

squeeze



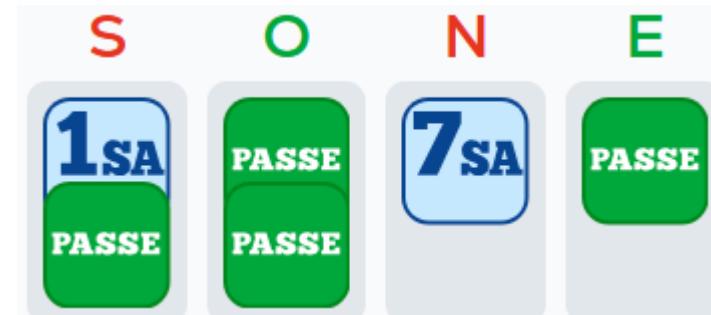
presser

Le squeeze est une manœuvre de jeu de la carte qui consiste à mettre la pression sur un adversaire pour l'obliger à se défausser d'une carte qui, par son absence, me permettra de réaliser un pli supplémentaire.

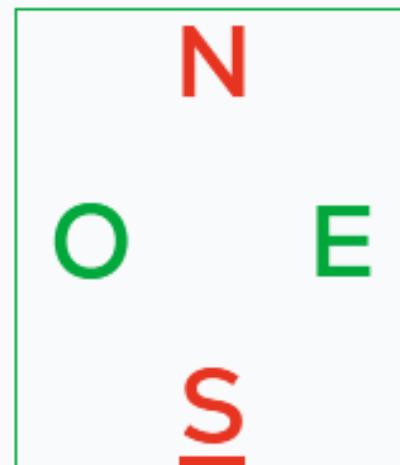
Exemple : Je défile mes levées maîtresses en majeures, un de mes adversaire doit se défausser en mineures ce qui m'affranchira une longue.

APPLICATION

♠V10
♥RV9
♦ARD7
♣ARD7



♠98
♥876
♦V1098
♣V1098



♠765432
♥5432
♦32
♣2

♠ARD
♥AD10
♦654
♣6543

Lorsque Sud encaisse sa sixième levée majeure, Ouest doit se défausser en mineures affranchissant une longue du mort.

MENACES / GARDES

Une Menace ou garde est une couleur dans laquelle un de vos adversaires ne peut se défausser sous peine de vous donner un pli. Il y a deux types de menace, les menaces de longueurs et les menaces d'honneurs.

Menace de longueur d'honneur



Le défenseur qui possède possède

4 cartes à trèfle ne peut pas 3ème ne

Menace



♦ V42

Le défenseur qui

la Dame de carreau

REDUIRE LE COMPTE

La grande majorité des squeezes fonctionnent lorsque vous possédez suffisamment de levées maîtresses pour réaliser l'intégralité des plis restants moins 1 ($N-1$).

Si ce n'est pas le cas, il vous faudra céder préalablement un ou plusieurs plis à la défense afin de réduire le compte. On utilise pour cela, coup à blanc, laisser passer, perdante sur perdante, etc...

Exemple

LA MENACE COMUNICANTE : C'est une couleur menaçante au sein de laquelle vous possédez au moins une carte maîtresse qui vous servira à communiquer d'une main à l'autre si besoin. La menace communicante est essentielle à la plupart des squeezes.

LA SQUEEZANTE : C'est la carte maîtresse sur laquelle vos adversaires subissent le squeeze, c'est souvent votre dernière carte maîtresse en dehors de la menace communicante. Au moins une menace doit se trouver en face de la squeezante.

MENACE ISOLEE : Elle se trouve généralement dans la main de la squeezante, elle est « joignable », elle n'a besoin d'aucun vis-à-vis de la couleur.

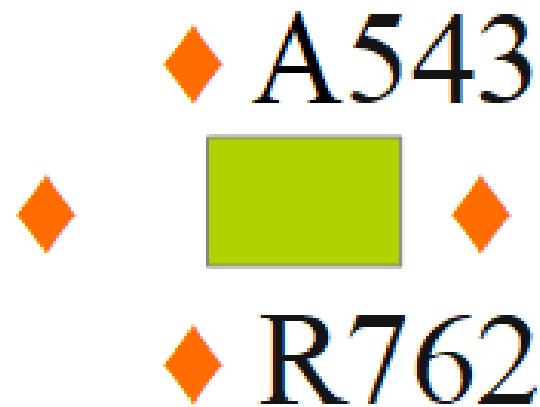
MENACE ORIENTE : Lorsque la menace est situé dans la main qui joue après le joueur squeezé.

COUP DE VIENNE : Isoler une menace qui se trouve dans la même main que la squeezante par l'encaissement des cartes maîtresses avant que la squeezante soit jouée.

MENACE ALLER-RETOUR

C'est une menace communicante qui permet de communiquer dans les deux mains après avoir encaissé la squeezante. Elle maximise les chances de réussir un squeeze. Elle permet d'avoir une menace isolée dans la main située en face de la squeezante.

Exemple :



LES SQUEEZES ARTISTIQUES

Le criss-cross

Le double squeeze

Le squeeze à l'atout

Le squeeze rendement de main

Le squeeze en cascade

Le squeeze unicolore

Le squeeze bascule

Le squeeze double va et vient

...

CASSER UN SQUEEZE EN DEFENSE

L'arme principale pour empêcher un squeeze est de jouer dans la couleur de la menace communicante afin de casser les communications.

On arrive aussi parfois à empêcher le déclarant de réduire le compte en encaissant pas immédiatement ses levées maîtresses.

Sécher un roi peut aussi être une option. Si le déclarant hésite entre un squeeze et une impasse, il peut se tromper.