

LES PLANS DE JEUX

1° PLAN DE JEU A SANS ATOUT

Effectuez toujours votre plan de jeu avant d'appeler la première carte du mort.

- Comptez vos levées de tête (celles que vous possédez sans rendre la main à l'adversaire)
- Déterminez les moyens qui vont vous permettre de trouver les levées manquantes.(affranchissement de levées d'honneur ou de levées de longueur)
Pensez à établir vos levées manquantes avant d'encaisser vos levées maîtresses.
- Vérifiez que vous possédez bien les communications nécessaires pour "aller chercher " les levées affranchies (sinon, possibilité de coup à blanc)
- Envisagez les mesures à prendre pour empêcher les adversaires de réaliser les levées gagnantes en leur possession (la course de vitesse, la détermination de l'adversaire dangereux, le laisser passer, le placement de main, le choix de l'impasse, qu'il faut, quand on a le choix, orienter vers le flanc anodin)

En somme il ne suffit pas de compter ses levées, il faut aussi tenir compte des levées du camp adverse.

Le flanc bénéficiant du privilège du choix de l'entame, a souvent amorcé l'affranchissement de sa couleur la plus prometteuse. A chaque occasion il le poursuivra et enfin il en recueillera les fruits.

a) La course de vitesse

Exemple

			♠ A 4 3	Sud donneur
			♥ R 8	Vuln : E/O
			♦ D V 9 8 7	
			♣ D V 2	
♠ V 10 8		N		♠ R 9 7 5
♥ D V 9 7 4	O		E	♥ 10 6 5 2
♦ R 6 2				♦ A 3
♣ 9 5		S		♣ 8 6 4
			♠ D 6 2	
			♥ A 3	
			♦ 10 5 4	
			♣ A R 10 7 3	

On joue 3 S.A. en Sud sur l'entame de la dame de ♥ .
Compte des levées de tête : 1 à ♠ ; 2 à ♥ ; 5 à ♣ = 8 levées
On voit que la couleur ♦ peut nous fournir la levée manquante et même plus, dès que l'on aura fait tomber As et Roi. Les communications existent pour aller chercher les 3 ♦ affranchis mais on va perdre la course de vitesse. Le flanc aura réalisé 5 levées (2♦ et 3♥ avant l'affranchissement de nos ♦) et nos 11 levées potentielles ne servent à rien. Il faut donc chercher ailleurs la 9^{ème} levée. Seule possibilité : la trouver à ♠ grâce à une impasse indirecte : petit ♠ du mort vers la dame en espérant le Roi placé en Est. S'il se trouve en Ouest pas de solution gagnante.

b) L'adversaire dangereux

Deux situations peuvent rendre un adversaire dangereux

- 1) Il a affranchi sa couleur longue et a la possibilité de l'encaisser s'il prend la main.

Exemple

♠ 8 7

♠ R V 9 <u>6</u> 2	□	♠ D 10 4
	♠ A 5 3	

Après avoir laissé passer 2 tours de ♠ (règle des 7) on prend au 3^{ème} tour mais si Ouest reprend la main il sera à même d'encaisser 2 tours de ♠ supplémentaires. C'est l'adversaire dangereux

- 2) Il pourrait nous "traverser" dans une couleur fragile

Exemple

♠ 8 7 4

♠ A 10 6 <u>5</u> 2	□	♠ D 9
	♠ R V 3	

Sur l'entame du 5 de ♠ on prend la Dame d'Est avec le Roi. On évitera de rendre la main à Est qui rejouera le 9 de ♠ traversant notre Valet. C'est Est et non Ouest l'adversaire

dangereux car si Ouest rejoue ♠ il nous donnera avec le Valet un 2^{ème} pli dans la couleur.

c) Le laisser-passer

C'est une arme très efficace pour couper les communications entre les joueurs de flanc.

Exemple

♠ 8 7 4

♥ A R V

♦ D V 10 6 5

♣ A R



♠ A D 3

♥ D 7 5

♦ 8 4 3

♣ D 4 3 2

Contrat de 3 S.A joué par Sud

Ouest entame le 9 de ♠ pour le 4 du mort et le Roi d'Est.

Voilà qui mérite réflexion. Après l'entame vous comptez 2 levées de ♠, 3 levées de ♥, et 3 levées de ♣. La levée

manquante ne peut venir que des ♦. Vous possédez avec le mort 6 cartes à ♠ et vos adversaires 7 et le risque est une

distribution 5/2 de la couleur car en cas de distribution 4/3

vous ne perdrez que 2 ♠ et 2 ♦. Si les 2 gros honneurs à ♦ sont dans la main qui possède les 5 ♠ il n'y a pas de solution ; vous

perdrez 3 ♠ et 2 ♦. Par contre si les gros honneurs à ♦ sont

partagés il faut respecter le Roi de ♠ d'Est. Son retour dans la couleur pour votre dame privera l'un des 2 joueurs de flanc de

son dernier ♠ et celui-ci ne pourra plus lorsqu'il encaissera son

honneur ♦ rejouer ♠, perdant ainsi l'avance que le flanc avait pris dans la course à l'affranchissement. Dix levées avec cette technique au lieu de 8 en prenant les 2 premières levées de ♠

d) Le coup à blanc

On utilise le coup à blanc quand les communications ne seront pas en nombre suffisant pour aller chercher les levées de longueur affranchies.

Exemple

♠ A R D 5 2

♥ 8 5 2

♦ 9 8 7 5

♣ V 3



♠ 8 4

♥ A D V

♦ R D V 10

♣ D 5 4 2

Sud joue 3 sans atout sur entame 4 ♥ .

Compte des levées de tête : 3 à ♠, 2 à ♥ sur l'entame, soit 5 levées. On peut trouver 3 des levées manquantes à ♦ en faisant tomber l'As au plus tôt, et les ♠ devraient apporter la levée manquante. Si ils sont répartis 3/3 pas de problème on pourra compter 10 levées, mais s'ils sont 4/2 (cas le plus fréquent) il nous manquera 1 levée, le ♠ affranchi n'étant plus joignable. Pour se protéger de ce risque on jouera un petit ♠ de sa main pour le 2 de ♠ du mort, offrant le pli à la défense, mais permettant d'affranchir le 5 de ♠ du mort.

LES PLANS DE JEUX (SUITE)

2° PLAN DE JEU A L'ATOUT

Comme à S.A. effectuez toujours votre plan de jeu avant d'appeler la première carte du mort.

- Comptez vos levées de tête et déterminez les moyens de créer les levées manquantes. Pour se faire, efforcez vous de suivre une chronologie bien précise.

1° Compte des levées de tête

2° Compte des levées rapidement affranchissables (par exemple quand on possède : Roi, Dame, Valet dans une couleur la chute de l'As procure immédiatement 2 levées)

3° Détermination de la "**main de base**". (La main la plus longue à l'atout ou en cas d'égalité, la plus riche en honneur . La main associée étant désignée par la formule : "**la main courte à l'atout**" ou « **main secondaire** »

Il faut ensuite :

- Compter les levées manquantes et étudier les **moyens** permettant de les créer.
- Repérer les éventuels problème de communication ou de blocage.
- Repérer les dangers. (répartition inamicale des atouts du flanc ; coupe ou surcoupe des adversaires, mauvais placement des honneurs)
- Evaluer le nombre de levées directes du flanc et déterminer les manœuvres susceptibles d'en éliminer.(par exemple : défause des perdantes avant que le flanc n'exploite ses levées gagnantes)

Les moyens

1° Coupes de la main courte

Cette action est toujours préférable à tout autre jeu.

Elle consiste à réaliser une ou plusieurs coupes de la main courte, opération qui n'affecte pas le nombre de levées de longueur de la main de base, mais qui permet d'y ajouter les levées de coupe.

Bien entendu on ne coupe que les cartes non maîtresses.

Exemple

OUEST	EST
♠ A R D V 10 2	♠ 5 4 3
♣ A 7 2	♣ 3

Dans un contrat atout ♠ on voit que l'on peut réaliser 2 levées en coupant de la main courte deux ♣ avant de battre atout. On réalisera ainsi 8 levées d'atout (6 levées de longueur + 2 levées de coupe au lieu de 6) On voit qu'il est souvent nécessaire de réaliser ces coupes avant l'élimination des atouts. Dans notre exemple si l'on joue 3 tours d'atout on ne peut plus couper les deux ♣ perdants.

Il est souvent nécessaire "d'ouvrir la coupe "

Sauf dans le cas particulier d'une "chicane" on devra jouer une ou plusieurs fois la couleur pour ouvrir la coupe.

Cette opération préliminaire, indispensable, peut se faire :

- Sans rendre la main à l'adversaire comme dans l'exemple ci-dessus.
- En rendant la main une ou plusieurs fois (contrat 4 ♠)

♠ A R D V 7 6	♠ 8 5 3
♣ 7 6 4	♣ 9 5

Il faut donner deux ♣ avant de pouvoir en couper un.

- En manoeuvrant la couleur à couper pour essayer d'y réaliser des levées d'honneur préalables. (contrat 4 ♠)

♠ A R D V 7 6

♠ 8 5 3

♣ 7 6 4

♣ R 5

On jouera 4 de ♣ vers le roi en espérant l'As placé

- En raccourcissant une couleur par la défausse.

Exemple : contrat 4♠ ; entame Valet ♦

♠ A R D V 10 7

♠ 8 5 3

♥ 7 6 4

♥ A 8 2

♦ A D 4

♦ R 10

♣ 7

♣ 9 8 5 4 2

Après avoir pris l'entame du Roi du mort on rejouera 2 fois ♦ pour défausser une perdante ♥ du mort.

On pourra jouer alors 2 fois ♥ pour ouvrir la coupe de la main courte.

Dans tous les cas on s'aperçoit qu'il est nécessaire de pouvoir jouer de la main de base autant de fois qu'il y a de cartes à couper dans la main courte. De plus il faudra souvent revenir dans la main de base une fois la dernière coupe effectuée. Il est donc indispensable de se ménager les communications entre la "main courte" et "la main de base"

Pour ce faire on peut :

- Jouer vers une carte maîtresse dans une couleur annexe mais attention aux coupes possibles de l'adversaire
- Jouer vers une carte maîtresse dans la couleur d'atout mais en gardant dans la main courte le nombre d'atouts suffisants pour effectuer les coupes prévues.
- Couper avec la main de base une carte d'une couleur annexe.

Ceci ne rapporte pas de levées supplémentaires et économise un atout de la main courte. Par contre, attention, si on ne maîtrise pas complètement la couleur d'atout, il peut être dangereux de se raccourcir dans la main de base.

Ces différents moyens de revenir dans la main de base. présentent tous des dangers potentiels. Il faudra sélectionner à chaque fois le moins dangereux. Pour vous aider dans votre choix vous devrez tenir compte des enchères ou non enchères des adversaires, de la lecture de l'entame, et quand vous le pourrez, du compte des mains.

Exemple

♠ A R 10 6	Nord donneur
♥ A R 10 2	Vuln : E/O
♦ V 6 3 2	
♣ R	

♠ 9 8 4	N	♠ 7 2
♥ V 9 6 4	O	♥ D 8 5 3
♦ R 9 4	E	♦ A D 8
♣ 10 9 2	S	♣ D 8 6 5

♠ D V 5 3
 ♥ 7
 ♦ 10 7 5
 ♣ A V 7 4 3

On joue 4 ♠ en Nord sur l'entame du 5 de ♥ .

Compte des levées de tête : 4 à ♠ ; 2 à ♥ ; 2 à ♣ = 8 levées

A nombre égal d'atouts dans les 2 mains, je choisis Nord comme main de base.

Je peux trouver les 2 levées manquantes en coupant 2 petits ♥ de la main de Sud, en prenant la précaution de couper le 4^{ème} tour de cœur du Valet de pique. Je me protège ainsi d'un partage des ♥ 5/3, d'une éventuelle surcoupe en ouest et même d'un 9 quatrième à l'atout en ouest.

2) Défausse des perdantes

Si vous n'avez pas la possibilité de créer vos levées manquantes en coupant du côté court vous devez défausser vos perdantes de la main de base.

Exemple

♠ A D 9 7 3

♥ 9 6 4

♦ A 8 4

♣ A V



♠ R V 2

♥ 8 7 2

♦ 7 5

♣ R D 10 5 2

Vous jouez 4 ♠ en Nord et vos adversaires ont entamé ♥
On comptait 11 levées de tête (5 à l'atout, 1 à ♦, 5 à ♣.)
mais cette entame qui nous fait perdre 3 plis à ♥ d'entrée
risque même de provoquer la chute si l'on veut ouvrir la
coupe à ♦ (On perdra 3♥ et 1♦) ou affranchir les ♣ du mort
avant d'avoir enlever les atouts du flanc. (On perdra alors 3♥
et 1 coupe) Dans ce cas on voit qu'il y a urgence à enlever les
atouts de la défense, ce que l'on peut faire sans risque de
perdre la main puisque l'on détient tous les atouts maîtres.
Les atouts adverses purgés on jouera As de ♣, Valet de ♣ pris
du Roi, puis Dame et 10 de ♣ sur lesquels on pourra défausser
les 2 ♦ perdants de la main de base. On aura ainsi réalisé les 10
levées nécessaires à la réalisation de notre contrat.

En général les choses ne se présentent pas de manière aussi
simple et jouer atout ne sera pas toujours possible parce que :

- Vous ne posséderez pas toujours tous les atouts maîtres et

rendre la main au flanc serait synonyme de chute. Il est plus urgent de défausser.(Problème lié a la course de vitesse)
-Il faut garder les atouts pour aller chercher les levées maîtresses(Problème de communication)

3) La course de vitesse

Exemple

♠ R D 10 8 3 2

♥ R 7 4

♦ A 6

♣ A 2



♠ V 9

♥ A D 5

♦ 8 5 3

♣ R D 8 6 3

On joue 6 ♠ en Nord .

On voit que sur entame ♥ il suffit après avoir pris l'entame de faire tomber l'As d'atout, de s'emparer du retour quel qu'il soit de purger les atouts adverses, de jouer As et Roi de ♣ et de défausser le 6 de ♦ perdant sur la Dame de ♣ : 12 levées !! Par contre sur entame ♦ la situation n'est plus la même.

Dès que l'on donnera l'As d'atout, le flanc contre attaquera ♦ pour un pli de chute. Il est donc urgent après avoir pris l'entame de l'As de ♦ de donner 3 tours de ♣ pour défausser le 6 de ♦ en espérant le partage 3/3 de la couleur. Si c'est le cas, le contrat est réussi car on aura gagné la course de vitesse. Dans le cas contraire (partage 4/2 ou pire 5/1 de la couleur on chutera.)

4) Les problèmes de communication

Exemple

♠ A 8 4

♥ A D 10 7 4

♦ A 9 8

♣ V 9



♠ 9 6 3

♥ R V 2

♦ 7 2

♣ R D 10 8 3

Nord joue 4 ♥ sur l'entame de Roi de ♠

En comptant nos levées de tête on arrive à 7. La coupe d'un ♦ de la main courte qui pourrait nous apporter un pli ne peut convenir puisqu'on perdrait en tout 4 levées (1 ♦, 2 ♠, et l'as de ♣) .Comme précédemment seuls les ♣ peuvent apporter la solution mais cette fois un adversaire vigilant peut vous poser un problème de communication.

En effet si vous avez pris soin de purger les atouts adverses en 3 tours, il suffit au possesseur de l'as de ♣ de ne prendre qu'au 2^{ème} tour de la couleur pour que vos communications avec le mort soient définitivement coupées. Il faut donc donner 2 tours de ♣ avant de purger les atouts en finissant au mort, pour aller chercher les 3 cartes à ♣ affranchies permettant la défausse des 2 perdantes à ♦ de la main de base

Toujours penser lorsque l'on doit affranchir des levées de longueur à conserver les rentrées extérieures nécessaires à leur exploitation ; un flanc "*mal intentionné*" pouvant vous couper les communications pour aller chercher la couleur affranchie.

5) Les défausses dans le jeu de coupe

Nous avons vu que pour couper de la main courte à l'atout il faut disposer dans cette main d'une couleur secondaire plus courte que dans la main de base.

Ce n'est pas toujours le cas d'emblée, et il faudra quelque fois créer cette courte en défaussant sur des cartes maîtresses de la main de base.

Exemple

♠ A R V 9 2

♥ A 4

♦ A R D 6

♣ A 2



♠ D 10 7 4

♥ 8 3 2

♦ V 9

♣ 10 8 7 3

Vous jouez 6 ♠ en nord sur l'entame du Roi de ♣.

Vous comptez 11 levées de tête : 5♠, 1♥, 4♦, et 1♣.

Pour trouver la 12^{ème} il vous suffit après avoir enlevé les atouts du flanc (dans le cas d'un partage 2/2 ou 3/1) de jouer petit ♦ vers le Valet, puis 9 de ♦ pris par l'As, Roi et Dame de ♦ sur lesquels vous défausserez les 2 et 3 de ♥. Vous ne donnerez ainsi qu'une levée de ♣ à la défense. En cas de partage très défavorable des atouts(4/0) ne donnez pas le 4^{ème} tour d'atout, il faut en garder un pour couper le petit ♥ perdant. Pour faire votre contrat, il ne vous reste à espérer que le possesseur des 4 atouts détient également au moins 4 cartes à ♦.

6) Etablissement de levées d'honneur par la coupe

a) Affranchissement d'honneur

On peut grâce à la coupe établir des levées d'honneur en bénéficiant d'un partage favorable

Exemple

Ouest	Est
♠ -	♠ 6 4
♥ 4 2	♥ V 10
♦ A R	♦ V 9 5 3
♣ R 9 8 7	♣ -

Ouest joue 4 ♥

Sur l'entame ♠ la défense a réalisé 2 plis d'entrée et vous avez coupé en main le 3^{ème} tour de la couleur.

Vous avez enlevé les atouts adverses en 2 tours en terminant dans votre main. Vous êtes donc à la tête de 3 levées et il faut trouver les 7 levées manquantes. Sur table vous pouvez compter sur 2 levées à ♦ et 4 levées d'atout en coupant 2 ♣ au mort et 2 ♠ en main, soit 6 levées au total. Il manque une levée. Vous devez tenter d'établir une levée d'honneur avec le Valet de ♦ et à défaut avec le Roi de ♣.

En main vous jouez As de ♦ puis Roi de ♦ et enfin 7 de ♣ coupé au mort. Vous repartez du mort du 9 de ♦ coupé du 4 de ♥. Si la Dame de ♦ était 3^{ème} dans une des 2 mains, vous avez gagné. 8 de ♣ de votre main coupé au mort et enfin Valet de ♦ qui vous permettra la défausse d'une des perdantes ♣. Si la Dame de ♦ "*ne vient pas*" vous aurez peut être la chance supplémentaire de voir l'As de ♣ second tomber au 2^{ème} tour de la couleur et de voir ainsi le Roi affranchi pour un résultat identique.

b) L'expasse

On appelle expasse une impasse forçante où l'honneur de rang plus élevé est remplacé par un atout

Exemple

♠ V
♥ R D V 10
♦ -
♣ 9 4 3

♥ 9 7 6 4 2  ♥ A 8 5 3

♠ 10 3 2
♥ -
♦ 4
♣ A 5 6 4

On joue à l'atout ♠. En main en Nord on présente le Roi de ♥. Si Est couvre de l'As on coupe, et on rejoue le 4 de ♦ coupé du Valet de ♠. Il ne reste plus qu'à défausser les trois ♣ perdants de Sud sur les trois ♥ maîtres de Nord pour réaliser les 8 levées restantes. Si Est ne couvre pas, on défausse trèfle et on continue à accumuler les levées en défaussant les perdantes jusqu'à ce que l'As "vienne" qu'il soit en Est ou en Ouest. En aucun cas on ne doit couper "dans le vide". Cette technique nous assure 8 levées avec l'As en Est et 7 avec l'As en Ouest.