

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

La double coupe

JEU DE LA CARTE



N°2



ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

La double coupe	3
Le mécanisme	4
Les précautions à prendre	5
Commencer par couper la bonne couleur	5
Encaisser les levées maîtresses d'abord	6
Assurer la double coupe : couper maître	7
Les plans de jeu complémentaires à la double coupe	9
Impasse préalable ?	9
De la double coupe à la coupe « du côté court »	11
Donnes d'application	12

Dans les tableaux d'enchères,
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

La double coupe



Le principe de base de la double coupe, comme son nom l'indique, consiste à couper des deux mains, en renonçant à capturer les atouts adverses. Les éléments de diagnostic sont faciles à appréhender : une courte dans chaque main ainsi que deux couleurs à couper, des atouts nombreux de part et d'autre.

Voici une première configuration caractéristique de ce plan de jeu :

♠ DV94
♥ A9642
♦ 3



♠ AR105
♥ 5
♦ A8542

Pour réaliser dix levées entre ces trois couleurs, vous devez couper quatre fois de l'une de vos deux mains, réaliser quatre atouts de l'autre main et ajouter à cela vos deux As. Si vous ne disposez d'aucune communication dans la dernière couleur, votre seule façon d'y parvenir consiste à couper alternativement d'une main et de l'autre.

Par exemple, vous jouez As de Carreau et Carreau coupé, As de Cœur et Cœur coupé, Carreau coupé, Cœur coupé, Carreau coupé une troisième fois, Cœur coupé encore et Carreau coupé une quatrième et dernière fois. Bien sûr, vous auriez pu commencer par couper un Cœur de votre main avant de couper les Carreaux, pour un résultat analogue.

Remarquez que votre première coupe de chacune des deux mains n'était pas complètement sûre : en cas de catastrophe, vous auriez pu vous faire surcouper au second tour de Cœur ou de Carreau. En revanche, aux tours suivants, la qualité de vos atouts vous prémunissait contre tout risque de surcoupe.

Avec des atouts plus fragiles, la double coupe est toujours possible mais plus dangereuse. Changeons une seule carte de chaque côté :

♠ DV64
♥ A9642
♦ 3



♠ AR53
♥ 5
♦ A8542

Cette fois, la deuxième coupe de l'une ou l'autre main n'est pas très sûre : elle nécessite de ne pas subir une surcoupe en cas de partage 5-2 de l'une des couleurs rouges chez l'adversaire. Pourtant, réaliser les petits atouts des deux mains en début de coup est indispensable. Si vous coupez d'une seule main, de Nord par exemple, vous vous retrouveriez dans l'autre avec ♠ AR53, ce qui vous obligerait à concéder au moins une levée d'atout à l'adversaire.



PRINCIPE DE BASE : Si vous devez dédoubler tous vos atouts, commencez impérativement par couper avec les plus petits... et priez !

Le mécanisme

À partir de cet exemple, observons à quatre jeux le mécanisme de la double coupe :

DONNE N°1

♠ DV1065		
♥ 5		
♦ A7643		
♣ 32		
♠ 432		♠ -
♥ R10		♥ DV982
♦ D9		♦ RV1085
♣ D98754		♣ RV10
		Contrat : 6♠
		Entame : 2 de Pique.
♠ AR987		
♥ A7643		
♦ 2		
♣ A6		

●● ANALYSE

- Sud compte cinq levées d'atout et trois As. Il lui manque quatre levées.
- Les moyens de les obtenir : couper quatre fois de l'une des deux mains, par exemple couper quatre Cœurs au mort. Comment circuler entre les deux mains ? Par l'As de Trèfle et par la coupe des Carreaux en main. C'est le principe de la double coupe.

●● RÉALISATION

Sud prend l'entame, joue As de Cœur et Cœur coupé, Trèfle pour l'As, Cœur coupé, Carreau pour l'As, Carreau coupé, Cœur coupé, etc.

Conditions à réunir : aucune, le contrat est à 100% dès qu'aucun des deux As rouges n'est coupé.

Les précautions à prendre

Pour réussir à mener à bien un plan de double coupe, vous devez vous assurer qu'un certain nombre de conditions sont remplies. Il peut arriver qu'une action incorrecte de votre part, entreprise sans réflexion suffisante, conduise à l'échec, alors que la bonne ligne de jeu était toute proche.

— COMMENCER PAR COUPER LA BONNE COULEUR —

Posséder assez d'atouts pour une double coupe n'est pas suffisant. Il faut aussi détenir assez de cartes à couper de part et d'autre pour mener à bien le processus. Observez la donne suivante, où les deux couleurs à couper sont asymétriques :

DONNE N°2

♠ V1092			
♥ AV754			
♦ R98			
♣ 2			
♠ 76		♠ 843	Contrat : 4♠
♥ R10632		♥ D9	
♦ 1053		♦ ADV	
♣ DV10		♣ R9853	
♠ ARD5			
♥ 8			
♦ 7642			
♣ A764			

●● ANALYSE

Vous disposez de deux levées en dehors de l'atout. Le Roi de Carreau peut vous en procurer une troisième, si l'As est placé, mais avec un singleton dans chaque main vous pouvez mettre en place une double coupe. Si vous **dédoubez** tous vos atouts, vous parviendrez à huit levées d'atout et gagnerez votre contrat.

Attention ! Si vous commencez par couper un Trèfle sans réfléchir, vous allez vous trouver embarrassé. Observez : Trèfle coupé du 2, As de Cœur et Cœur coupé du 5, Trèfle coupé, Cœur coupé, Trèfle coupé, Cœur coupé. Parfait jusque-là, mais vous vous retrouvez avec un atout de chaque côté, dans votre main et sans rien à couper du mort. Ça ne va pas.

●● RÉALISATION

Dès que vous y songez, la solution apparaît : commencez par jouer As de Cœur et Cœur coupé. Les trois coupes à Trèfle vous permettront par la suite d'aller trois fois au mort où il reste trois Cœurs à couper. Vous aurez réalisé quatre coupes à Cœur en tout, le contrat est rempli !



À RETENIR : Commencez par couper la couleur où il y a le plus de coupes à effectuer.

— ENCAISSER LES LEVÉES MAÎTRESSES D'ABORD —

Une précaution constante dans les plans de double coupe consiste à assurer les levées que vous possédez. En effet, vos levées d'honneurs sont menacées : au fil de votre double coupe, d'une part vous vous démunissez de vos atouts, d'autre part il va arriver, même si vous avez les moyens de ne pas vous faire surcouper, que l'un ou l'autre de vos adversaires défausse. En fin de coup, il ne leur restera que de l'atout pendant que vous n'en avez plus. Vous serez alors dans l'impossibilité de les réaliser. Regardez bien :

DONNE N°3

♠ 9		
♥ A1053		
♦ 108764		
♣ R52		
♠ RD832		♠ V7
♥ 86		♥ 974
♦ AD		♦ RV9532
♣ V964		♣ D10
		Contrat : 4♥
		Entame : 6 de Cœur.
♠ A10654		
♥ RDV2		
♦ -		
♣ A873		

●● ANALYSE

Vous voici cette fois en possession de trois levées d'honneurs (l'As de Pique et As-Roi de Trèfle) à côté de vos atouts. La levée de l'entame vous enlève un atout de chaque main mais, si vous dédoublez les trois qui vous restent de chaque côté, vous arrivez au total de six qui vous est nécessaire. Prenez du Roi de votre main pour garder deux honneurs à l'atout de chaque côté et ainsi couper maître très vite...

●● RÉALISATION

Si vous coupez des deux mains sans précaution, vous n'allez pas vous en sortir. Regardez mieux : As de Pique et Pique coupé, Carreau coupé, Pique coupé... Aïe ! Est n 'a plus de Pique et défausse l'un de ses deux Trèfles. C'est fini, vous ne pourrez plus faire As et Roi de Trèfle !

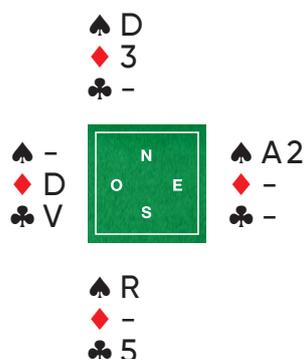
La bonne ligne de jeu ? **Avant de couper, jouez As et Roi de Trèfle.** Réalisez ensuite votre double coupe, vos dix levées sont là !



À RETENIR : Encaissez vos levées d'honneurs extérieures à la couleur d'atout avant de vous lancer dans la double coupe.

— ASSURER LA DOUBLE COUPE : COUPER MAÎTRE —

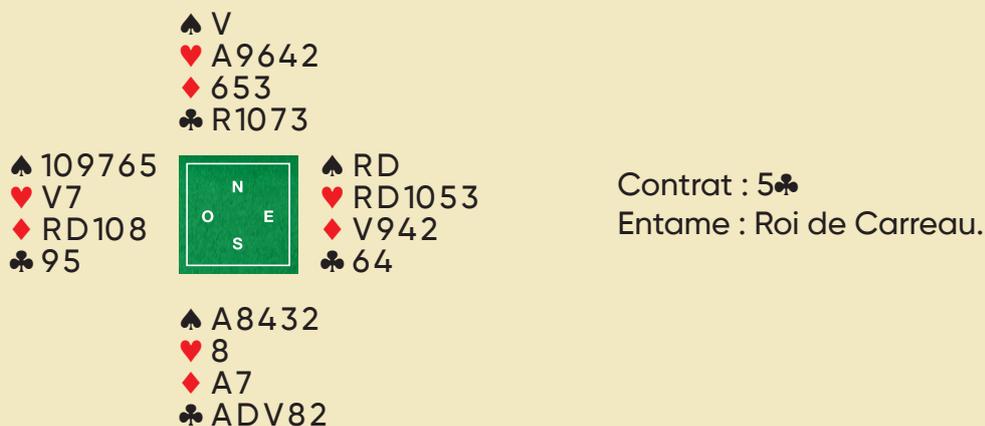
Autre précaution très importante, tâcher, autant que faire se peut, d'éviter les surcoupes. À cet égard, il vous reste une dernière arme utile : dédoubler des atouts presque maîtres. Observez le diagramme suivant, à trois couleurs :



Quand Sud coupe son Trèfle de la Dame de Pique, il est assuré de réaliser encore une levée dans son camp : ou bien la Dame de Pique fait la levée, ou bien, s'il elle est surcoupée, le Roi devient une carte maîtresse.

Il est temps d'inscrire cette aptitude à créer une levée dans une donne complète :

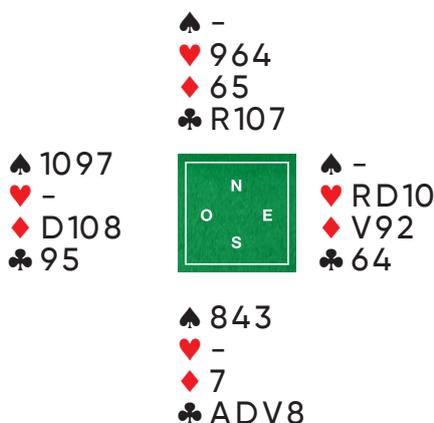
DONNE N°4



●● ANALYSE

Trois As et des atouts aussi nombreux que de bonne qualité pour faire... Combien de levées, au fait ? Onze ? Voici qui nous laisse un petit volant de manœuvre, puisque les ressources de la double coupe complète sont de neuf levées, sauf danger de surcoupe. En fait, couper un Cœur et un Pique chacun d'un petit atout semble assez peu dangereux, le partage 6-1 d'une couleur non nommée étant vraiment rare.

Ensuite, il vous reste ADV8 de Trèfle d'un côté, R107 de l'autre. Nous sommes parvenus à la position suivante :



Vous pouvez couper maître un certain temps, peut-être ?
Reprenons.

●● RÉALISATION

Vous prenez l'entame de l'As de Carreau et, puisque vous avez trois atouts maîtres en Sud et deux seulement en Nord, vous commencez par couper les Cœurs. As de Cœur et Cœur coupé du 2, donc, Pique coupé du 3.

Indéniablement, les coupes suivantes sont plus dangereuses. Vous décidez donc de couper maître autant que faire se peut. Vous continuez donc d'un Cœur coupé du Valet (tiens, Ouest défause...) puis Pique coupé du 10 (tiens, Est défause...). Les deux Cœurs suivants sont coupés de la Dame et de l'As, un Pique est coupé du Roi au passage... Nous nous retrouvons dans la position du diagramme de départ du paragraphe, le 7 et le 8 de Trèfle jouant le rôle de Roi et Dame de Pique. Il ne reste que le 9 de Trèfle au-dessus, couper de l'un assure une levée quoi qu'il arrive...



REMARQUE : le risque de surcoupe du 7 ou du 8 de Trèfle plus tôt dans le coup n'est pas grave en soi, puisque c'est ce qui va finir par se passer. C'est le fait que l'adversaire prenne la main prématurément et puisse rejouer atout, nous privant d'une levée de « dédoublement » qui est préjudiciable.



PETIT CONSEIL À LA DÉFENSE : si vous êtes capable de surcouper un déclarant qui s'engage dans une double coupe, rejouez atout !

Les plans de jeu complémentaires à la double coupe

— IMPASSE PRÉALABLE ? —

Souvent plusieurs plans sont envisageables en début de coup, l'attitude adverse nous amenant à choisir l'un plutôt que l'autre. Voici un exemple de plan de jeu alternatif selon l'entame :

DONNE N°5

♠ 3
♥ AR86
♦ AD109
♣ A752



Contrat : 6♦
Entame : ?

♠ AD964
♥ 532
♦ RV87
♣ D

1. ENTAME : VALET DE TRÈFLE

●● ANALYSE

L'As de Trèfle, l'As de Pique ; As-Roi de Cœur : voilà quatre levées d'honneurs ; vous possédez de part et d'autre huit atouts absolument maîtres qu'il vous est possible de dédoubler. C'est parfait. Encaissez vos levées et terminez en double coupe.

●● RÉALISATION

Prenez l'entame, jouez As-Roi-de Cœur et Pique pour l'As. Pique coupé, Trèfle coupé, Pique coupé, etc. Vous faites douze levées en double coupe et Est dit à son partenaire : « Quand même, tu aurais pu entamer atout ! ». Ouest bougonne...

2. ENTAME : 2 DE CARREAU

●● ANALYSE

Attention, l'entame atout est bien désagréable car elle fait tomber deux de vos atouts l'un sur l'autre. Vos quatre levées extérieures sont bien là mais le même jeu de double coupe ne vous rapporte plus que sept levées. Il faut en trouver une autre.

Vous pouvez avoir deux idées pour parvenir à vos fins :

- Affranchir un Pique de longueur.
- Faire l'impasse au Roi de Pique.

En général, l'affranchissement est préférable à une impasse. Ici, vous pouvez affranchir la Dame en deux tours si le Roi est troisième ou peut-être affranchir votre dernier Pique en coupant trois fois si la couleur est répartie 4-3 (avec le Roi quatrième) en flanc. Pas mal. Un seul petit problème : vous n'avez absolument pas les communications nécessaires de Nord vers Sud pour mener cette tâche à bien. Vous disposez de deux entrées dans la couleur d'atout (en prenant le 10 du Valet puis la Dame du Roi) mais ceci vous interdit de couper trois fois du mort ! En fait, votre seule chance véritable consiste à trouver le Roi de Pique placé.

●● RÉALISATION

Faites la première levée du mort et, pour savoir tout de suite si la vie vaut d'être vécue, jouez Pique pour la Dame à la deuxième levée. L'impasse marche ? Hâtez-vous d'encaisser l'As de Pique, As et Roi de Cœur et l'As de Trèfle et terminez par six levées d'atout, correspondant à trois coupes de chaque main.

Les 4 jeux :

	♠ 3	
	♥ AR86	
	♦ AD109	
	♣ A752	
♠ 82		♠ RV1075
♥ D1074		♥ V9
♦ 632		♦ 54
♣ V1098		♣ R643
	♠ AD964	
	♥ 532	
	♦ RV87	
	♣ D	



— DE LA DOUBLE COUPE À LA COUPE « DU CÔTÉ COURT » —

Nous l'avons dit plus haut, jouer en double coupe a pour effet quasi automatique de laisser les adversaires, en fin de coup, avec plus d'atouts que vous. Ceci vous interdit d'encaisser des levées trop nombreuses dans une même couleur annexe après votre double coupe. Quand vous ne pouvez pas non plus les encaisser avant la double coupe, peut-être faut-il changer de plan de jeu.

DONNE N°6

♠ AR98
♥ A765
♦ ADV10
♣ 3



Contrat : 7♠.
Entame : Roi de Cœur.

♠ DV106
♥ 3
♦ R43
♣ A7642

●● **ANALYSE**

Jouer en double coupe est une option envisageable. Les atouts totalement dédoublés vous rapporteront huit levées, il en faut cinq par ailleurs. Il est donc nécessaire d'encaisser trois Carreaux pour arriver à 13, donc de jouer pour les Carreaux 3-3. Il est plus probable de parvenir à couper trois fois d'une main (la vôtre) en conservant intacts les atouts de l'autre (celle de Nord). Ainsi vous pourrez ensuite enlever les atouts adverses et bénéficier de quatre levées de Carreau.

●● **RÉALISATION**

Coupez un Cœur à la seconde levée. Remontez au mort à Carreau, coupez un deuxième Cœur. Recommencez : Carreau pour le mort et Cœur coupé. Prenez votre Dame de Pique du Roi, tirez autant de tours d'atout que nécessaire et tablez.



REMARQUE :

l'entame permet de gagner avec les Piques 4-1 mais sur entame atout on gagne de la même façon avec les atouts 3-2.

Les 4 jeux :

	♠ AR98	
	♥ A765	
	♦ ADV10	
	♣ 3	
♠ 753		♠ 42
♥ RDV42		♥ 1098
♦ 75		♦ 9862
♣ V108		♣ RD95
	♠ DV106	
	♥ 3	
	♦ R43	
	♣ A7642	

Donnes d'application



DONNE N°1

<p>♠ 6 ♥ RV8 ♦ 853 ♣ A108532</p>	<table border="1" style="width: 60px; height: 60px; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ 73 ♥ 96432 ♦ 104 ♣ RDV4</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0f0e0;"> <th>SUD</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1♥ 2♠</td> <td style="text-align: center;">1♠ passe</td> <td style="text-align: center;">2♥ 4♥</td> <td style="text-align: center;">passe fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 6 de Trèfle.</p>	SUD	O	N	E	1♥ 2♠	1♠ passe	2♥ 4♥	passe fin
N														
O E														
S														
SUD	O	N	E											
1♥ 2♠	1♠ passe	2♥ 4♥	passe fin											

♠ RV10852
♥ -
♦ ADV2
♣ 976

♠ AD94
♥ AD1075
♦ R976
♣ -

●● LES ENCHÈRES

Sud a de quoi envisager la manche sans pouvoir l'imposer. 2♠ est une enchère d'essai, il pourrait aussi choisir 3♦. La conclusion de Nord s'impose.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

En dehors de vos deux As noirs, vos ressources extérieures à l'atout ne sont pas très importantes. Le Roi de Carreau, peut-être ? Mieux vaut réaliser que vous possédez cinq atouts et une chicane dans votre main, trois atouts et un singleton au mort. Si vous parvenez à couper trois Piques au mort, en communiquant vers votre main par la coupe des Trèfles, vous parviendrez à réaliser huit levées d'atouts, tout ce qu'il vous faut pour gagner votre manche.

●● RÉALISATION

Prenez de l'As de Trèfle et, à votre choix, coupez un Trèfle immédiatement ou commencez par jouer As de Pique et Pique pour couper un Pique du mort (du 8 de Cœur). Si vous avez choisi cette deuxième solution, vous rentrez en main en coupant un Trèfle du 5 de Cœur, puis vous coupez un second Pique du Valet. Une seconde coupe à Trèfle est effectuée sans encombre avec le 7 de Cœur. La troisième coupe à Pique est réalisée grâce au Roi de Cœur, « insurcoupable ». Il vous reste en main As-Dame-10 d'atout qui vous assurent encore trois levées. Vous ne vous êtes même pas aperçu du partage 5-0 des atouts !

<p>♠ DV84 ♥ R942 ♦ AR63 ♣ 6</p> <p>♠ R3 ♥ AV53 ♦ 85 ♣ RDV95</p> <p>♠ A10975 ♥ 10 ♦ V42 ♣ A1084</p>		<p>♠ 62 ♥ D876 ♦ D1097 ♣ 732</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid red;"> <th style="padding: 5px;">S</th> <th style="padding: 5px;">OUEST</th> <th style="padding: 5px;">N</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♣ passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">contre 4♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Roi de Trèfle.</p>	S	OUEST	N	E	3♠	1♣ passe	contre 4♠	passe fin
S	OUEST	N	E								
3♠	1♣ passe	contre 4♠	passe fin								

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Les enchères vous ont appris que l'As de Cœur était très probablement en Ouest, chez l'ouvreur. Vous pouvez prendre l'entame et immédiatement jouer Cœur vers le Roi, vous créant ainsi une quatrième levée d'honneur en dehors de vos atouts. Ouest va prendre. Dès que vous aurez repris la main, le moment sera venu d'enclencher une double coupe capable de vous procurer six levées d'atout à coup sûr.

●● RÉALISATION

Prenez l'entame en main et jouez Cœur. Ouest prend et rejoue Carreau, par exemple. Encaissez maintenant vos levées d'honneurs : As-Roi de Carreau, le Roi de Cœur en défaussant le troisième Carreau de votre main. Coupez à cet instant un Cœur du 5 d'atout, puis un Trèfle avec le 4 de Pique du mort. À partir de là, vous êtes tiré d'affaire. Vous pouvez encaisser l'As d'atout. Coupez un Trèfle de la Dame, un Cœur du 7, un autre Trèfle du Valet. Quand vous essayez de couper le dernier Carreau du mort vous êtes surcoupé : peu importe, il vous reste un atout maître pour votre dixième levée.

DONNE N°3

<p>♠ ADV9 ♥ AV652 ♦ 6 ♣ R92</p> <p>♠ 6432 ♥ D10973 ♦ 105 ♣ 85</p> <p>♠ R1087 ♥ 4 ♦ AR743 ♣ A73</p>		<p>♠ 5 ♥ R8 ♦ DV982 ♣ DV1064</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #e0f0e0;"> <th style="padding: 5px;">SUD</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">N</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">1♦</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">1♥</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">1♠</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">2♣</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2♦</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">3♠</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">4♣</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">4♦</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">4SA</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">5♠</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">5SA</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">6♠</td> <td style="padding: 5px;">fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 2 de Pique.</p>	SUD	O	N	E	1♦	passe	1♥	passe	1♠	passe	2♣	passe	2♦	passe	3♠	passe	4♣	passe	4♦	passe	4SA	passe	5♠	passe	5SA	passe	6♠	fin
SUD	O	N	E																												
1♦	passe	1♥	passe																												
1♠	passe	2♣	passe																												
2♦	passe	3♠	passe																												
4♣	passe	4♦	passe																												
4SA	passe	5♠	passe																												
5SA	passe	6♠	fin																												

●● **LES ENCHÈRES**

Nord, avec des ambitions de chelem, donne le fit forcing à Pique en passant par la quatrième couleur. Sud collabore en annonçant un contrôle, puis en posant deux Blackwoods successifs. Sur 5SA, Nord, nullement intéressé par le grand chelem en face d'un partenaire qui a limité sa main, se contente de 6♠.

●● **VOTRE PLAN DE JEU EN SUD**

Une levée d'atout à l'entame et cinq levées d'honneurs font six levées auxquelles vous allez pouvoir ajouter six levées d'atout en coupant trois fois de chaque main. N'oubliez pas d'encaisser vos levées d'honneurs avant d'enclencher la double coupe.

●● **RÉALISATION**

Jouez As et Roi de Trèfle toutes affaires cessantes. Puis As-Roi de Carreau et Carreau coupé, As de Cœur, Cœur coupé et ainsi de suite. Remarquez bien que si vous commencez par jouer As-Roi de Carreau et Carreau, Ouest en profite pour défausser l'un de ses deux Trèfles : c'en est fini de votre contrat.

♠ DV85		♠ 732									
♥ AR942		♥ D1075									
♦ V32		♦ 9876									
♣ 3		♣ R6									
♠ 104	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ AR96
	N										
O		E									
	S										
♥ V86		♥ 3									
♦ D104		♦ AR5									
♣ DV1098		♣ A7542									

SUD	O	N	E
1♣	passe	1♥	passe
1♠	passe	4♠	passe
4SA	passe	5♦	passe
6♠	fin		

Entame : Dame de Trèfle.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

As-Roi de Cœur, As-Roi de Carreau, l'As de Trèfle : cinq levées auxquelles il suffit d'ajouter sept levées d'atout pour parvenir à douze.

Le jeu en double coupe paraît une bonne idée, à la condition de réaliser une coupe de chaque côté avec un petit atout. Ensuite, il faudra éviter une surcoupe suivie d'un retour à l'atout qui nous priverait de deux levées. Ce sera possible en coupant maître. Vous resterez à la fin avec le 9 de Pique en face du 8 et pourrez assurer une dernière levée.

●● RÉALISATION

Prenez l'entame de l'As de Trèfle, dégagez As-Roi de Carreau et encaissez As-Roi de Cœur en défaussant votre troisième Carreau. Coupez maintenant la couleur rouge où vous pensez ne pas être surcoupé, du 6 de Pique de votre main. En l'espèce, les deux sont bonnes. Ensuite, jouez Trèfle coupé du 5 de Pique du mort.

Tout est en place pour le final : Cœur coupé du Roi, Trèfle coupé de la Dame, Cœur coupé de l'As et Trèfle coupé du Valet. Onze levées sont rangées devant vous, il vous reste le 9 de Pique dans votre main et le 8 au mort. Il ne reste que le 10 d'atout au-dessus de vos deux atouts chez l'adversaire. Jouez la dernière carte rouge du mort et coupez-la du 9 : vous vous garantissez encore une levée d'atout, la douzième.

♠ RD4		♠ A10				
♥ 5		♥ 94				
♦ AV105		♦ 8432				
♣ 76432		♣ ARDV5				
♠ V9753	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">O</td><td style="padding: 2px 5px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	♠ 862
N						
O		E				
S						
♥ D10873		♥ ARV62				
♦ -	♦ RD976					
♣ 1098	♣ -					

SUD	O	N	E
1♥	passe	1SA	2♣
2♦	passe	2♠	passe
3♣	passe	4♦	passe
5♦	fin		

Entame : 10 de Trèfle.

●● **VOTRE PLAN DE JEU EN SUD**

Il serait agréable de réaliser onze levées grâce à neuf levées d'atout (en les dédoublant complètement) auxquelles on ajouterait As-Roi de Cœur. Malheureusement, un examen plus attentif de la situation montre que vous ne possédez pas quatre cartes dans la main de Sud susceptibles d'être coupées en Nord.

La seule solution consiste donc à établir une levée de Pique pour porter à trois les levées d'honneur, ce qui permet de se contenter de huit levées d'atout. Dernier aspect du plan de jeu : il faut établir et encaisser ce Pique avant toute autre chose, pour éviter de se le faire couper plus tard..

●● **RÉALISATION**

- ▶ Couper l'entame.
- ▶ Jouer Pique vers Roi-Dame.
- ▶ Prendre le retour atout.
- ▶ Encaisser As et Roi de Cœur et la levée de Pique affranchie.
- ▶ Réaliser les atouts restants en double coupe.