

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

L'affranchissement de la secondaire

JEU DE LA CARTE



N°3



Version du 31/03/2022

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

L'affranchissement de la secondaire	3
Commencer par jouer atout	4
La secondaire d'abord, la secondaire d'accord !	5
Ne pas jouer atout pour garder des atouts pour couper ..	5
Ne pas jouer atout pour garder le contrôle	6
Ne pas jouer atout pour se prémunir contre un mauvais partage	9
Éviter quand même les surcoupes !	9
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.

L'affranchissement de la secondaire




Dans le cadre d'un contrat à l'atout, le jeu de la carte avec une main franchement bicolore fait partie des plans de jeu les plus importants et les plus fréquents. Le problème de base est simple à énoncer : quand jouer atout ? La réponse n'est pas si simple. Elle tient à la fois à la qualité de la couleur d'atout, aux risques de surcoupes ou de raccourcissement, et à la qualité de la couleur secondaire.

— COMMENCER PAR JOUER ATOUT —

Si votre couleur secondaire est maîtresse ou à peu près - par exemple s'il suffit de donner l'As ou le Roi aux adversaires pour la rendre maîtresse - votre plan de jeu est simple : vous enlevez les atouts adverses pour éviter de vous faire couper et vous affranchissez votre couleur. Cette manœuvre peut parfois se confondre avec la pratique de tours de débarras dont vous êtes désormais familier :

DONNE N°1

♠ 9864		
♥ R82		
♦ AD76		
♣ R3		
♠ RD73		♠ AV102
♥ D105		♥ V9
♦ 105		♦ V9842
♣ A975		♣ 86
		
♠ 5		
♥ A7643		
♦ R3		
♣ DV1042		

Contrat : 4♥
Entame : Roi de Pique.

Ouest fait la première levée et continue d'un petit Pique pour l'As d'Est, que vous coupez. Analyse : Trois levées de Carreau, quatre Trèfles après avoir donné l'As et au moins trois levées d'atout, les ressources nécessaires au contrat semblent présentes. Côté compte des perdantes, une nécessité apparaît : puisque vous avez déjà concédé un Pique et que vous devrez donner l'As de Trèfle, il n'est pas question que les atouts soient répartis 4-1, ce qui vous conduirait automatiquement à en donner deux. Tablez donc sur le partage 3-2 des Cœurs.

Une question se pose alors : faut-il jouer atout tout de suite ou bien faut-il d'abord établir les Trèfles ?

Vos Trèfles sont maîtres en dehors de l'As. Si vous jouez Trèfle en laissant traîner de nombreux atouts en défense, vous êtes sous la menace de vous faire couper l'une de vos cartes maîtresses. Regardez les quatre jeux. Mettons qu'à la troisième levée vous jouiez un petit Trèfle pour le Roi du mort. Mettons qu'ayant fait la levée, vous rejouiez Trèfle pour votre main. Ouest, s'il comprend que son partenaire n'a que deux Trèfles, peut vous faire chuter en jouant un troisième tour de la couleur : son partenaire va couper dans deux atouts et vous devrez donner encore un Cœur.

La solution est donc de jouer atout avant de jouer Trèfle. La façon la plus simple et la plus efficace est de jouer As et Roi de Cœur. Il reste désormais un seul atout chez l'adversaire, celui que vous envisagiez de donner depuis le début. Vous pouvez maintenant faire tomber l'As de Trèfle sans aucun risque.



À RETENIR : avec une couleur secondaire maîtresse ou de bonne qualité, vous devez craindre de vous faire couper. Pensez aux tours de débarras...

Les situations où il faut commencer par jouer atout sont quand même rares. En général, il faudra se souvenir du slogan suivant :

— **LA SECONDAIRE D'ABORD, LA SECONDAIRE D'ACCORD !** —

En revanche, dès que votre couleur secondaire est d'une qualité moindre, vous allez souvent être confronté à de réelles difficultés pour l'établir. La recette quasi constante est alors la suivante :



CONSEIL FONDAMENTAL : en général, si vous ne craignez pas d'être coupé, affranchissez votre couleur secondaire située à côté de votre longue à l'atout avant d'enlever les atouts adverses.

Les raisons pour ne pas jouer atout sont multiples. En voici quelques-unes :

— NE PAS JOUER ATOUT POUR GARDER DES ATOUTS POUR COUPER —

C'est sans doute la raison la plus fréquente pour ne pas faire tomber les atouts avant d'affranchir sa couleur secondaire : l'un au moins des atouts de la main opposée va être utilisé pour couper. Commençons par une donne où la seule difficulté consiste à prendre conscience du problème. Vous êtes assis en Sud, comme d'habitude :

DONNE N°2

♠ RV5
♥ 65
♦ D875
♣ V962



♠ AD1043
♥ ARD74
♦ 62
♣ 8

Contrat : 4♠
Entame : Roi de Trèfle.
Ouest fait la levée et rejoue atout.

●● ANALYSE

Vous vous comptez dix levées : cinq atouts et cinq Cœurs. Votre contrat est sur table, vous continuez à jouer atout et vous encaissez vos Cœurs maîtres. Où est le problème ? Patatras ! Est défause au troisième tour de Cœur. Vous avez été victime d'une illusion d'optique. Les Cœurs ne sont maîtres que si le résidu adverse (de six cartes, puisque vous possédez sept Cœurs entre vos deux mains) est partagé 3-3. Ça n'est pas si fréquent ! Pour vous prémunir contre un partage 4-2, il faut couper un Cœur au mort et donc garder un atout. Pour qu'Est ne puisse pas vous surcouper, il faut garder un atout **maître**.

●● RÉALISATION

- Prenez le retour atout du Roi de Pique au mort.
- Jouez As et Roi de Cœur, puis un petit Cœur que vous coupez au mort du Valet de Pique (maître !). Est ne peut pas surcouper, il défause un Trèfle.
- Rentrez en main à l'atout, enlevez les atouts restant en flanc, et tablez pour dix levées.

Les 4 jeux :

<p>♠ 987 ♥ V1032 ♦ A93 ♣ RD4</p>		<p>♠ 62 ♥ 98 ♦ RV104 ♣ A10753</p>
--	--	---

♠ AD1043
 ♥ ARD74
 ♦ 62
 ♣ 8

— NE PAS JOUER ATOUT POUR GARDER LE CONTRÔLE —

L'une des menaces qui planent constamment sur le déclarant d'un contrat à l'atout est celle du raccourcissement. Celle-ci est d'autant plus prégnante que le déclarant doit rendre plusieurs fois la main dans un processus d'établissement d'une couleur secondaire. Une des techniques utilisées pour s'en défendre est celle du policier d'atout. Il s'agit de conserver des atouts de la main courte pour que ceux-ci, un moment donné, puissent couper à leur tour la couleur de l'adversaire. Ainsi, la main longue n'est plus raccourcie. Illustration :

DONNE N°3

♠ D3
♥ AV5
♦ 10653
♣ AR82



Contrat : 4♠
Entame : 10 de Cœur.

♠ ARV1072
♥ 3
♦ 9842
♣ 94

●● ANALYSE

Six levées de Pique, As-Roi de Trèfle et l'As de Cœur font neuf levées. La dixième ne peut provenir que de l'affranchissement d'un Carreau. Une condition nécessaire : le partage 3-2 des Carreaux. Quelle crainte à entretenir ? Le mauvais partage des Piques.

Imaginons que vous enleviez les atouts adverses (en quatre tours). Vous n'avez plus que deux atouts en main et devez rendre trois fois la main pour affranchir votre Carreau. **Vous allez perdre la lutte contre le raccourcissement** et laisser l'adversaire faire un ou deux Cœurs maîtres.

La solution : affranchir les Carreaux avant de jouer atout. Si l'adversaire veut jouer une quatrième fois Cœur, vous pourrez couper avec un atout du mort.




REMARQUE : laisser leurs atouts aux adversaires n'a rien de préoccupant. Si l'un d'entre eux décide de couper un Carreau, ce sera le Carreau maître de son partenaire...

●● RÉALISATION

Prenez l'entame de l'As de Cœur et jouez Carreau. Le flanc prend et rejoue Cœur, vous coupez de votre main. Continuez Carreau. Le flanc prend et rejoue Cœur, vous coupez de votre main (bis). Imperturbablement, vous persistez à Carreau. Le flanc prend, votre dernier Carreau est maître. Et il rejoue... Si c'est Cœur vous coupez du mort et vous enlevez les atouts. Pique ou Trèfle : vous prenez, vous donnez maintenant quatre tours d'atout et profitez de votre Carreau maître. Vous n'êtes pas raccourci...

Les 4 jeux :

	♠ D3	
	♥ AV5	
	♦ 10653	
	♣ AR82	
♠ 4		♠ 9865
♥ 109864		♥ RD72
♦ AD7		♦ RV
♣ D1076		♣ V53
	♠ ARV1072	
	♥ 3	
	♦ 9842	
	♣ 94	

— NE PAS JOUER ATOUT POUR SE PRÉMUNIR CONTRE UN MAUVAIS PARTAGE —

Les atouts étant quand même ce qu'on fait de mieux pour couper, il est parfois indispensable de les conserver pour pouvoir soi-même couper la couleur à affranchir, quand celle-ci s'avère mal répartie. L'exemple suivant est significatif :

DONNE N°4

<p>♠ 96 ♥ D1063 ♦ DV104 ♣ R105</p>	<p>♠ RV4 ♥ R95 ♦ R872 ♣ 976</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 40px; margin: 10px auto;"> <p style="margin: 0;">N O E S</p> </div>	<p>♠ 872 ♥ V ♦ A963 ♣ DV832</p>
<p>♠ AD1053 ♥ A8742 ♦ 5 ♣ A4</p>		

Contrat : 4♠

Entame : Dame de Carreau.

Ouest fait la première levée et continue du Valet de Carreau, que vous coupez en fournissant toujours un petit Carreau du mort.

●● ANALYSE

Vous êtes à la tête de cinq levées d'atout certaines, deux Cœurs et l'As de Trèfle. Réussir à en trouver deux autres, passe par l'affranchissement des Cœurs. Si ceux-ci sont répartis 3-2, tout ira bien : vous donnerez un Cœur et les deux derniers seront maîtres.

La répartition 4-1 des Cœurs est plus problématique : cette fois, les adversaires seront en possession de deux Cœurs maîtres. Il faudra absolument en couper un du mort. Mais attention, le partage 4-1 de la couleur signifie que l'un des deux adversaires, celui nanti du singleton, est susceptible de vous couper un honneur. Voilà qui vous oblige à quelques précautions.

●● RÉALISATION

Vous pouvez jouer atout vers le Roi pour vérifier que tout le monde fournit. Ensuite, jouez le Roi de Cœur du mort, pour ne pas vous le faire couper au second tour. Continuez d'un petit Cœur vers votre As : si Est coupe « dans le vide », c'est l'une des levées naturelles de son partenaire qui disparaît. Il vous suffira de donner un second tour d'atout pour enlever tous les atouts restants, avant de terminer par As de Cœur et Cœur coupé. Si Est préfère défausser quand vous jouez Cœur du mort, faites votre As et ouvrez la coupe en jouant la couleur. Coupez le retour à Carreau et coupez votre avant-dernier Cœur du Valet de Pique, avant d'enlever les atouts de la défense et de profiter enfin de votre cinquième Cœur !

Cette manœuvre consistant à jouer « à travers » le joueur adverse susceptible de vous couper s'appelle **un lob**.

— ÉVITER QUAND MÊME LES SURCOUPES ! —

Toute règle comporte des exceptions ! Ainsi, quand l'affranchissement doit être conduit avec des atouts de mauvaise qualité, il importe de ne pas se faire couper avec des atouts illégitimes. Nous retrouvons la problématique bien connue et la technique classique qui l'accompagne, déjà rencontrée plus haut, celle **des tours de débarras** :

DONNE N°5

♠ A876
♥ V874
♦ V52
♣ 108



Contrat : 4♠.
Entame : 10 de Carreau.

♠ R943
♥ A5
♦ AR
♣ A7654

●● ANALYSE

Le compte des levées n'est pas si simple sur cette donne. Vous disposez dès le départ de deux Piques, un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle. Il faut en trouver quatre. Vous pouvez tabler sur une levée de longueur à l'atout quoiqu'il arrive. Les trois autres viendront des Trèfles : il est envisageable d'en affranchir au moins un (si la couleur est partagée 4-2) ou même deux (si elle est 3-3).

La difficulté consiste à couper des Trèfles au mort sans risquer une surcoupe. Peut-être faut-il jouer deux fois atout pour enlever les atouts « illégitimes » de l'adversaire ?

Vous prenez l'entame à Carreau et vous jouez deux tours d'atout, As et Roi. Tout le monde fournit, très bien, vous continuez par l'As de Trèfle et un petit Trèfle. Ouest prend de la Dame et encaisse la Dame de Pique. Vous ne pouvez plus couper qu'un seul Trèfle, une de chute.

Pouvez-vous vous en sortir sans donner deux tours d'atout ?

Allons-y : As de Carreau, As de Trèfle et Trèfle : Ouest prend de la Dame, enregistre la chute du Valet et continue Trèfle, coupé du mort, surcoupé du Valet par Est. Vous devez encore donner un atout et un Cœur. Une de chute. Pff...

●● RÉALISATION

La solution ?

Gardez le contrôle des atouts et des Trèfles. À la deuxième levée, jouez un petit Trèfle de vos deux mains. Ouest ne peut ni jouer atout utilement ni vous mettre en surcoupe. Disons qu'il continue Carreau. Vous prenez, le temps est venu de donner vous-même deux tours d'atout. Puis vous coupez tranquillement un premier Trèfle. Ouest ne peut pas surcouper, vous continuez en rentrant à l'As de Cœur pour couper encore un Trèfle. Le dernier est bon, vous concédez un Cœur et un atout.

Les 4 jeux :

♠ A876		
♥ V874		
♦ V52		
♣ 108		
♠ D102		♠ V5
♥ R92		♥ D1063
♦ 1098		♦ D7643
♣ RD92		♣ V3
♠ R943		
♥ A5		
♦ AR		
♣ A7654		



PRINCIPE GÉNÉRAL : chaque fois que la qualité de vos atouts vous amène à donner un ou plusieurs tours de débarras, assurez-vous de n'avoir pas à rendre la main ensuite.

De la même façon, un plan de jeu de double coupe « impossible » peut se transformer en jeu d'affranchissement. Mais quand c'est la fragilité relative des atouts qui interdit la double coupe, il faut jouer atout avant d'affranchir la couleur secondaire :

DONNE N°6

♠ R9652
♥ 3
♦ A8742
♣ 42



Contrat : 6♠.
Entame : Roi de Trèfle.

♠ A8743
♥ A762
♦ 3
♣ A85

●● ANALYSE


En-dehors de vos trois As, il semble qu'il faille neuf levées d'atout pour gagner votre contrat. La présence des deux singletons rouges et de nombreux atouts semble militer pour un jeu de double coupe. Mais, puisqu'il faut donner un Trèfle à l'adversaire quoiqu'il advienne, vous allez devoir couper trois Cœurs du mort et autant de Carreaux de votre main. Si vous ne jouez pas atout, le risque de surcoupe est très important. Tandis que si vous donnez deux tours d'atout, il ne vous restera plus que huit levées d'atout possibles. Alors, que faire ?

Une alternative à la double coupe est fournie par l'affranchissement de la couleur cinquième du camp, les Carreaux. Si le résidu de sept cartes à Carreau est partagé 4 et 3, le dernier Carreau va vous procurer la levée manquante.

●● RÉALISATION

- ▶ Prenez l'entame de l'As et commencez par enlever les atouts adverses pour éliminer les risques de surcoupe.
- ▶ Attaquez-vous à l'affranchissement des Carreaux en vous servant de la coupe à Cœur pour revenir du côté des Carreaux à affranchir.
- ▶ As de Carreau et Carreau coupé, As de Cœur et Cœur coupé. Carreau coupé, Cœur coupé, Carreau coupé : le dernier Carreau est maître.
- ▶ Rentrez au mort en coupant encore un Cœur, encaissez le Carreau et donnez la dernière levée aux adversaires.

Les 4 jeux :

♠ R9652		♠ D10
♥ 3		♥ RV4
♦ A8742		♦ RD105
♣ 42		♣ V976
♠ V		
♥ D10985		
♦ V96		
♣ RD103		
♠ A8743		
♥ A762		
♦ 3		
♣ A85		

Donnes d'application



DONNE N°1

♠ R103		♠ 852									
♥ AR10		♥ D9642									
♦ AD82		♦ R764									
♣ 765		♣ 10									
♠ 64	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 852
	N										
O		E									
	S										
♥ 8753		♥ D9642									
♦ V109		♦ R764									
♣ DV92		♣ 10									
♠ ADV97											
♥ V											
♦ 53											
♣ AR843											

SUD	O	N	E
1♠	passe	2♦	passe
3♣	passe	3♠	passe
4♣	passe	4♦	passe
4♥	passe	4SA	passe
5♠	passe	6♠	fin

Entame : Valet de Carreau.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Dix levées sont immédiatement disponibles : cinq Piques, As-Roi de Cœur, l'As de Carreau et As-Roi de Trèfle. Deux autres sont facilement affranchissables à Trèfle, sauf si les Trèfles sont répartis 4-1 en flanc. Il faudra alors réussir à couper un Trèfle au mort, ce qui nécessite de ne pas jouer atout d'abord.

●● RÉALISATION

Prenez l'entame de l'As de Carreau et commencez par encaissez As et Roi de Cœur pour défausser votre second Carreau. Jouez ensuite Trèfle pour votre As et - attention - ne rejouez pas le Roi de Trèfle tout de suite. Rentrez au mort à l'atout et rejouez Trèfle.

- ▶ Si Est coupe, fournissez un petit de la main, coupez son retour, donnez un second tour d'atout et coupez votre Trèfle tranquillement.
- ▶ Si Est défausse, faites le Roi de Trèfle et rejouez la couleur : vous serez capable ensuite de couper un Trèfle avec un atout maître au mort pour le même résultat.

La technique que vous avez utilisée s'appelle **un lob**.

<p>♠ ARD6 ♥ A74 ♦ 8762 ♣ 75</p>		<p>♠ 982 ♥ 109865 ♦ RD4 ♣ D3</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <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> <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;">1♦ 2♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Roi de Cœur.</p>	S	O	NORD	E	1♠ 4♠	passe fin	1♦ 2♠	passe passe
S	O	NORD	E								
1♠ 4♠	passe fin	1♦ 2♠	passe passe								

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous disposez de cinq levées d'atout et de deux As rouges. Pour parvenir à vos fins, il va vous falloir affranchir votre secondaire (les Trèfles). Si tout va mal (As de Trèfle mal placé, Trèfles partagés 4-2 en flanc) il faudra couper deux Trèfles au mort avant que votre dernier Trèfle ne soit affranchi. Pas question donc de jouer atout, car l'adversaire pourrait vous rejouer deux fois atout ensuite. Il faut commencer par jouer Trèfle.

●● RÉALISATION


Prenez l'entame et jouez un petit Trèfle vers votre Roi. Ouest prend et rejoue atout. Prenez de l'As du mort et rejoutez Trèfle. Est prend à son tour et donne un deuxième tour d'atout, vous notez qu'Ouest défait. Prenez en main du 10 de Pique, vous conserverez le Roi et la Dame de Pique pour couper deux fois maître. Vous pouvez maintenant couper un premier Trèfle, revenir en main à l'As de Carreau et couper Trèfle encore une fois. Il ne reste plus qu'à couper un Cœur pour rentrer en main, enlever le dernier atout d'Est en jouant le Valet de Pique et profiter enfin de votre cinquième Trèfle devenu maître. Bravo !

♠ A9862
 ♥ 65
 ♦ ARV64
 ♣ 5

♠ DV103
 ♥ 92
 ♦ 92
 ♣ R10986

♠ R75
 ♥ 743
 ♦ D10875
 ♣ 43

♠ 4
 ♥ ARDV108
 ♦ 3
 ♣ ADV72



SUD	O	N	E
1♥	passe	1♠	passe
3♣	passe	3♦	passe
4♣	passe	4♦	passe
4SA	passe	5♥	passe
5SA	passe	6♦	passe
6♥	fin		

Entame : Dame de Pique.

●● LES ENCHÈRES

Sud exprime son bicolore puissant en répétant ses Trèfles. Jusque-là, les enchères de Nord ne disaient rien de sa force. L'enchère de 4♦ est un contrôle montrant que Nord n'est pas hostile à un chelem. Ceci suffit à Sud pour poser le Blackwood. Il s'arrête à 6♥ quand il apprend que son partenaire n'a pas le Roi de Trèfle.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Six levées d'atout, As-Roi de Carreau et les deux As noirs font dix levées. Dès que vous réalisez que vous ne jouez pas le grand chelem mais que douze levées vous suffisent, les deux levées manquantes vont vite apparaître : vous avez les moyens de réaliser une coupe à Trèfle et d'affranchir une levée d'honneur dans la même couleur, en abandonnant le Roi à l'adversaire. Allons-y...

●● RÉALISATION

Prenez l'entame de l'As de Pique et coupez tout de suite votre Trèfle : As de Trèfle, petit Trèfle coupé d'un petit atout du mort. Donnez maintenant le nombre de tours d'atout nécessaires (trois suffisent) et jouez la Dame de Trèfle pour affranchir le Valet. Votre dernier Trèfle n'est pas maître car la couleur est partagée 5-2. Aucune importance : c'est le Roi de Carreau du mort qui est votre douzième levée.

♠ AD432		♠ R1097
♥ 1064		♥ 5
♦ DV		♦ 7632
♣ 1093		♣ AR64
♠ 86		♠ V5
♥ 9732		♥ ARDV8
♦ A4		♦ R10985
♣ DV875		♣ 2

SUD	O	N	E
1♥ 3♦	passé passé	2♥ 4♥	passé fin

Entame : Dame de Trèfle.

Ouest fait la levée et continue d'un petit Trèfle pour le Roi d'Est, que vous coupez.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous pouvez facilement compter dix levées : cinq atouts, quatre Carreaux en donnant l'As, l'As de Pique. Seul un partage 4-1 des atouts peut vous mettre en danger. Puisque vous avez déjà coupé une fois, vous ne pouvez pas vous permettre de couper une seconde fois sans être raccourci. Vous pouvez lutter contre ce raccourcissement en associant deux techniques : celle du policier d'atout et celle dite « perdante sur perdante ». Quoiqu'il advienne, la priorité, avant de faire tomber les atouts, est d'affranchir les Carreaux.

●● RÉALISATION

À la troisième levée, jouez Carreau vers la Dame. Vous faites la levée ? Rejouez Carreau. Ouest prend et continue Trèfle. Vous... refusez de couper et défaussez un Pique (perdante sur perdante). Maintenant, le flanc ne peut plus continuer Trèfle puisque vous pouvez couper du mort (policier d'atout !). Vous vous emparez d'un autre retour, Pique ou atout, vous enlevez les quatre atouts d'Ouest et vous tablez avec vos Carreaux maîtres.

♠ A72		♠ 10
♥ A95		♥ V874
♦ 8642		♦ V973
♣ 865		♣ D1092
♠ DV84		♠ 10
♥ D1063		♥ V874
♦ RD105		♦ V973
♣ V		♣ D1092
		♠ R9653
		♥ R2
		♦ A
		♣ AR743

S	OUEST	N	E
1♣	contre	1SA	fin
3♠	contre	4♠	fin

Entame : Roi de Carreau.

●● LES ENCHÈRES

En face de la réponse positive de 1SA derrière le contre, l'enchère de 3♠ indique un 5-5 noir forcing de manche. Avec trois cartes à Pique, Nord n'a aucune difficulté à conclure.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous possédez cinq levées en dehors des atouts. Ceux-ci vous rapporteront entre trois et quatre levées, un partage 4-1 étant assez probable après le contre d'appel d'Ouest. La seule façon de parvenir à dix consiste à affranchir les Trèfles, qui, en cas de mauvais partage des atouts, doivent vous rapporter deux levées supplémentaires.

●● RÉALISATION

Quand vous suspectez de mauvais partages, il y a intérêt à commencer par affranchir votre couleur secondaire. Prenez l'entame et As-Roi de Trèfle. Patatras, Ouest coupe ! Ça n'est pas si grave car c'est lui qui détient la main longue à Pique, il a coupé « avec son argent ». Vous coupez le retour Carreau et rejouez Trèfle. Cette fois c'est Est qui prend. Mettons qu'il insiste à Carreau. Vous coupez toujours et vous pouvez par exemple jouer As et Roi de Pique, au cas où Ouest n'aurait que trois Piques au départ. Il en détient finalement un quatrième, peu importe : vous avancez un quatrième Trèfle qu'il n'a aucun intérêt à couper, vous coupez du mort et rentrez au Roi de Cœur pour présenter le dernier Trèfle, maître enfin. Si Ouest coupe, vous ferez votre dernier atout....