

# Les problèmes de Funbridge



"Un solide coup de fourchette" de Norbert Lébely sur le BLOG de FUNBRIDGE

Les enchères : Est donneur			
S	O	N	E
1SA	Passe	2T	Passe
2♥	Passe	6SA	

Match par quatre
Vulnérabilité : Tous
Contrat joué par Sud : 6SA
Entame : 10T

Nord
♠ RD105
♥ D4
♦ AV10
♣ AD62
♠ A2
♥ AR109
♦ 986
♣ RV75
Sud

## Le jeu de la carte

### Combien de gagnantes avez-vous dénombrées ?

Vous êtes d'ores et déjà en possession de 11 levées sûres et immédiates, grâce à 4 Trèfles, 3 Piques, 3 Coeur et A♦.

### Où pouvez-vous établir la douzième ?

Par chance, vous disposez de plusieurs options.

Énumérons-les : des impasses au V♠ et V♥ et beaucoup mieux, la double impasse à R♦ - D♦ et A♦ (75% des chances).

### Dans ces conditions, à quelle technique devez-vous automatiquement penser ?

À un cumul des chances, consistant à exploiter les trois couleurs dans le bon ordre afin de les combiner.

### Que pouvez vous envisager de faire ?

De prendre l'entame en main et de tenter une première impasse à ♦ (6, 2, 10, Dame) puis, Est ayant rejoué Trèfle, d'encaisser As-Roi-Dame de Pique et de Coeur, ce qui présente l'avantage de ne pas avoir à rendre la main. Si un Valet majeur apparaît, ce sera fini. Si ce n'est pas le cas, vous ferez une seconde impasse à Carreau.

### Évaluez vos chances de succès

Elles sont énormes (plus de 9 chances de gain sur 10). Toutefois, ne cédez pas à un excès de précipitation.

### N'existe-t-il pas en réalité une meilleure ligne de jeu ?

Si ! Examinez de près les Piques, les Coeurs et les Carreaux :

♠ RD105	♥ D4	♦ AV10
■	■	■
♠ A2	♥ AR109	♦ 986

Après avoir extrait les Trèfles adverses en terminant dans votre main, il vous suffira de tenter l'impasse à Carreau qui échouera. Mais peu importe, vous tiendrez votre victoire, car Est n'aura aucune carte de sortie "gratuite" à sa disposition et il vous gratifiera contre son gré de votre douzième pli.

Nord	
♠ RD105	
♥ D4	
♦ AV10	
♣ AD62	
♠ A2	
♥ AR109	
♦ 986	
♣ RV75	
Sud	

Ouest	Nord		Est
♠ 643	♠ V987		
♥ V765	♥ 832		
♦ 742	♦ RD53		
♣ 1098	♣ 43		

## Le principe

Il convient toujours de prêter une grande attention à la présence ou non de fourchettes dans les couleurs que vous devrez manœuvrer car, si vous êtes en mesure de rendre la main et d'obliger un défenseur à se jeter dedans, c'est vous qui tirerez automatiquement votre épingle du jeu.



Retrouver cette donne sur le BLOG de FUNBRIDGE

<https://www.funbridge.com/blog/fr/un-solide-coup-de-fourchette/>

