

## RUSES EN FLANC (2)

### Introduction :

Les ruses ont des visages innombrables et souvent très difficiles à détecter. Elles peuvent venir du déclarant ou concerner un (ou deux?) joueur de flanc. Voir *Ruses (1) et (2)*, *Ruses en flanc (1) et (2)*.

- Toutefois un certain nombre de raisonnements et de moyen techniques peuvent parfois permettre de se défendre contre la ruse.

### Attention à la signalisation pair-impair (ou 4ème meilleure) :

- Sud joue 4♥ après les enchères suivantes : S 1♥, N 4♥. Est contre. Ouest entame le ♦5.
  - Sud, qui sait que l'impatte à ♠ ne réussira pas a recours à la ruse.
  - Pour faire croire à Est qu'il est singleton à ♠ :
    - ▶ Sud prend l'entame de l'♦A et...
    - ▶ tire immédiatement l'♠A, puis il joue le ♠2.
- Culbertson, qui cite cette donne, déclare qu'Est peut très bien tomber dans le piège et ne pas mettre son ♠R en second :
  - Le risque en effet est d'affranchir la ♠D du mort.
  - ▶ Sud fait alors le pli avec le ♠V et gagne son contrat.
- Mais Est doit plonger du ♠R pour la raison suivante :
  - Il ne sait pas si le jeu de Sud est franc ou trompeur.
  - Mais s'il ne met pas son ♠R :
    - ▶ Il perd certainement une levée si le jeu est trompeur.
    - ▶ Il est fort douteux que Sud puisse gagner une levée par une défausse sur la ♠D si le jeu est franc.
    - ▶ En effet, le mort n'a pas de rentrée en dehors des ♥ qu'Est contrôle par l'♥A.
  - Est pourra donc, quand il prendra la main à l'♥A s'emparer du ♦ de Sud.
    - ▶ L'entame d'Ouest était en effet certainement en « 4ème<sup>1</sup> meilleure ».
    - ▶ Sud qui a trois ♣ ne pourra en défausser qu'un sur la ♠D, ce qui ne lui servira à rien.
- On voit que l'indication de l'entame aura été fort utile à Est.

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

De même, l'indication pair-impair donnée par l'entame pourra permettre de déceler la ruse :

- Reprenons la donne décrite par Terence Reese (Voir *Ruses du déclarant (1)*), figure de droite.
  - Sud joue 4♠. Entame du ♣R, laissé passer, puis ♣D.
  - Sud prend de l'♣A, tire ♠AR puis ♦A, ♦R puis ♦V,
    - ▶ comme s'il n'avait en main que deux ♦.
  - Est ne coupe pas de la ♠D maître :
    - ▶ puisqu'il croit la ♦ en Ouest...
    - ▶ Il défausse un ♥ et le contrat de Sud gagne...
- Et pourtant, en fournissant le ♦4 au premier tour puis le ♦2 au second, Ouest indiquait à son partenaire un nombre pair de cartes (sûrement 4 d'après les enchères).
  - Est, connaissant 3 ♦ chez Ouest, devait couper le ♦V !

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

Principes : Lorsqu'un piège est habilement tendu, il est difficile d'y échapper. MAIS :

A vouloir voir partout des pièges, on risque de perdre beaucoup de contrats où le jeu de l'adversaire aura été franc !

Une leçon majeure : faites plutôt confiance au partenaire (signalisation+++ ) qu'à l'adversaire...

<sup>1</sup>À l'époque de cette donne, et dans de nombreux pays, on entamait en « 4ème meilleure » même en cas de contrat à la couleur. De toute façon, le système d'entame doit être indiqué sur la feuille de conventions.