

# CREER DES COMMUNICATIONS

## Rappels :

- Dans tout plan de jeu, il convient de jouer les couleurs dans le bon sens :
  - L'exemple le plus simple : petit vers les honneurs (impasses).
- Les impasses d'affranchissement doivent pouvoir être recommencées :
  - Exemple : Avec ♠RV1093 en face de ♠A42, pour prendre la ♠D 4<sup>ème</sup>, vous jouez :
    - ▶ ♠A puis petit vers le ♠V. Ensuite il faut rentrer en main et rejouer petit vers le ♠10.
- Vous devez donc, dans votre plan de jeu, prévoir toutes les communications nécessaires.

## Créer des communications :

### Attention aux petites cartes :

- Avec une couleur 8<sup>ème</sup> partagée 4-4, les 5 cartes adverses sont éliminées en 3 tours (73% des cas).
  - Il est donc souvent possible d'« orienter » la dernière levée vers la main voulue.

- Exemple : Enchères (silence adverse) :
 

S	N
2♦*	2♠*
2SA	3SA
5SA	6SA

2♦\* = forcing manche. 2♠\* = 1 As majeur. 5SA = quantitatif. 6SA : « J'ai ♠D10 ».

➢ Contrat : 6SA. Entame : ♠4.

➢ Remarque : On ne joue pas ♠ (pas de Stayman avec une répartition 4-3-3-3).

- **Compte des gagnantes** : 4 à ♠, 1 à ♥, 2 à ♦, 2 à ♣ = 9.
  - ♥ donnera toujours une levée de plus, même si l'impasse rate : 10 levées.
  - Pour 12 levées, il faut réussir maintenant 2 impasses sur les 3 possibles.
- **Communications** : Il faudra partir 3 fois du mort si l'impasse ♥ rate.
  - Il faudra même 4 impasses si l'impasse ♥ réussit (car il faut la réitérer) !
  - Il faut donc 4 remontées au mort pour avoir un espoir.
- **Minutage** : L'entame ♠ est prise de l'♠A sur lequel on se débarrasse du ♠R, et on fait l'impasse ♥.
  - Si elle réussit, on retourne au mort par le ♠V pris de la ♠D et on refait l'impasse ♥.
  - Puis le ♠9 pris du ♠10, et enfin le ♠2 pris du ♠3 permettront de faire les impasses mineures.
- Remarque : Si les ♠ adverse sont répartis 4-1, le coup est difficilement gagnable.

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

### Autre exemple, plus compliqué :

- Il faut parfois un peu d'imagination pour trouver des solutions peu visibles.

- Exemple : Enchères (silence adverse) :
 

S	N
1♦	1SA
3SA	fin

1SA = enchère un peu osée, passe eût été meilleur.

➢ Contrat : 3SA. Entame : ♠5.

- **Compte des gagnantes** : 4 levées directes + 1 ♠ = 5 levées.
- On ne peut plus rendre la main :
  - L'adversaire ferait alors 4 levées de ♠ + sa reprise.
- Il faut donc gagner 4 ♦ au moins sans rendre la main.
- **Hypothèse de nécessité absolue** : le ♦R doit être placé.
  - Mais il n'y a qu'une remontée au mort, le ♥R :
    - ▶ L'impasse ne pourra donc être faite qu'une fois.
- Les chances de gain : le ♦R second, peu de chances ! ou bien une autre remontée pour l'impasse !
- **Communications** : Peut-on trouver une 2<sup>ème</sup> remontée au mort ? OUI ! :
  - Il y a de fortes chances que l'entameur ait entamé le ♠5 sous sa ♠D :
    - ▶ Le ♠V peut servir de remontée, car il est bien placé par rapport à la ♠D.
    - ▶ Il suffira de jeter, à la 1<sup>ère</sup> levée, le ♠R lorsqu'Est prendra de l'♠A !

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