

Donne 19 du 15/12/2025
D:S ; V:E/O

	♠A98	
	♥RD32	
	♦A1072	
	♣62	
♠763	N	♠V5
♥V1054	O	♥76
♦54		♦DV983
♣AD84	S	♣RV97
	♠RD1042	
	♥A98	
	♦R6	
	♣1053	

ENCHERES

S	O	N	E
1♠	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Quel que soit le système joué, on atteint 4♠.

Le problème réside dans le jeu de la carte, non pas pour gagner le contrat mais pour réaliser 11 plis comme l'indiquait la bridgemate. Seule une paire a réussi.

Passons en revue le jeu de la carte en variant les entames. LA PALICE dirait qu'il y a 4 entames possibles puisqu'il y a 4 couleurs dans le jeu.

1° Entame ♣ : disons tout de suite à ce monsieur que l'entame dans cette couleur avec AD est très fortement déconseillée. Que ce soit l'As ou X♣, cette entame permet de couper 1 ♣ pour ne perdre que 2 plis. Donc 11 plis.

2° Entame ♥ : si X♥, on fait le 8 et on défausse le ♣ de Sud sur le R♥ ou D♥ pour 11 plis. Tout va bien pour le moment. Sur entame du V♥ la plus fréquente, c'est déjà moins évident mais non insurmontable. On prend de l'As et on rejoue le 9♥ sans toucher aux atouts. Si Ouest, met le 10 on prend du R. On enlève les atouts, on joue le 8♥. On rejoint le mort à l'As ♦ pour jeter 1♣ sur l'honneur ♥ affranchi. 11 plis mérités.

3° Entame du 5♦ : contrairement aux bruits qui courent, l'entame d'un doubleton est loin d'être une entame de couillon. Ici, elle pose un gros problème au déclarant. On prend du R♦ pour jouer ♣. On prend le retour ♦ de l'As et on rejoue ♣. On coupe le retour ♦ d'Est du 10♠ et on coupe le dernier ♣ de Sud. On enlève les atouts seulement maintenant : 11 plis bien mérités.

4° Entame 3♠ (atout) : cela va s'avérer très délicat. On n'arrivera pas à couper 1♣ car la défense jouera atout chaque fois. Les ♥ ne s'affranchissent pas pour espérer pouvoir se défaire d'un ♣. Pour faire ses 11 plis, il faut mettre en œuvre la technique du mort inversé. Pour cela il faut prendre comme main de base Nord, qui nécessite de couper 2♦ et 1♥ avec les atouts de la main longue. Pour réussir il faut prendre l'entame en Sud. Jouer R♦, en rejouer immédiatement pour l'As et en couper 1 avec le 10♠. Utiliser le R♥ pour couper le dernier ♦ avec un gros atout. Jouer 2 tours d'atout seulement maintenant, puis As♥ et D♥, couper le dernier ♥ de Nord avec le dernier atout de Sud. Il reste, si vous avez bien suivi, le 9♠ pour faire le onzième pli après avoir donné 2♣.

Comme toujours, le jeu en mort inversé nécessite un partage favorable de couleurs et d'un placement favorable de/des honneurs manquants à l'atout. Ici le V♠ devait être en Est pour éviter la surcoupe à ♦ et spécifiquement second pour que le 9♠ devienne maître.

Étaler les 4 jeux pour suivre le jeu mis en œuvre.

