

LE PLAN DE JEU DE LA DEFENSE (1)

Le PLAN DE JEU de la défense est indispensable pour faire chuter un contrat, à SA ou à l'atout. La défense présente à la fois un des aspects les plus passionnants et les plus difficiles du bridge.

- Rappel : La défense doit aussi assurer une sorte de contrat : faire chuter le déclarant.
 - Il faut donc réaliser au moins $14 - x$ levées (x étant les levées du contrat adverse).

Introduction :

- Le défenseur, au contraire du déclarant, ne connaît que la moitié des cartes de son camp :
 - Une partie importante de son travail sera de chercher à reconstituer des mains cachées :
 - ▶ Seule façon d'élaborer un plan de jeu de la défense efficace.
- L'effort d'observation est indispensable dès que le mort apparaît :
 - Tous les indices concernant le jeu de son partenaire et celui du déclarant seront glanés :
 - ▶ Nombre de cartes dans chaque couleur (importance de la signalisation du partenaire)
 - ▶ Nombre de points déjà vus au cours du jeu à comparer avec les enchères.
 - ▶ Par soustraction, on devrait assez vite reconstituer les mains cachées...

Principe : La défense cherche constamment à reconstituer les mains cachées, permettant de faire évoluer son plan de jeu vers la chute du déclarant.

Le compte des levées :

- Le déclarant compte ses levées. Le défenseur doit faire de même, dans chaque couleur.
 - Une différence majeure : Le compte peut évoluer en cours de jeu, en fonction des renseignements fournis par son partenaire et par la façon de jouer du déclarant...

a) A Sans-Atout :

- Quelquefois, bien rarement, on aura compte exact de la couleur.
 - Ex. : Sud joue 1SA. Ouest possède ♥ARD1063 et voit ♥9862 au mort :
 - ▶ Le Valet de ♥3^{ème} de Sud (au mieux !) ne résistera pas : 6 levées.
- En règle générale, il faut « imaginer » les cartes qui seraient nécessaires chez son partenaire, et choisir son maniemment de couleur en fonction des différentes possibilités. Exemple :
 - Avec ♥ARV82 et ♥D7 au mort, si Sud a le ♥10 4^{ème}, continuer la couleur lui donne une levée.
 - ▶ S'il a le ♥10 3^{ème} au contraire, il faut continuer la couleur (5 levées engrangées).

b) A la couleur :

- Les levées de longueur et même les levées d'honneur sont soumises au pouvoir de l'atout.
 - Attention donc, pensez-y à chaque fois que vous jouez une carte maîtresse !

L'analyse de la première levée est cruciale :

- Exemple : Vous entamez du 5 en 4^{ème} meilleure contre 3SA avec ♠RV953. Le mort : ♠1062.
 - Votre partenaire pose la ♠Dame prise par l'♠As du déclarant. Maintenant :
 - ♠RV prendront le ♠10 du mort, le 9 sera maître, puis le 3 (Sud n'a pas 5 cartes à ♠) : 4 levées.

Trouver les levées manquantes :

- Contre 4♠, Ouest entame ♥A puis ♥R, la Dame de Sud tombe !
 - Hasard ? Non, Est avait signalé 3 cartes à ♥.
 - Evidemment, Sud n'a plus de ♥.
 - ▶ Donc, le ♥Valet serait coupé par Sud.
 - ▶ Maintenant Sud va « aligner » 9 levées visibles, et s'il possède l'♦A, 10 levées sont sur la table.
 - Seuls les ♦ laissent un espoir : le partenaire doit détenir l'♦A !
 - ▶ On joue donc petit ♦ (le 3) en espérant qu'Est pourra collaborer !

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

