

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

L'affranchissement des honneurs

JEU DE LA CARTE



N°5



ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Conditions générales : Principe de la manœuvre	3
Comment faire ?	3
Les affranchissements d'honneurs par la coupe	5
L'expasse	5
Affranchir un honneur isolé	8
Quand le maniement est automatique	8
Quand le maniement doit être soigneux	10
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 des honneurs



Il s'agit évidemment de l'un des plans de jeu les plus fréquents, qui consiste à créer des levées en rendant maîtres des honneurs qui ne l'étaient pas au début du coup.

CONDITIONS GÉNÉRALES : PRINCIPE DE LA MANŒUVRE

Il y a deux façons principales de parvenir à affranchir un ou plusieurs honneurs, étant bien entendu que, pour arriver à remplir ces objectifs, il faut que les honneurs supérieurs soient tombés.

— COMMENT FAIRE ? —

LE PLUS SIMPLE CONSISTE À CONCÉDER AUX ADVERSAIRES DES LEVÉES AVEC LEURS HONNEURS MAÎTRES.

Dans cette optique, il faut absolument tenir compte de plusieurs facteurs :

- Le facteur temps.
- Les problèmes de communication.
- L'adoption du bon maniement de la couleur.

Ces premières notions sont valables aussi bien à Sans-Atout que dans le cadre du jeu à l'atout.

Voici quelques diagrammes pour illustrer ces propos :

♦ RD4



♦ V5

On peut établir deux levées dans la couleur en donnant une seule fois la main. Il faut une rentrée annexe au mort car l'adversaire peut laisser passer et il faut évidemment penser à partir du Valet au premier tour. Rien de bien compliqué dans tout cela.

Modifions légèrement notre exemple :

♦ RD4



Suivant la place de l'As, une ou deux levées peuvent être affranchies dans la couleur.

Une exigence de maniement vient se greffer : jouer deux fois vers les honneurs.

♦ 65

Cette notion de maniement adéquat sera présente dans toute la suite.

Exemples :

♣ DV10



Deux fois la main à donner, pas de problème de maniement.

♣ 65

♠ DV3



Il est fondamental de jouer deux fois de la main de Sud.

♠ 65

Plus délicat :

♠ D762



Pour établir une levée directement, il faut évidemment jouer vers la Dame ; mais si on sait que le Roi est mal placé, il y a encore une chance : que ce Roi soit second, en donnant un coup à blanc au deuxième tour.

♠ A5

SE SERVIR DE L'ATOUT POUR COUPER LES HONNEURS MAÎTRES.

Le fait de jouer à l'atout offre des possibilités supplémentaires - et parfois importantes - d'affranchissement d'honneur par la coupe.

Dans l'exemple précédent,

♠ D762



si on sait que le Roi est mal placé, on peut jouer As et petit à blanc puis couper une carte pour profiter du Roi éventuellement troisième.

♠ A5

♠ D762



♠ V984

♠ R103

♠ A5

C'est à ces affranchissements par la coupe que nous allons nous intéresser maintenant.

Les affranchissements d'honneurs par la coupe

Il y a deux aspects principaux dans cette manœuvre : l'expasse et la chute des honneurs courts.

— L'EXPASSE —

C'est une manœuvre connue qui s'emploie lorsque l'on dispose de séquences d'honneurs dans l'une des mains et d'une courte dans l'autre.

Considérons l'exemple suivant :

♥ DV103



♥ A

Après avoir joué l'As, la combinaison DV10 offre la certitude de pouvoir établir deux levées.

À Sans-Atout, il est obligatoire, pour y parvenir, de concéder le Roi. À la couleur, il n'en est rien si le Roi est en Est.

Le déclarant présente la Dame, si Est la couvre, il coupe et Valet-10 sont affranchis sans que l'adversaire prenne la main. Ce qu'il faut remarquer, c'est que deux levées sont affranchissables où que soit le Roi. Trouver le Roi en Est n'est vital que s'il ne faut pas donner la main à l'adversaire.

Analysons quelques exemples d'utilisation de cette manœuvre fréquente.

	♠ R63	
	♥ R84	
	♦ AV103	
	♣ A92	
♠ 5		♠ V972
♥ 10972		♥ V53
♦ D8752		♦ 964
♣ 764		♣ RD10
	♠ AD1084	
	♥ AD6	
	♦ R	
	♣ V853	

Contrat : 6♠
Entame : 10 de Cœur.

●● ANALYSE

Cinq levées à Pique, trois levées à Cœur, deux levées à Carreau et une levée à Trèfle. La douzième levée sera facilement établie à Carreau grâce à la combinaison V10. En dehors de l'atout, il existe deux rentrées au mort, le Roi de Cœur et l'As de Trèfle. L'une permettra de présenter le Valet de Carreau, l'autre d'aller chercher le 10 affranchi. Tout va bien.

●● RÉALISATION

- Prenez l'entame en main.
- Épuisez les atouts adverses (As puis petit vers le Roi contre un éventuel Valet quatrième).
- Débloquez le Roi de Carreau.
- Jouez Cœur pour le Roi, As de Carreau et Valet de Carreau (Est ne couvre pas, et pour cause) en vous débarrassant de deux Trèfles.
- Le 10 de Carreau affranchi sera la douzième levée.

Si Ouest avait entamé à Trèfle, vous auriez joué un petit du mort pour préserver la rentrée de l'As de Trèfle... mais vous auriez chuté car les adversaires auraient réalisé un Carreau et un Trèfle. Pour gagner, il aurait fallu trouver la Dame de Carreau en Est.



À RETENIR : Lors d'un jeu d'affranchissement par expasse(s), n'oubliez pas de profiter des communications offertes par l'atout (il faut une rentrée de plus que de coupes à effectuer).

Parfois l'opération est un peu plus compliquée.

DONNE N°2

♠ 652		
♥ RV9		
♦ 10984		
♣ A42		
♠ RV4	♠ 10987	
♥ 4	♥ 32	
♦ ARV53	♦ 762	
♣ DV108	♣ R973	
♠ AD3		
♥ AD108765		
♦ D		
♣ 65		

Contrat : 4♥
Entame : As de Carreau
puis Dame de Trèfle.

●● ANALYSE

Une levée à Pique, sept levées à Cœur et une levée à Trèfle.

Faire l'impasse à Pique peut être une solution mais, dans la mesure où l'As et la Dame de Carreau sont déjà tombés, la combinaison 1098 offre une certitude d'affranchissement où que soient le Roi et le Valet.

Puisque les adversaires ne peuvent faire suffisamment de levées pour mettre le contrat en danger, seules les communications doivent retenir votre attention.

Il faut jouer deux fois Carreau du mort pour affranchir la levée manquante et il faut une rentrée supplémentaire pour l'encaisser. Vous les avez si vous ne les gaspillez pas en jouant atout trop vite.

●● RÉALISATION

- ▶ As de Trèfle, 10 de Carreau en défaussant le Trèfle immédiatement (pour que les adversaires ne puissent pas aligner quatre levées).
- ▶ Ouest prend, rejoue Trèfle que vous coupez. As de Cœur, Cœur vers le Valet et 9 de Carreau en effaçant un Pique.
- ▶ Le 8 est affranchi, c'est votre dixième levée.



À RETENIR :

La réussite de l'expasse n'est essentielle que s'il y a urgence.
La création de levées sera toujours effective.

— AFFRANCHIR UN HONNEUR ISOLÉ —

C'est de loin la manœuvre à la fois la plus fréquente et la plus intéressante.

Il faudra parfois être bien présent pour remarquer qu'il y a une possibilité d'affranchissement, d'autant que, souvent, les chances de réussite de l'opération seront inférieures à 50%. En outre, dans beaucoup de cas, il faudra adopter un maniement précis pour mener à bien l'affranchissement.

Voyons quelques diagrammes pour illustrer ces propos.

QUAND LE MANIEMENT EST AUTOMATIQUE

♥ V543



♥ AR

Bien que vous n'ayez que six cartes dans la couleur, le Valet peut être affranchi si la Dame est courte (au plus troisième).

Cela mérite d'être tenté si les rentrées sont en nombre suffisant (il en faut deux après avoir débloqué As Roi : une pour couper, une pour encaisser le Valet).

♥ R752



♥ 84

L'entame prouve que l'As est mal placé. Vous ne mettez donc pas le Roi.

Imaginons qu'Est contre-attaque d'une autre couleur à la deuxième levée.

Vous avez une chance d'affranchir le Roi si l'As est second ou troisième en jouant un coup à blanc au deuxième tour de la couleur, puis en coupant le 7.

Voyons tout cela à l'aide d'une donne.

♠ ADV7			
♥ R1085			
♦ AD54			
♣ A			
♠ 10854		♠ R93	
♥ -		♥ 4	Contrat : 7♥
♦ V9863		♦ R102	Entame : Roi de Trèfle.
♣ RDV4		♣ 976532	
		♠ 62	
		♥ ADV97632	
		♦ 7	
		♣ 108	

●● ANALYSE

Un Pique, huit Cœurs, un Carreau et un Trèfle : onze levées sûres.

La douzième est facile à voir : la coupe d'un Trèfle de la main courte.

Quid de la treizième ?

A priori deux options apparaissent : l'impasse à Pique ou l'impasse à Carreau. Chacune d'elle offre 50% de chances de réussite mais leur échec condamnerait le contrat.

Pour augmenter vos chances de gain, vous devez voir si, par hasard, le Roi de Carreau n'est pas court (second ou troisième). Si cela ne fonctionnait pas, il vous resterait l'impasse à Pique.

●● RÉALISATION

- ▶ As de Trèfle, Carreau pour l'As, Carreau coupé.
- ▶ As de Cœur, Cœur pour le Roi, Carreau coupé.
- ▶ Le Roi tombe : 13 levées.

QUAND LE MANIEMENT DOIT ÊTRE SOIGNEUX

Pour profiter d'un éventuel emplacement favorable des honneurs adverses, il est parfois indispensable de jouer la couleur à affranchir de façon précise.

Cela peut rapporter gros en permettant de créer des levées dans des situations peu évidentes à repérer.

Un exemple :

♦ DV52



♦ 4

Pour établir une levée dans la couleur dans un contrat à l'atout, il faut commencer par jouer vers les honneurs groupés.

Si Ouest fournit un honneur, il faudra faire l'expasse au deuxième tour sur son partenaire. Si Ouest fournit (normalement) une petite carte, il sera possible, s'il détient un honneur troisième, d'établir un honneur en coupant deux fois la couleur.

♠ DV52



♠ 4

L'As tombe au troisième tour de la couleur, la Dame est affranchie.

En règle générale, il faut, au premier tour de la couleur, jouer vers les honneurs groupés ou vers les fourchettes pour prendre le maximum de chances.

	♠ RD76		
	♥ V743		
	♦ 852		
	♣ 76		
♠ 85		♠ 2	
♥ R982		♥ D65	
♦ DV109		♦ 743	
♣ D104		♣ V98532	
			Contrat : 6♠
			Entame : Dame de Carreau.
	♠ AV10943		
	♥ A10		
	♦ AR6		
	♣ AR		

●● ANALYSE

Six levées à Pique, une levée à Cœur, deux levées à Carreau et deux levées à Trèfle : onze levées sûres.

La douzième ne peut provenir que des Cœurs.

À quelle condition ?

La présence du 10 de Cœur vous oblige à jouer le premier tour de Cœur du mort pour gagner si Est possède le Roi et la Dame.

Petit vers le 10 donc. Quand Ouest fait la levée, tout n'est pas perdu.

Vous tirez l'As. La Dame ne tombe pas, vous rejoignez le mort et coupez un petit Cœur. La Dame tombant c'est gagné.

En fait, grâce à ce maniement, vous avez environ 50% de chances de gain (Roi-Dame placés, Roi Dame troisièmes mal placés, et Dx, Dxx, Rx, Rxx en Est).

Si vous aviez « mal » joué la couleur, As puis 10, Ouest n'aurait pas plongé et vous n'auriez gagné que si Est ou Ouest possédait RDx.

Lors de l'établissement de cette levée de Cœur, vous avez eu besoin de trois rentrées au mort : une pour jouer vers A10, l'autre pour couper un Cœur et une troisième pour encaisser le Valet affranchi.

●● RÉALISATION

- ▶ As de Carreau, 9 de Pique pour la Dame, Cœur vers le 10.
- ▶ Prenez le retour en main, tirez l'As de Cœur, 10 de Pique pour le Roi, Cœur coupé et 3 de Pique pour le 7 pour encaisser le Cœur maître.



À RETENIR : Pour profiter d'un emplacement favorable des honneurs adverses, il faut absolument jouer le premier tour de la couleur vers les éventuelles fourchettes.

Donnes d'application



DONNE N°1

♠ V52
♥ V32
♦ AR7
♣ 8763

♠ AD96
♥ R7
♦ V108
♣ DV95

N		
O	S	E

♠ 8743
♥ 96
♦ D962
♣ 1042

♠ R10
♥ AD10854
♦ 543
♣ AR

SUD	O	N	E
1♥ 4♥	X fin	2♥	passé

Entame : Dame de Trèfle.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Cinq levées à Cœur, deux à Carreau et deux à Trèfle, cela fait neuf.

Une première ligne de jeu consiste à tenter l'impasse à Cœur et à vous rabattre sur la réalisation d'une levée à Pique en cas d'échec.

Mais, si vous regardez tout cela de plus près, vous pouvez constater qu'il est sûrement possible d'affranchir le Valet de Pique en concédant l'As et la Dame.

Mais attention à ne pas détruire vos gardes à Carreau (et vos rentrées) en remontant au mort.

Il faut jouer les Piques de votre main.

●● RÉALISATION

- As de Trèfle, Roi de Pique.
- Prenez le retour Carreau de l'As et rejouez Pique après avoir tiré l'As de Cœur.

	♠ V2	
	♥ R765	
	♦ A74	
	♣ A1094	
♠ 10		♠ 653
♥ DV1094		♥ A83
♦ V532		♦ RD6
♣ D86		♣ R752
	♠ ARD9874	
	♥ 2	
	♦ 1098	
	♣ V3	



SUD	O	N	E
4♠	fin		

Entame : Dame de Cœur.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous ne mettez pas le Roi de Cœur du mort et Ouest trouve le retour Carreau.

Vous avez sept levées à Pique, une à Carreau et une à Trèfle : neuf levées.

Ce qui est gênant, c'est qu'après ce flanc d'acier, vous n'avez plus le temps de jouer sur les Trèfles car les adversaires pourraient réaliser un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle.

La seule chance consiste à affranchir par la coupe le Roi de Cœur, ce qui peut se faire sans rendre la main. Espérez donc l'As second ou troisième.

●● RÉALISATION

- Prenez de l'As de Carreau et jouez Cœur coupé.
- As de Pique et Pique pour le Valet.
- Cœur coupé, l'As tombe.
- Il ne vous reste plus qu'à faire tomber le dernier atout avant de remonter au mort à Trèfle pour encaisser la dixième levée : le Roi de Cœur.

DONNE N°3

<p>♠ D7 ♥ RV84 ♦ AD105 ♣ V63</p> <p>♠ V1098 ♥ AD2 ♦ 93 ♣ R874</p> <p>♠ AR5 ♥ 6 ♦ R87642 ♣ AD9</p>		<p>♠ 6432 ♥ 109753 ♦ V ♣ 1052</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #c8e6c9;"> <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♦</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♥</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2♣</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3♦</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">4♦</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">4♥</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">4SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">5♦</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">6♦</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Entame : Valet de Pique.</p>	SUD	O	N	E	1♦	passe	1♥	passe	2♣	passe	3♦	passe	3♠	passe	3SA	passe	4♦	passe	4♥	passe	4SA	passe	5♦	passe	6♦	fin		
SUD	O	N	E																												
1♦	passe	1♥	passe																												
2♣	passe	3♦	passe																												
3♠	passe	3SA	passe																												
4♦	passe	4♥	passe																												
4SA	passe	5♦	passe																												
6♦	fin																														

● ● **LES ENCHÈRES**

Sud a un problème difficile de redemande : sur 1♥, sa main est trop forte pour une simple répétition à 2♦ et sa couleur est trop faible pour un saut à 3♦. La meilleure enchère est donc sans doute 2♣.

● ● **VOTRE PLAN DE JEU EN SUD**

Trois Piques, six Carreaux et un Trèfle : dix levées. Une levée à Cœur peut être établie, ainsi qu'à Trèfle. C'est par Cœur qu'il faut commencer, la perte d'une levée dans cette couleur étant inévitable.

● ● **RÉALISATION**

- ▶ Deux tours d'atout (en gardant deux rentrées au mort).
- ▶ Cœur vers Roi-Valet.
- ▶ Ouest plonge de l'As et rejoue Pique. Ce qu'il faut voir à ce stade, c'est qu'il y a une (maigre) possibilité d'affranchissement du Valet de Cœur.
- ▶ Dame de Pique du mort, Roi de Cœur et Cœur coupé, la Dame tombe. L'impasse à Trèfle n'est plus nécessaire.

<p>♠ AD87 ♥ RD103 ♦ 642 ♣ 73</p>	<p>♠ 42 ♥ 74 ♦ RV97 ♣ V10852</p>		<p>♠ 93 ♥ AV8652 ♦ D5 ♣ RD4</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid green;"> <th style="padding: 5px;">S</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">N</th> <th style="padding: 5px;">EST</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;">1♥ passe</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	EST	1♠ 4♠	passe fin	3♥	1♥ passe
S	O	N	EST									
1♠ 4♠	passe fin	3♥	1♥ passe									

Entame : 7 de Cœur.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Cinq levées à Pique et deux As, cela fait sept levées.

Il doit être possible de faire une coupe de la main courte pour arriver à huit. Les deux levées manquantes peuvent être trouvées à Cœur si vous vous apercevez que vous détenez le 9 en main.

As et Valet de Cœur sont situés en Est. Fournissez un petit Cœur du mort, Est prend du Valet.

Par la suite, vous pourrez affranchir deux levées en expassant l'As de Cœur grâce à RD10.

●● RÉALISATION

- Petit Cœur pour le Valet d'Est qui rejoue la Dame de Carreau.
- As de Carreau, Roi de Pique et Pique pour l'As.
- Roi de Cœur, As de Cœur en Est, coupé.
- Remontez à l'atout pour encaisser les deux Cœurs en défaussant deux Trèfles (ou deux Carreaux).

♠ DV9		♠ 742
♥ 9862		♥ V1053
♦ R853		♦ A74
♣ V7		♣ 954
♠ 5		
♥ R74		
♦ V1092		
♣ AR832		
		♠ AR10863
		♥ AD
		♦ D6
		♣ D106

SUD	O	N	E
1♠ 4♠	passé fin	2♠	passé

Entame : As de Trèfle puis Valet de Carreau. Vous faites la levée de la Dame.

● ● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Six levées à Pique, une à Cœur, une à Carreau. Une neuvième levée peut être établie facilement à Trèfle, en concédant l'As et le Roi.

Pour essayer d'éviter l'impasse à Cœur, il faut tenter d'affranchir le Roi de Carreau par la coupe.

● ● RÉALISATION

- ▶ En main à la Dame de Carreau, rejouez Carreau vers le 8. Ouest intercale de 9, fournissez petit du mort.
- ▶ Ouest rejoue Roi de Trèfle et Trèfle pour votre Dame.
- ▶ Remontez au Valet de Pique, coupez un Carreau, l'As tombe.
- ▶ As de Pique, Pique pour la Dame pour encaisser le Roi de Carreau alors que plus personne n'a d'atout.

NB. Si Ouest, après l'As de Trèfle, rejouait Roi de Trèfle et Trèfle, vous prendriez en main pour rejoindre le mort à l'atout afin de jouer Carreau vers la Dame... pour la même fin de coup.

DONNE N°6

<p>♠ 1053 ♥ 109842 ♦ AR72 ♣ 7</p>		<p>♠ R94 ♥ 7 ♦ 8643 ♣ R8543</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;">4♣</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Entame : Dame de Carreau.</p>	SUD	O	N	E	1♥ 4♥	passe fin	4♣	passe
SUD	O	N	E								
1♥ 4♥	passe fin	4♣	passe								

♠ D86
♥ R5
♦ DV109
♣ A962

♠ AV72
♥ ADV63
♦ 5
♣ DV10

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous avez un Pique, quatre Cœurs et deux Carreaux soit sept levées certaines.

Il est facile d'arriver à neuf si vous pensez à couper deux Carreaux en main.

La dixième levée proviendra de l'affranchissement d'une levée à Trèfle en concédant As et Roi de Trèfle à l'adversaire.

La présence du 10 de Pique empêchant les adversaires de jouer efficacement la couleur, il n'y a pas d'urgence à jouer Trèfle avant atout.

●● RÉALISATION

- ▶ As de Carreau, impasse à Cœur.
- ▶ Ouest prend, rejoue Carreau pour le Roi.
- ▶ 10 de Cœur et Trèfle pour le 10 et l'As d'Ouest qui rejoue Carreau (par exemple).
- ▶ Vous coupez et présentez le Valet de Trèfle en défaussant un Pique de Nord.
- ▶ La dixième levée est assurée.