



L'adversaire dangereux

Même si vous ne l'avez jamais rencontré personnellement, vous avez sans doute entendu parler de ce redoutable personnage que l'on nomme « **l'adversaire dangereux** ». Ce n'est pas obligatoirement un très fort joueur mais, si vous avez le malheur de lui **donner la main**, il peut faire voler en éclats le contrat que vous essayez de mener à bon port.

Il existe **2 types de situations** qui peuvent rendre dangereux l'un de vos opposants :

- Ce joueur détient une **couleur affranchie**, qu'il s'empressera de défiler s'il a l'opportunité de prendre la main. Il peut également détenir une couleur très rapidement affranchissable et une reprise sûre qui lui permettra de l'exploiter.
- Cet adversaire a la possibilité de faire capturer, par son partenaire, l'un de vos honneurs dans une couleur où votre garde est précaire.

Vous pouvez rencontrer un adversaire dangereux quand vous jouez des **contrats à la couleur**, aussi bien qu'à **Sans-Atout**.

Bridge et Détente



I- L'adversaire dangereux dans un contrat à la couleur

1^{er} exemple

Donneur : S **Vul : personne**

♠		♠ 32		♠
♥		♥ R V X 9		♥
♦		♦ R D V X 3		♦
♣	D	♣ X 5		♣
		N		
		O ? E		
		S		
		♠ R 6 5		
		♥ A 8 6 3 2		
		♦ A 5 4		
		♣ A 4		

O	N	E	S
			1♥
-	2♦	-	2SA
-	4♥	Fin	

Jeu de la carte : Ouest entame de la Dame de Trèfle... Si tout se passait bien (Dame d'atout seconde ou sèche, As de Pique en Est), vous pourriez totaliser 12 levées ! Ce n'est pas votre objectif, car vous devez adopter une ligne de jeu qui vous permette d'assurer la réussite du contrat que vous jouez !

2^{ème} exemple

Donneur : S **Vul : personne**

♠		♠ 4 3 2		♠
♥		♥ 7 5 4		♥
♦		♦ A 8 4		♦
♣		♣ R V X 5		♣
		N		
		O ? E		
		S		
		♠ A R 9 8 6 5		
		♥ R 8 6 3		
		♦		
		♣ A D 4		

O	N	E	S
			1♠
-	2♠	-	4♠
Fin			

Jeu de la carte : Ouest entame du **Roi de Carreau**. Vous prenez de l'As du mort et défaussez un petit Cœur. Vous jouez ensuite **atout** et Est fournit le 7... Votre seule mission : ne pas chuter ce contrat !



II- L'adversaire dangereux dans un contrat à Sans-Atout

1^{er} exemple

Donneur : N Vul : personne

♠ 7	♠ D4	♠
♥	♥ AD9	♥
♦	♦ A3	♦
♣	♣ AD8654	♣
	N	
	O ? E	
	S	
	♠ R85	
	♥ R32	
	♦ X9754	
	♣ R9	

O	N	E	S
	1♣	-	1SA
-	3SA	Fin	

Jeu de la carte : Ouest entame du 7 de Pique. Vous essayez la Dame du mort qui reste maîtresse (le 2 en Est). Comment allez-vous jouer cette donne pour vous donner un maximum de chances de réussite ?

2^{ème} exemple

Donneur : S Vul : personne

♠	♠ V75	♠
♥	♥ ADX9	♥
♦	♦ VX7	♦
♣	♣ A84	♣
	N	
	O ? E	
	S	
	♠ ADX9	
	♥ V755	
	♦ ARD6	
	♣ 73	

O	N	E	S
			1SA
-	3SA	Fin	

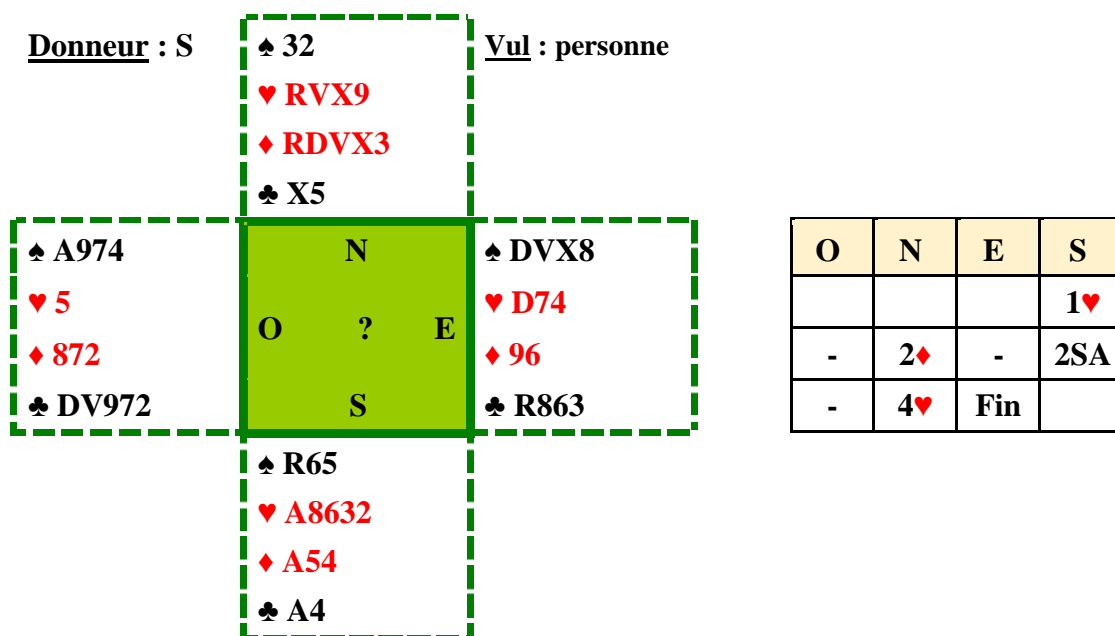
Jeu de la carte : Ouest entame du **Roi de Trèfle**. Comment comptez-vous mener votre contrat à bon port ?



III Solutions : les quatre jeux complets

1) L'adversaire dangereux dans un contrat à la couleur

Exemple 1 :



Ouest entame de la **Dame de Trèfle...** Si tout se passait bien (Dame d'atout seconde ou sèche, As de Pique en Est), vous pourriez totaliser 12 levées ! Ce n'est pas du tout votre objectif, car vous devez adopter une ligne de jeu qui vous permette d'**assurer** la réussite du contrat que vous jouez.

Réponse : L'adversaire dangereux est en **Est**, qui peut faire capturer votre **Roi de ♠**, s'il prend la main. Le camp adverse serait à même d'aligner 4 levées si vous tirez les atouts en tête et si la Dame n'est pas capturée. Est (qui possède le Roi de Trèfle) prendrait alors la main et pourrait contre-attaquer Pique.

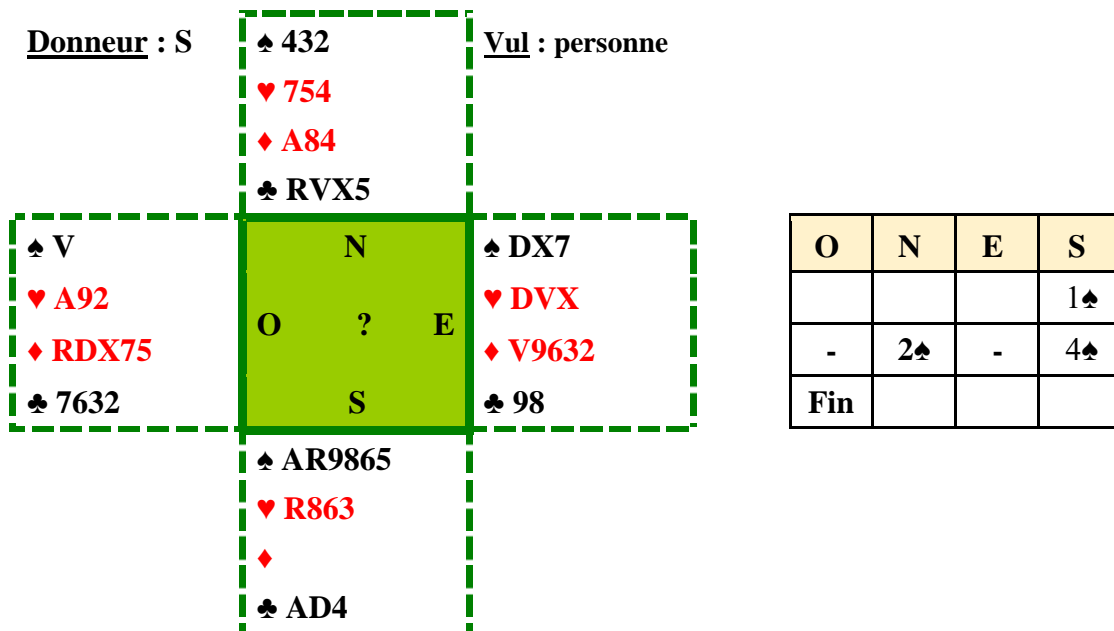
Il existe pourtant une manière de jouer, très précautionneuse, qui évitera tous ces désagréments :

- **Laissez-passer**, tout d'abord, la **Dame de Trèfle** à l'entame, afin de couper les communications adverses.
- **Tirez le Roi de Cœur**, puis **tentez l'impasse à la Dame sur Sud**. Même en cas d'échec, Ouest ne pourra revendiquer que l'As de Pique.

Bridge et Détente



Exemple 2



Jeu de la carte : Ouest entame du **Roi de Carreau**. Vous prenez de l'As du mort et défaissez un petit Cœur. Vous jouez ensuite **atout** et Est fournit le 7... Votre seule mission : ne pas chuter ce contrat !

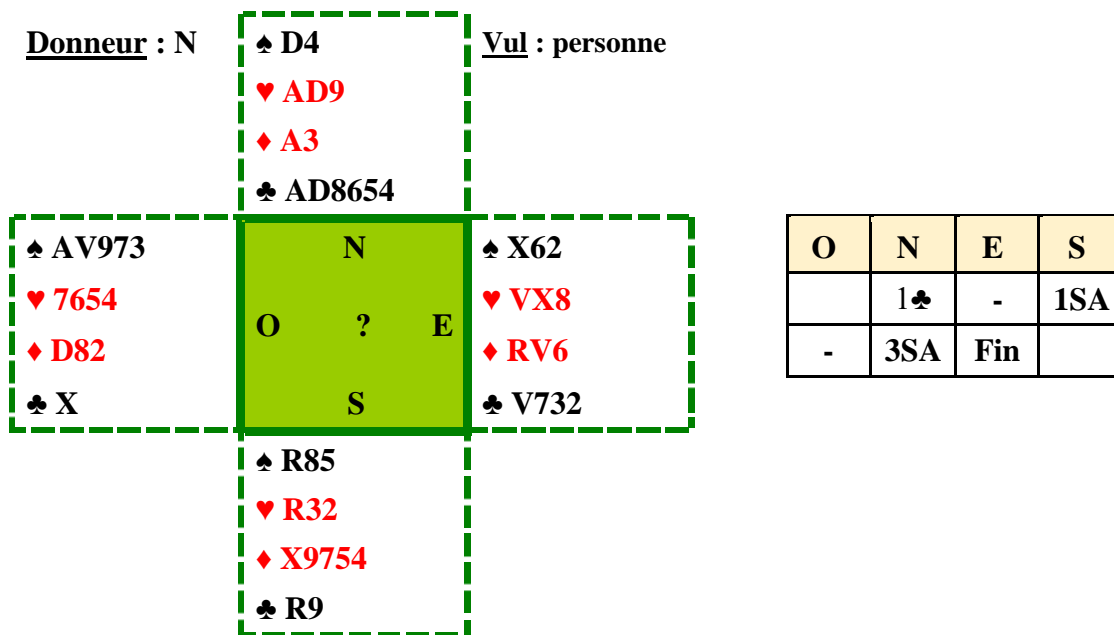
Si les atouts sont répartis 3 - 1 (cas le plus fréquent), et si l'As de Cœur est en Ouest, vous pouvez perdre 4 levées et donc chuter votre contrat.

Pourtant, les Trèfles du mort offrent une possibilité de défaisse pour un Cœur perdant. Afin de pouvoir l'utiliser sans risque, vous devez retirer tous les atouts adverses **sans donner la main à Est**. En effet, si ce dernier prenait la main prématurément, il pourrait alors **jouer Cœur** et vous mettre en difficulté. Vous pouvez éviter cela en couvrant au plus juste le **7 d'atout** fournit par Est. Même si Ouest gagnait la levée, il ne pourrait jouer Cœur efficacement !



2) L'adversaire dangereux dans un contrat à Sans-Atout

Exemple 1



Jeu de la carte : Ouest entame du 7 de Pique. Vous essayez la Dame du mort qui reste maîtresse (le 2 en Est). Comment allez-vous jouer cette donne pour vous donner un maximum de chances de réussite ?

Réponse : L'adversaire dangereux est encore **Est**, qui peut faire capturer votre Roi de Pique, et permettre à Ouest de défilier sa couleur 5^{ème}.

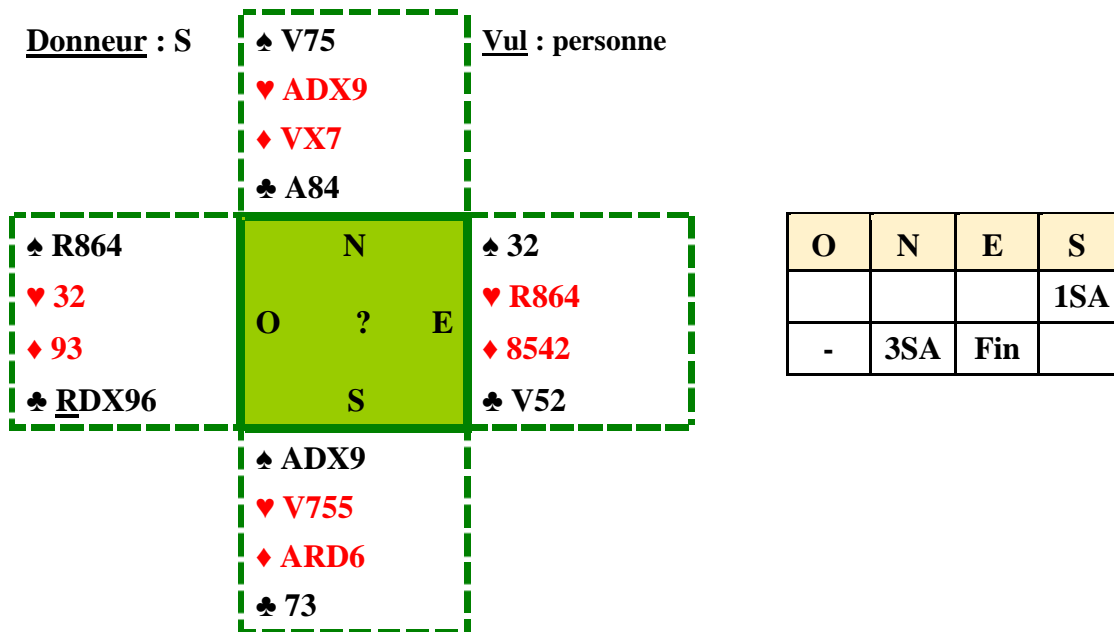
Si vous tirez les Trèfles en tête et s'ils sont amicalement répartis, tout se passera bien, mais si Est détient le Valet ou le 10 quatrième, vous serez condamné à chuter.

Vous pouvez vous prémunir contre cette répartition en jouant à la 2^{ème} levée un petit Trèfle du mort vers le 9 de votre main !

Bridge et Détente



2^{ème} exemple



Jeu de la carte : Ouest entame du **Roi de Trèfle**. Comment comptez-vous mener votre contrat à bon port ?

Comment comptez-vous mener votre contrat à bon port ?

Faire neuf levées n'est pas un problème puisque vous êtes à la tête de **sept levées** (1 à Pique, 1 à Cœur, 4 à Carreau et 1 à Trèfle) et que les Piques ou les Cœurs peuvent vous offrir à coup sûr les deux levées manquantes (et ce, même en ratant l'impasse choisie). Vous n'avez donc qu'un seul problème : ne pas perdre cinq levées avant de faire les neuf vôtres.

Pour perdre cinq levées au moins, il faut qu'un des deux adversaires détienne au moins cinq cartes à Trèfle. Celui-ci est donc **l'adversaire dangereux** et c'est a priori l'**entameur**. Si vous tentez **l'impasse Pique**, l'entameur jouera en dernier et sera susceptible de reprendre la main et d'encaisser sa longue.

En revanche, si vous tentez **l'impasse Cœur** après avoir laissé passer deux fois, Est devrait être impuissant même s'il prend la main avec le Roi de Cœur.

Si vous avez le choix du sens de l'impasse, choisissez le sens qui empêche l'adversaire dangereux de prendre la main : mettez l'adversaire dangereux en 2^{ème} position, jamais en dernier : il pourrait prendre la main.