

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

Élaboration du plan de jeu compte des gagnantes, compte des perdantes

JEU DE LA CARTE



HORS-SÉRIE N°2



Version du 25/10/2023

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Première partie :

Le compte des gagnantes 4

1. Bien compter ses levées d'atout 4

2. Choisir le bon plan avec les atouts 4-4 7

3. Compte des gagnantes et précautions 8

Deuxième partie :

le compte des perdantes et la notion de contrôle 9

La notion de contrôle 10

Donnes d'application 11

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

Élaboration du plan de jeu compte des gagnantes, compte des perdantes



Avant de commencer à jouer un contrat à l'atout, il vous a été dit et répété qu'il était indispensable de faire un plan de jeu. C'est simplement une façon plus pédante de vous signifier qu'il ne faut pas jouer sans réfléchir, ce que vous subodoriez déjà !

Non, en fait, établir un plan de jeu est un exercice indispensable pour structurer votre réflexion en plusieurs étapes, qui devraient vous permettre une conduite optimale de votre contrat.

Les différentes étapes du plan de jeu peuvent s'énoncer comme suit :

- ▶ Tout d'abord, il va falloir recenser vos ressources. De combien de levées disposez-vous ? Combien vous en manque-t-il ? Avez-vous les ressources nécessaires pour les obtenir ?
- ▶ Ensuite, vous allez devoir évaluer le danger représenté par les manœuvres adverses. Y a-t-il une urgence à gérer pour ne pas laisser l'adversaire faire trop de levées ? Risquez-vous de vous faire couper une carte maîtresse ?

Quels que soient la donne et votre contrat, ces deux premières étapes sont indispensables. Ne pas vous y soumettre vous expose à des contresens, des erreurs qui, même à vos propres yeux, seront difficiles à accepter.

- ▶ Enfin, vous serez en principe obligé de vérifier si les actions que vous envisagez d'entreprendre sont réalisables et compatibles avec ce que vous savez de la donne. Possédez-vous les communications nécessaires à leur succès ? Rendez-vous trop la main à l'adversaire ? Supportez-vous telle ou telle défense ? Y a-t-il des informations concernant les mains adverses que vous n'avez pas prises en compte ?

En théorie, cette analyse est tout aussi obligatoire que les précédentes. Mais en pratique, il arrive souvent que vous ne réussissiez pas à la mener à bien avant de commencer à jouer. Les questions à se poser sont souvent difficiles, le temps pour les résoudre, à la table, vous est compté. Faites de votre mieux, repérez vos erreurs et acceptez-les. C'est ainsi que se construiront vos progrès et c'est tout cet aspect de la technique que vous allez travailler désormais.

Le compte des gagnantes

Dans un contrat à la couleur, vous disposez de deux façons d'appréhender vos ressources. La première, conforme à ce que vous pratiquez quand vous jouez à Sans-Atout, consiste à compter vos levées. Levées sûres, levées que vous pourrez sûrement affranchir, levées plus ou moins probables. Le compte s'effectue par couleur et la somme qui en est faite vous indique où vous en êtes.

— 1. BIEN COMPTER SES LEVÉES D'ATOUT —

Cette façon de procéder permet de mettre en évidence des sources de levées qui n'apparaissent pas forcément si vous êtes habitué à raisonner différemment, particulièrement avec des atouts fragiles.

DONNE N°1

♠ R2
♥ R43
♦ V942
♣ 8632



♠ A7653
♥ A862
♦ 3
♣ AD7

SUD	O	N	E
1♠ 2♥	passé passé	1SA 2♠	passé fin

Entame : Valet de Trèfle.

●● ANALYSE


L'entame à Trèfle vous permet de réaliser deux levées dans la couleur, cependant vous n'êtes pas au bout de vos peines. Si les Piques sont partagés 3-3, vous pouvez affranchir deux levées dans la couleur en en donnant un à l'adversaire ; s'ils sont 4-2, vous en affranchirez toujours un. De même, à Cœur, un partage 3-3 vous rapportera une levée. Les Trèfles peuvent aussi être partagés 3-3... Toutes ces possibilités sont liées en fait à l'idée d'éliminer les perdantes que vous avez repérées : une ou deux à Pique, une ou deux à Cœur, une à Carreau et une à Trèfle. Soit un total de six. Les perdantes en mineures sont inéluctables. En majeure, bon partages ou manœuvre de Guillemard peuvent vous aider mais tout ceci reste aléatoire...

Une autre façon de penser est la suivante : pour gagner votre contrat, vous devez réaliser huit levées. Comptons ensemble les levées dont vous disposez déjà : deux Piques, deux Cœurs, deux Trèfles portent votre total à six. Existe-t-il une façon de passer facilement de six à huit ? Certainement, si vous réalisez qu'il vous est possible de faire deux levées avec deux de vos petits atouts en coupant deux Carreaux de votre main.

●● RÉALISATION

Prenez l'entame et jouez votre singleton à Carreau. La défense s'en empare et insiste à Trèfle. Vous prenez de l'As. Vous montez au mort au Roi de Cœur - par exemple - et vous coupez un premier Carreau. Vous rentrez maintenant au Roi de Pique et vous coupez un second Carreau. Il vous reste à encaisser vos deux As majeurs et à donner le reste !

Les 4 jeux :

♠ R2		♠ V8								
♥ R43		♥ D10								
♦ V942		♦ AD865								
♣ 8632		♣ R954								
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">♠ D1094</td> <td style="padding-right: 10px;">♠ A7653</td> </tr> <tr> <td>♥ V975</td> <td>♥ A862</td> </tr> <tr> <td>♦ R107</td> <td>♦ 3</td> </tr> <tr> <td>♣ V10</td> <td>♣ AD7</td> </tr> </table>			♠ D1094	♠ A7653	♥ V975	♥ A862	♦ R107	♦ 3	♣ V10	♣ AD7
♠ D1094	♠ A7653									
♥ V975	♥ A862									
♦ R107	♦ 3									
♣ V10	♣ AD7									



À RETENIR : Avec des atouts fragiles, comptez vos levées en intégrant les coupes de la main longue.

Un exemple de même nature :

DONNE N°2

♠ V9652
♥ -
♦ R852
♣ R1043



♠ 8
♥ ARD1032
♦ A93
♣ A86

Donneur : O - Vulnérabilité : Tous.
Ouest a ouvert d'1♠ et vous jouez finalement 4♥.
Entame : As de Pique.
Ouest continue du Roi de Pique que vous coupez.

●● ANALYSE

Votre compte de levées sûres vous indique quatre levées d'honneur en mineure, auxquelles il est légitime d'ajouter au moins quatre levées d'atout, As-Roi-Dame et la coupe

que vous venez d'effectuer. Vous identifiez plusieurs sources de levées supplémentaires :

- Le plus simple est d'enregistrer la chute du Valet de Cœur en trois tours. Vos deux derniers atouts deviendraient maîtres et vous pourriez commencer à vous préoccuper de levées supplémentaires.
- Par ailleurs, vous possédez sept Trèfles et sept Carreaux dans votre ligne. Peut-être l'une de ces deux couleurs est-elle répartie 3-3. Si vous réussissez à deviner laquelle, vous pouvez y affranchir une levée.

●● RÉALISATION

Après avoir coupé l'entame, vous encaissez As-Roi-Dame de Cœur. Tout le monde fournit trois fois (bonne nouvelle) mais le Valet de Cœur ne tombe pas. Vous jouez alors As-Roi de Trèfle et Trèfle, mais Est a quatre Trèfles et vous donnez encore un atout et un Carreau. Il s'avère que les Carreaux n'étaient pas plus sympathiques... Qu'auriez-vous pu faire ? Vous n'avez pas examiné la possibilité de réaliser par la coupe vos deux atouts restants. Vous aviez déjà huit levées à votre disposition. Si vous vous organisez pour couper deux Piques du mort avec vos atouts, le total va passer à dix.

Après la Dame de Cœur, jouez l'As de Trèfle et Trèfle pour le Roi et coupez un Pique du 3 de Cœur. Agissez de même à Carreau : As de Carreau, Carreau pour le Roi (cette façon de jouer vos couleurs mineures vous prémunit contre un singleton en Ouest). Au mort pour la dernière fois, vous coupez un Pique du 10 de Cœur, sans aucun risque de surcoupe. Vos dix levées sont là.

Les 4 jeux :

♠ V9652		♠ 104									
♥ -		♥ 964									
♦ R852		♦ V1064									
♣ R1043		♣ D972									
♠ ARD73	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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> </div>		N		O		E		S		♠ 8
	N										
O		E									
	S										
♥ V875		♥ ARD1032									
♦ D7		♦ A93									
♣ V5		♣ A86									

— 2. CHOISIR LE BON PLAN AVEC LES ATOUTS 4-4 —

Compter vos gagnantes est également la façon la plus simple et la plus efficace pour déterminer le bon plan de jeu quand vous jouez dans un atout réparti 4-4. Le principe est assez simple et peut être illustré par la donne suivante :

DONNE N°3

♠ RD98
♥ V72
♦ A10643
♣ 2



♠ AV102
♥ 985
♦ D
♣ AD643

Contrat : 4 ♠

Entame : Roi de Cœur.

La défense encaisse les trois premiers Cœurs et rejoue atout.

●● ANALYSE

C'est le moment de faire votre plan de jeu. Il est absolument évident de jouer en double coupe, en coupant les Trèfles au mort et les Carreaux dans votre main. Fort bien. Comptons quand même vos levées, s'il vous plaît ! Vous disposez de deux As mineurs. Vous avez fait un atout, à l'instant. Nous voici à trois. Et il vous reste trois atouts au mort et trois atouts dans votre main. Vous pouvez bien les réaliser tous séparément, ils ne vous procureront jamais que six levées. Soit neuf en tout, il en manque une !

Il n'y a qu'une solution à votre petit problème : seule la Dame de Trèfle peut vous fournir une levée supplémentaire, à condition que le Roi soit bien placé !

●● RÉALISATION

Prenez le retour atout du 8 de Pique du mort et jouez Trèfle pour la Dame. Ça marche ! Le reste n'est qu'une formalité, pour dix levées cette fois. Quatre jeux qui vous satisfont :

♠ RD98
♥ V72
♦ A10643
♣ 2

♠ 63
♥ RD64
♦ V8752
♣ V8



♠ 754
♥ A103
♦ R9
♣ R10975

♠ AV102
♥ 985
♦ D
♣ AD643



À RETENIR : Le maximum de levées d'atout que peut vous rapporter un fit 4-4 est huit, si vous dédoublez tous vos atouts. Chaque fois qu'un tour d'atout est joué, une levée disparaît...

3. COMPTE DES GAGNANTES ET PRÉCAUTIONS

Profitez maintenant de votre compte de gagnantes pour prendre une petite précaution.

DONNE N°4

♠ A1062
♥ DV84
♦ 72
♣ 763



♠ 5
♥ AR93
♦ ARDV63
♣ A2

Vous avez découvert le magnifique contrat de 7♥.
Ouest entame du Roi de Trèfle,
il serait vraiment dommage de chuter...

●● ANALYSE

Le compte des levées est un pur bonheur : vous disposez de quatre levées d'atout, de six Carreaux et des deux As noirs. Vous voici à douze.
Trouver la treizième est un jeu d'enfant : couper une carte noire de l'une de vos deux mains vous apportera une cinquième levée d'atout et le gain du contrat.

●● RÉALISATION

Une façon d'y parvenir : enlever les atouts en trois tours (s'ils sont partagés 3-2) puis défausser deux Trèfles sur les Carreaux et couper un Trèfle au mort.
Stop ! Tout ceci est bien trop compliqué ! Une coupe de n'importe quelle main suffit. Prenez l'entame de l'As de Trèfle. Jouez maintenant l'As de Pique et Pique que vous coupez du 9 de Cœur. Vous avez fait la levée ? Donnez maintenant quatre tours d'atout et montrez votre jeu.

Les 4 jeux :

♠ A1062
♥ DV84
♦ 72
♣ 763

♠ V973
♥ 5
♦ 10984
♣ RD104



♠ 5
♥ AR93
♦ ARDV63
♣ A2

♠ RD84
♥ 10762
♦ 5
♣ V985

Donner deux tours d'atout eût été fatal, sauf à jouer l'As de votre main : après Roi et Dame de Cœur, par exemple, vous pouvez couper un Pique mais vous êtes bloqué et vous ne rentrez pas au mort pour ôter le dernier atout d'Est.



À RETENIR : prenez le temps de déterminer le meilleur moment pour couper. Si vous ne risquez pas de surcoupe, une coupe précoce peut régler bien des problèmes.

Le compte des perdantes et la notion de contrôle

Le compte des levées gagnantes ne permet pas de régler tous les problèmes des plans de jeu dans les contrats à l'atout. Voici un exemple où vous allez devoir prendre en compte une nouvelle contrainte.

DONNE N°5

♠ DV4
♥ RD42
♦ A64
♣ R98



Contrat : 4 ♠
Entame : Dame de Carreau.

♠ 109852
♥ 73
♦ R95
♣ AD5

Le compte des gagnantes vous met sur la bonne voie : vous développerez trois levées d'atout, vous avez à votre disposition trois Trèfles et deux Carreaux. Pour parvenir à dix levées, il vous faut donc trouver deux levées à Cœur, ce qui nécessite de trouver l'As bien placé, et bien sûr de jouer deux fois vers Roi-Dame. Mais tout ceci ne vous dit pas par quelle couleur commencer. Et c'est dans l'ordre des manœuvres que le compte des perdantes vient à la rescousse. Reprenons. Vous possédez deux perdantes à Pique (l'As et le Roi), une à Cœur (l'As) et une à Carreau (le troisième qui accompagne votre Roi, dans votre main, en Sud, la main de base).

La seule perdante que vous puissiez éliminer est la perdante à Carreau, en la défaussant sur un Cœur du mort que vous pourrez affranchir.

Vous ne réussirez dans votre entreprise que si vos adversaires n'encaissent pas une levée de Carreau avant que vous n'ayez établi votre seconde levée de Cœur. Et du coup, la bonne ligne de jeu apparaît : prenez l'entame en main et jouez Cœur tout de suite. Vous faites la levée du Roi - par hypothèse - vous rentrez en main à Trèfle et vous rejouez Cœur, affranchissant la Dame tant que votre perdante à Carreau est protégée. Nord prend de l'As et rejoue Carreau, mais vous contrôlez la situation : vous prenez de l'As du mort et vous vous hâtez de jeter votre Carreau sur la Dame de Cœur.

— LA NOTION DE CONTRÔLE —

En réalité, le compte des perdantes gère admirablement tous les problèmes liés à la course de vitesse, de la famille de l'exemple très simple que nous venons d'analyser. Comment retrouver cette efficacité dans le cadre du compte des gagnantes ?

DONNE N°6

♠ RDV5
♥ D864
♦ A92
♣ R5

N
O E
S

♠ 2
♥ RV10973
♦ 874
♣ AV3

Après l'ouverture d'1♦ en Est, vous avez atteint en Sud le contrat de 4♥, cette fois. Vous recevez l'entame de la Dame de Carreau.

Peu désireux de vous faire couper si d'aventure Sud avait six cartes dans sa couleur d'ouverture, vous prenez de l'As. À ce stade, et bien que vous puissiez apercevoir un potentiel de onze levées (cinq Cœurs, deux Piques, un Carreau et trois Trèfles en comptant une coupe) il y a quatre levées « ouvertes » pour l'adversaire : deux Carreaux et les deux As majeurs. Quatre levées ouvertes, c'est-à-dire quatre perdantes non protégées. Et avant d'attaquer les atouts, il vous faut jouer Roi de Trèfle et Trèfle pour le Valet, en espérant la Dame en Est, pour défausser un Carreau sur l'As de Trèfle.

Les 4 jeux :

♠ 9864 ♥ 5 ♦ DV6 ♣ 108762	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N O E S</p> </div>	♠ RDV5 ♥ D864 ♦ A92 ♣ R5	♠ A1073 ♥ A2 ♦ R1053 ♣ D94
♠ 2 ♥ RV10973 ♦ 874 ♣ AV3			

La fin de coup n'appelle aucun commentaire, la défense réalisant un Carreau et les deux As majeurs. Le hic, c'est que vous n'avez pas défaussé une perdante, puisque vous vous êtes débarrassé d'un Carreau qui n'était pas dans votre main de base. Vous procédez en fait en deux temps, créant d'abord une courte dans la main opposée à votre main de base, coupant ensuite votre perdante de la main courte. À ceci près que vous n'êtes pas obligé de couper le Carreau, puisque les Piques affranchis par la suite suffiront largement à votre contrat. Simple-ment, vous contrôlez désormais le troisième tour de Carreau. Toute votre stratégie a consisté à vous doter à nouveau d'un contrôle à Carreau que l'entame avait fait disparaître.

Donnes d'application



DONNE N°1

<p>♠ RD4 ♥ DV2 ♦ 865 ♣ 7542</p> <p>♠ 872 ♥ R964 ♦ AR103 ♣ 96</p> <p>♠ AV1095 ♥ 1083 ♦ 2 ♣ ARDV</p>		<p>♠ 63 ♥ A75 ♦ DV974 ♣ 1083</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♠ 3♥</td> <td style="text-align: center;">passe passe</td> <td style="text-align: center;">2♠ 4♠</td> <td style="text-align: center;">passe fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : As de Carreau. Ouest rejoue le Roi de Carreau à la deuxième levée.</p>	SUD	O	N	E	1♠ 3♥	passe passe	2♠ 4♠	passe fin
SUD	O	N	E								
1♠ 3♥	passe passe	2♠ 4♠	passe fin								

●● LES ENCHÈRES

Après 2♠, Sud a une main de six perdantes qui justifie un effort. Pas question de demander un complément à Trèfle, que Nord serait bien en peine de trouver ! C'est à Cœur que Sud a besoin d'aide. Il la sollicite par l'enchère de 3♥ qui, le plus souvent, provient de quatre cartes. Si, d'aventure, Nord soutenait à 4♥, Sud pourrait rectifier à 4♠ sans dommage.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Comptez vos levées, s'il vous plaît !

C'est facile : cinq à Pique (sûres et immédiates). Quatre à Trèfle (sûres et un tout petit peu moins immédiates, vous ne pourrez les jouer qu'une fois tombés les atouts de l'adversaire). Et une à Cœur, sûrement affranchissable en deux tours.


Première idée : faire tomber les atouts adverses (en trois tours, ils sont bien partagés) et jouer Cœur pour établir la levée de Cœur. Mais attention, quand vous jouez Cœur il ne vous reste qu'un seul atout et l'adversaire continue Carreau. Vous coupez. Vous ne pouvez plus jouer Cœur, la défense va prendre et encaisser un Carreau (au moins) vous avez perdu le contrôle de la situation.

Il faut garder des atouts dans vos deux mains pour éviter le raccourcissement.

●● RÉALISATION

Coupez le second Carreau et jouez Cœur (1^{er} temps de l'affranchissement). Ouest prend et rejoue Carreau, vous coupez et vous rejouez Cœur. Est prend mais s'il rejoue Carreau, vous coupez où vous voulez, il y a toujours une de vos deux mains qui possède trois atouts et qui pourra enlever les atouts adverses.

DONNE N°2

<p>♠ R42 ♥ 765 ♦ ARD32 ♣ 75</p> <p>♠ 753 ♥ V942 ♦ 94 ♣ V1092</p> <p>♠ 6 ♥ RD10 ♦ V1076 ♣ RD863</p> <p>♠ ADV1098 ♥ A83 ♦ 85 ♣ A4</p>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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="text-align: center; padding: 5px;">1♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2♦</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;">4♦</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;">4SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">5♣</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">6♠</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">fin</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Entame : Valet de Trèfle.</p>	SUD	O	N	E	1♠	passe	2♦	passe	3♠	passe	4♦	passe	4♥	passe	4SA	passe	5♣	passe	6♠	fin
SUD	O	N	E																			
1♠	passe	2♦	passe																			
3♠	passe	4♦	passe																			
4♥	passe	4SA	passe																			
5♣	passe	6♠	fin																			

Voici une donne d'exécution relativement simple où la solution nous est donnée par le compte des gagnantes. Vous recensez rapidement six levées de Pique, l'As de Cœur, l'As de Trèfle, soit huit levées en dehors des Carreaux. Notez que vous ne trouverez aucune levée en plus dans ces trois couleurs.

Venons-en aux Carreaux. D'abord, imaginons que vous jouiez non pas le contrat raisonnable de 6♠ mais celui plus ambitieux de 7♠. Pour gagner, il faut réaliser exactement cinq levées de Carreau. Il faut les Carreaux partagés 3-3. Enlevez les atouts de l'adversaire et jouez Carreau. Telles que sont les cartes, les Carreaux sont partagés 4-2, vous chutez votre grand chelem de deux levées. Un petit Valet de Carreau second vous eut été fort utile.

Mais revenons au problème qu'il vous a fallu résoudre. Vous ne jouez « que » 6♠. Ceci signifie qu'il vous faut trouver quatre levées de Carreau.

Puisque vous voulez réaliser un seul Carreau de longueur, vous envisagez d'affranchir un Carreau par la coupe. Notez bien que vous ne pourrez le jouer qu'une fois tombés tous les atouts adverses. Est-ce possible si ceux-ci sont partagés 3-1 ? Oui, à condition de faire la levée du Roi de Pique au troisième tour de la couleur.

Si les Carreaux sont partagés 4-2, ce qui est le plus probable, vous devez faire attention dans le processus d'affranchissement. Il risque de rester un atout dehors, ne vous faites pas couper l'un de vos honneurs !

●● **RÉALISATION**

Prenez l'entame, jouez l'As et la Dame de Pique. Les atouts sont 3-1, arrêtez-vous. Jouez As et Roi de Carreau puis, surtout pas la Dame, un petit Carreau du mort que vous coupez. Les deux derniers Carreaux du mort sont maîtres. Allez les chercher grâce au Roi de Pique.

♠ V		♠ R863
♥ 653		♥ R84
♦ ARV94		♦ D105
♣ A875		♣ R103
♠ 42	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> O E </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> S </div>	♠ AD10975
♥ DV92		♥ A107
♦ 82		♦ 763
♣ V9642		♣ D

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

Entame : Dame de Cœur.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Comptez vos levées, s'il vous plaît !

Vous disposez de quatre levées certaines en dehors de l'atout : un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle. Vous possédez aussi cinq levées d'atout en donnant le Roi à l'adversaire. Voilà qui fait neuf.

L'impasse à la Dame de Carreau peut vous procurer la dixième. Vous pouvez aussi nourrir une autre ambition : réaliser non pas cinq levées d'atout, mais six. Ceci nécessite le Roi de Pique en Est, bien entendu, mais il n'est pas obligé qu'il soit second. Vous pouvez monter au mort et faire l'impasse à Pique. Si elle réussit, il vous sera peut-être possible de faire tous vos atouts...

●● RÉALISATION

Vous prenez l'entame et jouez la Dame de Trèfle pour l'As du mort. Vous présentez le Valet de Pique qui fait la levée. Vous continuez en coupant un Trèfle puis vous jouez Carreau pour le Roi, Trèfle coupé, Carreau pour l'As (en évitant l'impasse désormais inutile), Trèfle coupé une dernière fois. Il vous reste As-Dame de Pique secs, rendez la main à l'adversaire dans une couleur rouge, vous ferez encore deux levées d'atout tôt ou tard, pour le bon total de dix...



REMARQUE : cette ligne de jeu échoue si Ouest a laissé passer le Valet de Pique avec le Roi alors que la Dame de Carreau est placée. Mais cette éventualité est très improbable, car Ouest ne peut pas se permettre de laisser passer si son partenaire a la Dame d'atout...

♠ 75								
♥ D86								
♦ RV109								
♣ AR32								
♠ AD		♠ V9843						
♥ 109742		♥ 5						
♦ 5		♦ 6432						
♣ V9865		♣ D107						
	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>S</td> </tr> </table>	N		E	O		S	
N		E						
O		S						
		♠ R1062						
		♥ ARV3						
		♦ AD87						
		♣ 4						

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

Entame : 10 de Cœur.

●● LES ENCHÈRES

Après la réponse de 2♣, le saut à 3SA de l'ouvreur d'1♦ indique conventionnellement un tricolore (4-4-4-1) de 15 à 17 points d'honneurs. Nord n'hésite pas à annoncer son fit à Carreau puis son As de Trèfle sur 4♥ (les contrôles au palier de 5 sont des contrôles de premier tour). Ceci suffit à Sud, maximum, pour déclarer cet excellent chelem.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Comptez vos levées, s'il vous plaît !

Le compte de vos gagnantes s'élève à dix : quatre atouts, quatre Cœurs et deux Trèfles. Vous pouvez espérer l'As de Pique bien placé pour en trouver une onzième, mais regardez plutôt du côté des coupes : si vous réussissez à couper deux Trèfles de votre main, vous ferez passer votre total de levées d'atout de quatre à six et votre total général de dix à douze, sans vous en remettre à la bonne fortune.

Attention quand même, ne vous faites pas couper une carte maîtresse, essayez au maximum de vous déplacer d'une main à l'autre grâce à l'atout.

●● RÉALISATION

Prenez l'entame où vous voulez. Attelez-vous tout de suite aux coupes à Trèfle dont vous avez besoin : As de Trèfle et Trèfle coupé. Remontez au mort par un petit Carreau pour le 9 et coupez un autre petit Trèfle de l'As de Carreau, pour préserver une communication à l'atout de votre main vers le mort. Prenez maintenant la Dame de Carreau du Roi (en observant la défausse d'Ouest, tiens !), enlevez tous les atouts d'Est et encaissez tranquillement le Roi de Trèfle et vos trois Cœurs maîtres...

♠ R9		♠ D642				
♥ 65		♥ V4				
♦ A653		♦ R1072				
♣ 98652		♣ DV4				
♠ 3						
♥ D10973						
♦ DV94						
♣ A103						
	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> <tr><td>E</td></tr> </table>	N	O	S	E	
N						
O						
S						
E						
♠ AV10875						
♥ AR82						
♦ 8						
♣ R7						

SUD	O	N	E
1♠	passé	1SA	passé
2♥	passé	2♠	passé
3♠	passé	4♠	fin

Entame : Dame de Carreau.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous comptez cinq levées d'atout certaines, même si vous devez abandonner la Dame, As-Roi de Cœur et l'As de Carreau. Votre total disponible est donc de huit levées.

Vous pouvez trouver une neuvième levée grâce au Roi de Trèfle si l'As est en Est.


Vous pouvez aussi couper au mort des petits Cœurs de Sud. Si vous réussissez à couper les deux, vous assurerez dix levées.

Voyez-vous un risque dans cette ligne de jeu ?

Il serait très malchanceux de se faire couper l'As ou le Roi de Cœur. Si c'était le cas, vous ne pourriez plus gagner. Mais un autre danger existe : se faire surcouper le premier Cœur que vous allez couper. Si Est n'a que deux Cœurs et la Dame de Pique, il pourra vous surcouper au troisième tour de Cœur et rejouer atout, vous privant de votre seconde coupe. Il faut donc l'empêcher de surcouper le premier Cœur.

●● RÉALISATION

- ▶ Prenez l'entame de l'As du mort. Jouez As-Roi de Cœur et Cœur coupé... du Roi de Pique, ce qui interdit à Est de vous surcouper quoi qu'il arrive.
- ▶ Rentrez dans votre main en coupant un Carreau.
- ▶ Coupez le dernier Cœur du 9 de Pique. Si Est surcoupe, vous ne comptabiliserez qu'une seule coupe à Cœur, mais vos six atouts seront tous maîtres. Vous aurez donc réalisé, quoi qu'il arrive, sept levées d'atout, As-Roi de Cœur et l'As de Carreau...

<p>♠ AR82 ♥ A9653 ♦ 6 ♣ A75</p> <p>♠ 754 ♥ 2 ♦ RV932 ♣ D1063</p> <p>♠ DV106 ♥ RD7 ♦ A84 ♣ R94</p>		<p>♠ 93 ♥ V1084 ♦ D1075 ♣ V82</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0f0e0;"> <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="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;">4♣</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;">4SA</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;">7♠</td> <td style="padding: 5px;">fin</td> <td style="padding: 5px;">5♦</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 4 de Pique.</p>	S	O	NORD	E	1♠	passe	1♥	passe	4♣	passe	3♠	passe	4SA	passe	4♦	passe	7♠	fin	5♦	passe
S	O	NORD	E																				
1♠	passe	1♥	passe																				
4♣	passe	3♠	passe																				
4SA	passe	4♦	passe																				
7♠	fin	5♦	passe																				

Le compte des gagnantes est absolument indispensable lorsqu'on joue un chelem, petit ou grand. Ne serait-ce que parce que l'alternative, le compte des perdantes, est souvent sans intérêt. Si vous avez bien enchéri, vous dénombrez au maximum une ou deux perdantes, ce qui sera d'assez peu d'utilité pour établir le plan de jeu.

● ● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous disposez de dix levées d'honneur : quatre levées de Pique, trois de Cœur, deux de Trèfle et l'As de Carreau.

Les Cœurs peuvent vous fournir une ou deux levées de longueur en fonction du partage du résidu de la couleur. Même si les Cœurs sont bien partagés, il vous faut couper un Carreau de la main de Nord pour la treizième levée. Si les Cœurs se révèlent partagés 4-1, vous devrez couper un Cœur pour affranchir le dernier. Mais il vous manquera encore une levée, qui ne peut être produite qu'en coupant un second Carreau.

Dans ce cas, vous totaliserez : quatre atouts de la main de Sud, deux coupes en Nord, quatre levées de Cœur, l'As de Carreau, As-Roi de Trèfle = 13 levées.

● ● RÉALISATION

- ▶ Phase 1 : la coupe des Carreaux. Prenez l'entame du mort (pour garder intacts les atouts du côté où vous n'allez pas couper). Jouez Carreau pour l'As, Carreau coupé, Pique pour la main de Sud et Carreau coupé encore !
- ▶ Phase 2 : le retrait des atouts et l'affranchissement des Cœurs. Rentez en main au Roi de Trèfle, jouez deux derniers tours d'atout en jetant un Trèfle du mort et passez aux Cœurs. Roi-Dame de Cœur (défausse en Ouest), Cœur pour l'As et Cœur coupé de votre dernier atout.
- ▶ La fin : profitez de l'As de Trèfle qui reste sec au mort pour aller chercher votre Cœur maître. Bravo !