

# INTRODUCTION AU JEU DE LA DÉFENSE

Jusqu'à présent nous n'avons vu que le jeu du déclarant avec le mort. Le jeu des adversaires est appelé le jeu de la défense. Le but de la défense est de chercher à empêcher la réussite du contrat du déclarant.

Par exemple, si le déclarant joue 3SA (9 levées), votre contrat en défense est de réussir un minimum de 5 levées.

## 1 LA DÉFENSE À SANS-ATOUT

Les contrats à Sans-Atout font l'objet d'une véritable course. Il faut affranchir ses levées avant que l'adversaire ne trouve les siennes.

### 1.1. L'ENTAME

L'entame est le départ de la course à l'affranchissement. Une bonne entame est déterminante dans la suite du contrat.

#### ❖ **Choix de la couleur d'entame**

On choisira d'abord la couleur d'entame. Cette entame se fera de préférence dans la couleur la plus longue, si possible cinquième. Entre deux couleurs d'égale longueur, on choisira toujours la couleur de meilleure qualité.

#### ❖ **Choix de la carte d'entame**

Après avoir choisi la couleur d'entame, on choisira la carte dans cette couleur.

- **Tête de séquence**

La plus forte de trois cartes, dont au moins un honneur, qui se suivent.

**Exemples:** R D V 6 3, D V X 5, A R D 2.

- **Tête de fausse séquence**

Une fausse séquence est composée de deux cartes qui se suivent, épaulées par une troisième.

**Exemples:** D V 9 8, A D V 5 3, R D X 9 2.

- **Quatrième meilleure**

En l'absence de séquence, on entamera de la quatrième carte en partant de la plus forte.

**Exemples:** R V 5 4, R V 5 4 3, R V 5 4 3 2.

## 1.2. JEU EN TROISIÈME POSITION

Vous êtes le troisième à fournir une carte sur une levée. Après l'entame, on appelle « jeu en troisième » le jeu après le mort.

### ❖ Sans honneur au mort

Mettez la plus forte. Si parmi vos cartes les plus fortes vous avez une séquence, mettez la carte la plus faible de la séquence.

♥ A D 6 <u>5</u> 4	♥ 8 3 <u>2</u> <input type="text"/>	♥ <u>R</u> X 7 Le Roi.
♥ A V 6 <u>5</u> 4	♥ 8 3 <u>2</u> <input type="text"/>	♥ R <u>D</u> 7 La Dame.
♥ <u>5</u>	♥ 8 3 <u>2</u> <input type="text"/>	♥ <u>R</u> V X 7 Le Roi.

### ❖ Avec un honneur au mort

Si vous avez une carte permettant de prendre un honneur du mort, vous ne mettez cette carte que si l'honneur est joué du mort.

♥ <u>5</u>	♥ V <u>2</u> <input type="text"/>	♥ R <u>X</u> 7 Ne jouez le ♥R que si le ♥V est joué.
♥ <u>5</u>	♥ D 3 <u>2</u> <input type="text"/>	♥ R <u>X</u> 7 ♥X (♥R si la ♥D est jouée).

## 1.3. LE JEU EN QUATRIÈME POSITION

Le jeu en dernier est facile.

- Si vous pouvez prendre la levée, prenez-la. Vous la prenez avec la carte la plus économique.
- Si le partenaire est maître, laissez-lui la levée. Il est inutile de mettre deux grosses cartes sur la même levée.

♥ <u>5</u>	♥ <u>V</u> X 2 <input type="text"/>	♥ A <u>D</u> 4
	♥ <u>3</u>	

## 1.4. LE JEU EN SECONDE POSITION

Le jeu en second est plus délicat, mais d'une façon générale on peut appliquer deux règles.

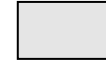
- A  
P  
r  
è

s une petite carte :

mettre une petite.

♥ D 6 5

♥ A 9 2



♥ 4

- Après un honneur :

couvrir cet honneur.

♥ D 6 5

♥ A 9 2



♥ V

## 1.5. LE JEU EN PREMIÈRE POSITION

Quand vous reprenez la main, rejouez la couleur entamée par votre partenaire.

♥ A V 9 5 3

♥ 8 4



♥ X 6 2

♥ R D 7

Votre partenaire a entamé le ♥5, si vous (en Est) reprenez la main, le retour ♥ permettra à votre camp de faire quatre levées dans la couleur.

Si visiblement cette couleur ne présente aucun intérêt, il vous faudra trouver une autre couleur.

♥ V 9 8 5

♥ R D X 9



♥ A 6

♥ 5 3 2

## 1.6. LA SIGNALISATION EN DÉFAUSSANT

Lorsque vous n'avez plus de la couleur demandée sur une levée, vous allez pouvoir, en défaussant, signaler à votre partenaire un intérêt ou un désintérêt pour une couleur. Ce signal va être donné par la défausse d'une carte entre le neuf et le deux.

- **Une grosse carte:** *appel.*  
Je suis intéressé par un retour dans cette couleur.
- **Une petite carte:** *refus.*  
Je ne suis pas intéressé par un retour dans cette couleur.

## 2 LA DÉFENSE À L'ATOUT

### 1.7. L'ENTAME

Le but de l'entame à l'atout est de trouver des levées d'honneur rapides, avant de se faire couper par l'adversaire.

❖ **Les  
bonnes  
entames**  
Il existe  
deux  
bonnes  
entames.

- **T  
ê  
t  
e  
d  
e  
s  
é  
q  
u  
e  
n  
c**

e

La plus forte de deux cartes qui se suivent. De préférence « A R ».

- **Singleton**

Si vous avez des atouts. Votre partenaire pourra vous faire couper s'il prend la main.

❖ **Les mauvaises entames**

- **Doubleton**

L'entame d'un doubleton présente un risque trop important de faire prendre un honneur au partenaire.

- **Couleur commandée par un As**

On n'entame pas d'un As sans le Roi. On n'entame pas non plus sous un As.

- **Singleton d'atout**

Vous ferez capturer les atouts de votre partenaire.

## 1.8. AUTRES POSITIONS

Les autres positions sont identiques à l'atout et à Sans-Atout.