

# Résoudre les problèmes de communications

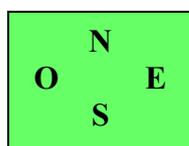
Il vous est déjà arrivé de jouer une donne et de regarder avec désespoir des levées gagnantes au mort que vous ne pouvez pas encaisser, faute d'avoir conservé des communications pour aller les chercher ! C'est le sujet que nous allons aborder maintenant : les rentrées, comment les reconnaître, comment les sauvegarder, et même comment les créer.

## I. Le coup à blanc

C'est un coup classique qui consiste à donner une levée pour conserver une rentrée dans la main où se trouve la couleur longue à affranchir.

Commençons par « un coup à blanc » classique :

♠ 4 3  
♥ 9 3  
♦ A 6 5  
♣ A 7 6 5 4 3



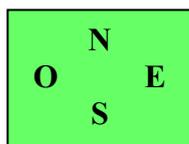
♠ A D 6 5  
♥ A R D  
♦ R 8 7 4  
♣ 10 2

Vous jouez 3SA sur l'entame du Valet de Cœur pour votre Roi.

Vous possédez sept levées de jeu. Vous pouvez en trouver trois supplémentaires en affranchissant vos Trèfles si la couleur est partagée 3-2. Vous commencez par un coup à blanc à Trèfle. Vous jouerez ensuite Trèfle pour l'As et Trèfle. L'As de Carreau vous permettra d'aller chercher les Trèfles maîtres.

Continuons par une donne qui nécessite un peu de chance :

♠ 4 2  
♥ 9 8 3  
♦ 5 2  
♣ A D 7 6 5 4



♠ A R  
♥ A 7 6 2  
♦ A D 8 7 4  
♣ 3 2

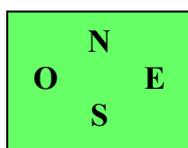
Vous jouez 3SA sur l'entame de la Dame de Pique pour votre As.

Vous avez cinq levées et votre meilleure chance est de trouver quatre levées supplémentaires si Ouest possède le Roi de Trèfle second ou troisième. Comment allez-vous procéder ?

Vous commencez par jouer Trèfle en fournissant un petit trèfle du mort. Lorsque vous prendrez la main au Roi de Pique, rejouez votre dernier trèfle, avec l'intention de faire l'impasse au Roi si Ouest fournit une petite carte.

Sur la donne suivante, pouvez-vous (quasiment) assurer votre Chelem ?

♠ A R 7 4 3  
♥ R 4 2  
♦ A 9  
♣ 6 4 3



Vous jouez 6♥ sur l'entame du Roi de Carreau pour l'As du mort.

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

Vous possédez onze levées, il vous suffit d'affranchir une levée de Pique pour réaliser vos douze levées. Cependant, l'entame Carreau vous prive d'une communication pour aller chercher votre Pique affranchi. Voyez-vous une solution ?

Vous donnez deux tours d'atout en conservant le Roi de Cœur au mort, votre seule communication. Vous présentez un Pique que vous laissez passer. Vous coupez le retour Carreau, jouez Pique pour l'As, défaussez un Trèfle sur le Roi de Pique et coupez le troisième tour de Pique en main. Le cinquième Pique du mort sera affranchi et le Roi de Cœur sera la rentrée nécessaire pour pouvoir effacer votre Trèfle perdant.

#### Remarque :

Le partage 3/3 des Piques est de 36%, le partage 4/2 est de 48%. Votre chance de réussite est de 84%, pas si mal !

## II. Blocage et déblocage

### 1. Les honneurs secs, capturer un honneur

Il peut arriver qu'une rentrée soit plus importante qu'une levée. Vous devez donc penser à « surprendre » une gagnante avec une autre gagnante, gaspillant en apparence une levée pour pouvoir obtenir une rentrée.

La couleur n'est pas maîtresse et ne possède qu'une rentrée extérieure.

Par exemple :

A R 10 9 8



D

A V 10 9 8

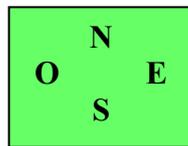


R

Pour assurer quatre levées vous êtes obligé de surprendre l'honneur sec. Vous donnerez le Valet dans le premier exemple et la Dame dans le second. Il faudra une rentrée annexe pour aller chercher les quatre levées affranchies.

Prenons l'exemple suivant qui est un peu plus difficile :

♠ A 5 2  
♥ 6 5  
♦ V 7 4  
♣ A 9 8 3 2



♠ R D 4  
♥ A R 7  
♦ 10 8 5 3 2  
♣ R D

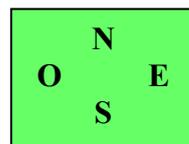
Vous jouez 3SA sur l'entame de la Dame de Cœur pour l'As de votre main.

Vous possédez huit levées. Vous avez **besoin des Trèfles** pour réaliser votre contrat. Si la couleur est répartie 3-3, vous gagnez sans difficulté. Cependant, si la couleur est 4-2, vous devez jouer le Roi de Trèfle puis la Dame de Trèfle surprise par l'As du mort. Si vous voyez apparaître le 10 ou le Valet, vous affranchissez vos trèfles en rejouant le 9. Si rien ne vient, il faudra s'en remettre à la distribution 3-3 des Trèfles.

La donne complète :

♠ A 5 2  
♥ 6 5  
♦ V 7 4  
♣ A 9 8 3 2

♠ 8 7 3  
♥ D V 10 9  
♦ A 6  
♣ V 7 6 5



♠ V 10 9 6  
♥ 8 4 3 2  
♦ R D 9  
♣ 10 4

♠ R D 4  
♥ A R 7  
♦ 10 8 5 3 2  
♣ R D

## 2. Se débarrasser des cartes bloquantes pour exploiter la couleur

### a. La couleur autobloquante

Le blocage peut survenir lorsque la couleur du côté court possède des cartes intermédiaires plus fortes que dans la main longue.

Exemple 1 :

A R D 5 2  
  
 9 8 7 3

Dans ce cas, il faudra bien penser à fournir le 9, le 8 et le 7 sur As, Roi, Dame pour pouvoir réaliser cinq levées dans la couleur.

Exemple 2 :

A R D 5 2  
  
 9 8 7 6

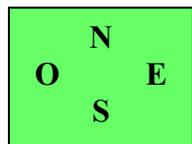
Dans ce cas, il faudra que la couleur soit répartie 2-2 pour pouvoir réaliser cinq levées. A moins que l'on arrive à défausser une carte de la main courte.

### b. La défausse

Il est nécessaire dans certains cas de se débarrasser de cartes encombrantes pour pouvoir débloquer la couleur.

Regardons l'exemple suivant qui n'est pas si simple :

♠ V 10 9 4 2  
 ♥ A 6 3  
 ♦ V 8 5  
 ♣ A R



♠ A R D  
 ♥ R D V 9 8 7  
 ♦ A 7 6 3  
 ♣ -

Vous jouez 7♥ sur l'entame du Roi de Carreau pour l'As de votre main.

Vous possédez potentiellement quatorze levées ! Avec les atouts 2-2, il n'y a pas de problème : deux tours d'atout en conservant l'As de Cœur puis As, Roi, Dame de Pique et Cœur pour le mort.

Malheureusement, les atouts sont 3-1 !

Vous tirez deux tours d'atout, vous continuez par l'As de Pique et montez au mort à l'As de Cœur. Vous utilisez alors, l'As et Roi de Trèfle pour défausser le Roi et la Dame de Pique. Vous pouvez maintenant jouer vos Piques maîtres. Treize levées !

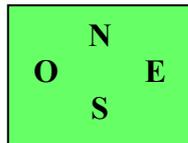
### III. Créer des communications

Vous devez conserver des rentrées dans la main qui possède la couleur longue à exploiter.

#### 1 - PRENDRE DE LA BONNE MAIN

Commençons par un exemple dans lequel il faut prendre de la bonne main dès l'entame :

♠ A R 3  
♥ R 7 5 3  
♦ 9 6 5 3  
♣ A 7



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

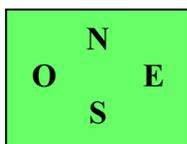
Vous jouez 1SA sur l'entame du 2 de Cœur.

Vous possédez cinq levées de jeu. Les deux manquantes pourront être trouvées à Trèfle à condition de conserver la rentrée à l'As de Cœur. Donc, prenez l'entame avec le Roi de Cœur, tirez l'As de Trèfle et rejouez Trèfle. Vous assurez ainsi sept levées.

#### 2 – CREER DES RENTREES PAR DES PETITES CARTES

Prenons l'exemple suivant :

♠ 7 6 3  
♥ D 4  
♦ R D 5 3  
♣ 7 6 4 2



♠ A D V 10  
♥ V 10 5  
♦ A V 9 4  
♣ R D

Vous jouez 3SA sur l'entame du 5 de Trèfle. Est prend de l'As de Trèfle et continue du 10 de trèfle

Pour gagner votre contrat **le Roi de Pique doit être placé.**

Si Est possède le Roi de Pique quatrième ou cinquième, il vous faudra **trois rentrées au mort** pour renouveler trois fois l'impasse au Roi de Pique. Un bon maniement des Carreaux vous procurera trois rentrées à condition que les Carreaux soient partagés 3-2. Vous encaissez l'As de Carreau et jouez le 9 pour le Roi du mort.

Si la couleur est 4-1, il faudra espérer les Piques 3-3 car vous n'aurez que deux communications à Carreau.

Si les Carreaux sont 3-2, vous faites l'impasse Pique. Vous remontez au mort en surprenant le Valet de Carreau avec la Dame du mort et renouvelez l'impasse au Roi de Pique. Finalement, vous jouez le 4 de Carreau de votre main pour le 5 du mort pour réaliser l'impasse Pique.

### 3 - PRENDRE PLUS HAUT QUE NECESSAIRE

Dans certains cas, il faut prendre avec un honneur plus haut que nécessaire pour préserver une rentrée au mort.

Par exemple :

♠ D V 7 6 3  
♥ V 7 6  
♦ 8 5 3  
♣ 7 2

	N	
O		E
	S	

♠ A R  
♥ A R 9 2  
♦ A 9 4  
♣ A 9 6 4

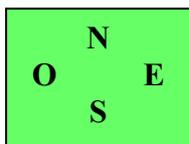
Vous jouez 3SA sur l'entame du cinq de Cœur pour le 6 et le 4 d'Est.

Pour gagner, vous devez réaliser les piques du mort. Pour cela il faut pouvoir se créer une remontée ! Si vous prenez l'entame avec le 9 de Cœur, vous ne pourrez plus aller au mort, Ouest fournira sa Dame lorsque vous jouerez vers le Valet de Cœur. En prenant de l'As, vous débloquez les gros honneurs à Pique puis jouez Cœur vers le mort. Dix levées.

#### 4 - DONNER UNE LEVEE ILLEGITIME POUR CREER UNE RENTREE

Ainsi, une couleur peut être jouée de manière originale pour se créer une remontée au mort.  
Nous allons voir cela dans l'exemple suivant :

♠ V 3  
♥ 6  
♦ A R 9 8 7 5 3  
♣ 7 5 2



♠ A D 8  
♥ A R D V 10 2  
♦  
♣ A R 6 4

Vous jouez 6♥ sur l'entame de la Dame de Trèfle. Vous avez trois perdantes : un Pique et deux Trèfles. Si seulement vous pouviez accéder au mort !

Pour gagner, vous devez jouer **la Dame de Pique**. Si l'adversaire prend, le Valet constituera une rentrée au mort. Dans le cas contraire, vous coupez votre Pique avec l'atout du mort et utilisez les deux carreaux pour défausser vos Trèfles perdants.

Pour finir, deux maniements de couleur classiques lorsque vous manquez de communication.

1 - Vous devez faire quatre levée avec :

V 9 5  
  
A D 10 2

Vous devez partir du 9, puis continuer par le Valet. Ainsi, vous pouvez prendre le Roi quatrième sans avoir besoin de remonter au mort.

2 - Vous devez faire cinq levées avec :

R D 9 5 3  
  
A 10 2

Vous devez partir du 10 pour le Roi puis l'As de votre main. Ainsi, vous pouvez prendre le Valet quatrième en Ouest sans avoir besoin de remonter au mort.

## Exercices – problèmes de communication

Donne n°1

NS Vulnérable  
 ♠ 7 5 3  
 ♥ 7  
 ♦ A V 6 4 2  
 ♣ 8 6 5 4

	N	
O		E
	S	

♠ A R 4  
 ♥ A R 6 3  
 ♦ R 8 7  
 ♣ A 10 2

Entame : Dame de Cœur

S	O	N	E
2SA	-	3SA	Fin

Ouest entame de la Dame de Cœur.  
 Match par quatre, contentez-vous de 9 levées !

Donne n°2

NS Vulnérable  
 ♠ A D 7 6  
 ♥ 9 8 2  
 ♦ V 10 3  
 ♣ 5 4 3

	N	
O		E
	S	

♠ R 9  
 ♥ A R D  
 ♦ R 9 8 7 4  
 ♣ D V 6

Entame : 10 de Trèfle

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2SA	-	3SA	Fin

Est prend du Roi de Trèfle, encaisse l'As de Trèfle et rejoue Trèfle, Ouest fournit.  
 A vous !

Donne n°3 :

NS Vulnérable

♠ R D V 9  
♥ 10  
♦ 8 7 5 3 2  
♣ 10 6 5

	N	
O		E
	S	

♠ A  
♥ A R 5  
♦ D V 6  
♣ A R V 4 3 2

Entame : Dame de Cœur

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
3♣	-	3♠	-
3SA		Fin	

Pouvez-vous assurer votre contrat ?  
(La Dame de Trèfle est bien entendu troisième)

Donne n°4 :

EO Vulnérable

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

	N	
O		E
	S	

♠ A D V 10 9 6 5  
♥ A  
♦ 3  
♣ A 8 7 4

Entame : Dame de Carreau

S	O	N	E
1♠	-	2SA*	-
3♣	-	3♦	-
3♥	-	4♦	-
4SA	-	5♥	-
6♠		Fin	

L'As de Carreau fait la première levée.  
Comment pouvez-vous réaliser douze levées ?

Donne n°5 :

EO Vulnérable

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

	N	
O		E
	S	

♠ A 8 5  
♥ A D 4 2  
♦ V  
♣ A R 5 3 2

Entame : 4 de Pique

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
1♥	-	3♦	-
3SA	Fin		

Comment pouvez-vous assurer votre contrat ?

Donne n°6 :

NS Vulnérable

♠ D V 2  
♥ 5 3 2  
♦ 10 5 3  
♣ A 6 4 3

	N	
O		E
	S	

♠ -  
♥ A R D V 9 6  
♦ A V 4  
♣ R D V 2

Entame : As de Pique

S	O	N	E
2♦	-	3♣	-
3♥	-	4♥	-
6♥	Fin		

Vous coupez l'As de Pique, pouvez-vous assurer votre contrat avec les Trèfles répartis 3-2 ?

Donne n°7 :

NS Vulnérable

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

	N	
O		E
	S	

♠ A R D 9 6 5 2  
♥ -  
♦ A R  
♣ A D 10 4

Entame : As de Cœur

S	O	N	E
	4♥	-	-
6♠	Fin		

Vous coupez l'entame Cœur et tirez l'As de Pique, Ouest défause.  
Comment continuez-vous ?

Donne n°8 :

NS Vulnérable

♠ 7 6 4  
♥ 4 2  
♦ A V 9 8 7  
♣ 10 9 3

	N	
O		E
	S	

♠ A R 3 2  
♥ A D 6  
♦ R 10  
♣ A V 8 5

Entame : 7 de Cœur

S	O	N	E
2SA	-	3SA	Fin

Ouest entame du 7 de Cœur pour le 9 de son partenaire, comment voyez-vous la suite ?

Donne n°9 :

NS Vulnérable

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

	N	
O		E
	S	

♠ A D V 10  
♥ A R V 7 2  
♦ 8  
♣ A 8 3

Entame : Dame de Carreau

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
4♥	Fin		

Ouest entame de la Dame de Carreau qui fait la levée. Il rejoue le Valet de Carreau, à vous !

Donne n°10 :

NS Vulnérable

♠ R 5 2  
♥ A 10 5 3  
♦ A  
♣ A D 6 5 4

	N	
O		E
	S	

♠ A V 7  
♥ R 9 2  
♦ V 10 9 8 6 3  
♣ 7

Entame : 8 de Pique

S	O	N	E
		1♣	-
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

Ouest entame du 8 de Pique, quelle est la meilleure ligne de jeu ?

Donne n°11 :

NS Vulnérable

♠ A D  
♥ R D V  
♦ 3  
♣ V 10 9 7 6 5 4

	N	
O		E
	S	

♠ R  
♥ A  
♦ A R D 10 9 8 6 4  
♣ A R D

Entame : Valet de Pique

S	O	N	E
2♦	-	2♠	-
7SA		Fin	

L'entame du Valet de Pique vous coupe les communications.  
Comment gagnez-vous avec les Carreaux 4-0 ?

Donne n°12 :

NS Vulnérable

♠ V 10 3  
♥ V 9 4 2  
♦ V 7 4  
♣ D 7 6

	N	
O		E
	S	

♠ A R D  
♥ A D 10 3  
♦ D 5 2  
♣ R 10 3

Entame : 4 de Trèfle

S	O	N	E
2SA	-	3SA	Fin

Ouest entame du 4 de Trèfle pour le 9 de son partenaire.  
A vous !