

LA NOTION D'ADVERSAIRE DANGEREUX

- Le laisser-passer (cours précédent) a isolé les deux adversaires : l'un d'entre eux a une couleur affranchie, mais l'autre ne peut pas lui rendre la main dans cette couleur.
- L'ADVERSAIRE DANGEREUX est celui des deux auquel il ne faut surtout pas rendre la main.
 - Soit qu'il possède assez de cartes affranchies pour faire chuter le contrat (cas le plus fréquent).
 - Soit qu'il puisse jouer une couleur au désavantage du déclarant.

**Définition : l'ADVERSAIRE DANGEREUX
est celui auquel il ne faut surtout pas rendre la main !**

Un adversaire a une couleur affranchie :

- Ci-contre, vous jouez 3SA. Vous laissez passer 2 fois l'entame ♠. L'adversaire de gauche, Ouest, est « isolé ». C'est lui qui possède encore les 2 cartes à ♠ de la chute.
 - Il faut donc s'ingénier à ne pas lui rendre la main (Ouest : adversaire dangereux !).
 - Pour gagner, il vous faut 2 levées en plus de vos 7 levées de tête :
 - ▶ Vous les trouverez aussi bien à ♦ qu'à ♥, après impasse d'affranchissement.
 - ▶ Mais à ♦, si l'impasse rate, vous chuterez aussitôt (le ♦ R serait en Ouest !).
 - ▶ Tandis qu'à ♥, même si l'impasse rate, la main sera en Est, qui n'a plus de ♠ !
 - Dans le cas présent, vous devez donc choisir l'impasse (forçante) à ♥.

♠ A 7 3
♥ A 10 9 5
♦ 10 9 4
♣ D V 5



♠ V 6
♥ D V 3
♦ A D V 6
♣ A R 10 9

Principe : Si vous devez rendre la main, faites-le du côté NON DANGEREUX !

Protéger ses honneurs :

L'arrêt positionnel (rappel) :

- Contrat à SA : Entame ♠7, vous passez la Dame du mort, qui tient.
 - Il vous reste le Roi, qui empêche OUEST de jouer de la couleur.
 - Mais si EST joue, vous ne ferez plus aucune levée à ♠.
 - Ici, Est est l'ADVERSAIRE DANGEREUX, Ouest le non dangereux.

♠ D 4
♠ AV972 ♦ ♠ 10 8 5
♠ R 6 3

Définition : on appelle arrêt positionnel un arrêt qui n'opère que contre un des adversaires.

- Remarque intéressante : Si Est avait pris la Dame de PAs, il faudrait opérer maintenant un laisser-passer pour isoler les adversaires, et c'est Ouest qui serait redevenu l'adversaire dangereux !

Il n'y a pas que la couleur d'entame... :

- Rappel : après l'entame, le plan de jeu doit être complet avant d'appeler une carte du mort.
 - L'examen des autres couleurs est indispensable si l'on veut éviter de gros ennuis.
- Enchères : 1SA – 3SA. Entame ♠V pour la ♠D du mort.
 - Sud possède 5 levées en dehors des ♦.
 - Avec 5 levées (impasse à la ♦D réussie) ou 4 (impasse ratée) à ♦, le contrat gagne donc dans tous les cas, MAIS :
 - ▶ A condition qu'Est-Ouest ne défilent pas 5 levées dès qu'ils prendront la main (ici à ♥) !
 - Or, l'impasse à la ♦D peut être faite dans les 2 sens :
 - ▶ Si Ouest prend la main, le ♥R n'est pas protégé...
 - ▶ Si Est prend la main, arrêt positionnel du ♥R.
 - Il faut donc jouer l'impasse sur Ouest et, après avoir joué le ♦R, partir du ♦6 de la main et passer le ♦10 du mort :
 - ▶ Si Est défause, on fera 10 levées en tout.
 - ▶ Et si Est prend de la Dame, on arrêtera le retour ♥ et on gagnera de toutes façons le contrat !
 - Ici, l'adversaire dangereux était Ouest, à cause de la couleur ♥ !
 - ▶ Si on avait fait l'impasse ♦ d'un petit de Nord vers le ♦V de Sud, on aurait chuté !

♠ R D 3
♥ R 6
♦ A 10 5 3 2
♣ 10 4 3

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

♠ A 6 2
♥ 7 5 3
♦ R V 8 6
♣ A R V