

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

La défausse urgente le problème du retrait des atouts

JEU DE LA CARTE



N°4



ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Première partie :

Les armes du déclarant	4
1. Couper les communications adverses	4
2. Créer un contrôle des levées adverses par la coupe	4
La défausse est dans la main longue à l'atout	4
La couleur à défausser se situe dans la main courte à l'atout	6

Deuxième partie :

Le plan de défausse urgente : le retrait des atouts	8
1. Le retrait des atouts risque de donner la main à l'adversaire	8
2. Le retrait des atouts ne donne pas la main à l'adversaire	12
Garder le contrôle par la coupe	12
Se servir des atouts comme communication	13
Donnes d'application	15

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

La défausse urgente le problème du retrait des atouts



Le mort s'étale, vous comptez vos gagnantes certaines. Comme toujours, il en manque mais des possibilités d'arriver au total requis existent. Il reste à organiser le plan de jeu pour qu'il conduise au succès. Nous nous intéresserons ici à un problème crucial, celui d'empêcher l'adversaire d'encaisser trop de levées avant que vous meniez à bien l'établissement des vôtres. C'est le problème du temps, bien connu à Sans-Atout sous le nom de course de vitesse. Dans ce document, nous détaillerons le raisonnement en ce sens dans les contrats à l'atout.

Les armes du déclarant

Pour établir vos levées sans en concéder trop, il y a deux manœuvres, qui ne sont d'ailleurs ni d'égale fréquence, ni d'égale utilité.

— 1. COUPER LES COMMUNICATIONS ADVERSES —

Par un laissez-passer comme à Sans-Atout.
Cela ne fait pas partie de nos préoccupations ici.

— 2. CRÉER UN CONTRÔLE DES LEVÉES ADVERSES PAR LA COUPE —

Il s'agit là de défausser une carte sur une levée établie avant toute manœuvre, de façon à conférer le pouvoir de couper à une main ou l'autre. De cette façon, le nombre de levées réalisables immédiatement par l'adversaire sera diminué.

Deux cas se présentent :

●● LA DÉFAUSSE EST DANS LA MAIN LONGUE À L'ATOUT

Le but est de stopper un défilé adverse.

DONNE N°1

Contrat : 4♥.
Entame : Valet de Pique.

♠ 875
♥ 875
♦ RDV
♣ DV109



♠ AR4
♥ DV10962
♦ 6
♣ AR5

Vous constatez que vous avez un nombre potentiel de levées très important : deux Piques, quatre Cœurs, deux Carreaux et quatre Trèfles.

Pour les encaisser, il faut donner plusieurs fois la main à l'adversaire et ceux-ci peuvent réaliser un Pique, deux Cœurs et un Carreau, et donc vous faire chuter.

Il faut vous débarrasser en urgence de ce petit Pique, donc le défausser pour vous adjudger le contrôle du troisième tour par la coupe dans votre propre main.

Pour cela, **il faut jouer Carreau tout de suite** (les Trèfles ne peuvent pas être encaissés tant que les atouts ne sont pas tombés) pour établir une levée en urgence.

Le moindre tour d'atout, qui donnerait l'occasion à l'adversaire de détruire votre deuxième « tour » de contrôle à Pique, serait fatal.


Une dernière préoccupation à avoir : la communication vers le mort.

Elle existe : par le petit Trèfle de votre main vers la Dame (sans tirer ni l'As, ni le Roi).

Le minutage :

- ▶ Prendre de l'As de Pique.
- ▶ Jouer Carreau.
- ▶ Prendre le retour Pique du Roi.
- ▶ Jouer petit Trèfle vers la Dame et encaisser les Carreaux.
- ▶ Enfin jouer atout.

Les 4 jeux :

	♠ 875	
	♥ 875	
	♦ RDV	
	♣ DV109	
♠ V1092		♠ D63
♥ A3		♥ R4
♦ 8743		♦ A10952
♣ 632		♣ 874
	♠ AR4	
	♥ DV10962	
	♦ 6	
	♣ AR5	

●● LA COULEUR À DÉFAUSSER SE SITUE DANS LA MAIN COURTE À L'ATOUT

Le but sera, cette fois, de créer une coupe dans la main courte pour empêcher l'adversaire de faire des plis immédiats ou, plus souvent, pour créer une levée par une coupe de la main courte.

DONNE N°2

♠ 102
♥ 1064
♦ 86532
♣ A73



♠ ARD
♥ DV987
♦ D4
♣ R82

SUD	O	N	E
1♥ surcontre 3♥	passe 1♠ fin	passe 2♥	contre 2♠

Au contrat de 3 Cœurs sur entame de la Dame de Trèfle, vous comptez trois levées à Pique, deux levées à Trèfle et, plus tard, trois levées d'atout.

La neuvième levée ne peut pas provenir de l'affranchissement des Carreaux et c'est une coupe au mort à Trèfle qui vous la procurera. Pour cela, il faut la créer tout de suite car jouer atout permettrait à vos adversaires de donner trois tours dans la couleur.

Attention ! La communication vers votre main, pour couper un Trèfle, ne peut s'effectuer que par le Roi de Trèfle. Vous devez donc le conserver et prendre de l'As du mort la première levée.

Le minutage :


- ▶ Prendre de l'As de Trèfle.
- ▶ Jouer tout de suite As, Roi, Dame de Pique en défaussant un Trèfle.
- ▶ Jouer le Roi de Trèfle et Trèfle coupé (du 10).
- ▶ Et enfin atout.



REMARQUE :

cette technique, qui correspond à **déplacer le doubleton du mort par la défausse**, a déjà été étudiée dans le cours relatif à la coupe de la main courte.

Les 4 jeux :

	♠ 102	
	♥ 1064	
	♦ 86532	
	♣ A73	
♠ 9753		♠ V864
♥ R2		♥ A53
♦ RV7		♦ A109
♣ DV105		♣ 964
	♠ ARD	
	♥ DV987	
	♦ D4	
	♣ R82	

Dans les exemples que nous venons de voir, la création de levée ne posait aucun problème particulier et le diagnostic du danger était relativement aisé.

Parfois tout ceci est moins évident et nécessite de réelles qualités d'anticipation.

Nous allons étudier tout cela en nous interrogeant sur la possibilité ou non de commencer par jouer atout.

Le plan de défausse urgente : le retrait des atouts

Nous distinguerons deux cas, suivant que le retrait des atouts risque ou non de donner la main à l'adversaire.

1. LE RETRAIT DES ATOUTS RISQUE DE DONNER LA MAIN À L'ADVERSAIRE

C'est le cas le plus fréquent et le plus intéressant.

Pour déterminer l'ordre des manœuvres, il faudra tenir compte du fait que, chaque fois qu'ils prennent la main, les adversaires peuvent détruire vos protections.

Vous saurez ainsi si la manœuvre de création de levées est urgente, très urgente ou peut attendre.

DONNE N°3

Contrat : 4♠.

Entame : Dame de Cœur.

♠ D107
♥ AR4
♦ D72
♣ D742



♠ AV98432
♥ 875
♦ A4
♣ 10

Six levées à Pique (sept si le Roi est bien placé), deux levées à Cœur, une levée à Carreau. La dixième levée (ou la onzième) ne peut être que la Dame de Carreau. Pour l'établir, il vous faut fatalement donner la main puisqu'il s'agit d'une impasse indirecte.

Après l'entame, il ne reste plus qu'un contrôle à Cœur. Si ce contrôle saute prématurément, les adversaires seront en mesure de faire quatre levées : un Pique, un Cœur, un Carreau et un Trèfle avant que vous n'en fassiez dix.

Si vous commencez par l'impasse au Roi d'atout, vous risquez de donner la main à Ouest si elle échoue. Celui-ci fera sauter votre dernier contrôle à Cœur et l'établissement éventuel de la levée à Carreau ne servira plus à rien.

Vous devez donc différer le jeu des atouts et commencer par jouer Carreau.

Le minutage :


- As de Cœur. .
- Carreau pour l'As et Carreau vers la Dame, en espérant le Roi de Carreau en Ouest.
- Retour Cœur pris et Dame de Carreau pour la défausse d'un Trèfle ou d'un Cœur puis impasse à l'atout, pour une éventuelle onzième levée cette fois.



À RETENIR :

Une impasse indirecte donne fatalement la main à l'adversaire. Il faut en tenir compte dans la gestion du problème temps.

Les 4 jeux :

	♠ D107	
	♥ AR4	
	♦ D72	
	♣ D742	
♠ R5		♠ 6
♥ DV2		♥ 10963
♦ R1053		♦ V986
♣ RV98		♣ A653
	♠ AV98432	
	♥ 875	
	♦ A4	
	♣ 10	

Parfois, c'est plus sournois.

DONNE N°4

	♠ R7
	♥ D962
	♦ D1032
	♣ A75
Contrat : 4♥.	
Entame : Dame de Pique.	
	♠ A93
	♥ RV1085
	♦ V7
	♣ R82

Vous comptez huit levées sûres : deux à Pique, quatre à Cœur et deux à Trèfle. La neuvième est visible à l'œil nu : la coupe d'un Pique au mort. Quid de la dixième ?

L'affranchissement d'une levée à Carreau ne semble poser aucun problème mais il nécessite de donner deux fois la main. En conséquence, si vous commencez par jouer atout dans le but louable d'éviter de vous faire couper un honneur maître, les adversaires pourront affranchir - en deux fois - un pli à Trèfle et ils prendront la main trois fois.

Cette analyse montre qu'il est nécessaire d'entreprendre tout de suite l'affranchissement d'un pli à Carreau.


Le minutage :

- ▶ Roi de Pique.
- ▶ Carreau vers le Valet.
- ▶ Prendre le retour Trèfle en main.
- ▶ Jouer un deuxième tour de Carreau.
- ▶ Prendre le retour Trèfle au mort.
- ▶ Encaisser la Dame de Carreau en défaussant un Trèfle.
- ▶ Jouer atout et couper le Pique au mort si nécessaire.



NOTEZ BIEN : Si les adversaires avaient entamé à Trèfle, ils auraient eu un temps d'avance (deux contrôles de part et d'autre) et vous auriez chuté.

Les 4 jeux :

	♠ R7	
	♥ D962	
	♦ D1032	
	♣ A75	
♠ DV102		♠ 8654
♥ A3		♥ 74
♦ 9865		♦ AR4
♣ V103		♣ D964
	♠ A93	
	♥ RV1085	
	♦ V7	
	♣ R82	



À RETENIR :

N'oubliez pas ! L'adversaire peut trouver un switch meurtrier même s'il a raté l'entame. Ne vous laissez pas prendre de vitesse.

La faculté d'anticipation dont il faut faire preuve est également de mise quand la carte à défausser se situe dans la main courte.

DONNE N°5

Contrat : 4♥.
Entame : 6 de Carreau.

♠ RDV6
♥ D854
♦ A98
♣ A3



♠ 2
♥ RV10976
♦ 732
♣ RV5

Vous avez cinq levées à Cœur, une levée à Carreau et deux levées à Trèfle, soit huit levées. Une neuvième levée peut être établie en coupant un Trèfle au mort. Quid de la dixième ? Il semble que les Piques puissent procurer deux plis. Pour s'apercevoir qu'il n'en est rien, il faut compter les levées que feront les adversaires si vous jouez Pique : l'As de Pique, deux plis à Carreau et l'As d'atout. Cela fait quatre qu'ils réaliseront avant que vous en ayez amassé dix. Alors que faire ? Il faudrait parvenir à défausser un Carreau en urgence sans leur donner fatalement la main.

Il n'y a qu'une possibilité : faire l'impasse (apparemment inutile) à Trèfle. Si elle réussit, vous défausserez un Carreau sur le Roi de Trèfle. Vous aurez perdu la levée de coupe à Trèfle au mort mais récupérerez une levée de coupe à Carreau que vous pourrez faire ultérieurement. Bien sûr, cette manœuvre doit être tentée (et réussie !) immédiatement.



À RETENIR :

N'oubliez jamais de compter les levées que sont en mesure de réaliser les adversaires quand vous établissez les vôtres.

Les 4 jeux :

♠ RDV6
♥ D854
♦ A98
♣ A3

♠ 8543
♥ A3
♦ 65
♣ 97642



♠ A1097
♥ 2
♦ RDV104
♣ D108

♠ 2
♥ RV10976
♦ 732
♣ RV5

L'ensemble de ces exemples a mis en lumière la nécessité de la prise en compte du facteur temps. Cela conduit très souvent à différer le retrait des atouts lorsqu'il permet aux adversaires de prendre la main pour attaquer vos tours de contrôle. Qu'en est-il si ce retrait des atouts peut être effectué sans perdre de temps ?

2. LE RETRAIT DES ATOUTS — NE DONNE PAS LA MAIN À L'ADVERSAIRE —

Dans ce cas, il n'y a en principe pas d'inconvénient à les purger puisque la manœuvre ne coûtera rien en termes de vitesse d'affranchissement.

Toutefois, ce retrait ne devra pas gêner la réalisation du plan global. Il devra être différé :

- Quand il y a des coupes à faire (voir cours précédent).
- Quand les atouts de la main courte contrôlent les levées adverses.
- Quand les atouts servent de communications pour établir les levées nécessaires.

●● GARDER LE CONTRÔLE PAR LA COUPE

DONNE N°6

Contrat : 4♠.
Entame : Roi de Trèfle.

♠ V10
♥ A8743
♦ 85
♣ A972



♠ ARD876
♥ R95
♦ V103
♣ V

La dixième levée pourrait provenir d'une coupe de la main courte à Carreau mais cette ligne de jeu est vouée à l'échec si les adversaires jouent atout à chaque fois qu'ils prennent la main. Il est bien plus prometteur d'espérer les Cœurs répartis 3-2 et de tenter d'affranchir cette couleur.

Deux questions doivent se poser :

- Comment procéder ?

La réponse est simple : par un coup à blanc pour conserver l'As au mort.

- Quand donner ce coup à blanc ? Avant ou après avoir fait tomber les atouts ?

La réponse est un peu plus complexe. Si vous épuisez les atouts adverses (et donc ceux du mort), vous laisserez aux adversaires la possibilité d'encaisser trois levées à Carreau quand ils prendront la main à Cœur. **Jouer atout fait disparaître le contrôle de troisième tour des Carreaux qu'une coupe du mort garantissait.**

Il faut donc commencer par le coup à blanc tant qu'il reste un atout au mort pour contrôler les Carreaux adverses.



REMARQUE :


Il ne coûte rien de jouer Carreau d'abord. Si les adversaires ne jouent pas atout, c'est gagné ; s'ils rejouent atout, vous jouerez Cœur à blanc.



À RETENIR :

Conservez le pouvoir de coupe dans la main courte quand un affranchissement donne la main à l'adversaire et lui permet d'encaisser trop de plis.

Les 4 jeux :

	♠ V10	
	♥ A8743	
	♦ 85	
	♣ A972	
♠ 943		♠ 52
♥ D6		♥ V102
♦ R764		♦ AD92
♣ RD108		♣ 6543
	♠ ARD876	
	♥ R95	
	♦ V103	
	♣ V	

●● SE SERVIR DES ATOUS COMME COMMUNICATION

DONNE N°7

Contrat : 4♠.
Entame : Roi de Cœur.

♠ R75
♥ 86
♦ 9432
♣ D1097



♠ AD962
♥ AV
♦ AR85
♣ V6

Vous avez huit levées sûres : cinq piques, un Cœur et deux Carreaux.

Établir une levée à Carreau est possible mais cela conduirait à donner quatre levées à l'adversaire : un Cœur, un Carreau et deux Trèfles.

La bonne ligne de jeu consiste à affranchir des Trèfles du mort.

Cet affranchissement n'est pas urgent puisque vous avez encore deux contrôles à Carreau mais un vrai problème de communication existe puisque seul le Roi de Pique pourra permettre d'atteindre les deux Trèfles affranchis. Il doit donc être conservé.

Une deuxième remarque s'impose : le maniement des atouts doit conduire à être au mort quand les adversaires n'en auront plus, c'est-à-dire au troisième tour de la couleur.

Le minutage :


- ▶ Prenez de l'As de Cœur.
- ▶ Jouez le Valet de Trèfle.
- ▶ Ils encaissent un Cœur et jouent Carreau.
- ▶ Prenez de l'As, tirez As et Dame de Pique (plus prudent) et rejouez Trèfle.
- ▶ Remontez au mort au Roi de Pique et encaissez les deux Trèfles



À RETENIR :

Même quand ils sont maîtres, il ne faut pas retirer les atouts s'ils servent de communications vers les levées affranchies.

Les 4 jeux :

	♠ R75	
	♥ 86	
	♦ 9432	
	♣ D1097	
♠ V8		♠ 1043
♥ RD104		♥ 97532
♦ D76		♦ V10
♣ R842		♣ A53
	♠ AD962	
	♥ AV	
	♦ AR85	
	♣ V6	

Donnes d'application



DONNE N°1

♠ D8754		♠ A963									
♥ 643		♥ V9									
♦ 3		♦ ARV72									
♣ D985		♣ 43									
♠ V2	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <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		♠ R10
	N										
O		E									
	S										
♥ 108		♥ ARD752									
♦ 10985		♦ D64									
♣ A10762		♣ RV									

S	O	N	EST
contre 3♥	2♦ passe	2♠ 4♥	1♦ passe fin


Entame : 10 de Carreau.
Sur l'entame, Est prend du Roi
et rejoue atout.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD :

- ▶ Après ce retour meurtrier, mais évident, le déclarant peut compter six levées à Cœur et une seule coupe au mort puisqu'il n'a pas de rentrée immédiate dans sa main.
- ▶ Il peut affranchir deux levées à Trèfle et une à Pique pour un total de dix plis.
- ▶ Mais il y a un blocage à Trèfle et il faut conserver une reprise au mort pour encaisser la Dame de Trèfle.
- ▶ La seule rentrée sûre étant la coupe du Carreau, Sud doit différer son utilisation.

●● RÉALISATION

- ▶ Il faut jouer Trèfle à la troisième levée.
- ▶ Ouest prend et rejoue atout.
- ▶ Sud débloque le Valet de Trèfle avant de rejoindre le mort en coupant un Carreau.
- ▶ Il peut encaisser la Dame de Trèfle (pour défausser un Carreau) avant de jouer Pique.

<p>♠ DV96 ♥ 7632 ♦ A63 ♣ D2</p> <p>♠ R4 ♥ D854 ♦ DV10 ♣ RV54</p>		<p>♠ 72 ♥ R109 ♦ 9752 ♣ 10987</p> <p>♠ A10853 ♥ AV ♦ R84 ♣ A63</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid red;"> <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="text-align: center; padding: 5px;">1♠ 4♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe fin</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Dame de Carreau.</p>	SUD	O	N	E	1♠ 4♠	passe fin	3♠	passe
SUD	O	N	E								
1♠ 4♠	passe fin	3♠	passe								


●● LE PLAN DE JEU DE SUD :

- ▶ Quatre levées à Pique, une à Cœur, deux levées à Carreau, une à Trèfle.
- ▶ Une neuvième levée potentielle en coupant un Trèfle.
- ▶ Mais il y a un gros souci : si le Roi de Pique est mal placé, Est-Ouest pourront réaliser un Pique, un Cœur, un Carreau et un Trèfle.
- ▶ Il faut, de toute urgence, créer une coupe à Carreau au mort grâce à la Dame de Trèfle du mort.

●● RÉALISATION

- ▶ Roi de Carreau.
- ▶ Trèfle vers la Dame, Ouest plonge du Roi et rejoue Carreau.
- ▶ As de Carreau et Dame de Trèfle.
- ▶ Rentrée en main à l'As de Cœur.
- ▶ As de Trèfle en défaussant le Carreau du mort et Carreau coupé.
- ▶ Et (enfin !) Dame de Pique.

DONNE N°3


<p>♠ ARV8 ♥ D742 ♦ 3 ♣ V965</p> <p>♠ D9652 ♥ 5 ♦ 865 ♣ RD108</p>		<p>♠ 1043 ♥ A63 ♦ V10972 ♣ 74</p> <p>♠ 7 ♥ RV1098 ♦ ARD4 ♣ A32</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #c6e0b4;">SUD</th> <th style="background-color: #f4cccc;">O</th> <th style="background-color: #c6e0b4;">N</th> <th style="background-color: #f4cccc;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">passe</td> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td style="text-align: center;">passe</td> <td style="text-align: center;">4♥</td> <td style="text-align: center;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4SA</td> <td style="text-align: center;">passe</td> <td style="text-align: center;">5♦</td> <td style="text-align: center;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6♥</td> <td style="text-align: center;">fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Roi de Trèfle.</p>	SUD	O	N	E	1♥	passe	1♠	passe	2♦	passe	4♥	passe	4SA	passe	5♦	passe	6♥	fin		
SUD	O	N	E																				
1♥	passe	1♠	passe																				
2♦	passe	4♥	passe																				
4SA	passe	5♦	passe																				
6♥	fin																						

●● **LE PLAN DE JEU DE SUD :**

- ▶ Après l'entame, il est exclu de jouer atout car les adversaires feraient au moins deux levées.
- ▶ Il faut créer d'urgence une coupe à Trèfle.
- ▶ Il n'y a qu'un seul espoir : trouver la Dame de Pique placée.

●● **RÉALISATION**

- ▶ As de Trèfle.
- ▶ Pique pour le Valet.
- ▶ As et Roi de Pique en défaussant deux Trèfles.
- ▶ Et maintenant atout.

<p>♠ R632 ♥ AD10 ♦ 854 ♣ D102</p> <p>♠ V5 ♥ 943 ♦ D762 ♣ A965</p>		<p>♠ 4 ♥ RV875 ♦ V109 ♣ R873</p> <p>♠ AD10987 ♥ 62 ♦ AR3 ♣ V4</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid red;"> <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♠ 4♠</td> <td style="padding: 5px;">passe fin</td> <td style="padding: 5px;">3♠</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 3 de Cœur.</p>	SUD	O	N	E	1♠ 4♠	passe fin	3♠	passe
SUD	O	N	E								
1♠ 4♠	passe fin	3♠	passe								


●● **LE PLAN DE JEU DE SUD :**

- ▶ Six levées à Pique, une à Cœur et deux à Carreau.
- ▶ Il en manque une qu'il est facile d'établir à Trèfle.
- ▶ Pour y arriver, il faut donner deux fois la main aux adversaires.
- ▶ Faire l'impasse à Cœur expose le déclarant à subir un retour à Carreau et donc à perdre le temps d'avance.

●● **RÉALISATION**

- ▶ As de Cœur.
- ▶ Deux tours d'atout en gardant le Roi au mort.
- ▶ Et Trèfle.

DONNE N°5

<p>♠ D876 ♥ 103 ♦ A98 ♣ V652</p>		<p>♠ A5 ♥ 754 ♦ RDV10 ♣ 9873</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <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="text-align: center; padding: 5px;">1♠ 4♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe fin</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Roi de Trèfle.</p>	SUD	O	N	E	1♠ 4♠	passe fin	2♠	passe
SUD	O	N	E								
1♠ 4♠	passe fin	2♠	passe								
<p>♠ 3 ♥ R9862 ♦ 542 ♣ RD104</p>		<p>♠ RV10942 ♥ ADV ♦ 763 ♣ A</p>									


●● LE PLAN DE JEU DE SUD :

- ▶ Cinq Piques, deux Cœurs, un Carreau et un Trèfle : neuf levées.
- ▶ La dixième peut être obtenue en créant une levée de coupe en défaussant un Carreau du mort sur un Cœur de la main.
- ▶ Il faut s'attaquer immédiatement à cet affranchissement car, commencer par jouer atout expose le déclarant à ce que, en main à l'As de Pique, les adversaires puissent trouver le retour meurtrier à Carreau.

●● RÉALISATION

- ▶ Jouer As et Dame de Cœur.
- ▶ Rentrer en main par la coupe à Trèfle.
- ▶ Tirer le Valet de Cœur affranchi pour défausser un Carreau du mort.
- ▶ Et jouer atout. Il restera toujours un atout au mort pour couper le Carreau perdant.

DONNE N°6

<p>♠ DV ♥ A1093 ♦ A753 ♣ R64</p>		<p>♠ 5432 ♥ R7 ♦ DV8 ♣ D832</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #f2f2f2;"> <th style="padding: 5px;">S</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">NORD</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: #f2f2f2;"> <td style="padding: 5px;">1♥ 4♥</td> <td style="padding: 5px;">passe fin</td> <td style="padding: 5px;">1♦ 2♥</td> <td style="padding: 5px;">passe passe</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	NORD	E	1♥ 4♥	passe fin	1♦ 2♥	passe passe
S	O	NORD	E								
1♥ 4♥	passe fin	1♦ 2♥	passe passe								

♠ R106
♥ DV652
♦ 92
♣ A75

Entame : Valet de Trèfle.

●● LE PLAN DE JEU DE SUD :

- ▶ Pour créer la dixième levée, au cas où le Roi de Cœur serait mal placé, il est nécessaire de défausser le Trèfle du mort sur un Pique affranchi puis de couper un Trèfle de la main courte.
- ▶ Deux précautions doivent être prises :
 - Commencer par l'affranchissement du Pique sans jouer atout (problème de temps).
 - Prendre l'entame au mort pour conserver la reprise en main du côté du Pique affranchi, précaution qui pourrait s'avérer essentielle si les adversaires laissaient passer un tour à Pique (problème de communication).

●● RÉALISATION

- ▶ Roi de Trèfle puis Dame de Pique.
- ▶ Sud prend le retour Trèfle de l'As en encaisse le Roi de Pique en défaussant le Trèfle du mort.
- ▶ Et... Dame de Cœur.