

Montez en troisième (1)

(Les expressions *en italique* font l'objet d'un cours dans le site).



Figure 1 Grimpez en troisième

Un précédent article (« Ne montez pas en second ! », publié le 29 janvier 2013) insistait lourdement sur la seconde carte de la levée. La troisième carte, qui est probablement la plus importante, mérite encore un plus long développement, tant il convient d'y réfléchir à chaque pli ! Rappelons, rabâchons, martelons cette évidence qui semble être si souvent oubliée à la table : une grosse carte n'est véritablement utile au bridge, elle n'a vraiment rempli son rôle que lorsqu'elle a réussi à prendre une grosse carte inférieure. Idéalement, l'As doit prendre le Roi de

l'adversaire, un Roi doit prendre la Dame, et ainsi de suite. Et ceci, le plus souvent possible dans une

donne. Il est loin d'en être constamment ainsi, bien entendu, mais cela doit rester la préoccupation permanente du bon joueur. Vous savez qu'en attaquant d'un As, ou en montant en second, on ne peut jamais prendre une grosse carte à l'adversaire (éliminons tout de suite les cas où un honneur est sec), justifiant « petit en second ». Pour ceux que ce sujet passionne, où qui ont besoin d'être convaincus, il peuvent se reporter aux cours suivants : *Levée (1)*, *Levée (2)*, *Levée (3)*, *Levée (4)*, *Levée (5)*. Mais maintenant, que peut-on faire avec la troisième carte de la levée ? Pas plus, me direz-vous, puisque c'est la 4^{ème} carte qui décidera *in fine*. Voire... ! Etant « devant » le 4^{ème}, vous ne pourrez en effet jamais lui prendre une carte qu'il n'a pas envie de vous donner, mais vous pouvez agir de 2 façons essentielles :

1°) Prendre la levée, si l'adversaire n'a pas « plus gros » que vous.

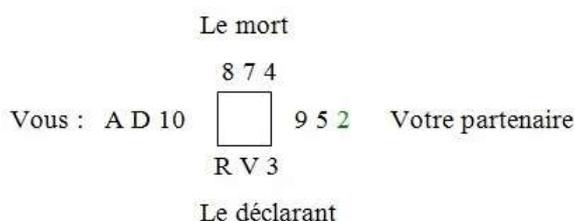
2°) Promouvoir des grosses cartes de rang inférieur si au contraire il peut prendre votre carte. Il est important de comprendre que l'adversaire ne doit pas gagner impunément. Il doit pour cela « dépenser » une grosse carte. Si votre Roi est pris d'un As, l'adversaire perd le contrôle de la couleur s'il n'a pas la Dame. Si vous n'avez pas voulu « mettre votre Roi » sous prétexte qu'il va être « mangé », l'adversaire prendra avec une carte inférieure et conservera son contrôle... Remarquez que même si vous savez qu'il a As-Dame derrière vous, de toutes façons vous n'y pouvez rien. Peut-être le Valet de votre ligne sera-t-il affranchi par la suite, mais seulement bien sûr si vous "sacrifiez" votre Roi pour le gain d'une levée ultérieure. Autre argument pour poser le Roi quand même : Votre partenaire, l'ayant vu, n'a plus besoin de tenter de le localiser, dans votre tentative de reconstituer les mains cachées. Vous devez le mettre même si vous voyez As et Dame au mort derrière vous !

Vous voyez que dans ces deux grands cas, c'est-à-dire tous les cas, il faut prendre avec la plus grosse carte possible. Voici des exemples qui vous convaincront plus que des concepts difficiles à intégrer :

Le mort
R V 4
Vous : A 9 7 D 5 2 Votre partenaire
10 6 3
Le déclarant

Votre partenaire Est part du 2, suivi du 3 du déclarant (qui met « petit en second » : on voit bien qu'ayant le Valet au mort, il serait inutile et même stupide de dépenser le 10 pour vous « pousser » à l'As). Si vous mettez le 9 (pour préserver votre As ?), le mort fera le Valet. Plus tard, vous ferez votre As, puis l'adversaire son Roi du mort. Deux

levées pour lui. Si au contraire, vous montez en 3^{ème} avec l'As, vous ne prendrez rien, mais votre partenaire pourra ultérieurement faire sa Dame. Deux levées pour vous, une seule pour l'adversaire. Il fallait mettre sa carte la plus forte en 3^{ème}.



Bien évidemment, si vous voyez qu'une carte plus faible peut faire le même office, vous prenez avec celle qui vous permettra à coup sûr de gagner la levée. Dans le cas de figure présenté à gauche, sur l'attaque du 2 du votre partenaire, il vous suffira de « couvrir » au plus juste la carte du déclarant, puisque vous êtes sûr, voyant le mort,

de gagner la levée. Il ne faut bien entendu pas rejouer vous-même de la couleur, et attendre que votre partenaire recommence la manœuvre, en repartant ultérieurement d'une petite carte. Pour cela, il faut le « retrouver » dans une autre couleur, ou attendre qu'il « prenne la main », rendue par le déclarant. Il repartira du 5 et vous couvrirez à nouveau. Vous réaliserez ainsi 3 levées. Vous voyez que si vous aviez attaqué vous-même de l'As, puis de la Dame, vous n'auriez réalisé qu'un seul pli ! Il y a donc deux levées d'écart qui dépendent uniquement de l'ordre des cartes dans la levée. Avez-vous vu que sur cette main, si le déclarant avait lui-même joué de la couleur, vous auriez aussi fait trois levées ? Donc, si vous ne touchez pas vous-même à cette couleur, vous gagnez. Si vous y touchez vous-même, vous perdez. Cette situation est extrêmement fréquente : pensez-y !

Un vieil adage : « Pas d'impasse sur le partenaire » reste une vérité. L'exemple le plus simple est celui-ci : votre partenaire Ouest attaque d'une petite carte, suivie en 2^{ème} d'une petite carte du mort. Vous possédez, en Est, As et Dame dans la couleur. Il n'est pas question de mettre la Dame en 3^{ème}, sauf si vous voyez le Roi au mort à votre droite, bien entendu. Car de deux choses l'une : soit le Roi est à votre gauche, et vous n'y pouvez rien – vous perdrez une levée de toute façon –, soit le Roi est chez votre partenaire et vos deux cartes sont alors équivalentes. Une seule carte doit donc être posée, c'est l'As. Cela s'appelle « ne pas faire d'impasse sur son partenaire ». Quand un champion fait autrement, la donne est publiée comme étant un cas rarissime où le défenseur a pu bénéficier d'un tel « contre-maniement ». Il y a eu une telle publication dans *Le Bridgneur* il y a quelques années. Si un jour, cela peut vous aider à gagner une levée, écrivez-moi... Remarquez encore que si votre partenaire a le Roi et que vous gagnez la levée avec la Dame, alors que vous avez As-Dame, le partenaire situera l'As chez le déclarant, puisque vous ne l'avez pas mis en troisième !

Précisions utiles lorsque vous disposez de cartes équivalentes (ou lorsque vous les voyez dans les mains qui ont déjà joué, comme dans la 2^{ème} figure) : il faut toujours prendre avec la plus petite carte forçante (ou prenante). Avec **RDVx(x)** par exemple, il faut prendre avec le Valet. Si vous jouez la Dame, prise ensuite par l'As en 4^{ème} (ou qui reste maîtresse), votre partenaire ne peut pas situer le Roi et c'est normal (chez vous ou chez le déclarant ?), mais il sait où est le Valet, puisque si vous l'aviez eu, vous l'auriez mis : il est donc chez le déclarant ! De même, si vous aviez pris avec le Roi, vous auriez nié la possession de la Dame. C'est bien donc ici le Valet qu'il faut mettre. Attention, c'est l'attitude contraire de celle d'une attaque de levée où, en premier, vous partez d'une tête de séquence [avec **RDVx(x)**, vous attaquez du Roi (qui promet la Dame)]. Comme plus haut, si le sujet vous passionne ou si vous ne vous sentez encore pas à l'aise dans ces maniements, vous pouvez aussi lire les cours qui sont la suite des précédents : *Levée (6)*, *Levée (7)*, *Levée (8)*, *Levée (9)*, *Levée (10)*.

Tout ce que vous venez de lire est destiné aux débutants, tout joueur qui a déjà joué quelques heures au bridge ayant rapidement assimilé ces notions. Mais, contrairement au sujet précédent, qui avait très peu d'exceptions, monter en 3^{ème} nécessite un peu de vigilance, car les situations où il ne faut pas le faire sont nombreuses. Comme bien souvent le « toujours » du bridge souffre ici de nombreuses exceptions. Ceci fera l'objet du prochain article, qui sera destiné à des joueurs plus chevronnés (mais que tout le monde pourra comprendre). A très bientôt donc.