

GRATTER UNE LEVÉE

Introduction :

- Lorsqu'il **manque une levée** pour réussir son contrat, et qu'aucune ligne de jeu ne permet de trouver la dernière levée (voire les deux dernières levées), il existe encore des possibilités basées sur l'ignorance par l'adversaire a) de votre jeu, b) de ce que vous allez jouer.
 - Il arrive que l'on puisse, par ruse ou tout simplement en anticipant le comportement normal de l'adversaire, « gratter » une levée supplémentaire, à condition d'utiliser le bon timing.
- Exemple : Nord ♠V654 ♥RV63 ♦974 ♣V6, Sud ♠ARD1073 ♥4 ♦RDV ♣D74.
 - Sud joue 4♠ sur entame du ♠9. Il joue le ♥4. Ouest ne met pas son ♥A :
 - ▶ Sud *gratte* la levée qui lui permet de gagner son contrat.
 - On ne saurait faire de reproche à Ouest :
 - ▶ Mettre l'♥A, c'était assurer une levée à Sud alors qu'avec 2 petits ♥ il pouvait se tromper et ne pas passer la bonne carte.

Gagner un temps dans la course à l'affranchissement :

- Sud joue 3SA sur entame de la ♠D.
 - Sud ne peut plus abandonner la main qu'une fois :
 - ▶ En affranchissant immédiatement ses ♣, il sera réduit à 8 levées : 4 ♣, et deux fois AR.
 - ▶ Il faut donc qu'il essaie de « gratter » une levée.
 - Sud joue donc ♦ :
 - ▶ Il arrive bien rarement qu'Est, voyant le mort sans rentrée, ne laisse pas passer (voir *Laisser*-passer*), surtout en connaissant la parité (le ♦2 en Ouest).
- Sud a joué une sorte de contretemps, mais sans les cartes nécessaires, piégeant ainsi l'adversaire.

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

Principe : Lorsqu'on peut prévoir la réaction de l'adversaire (notamment un laisser-passer) dans une couleur accessoire, celle-ci peut souvent vous procurer votre levée manquante.

Exploiter la crainte d'un affranchissement :

Voici une donne célèbre jouée par Joséphine Culbertson, où elle a gratté non pas une, mais deux levées.

- Contrat : 3SA, sur entame du ♠3.
 - Joséphine Culbertson prit de l'♠A.
 - Puis au lieu de tirer ses 6 ♣ maîtres, elle joua :
 - ▶ Seulement l'♣A pour faire croire qu'il était sec,
 - ▶ Puis, second bluff, joua le ♦R !
- Ouest, convaincu que Sud avait la ♦D ne voulut pas donner une rentrée au mort (♦V) en jouant l'♦A.
 - Il laissa donc passer le ♦R.
 - Il ne savait pas que les ♠ étaient affranchis :
 - ▶ Sud pouvait avoir ♠AR.
- Joséphine Culbertson joua alors le ♥R :
 - Et Est le laissa passer de crainte que la ♥D ne devienne une rentrée.
 - Le contrat était dès lors assuré.

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

Principe : Les contrats à SA étant des courses à l'affranchissement, la crainte adverse de votre affranchissement peut souvent être exploitée avec profit.