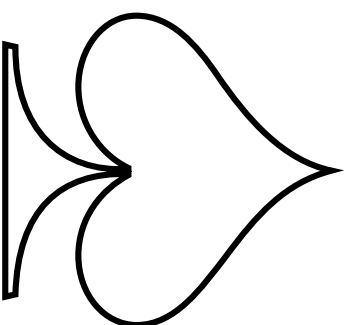
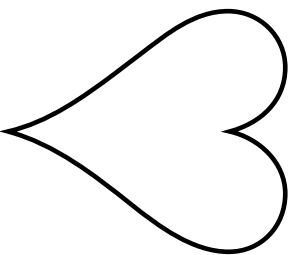


# le JEU de la CARTE à la couleur



Cours 5 :

## Mort inversé



Marc Kerlero

Nous avons vu dans le chapitre concernant la « Coupe de la main courte » que les levées de coupe n'étaient productives que lorsqu'elles étaient effectuées par la main comportant le moins d'atouts :

♥	x x x x	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S
N	E					
O	S					
♦	x					
♣	-	♥ A R D V x				
♠	-	♦ -				
♣	x	♠ R x x x				

♥	R D x	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S
N	E					
O	S					
♦	x x x x					
♣	A D x	♥ A x x x x				
♠	-	♦ -				
♣	R x x x	♠ R x x x				

Sud dispose de 5 levées de Cœur naturelles.

**S'il joue Trèfle, coupé au mort, avant d'extirper les atouts adverses, il porte ce total à 6.**

En revanche, **couper un Carreau de la main longue ne sert à rien**, puisqu'il ne restera plus que 4 levées d'atout (plus une coupe = toujours 5).

Il existe pourtant un cas où couper de la main longue peut s'avérer intéressant. Il faut pour cela

**couper suffisamment de fois pour que la main longue devienne plus courte que la main courte.**

Ici, par exemple, Sud veut réaliser 6 levées d'atout. Or, s'il cherche à couper un Trèfle de la main courte, il risque fort de se faire couper un honneur auparavant. En revanche, couper TROIS Carreaux du mort avec les petits atouts de la main ne pose guère de problèmes :

- Carreau coupé,
- As de Cœur et Cœur pour le mort,
- Carreau coupé,
- Trèfle pour la Dame,
- Carreau coupé,
- Trèfle pour l'As et Cœur, pour extirper le dernier atout de la défense.

## DIAGNOSTIC

Il faut bien entendu posséder une couleur courte dans la main longue, **avec suffisamment de cartes à couper dans la main d'en face !** D'autre part, **il faudra purger les atouts adverses avec les atouts du côté court**. Ils doivent donc être assez gros... et assez nombreux, même si le mort inversé réclame le plus souvent une bonne répartition des atouts adverses pour fonctionner\*.

6♠ - Entame Roi de Cœur.

Sud se compte 11 levées de tête, mais ne voit pas trop comment trouver la 12<sup>e</sup>...

En fait, il faut compter 4 Trèfles et 2 As. Pour gagner, **il faut donc réaliser 6 levées d'atout**. Comme il n'existe pas de coupe de la main courte, il faut couper trois Cœurs. Avec les trois levées d'atout du mort, le compte est bon :

- As de Cœur et Cœur coupé,  
- Trèfle pour le Roi et Cœur coupé,

- Trèfle pour l'As et Cœur coupé du Valet.  
- Dame de Pique, Pique pour l'As et Roi de Pique.  
- Défausse d'un Carreau du mort (devenu la main de base) sur le quatrième Trèfle de la main, la défense réalisant la dernière levée, à Carreau.  
Bien entendu, la manœuvre échouerait en cas de partage 4-1 des atouts.

♠	A R X	
♥	A x x x	
♦	x x x	
♣	A R x	
♠	D V x x x	
♥	x	
♦	A x x	
♣	D V x x	

♠	x x x	
♥	A x x x	
♦	x x x	
♣	A R x	
♠	A R D V x	
♥	x	
♦	A x x	
♣	D V x x	

6♣ - Entame Roi de Cœur.

Cette fois, le mort inversé n'est plus possible, car si l'on coupe trois Cœurs, il ne restera plus qu'As et Roi en main pour purger les atouts, ce qui est insuffisant. Il faudrait au moins le 10 de Pique au mort pour avoir une chance.

Ici, Sud doit se rabattre sur une variante de la manœuvre de Guillemard. Il faut défausser un Carreau du mort sur un Trèfle, pour ensuite couper un Carreau de la main courte. Comme la purge totale des atouts adverses est clairement

impossible en début de coup, il faut adopter un timing précis :

- As de Cœur,
- Carreau à blanc, pour «ouvrir la coupe».
- Retour à Cœur coupé,
- As et Roi d'atout,
- 4 tours de Trèfle, en espérant que la main qui possède le dernier atout soit obligée de fournir 4 fois, en jetant un Carreau du mort.
- As de Carreau et Carreau coupé...

Inutile de préciser que les chances de gain sont faibles, mais il n'existe pas d'autre solution.

## REMARQUES IMPORTANTES

**Le mort inversé et la manœuvre de Guillemard sont souvent «couplés».** Il est même parfois possible d'entamer un mort inversé, quitte à se rabattre sur une manœuvre de Guillemard si les atouts se révèlent mal partagés :

6♥ - Entame Roi de Carreau.

A défaut de Trèfles 3-3 (ou de squeeze), Sud doit réaliser 6 levées d'atout pour parvenir à 12.

Pour cumuler toutes ses chances, il doit commencer par couper immédiatement un Carreau, avant de donner deux tours de Cœur (As et petit vers la Dame).

- **Si les atouts sont 3-2**, il faut continuer le mort inversé : Carreau coupé du 10, Trèfle pour l'As, Carreau coupé du Roi, Pique pour le Roi et Valet de Cœur.

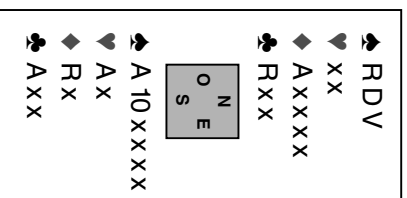
- **Si les atouts sont 4-1**, il faut encaisser As-Roi-Dame de Trèfle, en espérant que le détenteur des atouts soit obligé de fournir au moins trois fois.

♠	R x x	
♥	D V x	
♦	A x x x	
♣	A x x	
♠	R D x x	

\* Ceci n'est pas toujours vrai, mais laissons de côté les cas marginaux, pour l'instant.

**Il ne faut pas confondre le mort inversé avec d'autres techniques, qui utilisent également des coupes de la main longue,** mais qui ne sont pas productives de levées d'une façon directe.

C'est le cas lorsque ces coupes précèdent un jeu d'Élimination-Remise en main, ou permettent de «lire» les mains cachées ou encore, plus simplement, lorsque le déclarant affranchit une couleur longue du mort par la coupe, plans de jeu dont nous reparlerons dans les chapitres ultérieurs.



6♠ - Entame Roi de Cœur.

Lorsque Sud joue

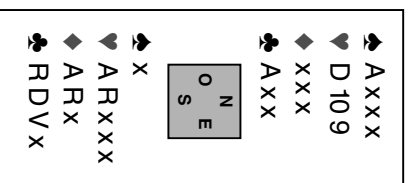
- As de Cœur,
- Deux tours de Pique,
- Roi de Carreau, Carreau pour l'As, Carreau coupé,
- Pique pour le Valet, Carreau coupé,
- Trèfle pour le Roi et Carreau maître,

**sa main de base est restée en Sud** (6 atouts - 2 coupes = 4, soit plus d'atout que le mort). Affranchir par la coupe n'a rien à voir avec un mort inversé.

## PROBLEMES RENCONTRES

*Les Communications*

Il faut vérifier qu'elles sont en nombre suffisant pour réaliser toutes les coupes, puis purger les atouts.



7♥ - Entame Dame de Carreau.

Le contrat est optimiste, mais pas désespéré. En fait, il ne nécessite «que» le Valet de Cœur second ou troisième placé :

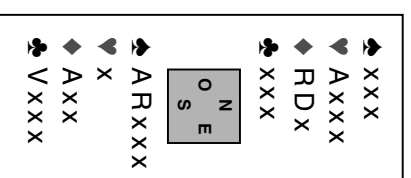
- As de Carreau,
- As de Pique et Pique coupé,
- Cœur pour le 9 (ii) et Pique coupé du Roi,
- Cœur pour le 10 et Pique coupé de l'As,
- Trèfle pour l'As et Dame de Cœur.

*Protection contre la surcoupe*

Dès que possible, et ce d'autant plus que la coupe sera de «rang» élevé, il faudra essayer de couper gros.

## CAS EXTREME

Même si c'est souvent le cas, il n'est pas toujours indispensable de posséder de gros atouts dans la main courte. Ce qui importe, c'est de pouvoir purger les atouts **illégitimes** de la défense :



3♠ - Entame Roi de Cœur.

Sud ne peut pas couper son Trèfle sans que la défense puisse jouer trois fois atout. Un mort inversé est bien préférable :

- As de Cœur et Cœur coupé,
- As et Roi de Pique, **en laissant traîner l'atout maître des flancs**. Le troisième atout du mort ne pourra pas «purger» celui-ci, mais servira tout de même de «contrôle» de l'atout.
- Carreau pour le Roi et Cœur coupé,
- Carreau pour la Dame et Cœur coupé.
- As de Carreau.

On remarque que si la défense coupe l'As de Carreau, elle libère du même coup le dernier atout du mort. Sinon... Sud a réalisé ses neuf levées !