 8
♦ 962
♣ ADV105

O	N	E	S
			1♠
passé	2♣	passé	2SA
passé	4♠	fin	

	N		♠ 54
O		E	♥ A964
	S		♦ D53
			♣ 9764

Ouest entame du Roi de Cœur.

Au lieu de vous demander comment on signale dans le cas de l'entame d'un gros honneur avec un singleton au mort, faites plutôt notre petit check-up :

1 – les points du mort : $9 + 6 + (15-17 \text{ en Sud}) = 8-10$ en Ouest.

2 – la couleur d'entame : Roi-Dame de Cœur au moins cinquièmes en Ouest (Sud en a dénié quatre).

3 – le mort : là, c'est clair : Sud va défausser ses perdantes sur les Trèfles maîtres du mort (quelle que soit la place du Roi). Il faut donc déclencher le plan ORSEC : **Roi de Cœur pris de l'As et Dame de Carreau** ! Puisque vous êtes en main pour la dernière fois, c'est votre seule chance de faire immédiatement trois levées dans la couleur.

Le diagramme qui récompense votre clairvoyance :

	♠ D1087	
	♥ 8	
	♦ 962	
	♣ ADV105	
♠ 92		♠ 54
♥ RD532	O N E	♥ A964
♦ AV108		♦ D53
♣ 32	S	♣ 9764
	♠ ARV63	
	♥ V107	
	♦ R74	
	♣ R8	

Exemple 3

♠ ARV5 ♥ V6 ♦ ADV10 ♣ R74				
	O	N	E	S
		1♦	1♠	1♠
	1♠	4♠	fin	

		♠ 742 ♥ AR104 ♦ R75 ♣ V83	
	O	N	E
		S	

Ouest entame du 2 de Cœur pour votre Roi.

Au lieu de vous demander comment on signale dans le cas de l'entame d'un gros honneur avec un singleton au mort, faites plutôt notre petit check-up :

1 – les points du mort : $19 + 11 + (\text{au moins } 5 \text{ en Sud}) = \text{pas plus de } 5 \text{ en Ouest.}$

2 – la couleur d'entame : un nombre impair de Cœurs en Ouest, probablement cinq, ce qui en laisserait deux en Sud

3 – le mort : une bonne couleur à Carreau.

Ne voyant rien de mieux à faire à ce stade, vous encaissez l'As de Cœur et votre hypothèse est confirmée quand Sud fournit la Dame.

C'est toujours à vous !

Il ne faudra jouer Trèfle à aucun moment ! Si Ouest a l'As, il le fera toujours et, sinon, **vous devez laisser Sud manœuvrer la couleur tout seul.**

Les Carreaux menacent ?

Non, ce n'est pas vrai.

Si Sud a cinq Piques, il fera toujours dix levées et, s'il n'en a que quatre, il n'a que neuf levées (sauf s'il a aussi la Dame de Trèfle mais là, il n'y a clairement pas de solution pour la défense).

Rejouez **neutre** : **Pique** maintenant, puis **Carreau après le Roi de Carreau**. Vous ferez un Trèfle en fin de coup :

		♠ ARV5 ♥ V6 ♦ ADV10 ♣ R74	
♠ 93 ♥ 97532 ♦ 932 ♣ D65		O	N
			E
		S	
		♠ 742 ♥ AR104 ♦ R75 ♣ V83	
		♠ D1086 ♥ D8 ♦ 864 ♣ A1092	

Si la défense joue Trèfle, elle perd sa levée naturelle dans la couleur.