

## LE PLAN DE JEU DE LA DEFENSE (2)

- N'oubliez pas, en défense, de compter, compter, et encore compter...
  - ▶ On peut ainsi voir se dessiner une solution pour la chute du déclarant.
- En effet, gardez à l'esprit que très souvent, le contrat du déclarant est tendu !
  - ▶ Avec 27HLD, par exemple, la manche est demandée avec seulement un peu plus de 50% de chances de la gagner. Vous avez donc un peu moins de 50% de chances de la faire chuter !

### Quand faut-il encaisser ses levées :

Rappel : Jouer un As ou un Roi devenu maître ne rapporte rien et ne doit pas être envisagé a priori :

- Pourquoi ? Cette carte maîtresse vous donnera une levée de toute façon et :
  - ▶ Vous contrôlez la couleur. L'adversaire ne peut en jouer sans vous rendre la main :
    - ▶ Il ne fera aucune levée dans cette couleur tant que vous êtes maître.
    - ▶ C'est lui qui jouera la couleur, s'il veut l'affranchir : ne la lui affranchissez pas vous-même !
- Il faut donc imaginer autre chose : par exemple, « retrouver » votre partenaire :
  - ▶ Il pourra peut-être « traverser » la couleur adverse où vous possédez l'As (ou le Roi).
    - ▶ Ainsi, votre gros honneur pourra remplir son rôle : capturer un honneur inférieur.
- Il y a tout de même trois cas où vous pouvez (devez ?) « encaisser » vos levées maîtresses.
  - ▶ 1°) **Vous savez que cela ne changera rien** (c'est assez rare !) et vous attendez un signal de votre partenaire pour la suite...
  - ▶ 2°) **Vous avez peur d'« empailer »** votre levée maîtresse :
    - ▶ Vous voyez une couleur affranchie au mort qui va permettre au déclarant de défausser ses perdantes. Il est trop tard pour votre propre plan de jeu : encaissez vos levées.
    - ▶ Une couleur est affranchie dans la main du déclarant, et une courte du mort dans votre couleur pourra être défaussée avant une coupe.
    - ▶ Vous n'avez pas pu reconstituer la main du déclarant et vous avez perdu le fil... Cela s'apparente à de la panique ! Mais rassurez-vous, plus vous progresserez dans le jeu de la défense, moins cette circonstance sera prépondérante.
  - ▶ 3°) (Ceci ressemble un peu au dernier paragraphe concernant la panique...) **Votre carte maîtresse assure la chute**. Je vous conseille, dans ce cas, si aucun plan de jeu ne vous vient à l'esprit pour augmenter cette chute, d'encaisser votre levée.

### Aider le partenaire, un des aspects les plus compliqués de la défense :

- C'est le domaine de la **signalisation**, qui fera longuement l'objet de développements ultérieurs.
- *Votre* plan de jeu est vu à travers *votre* connaissance de *votre* jeu et du mort.
  - ▶ Le plan de jeu de votre partenaire, qui voit ses propres cartes, est peut-être différent !
    - ▶ Il est donc essentiel d'y penser, pour rapprocher les points de vue pendant la donne...

### Rejouer la bonne carte :

- Le plus souvent, à la 1<sup>ère</sup> levée, Est a joué sa plus grosse carte.
  - ▶ Le but est en effet, de ne pas laisser Sud gagner le pli avec une carte moyenne. On MONTE en 3<sup>ème</sup> ! Ici, Est joue la ♠D, prise par l'♠A de Sud.
- Au 2<sup>ème</sup> tour de la couleur (plus tard dans le jeu), Est ne doit pas rejouer n'importe quelle carte !
  - ▶ Vérifiez vous-même : si Est joue le 4, Sud passe le Valet, Ouest joue le Roi.
    - ▶ Ouest rejoue la couleur, et elle est bloquée en Est par le 10 !
  - ▶ Si au contraire, Est joue le 10, Sud ne peut rien faire :
    - ▶ S'il passe petit, Est continue du 4, Ouest faisant le reste.
    - ▶ S'il passe le Valet, Ouest prend du Roi et fait aussi le reste.
  - ▶ Avec le 10, Est a réalisé une sorte d'impasse forcante.



**Principes : Le jeu de la défense nécessite une attention de tous les instants.  
Un plan de jeu est indispensable : il évolue au cours de la donne,  
en fonction des renseignements obtenus.**