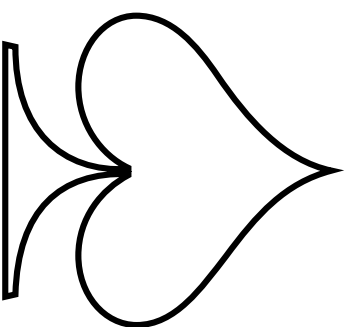


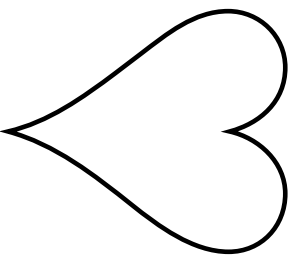
le

**JEU de la CARTE
à
la couleur**



Cours 11 :

Elimination-mise en main

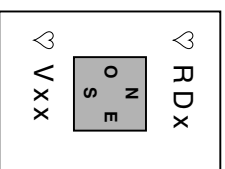


Marc Kerlero

MECANISME

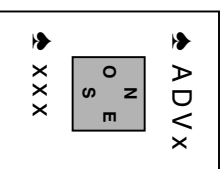
Il existe trois sortes de couleurs qu'un déclarant est amené à manœuvrer :

Les couleurs pleines



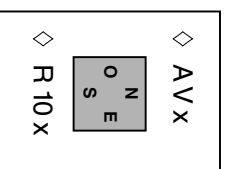
A moins de subir une coupe, Sud devrait pouvoir réaliser deux levées dans la couleur, quel que soit le joueur qui attaque les Coeurs en premier... à condition de ne pas commencer par un coup à blanc !

Les couleurs à impasse affranchissante



Un jour ou l'autre, Sud devra jouer Pique vers le Valet, puis, en cas de succès, Pique vers la Dame. Suivant la place du Roi et le partage de la couleur, il réalisera entre deux et quatre levées. Même si l'impasse rate, elle aura été productive, en affranchissant au moins une levée. Qu'un adversaire joue Pique en premier n'apporte rien de plus (même si c'est Est), si ce n'est l'économie d'une communication.

Les passoirs



Comme leur nom l'indique, il s'agit de couleurs «trouées». Pour réaliser trois levées de Carreau, Sud doit «trouver» la Dame. Si elle est en Ouest, il faut jouer petit vers le Valet, mais si elle est en Est, il faut jouer petit vers le 10... Comme le déclarant ne disposera pas toujours d'éléments pour aiguiller son choix (enchères, distributions d'autres couleurs déjà connues...), il se «trompera» presque une fois sur deux.

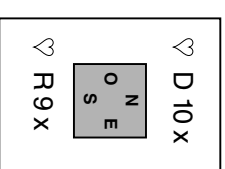
Mais **si un adversaire joue Carreau en premier**, Sud est cette fois assuré de faire «le complet» de la couleur, quelle que soit la place de la Dame, à condition de fournir petit en second.

Le but d'une «Elimination-mise en main» est tout simplement d'obliger la défense à attaquer une passoire en premier, pour le plus grand bénéfice du déclarant.

LES DIFFERENTES SORTES DE PASSOIRES

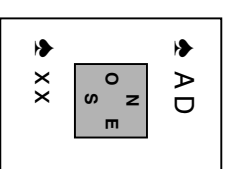
On peut les diviser en cinq groupes :

Les passoirs indifférentes

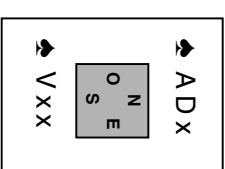


Quel que soit l'adversaire qui joue Cœur et quelle que soit la place du Valet, Sud est assuré de ne plus perdre qu'une levée dans la couleur. Peu importe donc que la main soit rendue à droite ou à gauche.

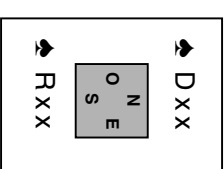
Les passoirs orientées



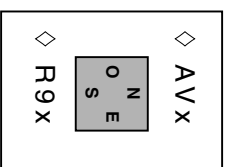
Elles ne sont efficaces que contre un adversaire déterminé (ici, Est). Si Ouest joue Pique, il nous oblige à tenter l'impasse, comme si on avait dû jouer la couleur nous-même.



A moins de pouvoir défausser un Pique sur quelque chose, coller Est en main ne sert à rien ! De toute façon, on fera deux levées dans la couleur. En revanche, si Ouest possède le Roi de Pique et en joue, Sud réalise indûment son Valet et n'aura plus qu'à réussir l'impasse (petit vers la Dame).

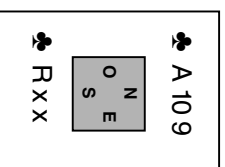


Efficace si le possesseur de l'As joue Pique. Si c'est son partenaire, il suffira que l'adversaire ne fournisse pas son As «dans le vide» pour limiter Sud à sa seule levée légitime.



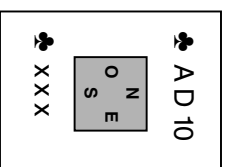
Imparables contre un adversaire, elles sont partiellement effi- caces contre l'autre. Si Est joue Carreau, Sud fait sûrement trois levées. Si Ouest joue sous son 10, on passe un petit du mort : soit Est monte de la Dame, soit le 9 fait la levée. En revanche, si le 10 apparaît en Est, la manœuvre a échoué et il faudra se résoudre à tenter l'impassé à la Dame.

Les passaires «à devinette».

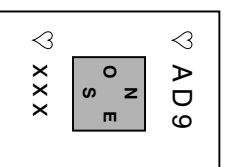


Si un adversaire joue un petit Trèfle, Sud n'a d'autre choix que de fournir petit en second, capturer la Dame ou le Valet, puis faire l'impassé à l'autre, gagnant avec les honneurs par- tagés.
 Mais si un adversaire démarre (habillement) de la Dame ou du Valet, il faut «deviner». Mettons qu'Ouest parte du Valet :
 - S'il possède Dame-Valet, il faut prendre du Roi, puis rejouer petit vers le 10.
 - S'il n'a que le Valet, il faut prendre de l'As, puis laisser filer le 10.

Les passaires «à sortie interne».



Sud joue Trèfle vers le 10.
 S'il fait la levée ou s'il pousse au Roi, les deux levées sont là. Si Est prend du Valet, la manœuvre peut tout de même être efficace si l'adversaire est obligé de rejouer dans la couleur, puisqu'il devra se précipiter dans la fourchette As-Dame.



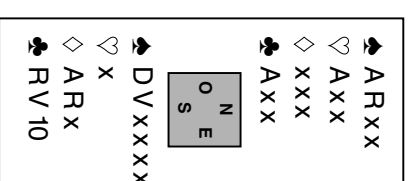
Même principe, en plus élégant. Sud joue un petit Cœur et «couvre» la carte d'Ouest (le 9 sur un petit - la Dame sur le Valet ou le 10). Même si Est prend «au plus juste», il devra rejouer dans une fourchette du mort.

Bien entendu, les adversaires sont généralement réticents et refusent de se pen- dre si le déclarant se contente de leur tendre une corde. Il faut la leur enrouler autour du cou, puis ouvrir la trappe !

Rappelons brièvement le principe de la *coupe et défausse*. Lorsque la défen- se joue d'une couleur dont le déclarant ne possède plus de cartes, ni dans sa main ni au mort, mais qu'il lui reste de l'atout des deux côtés, il peut *défaus- ser* une perdante d'une main, tout en *coupant* de l'autre.

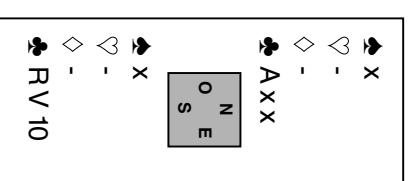
Pour qu'une élimination soit efficace, le déclarant doit donc **faire le ménage** dans les couleurs autres que les passaires.
 Pour cela, il dispose de deux moyens :

- *Éliminer la couleur de ses deux propres jeux,*



6♥ - Entame : Dame de Carreau.
 Sud dispose ici d'une ligne de jeu à 100 % et n'a nul besoin de «deviner» l'emplacement de la Dame de Trèfle :

As de Carreau.
 As de Cœur et Cœur coupé (coupe de la main longue tota- lement improductive en elle-même).
 Deux ou trois tours d'atout en finissant au mort.
 Cœur coupé.
 Roi de Carreau et Carreau, pour qui veut.
 On se retrouve à quatre cartes de la fin :



Si la défense joue Trèfle, Sud fait toujours trois levées dans la couleur.
 Si Est-Ouest préfèrent jouer «rouge», Sud jette un Trèfle d'une main et coupe de l'autre, pour un résultat identique.
 Remarquez bien qu'il était indispensable de couper les deux Cœurs du mort. A défaut, la défense pourrait jouer Cœur sans dommage.

- Oter à l'adversaire visé par la mise en main toutes ses « cartes de sortie ».

♠ A 10 9 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				
♥ A R x x					
♦ V x	♣ V 10 x				
♠ D V x x	♥ x x x x				
♦ A x	♣ A R x				

4♠ - Entame : Roi de Carreau.

Sud prend l'entame (en notant que le Valet de Carreau du mort « menace » Ouest, détenteur de la Dame), purge les atouts 3-2 en réussissant l'impasse et encaisse ses deux honneurs à Cœur. Lorsqu' Ouest défausse sur le deuxième, il y a bien mieux à faire que présenter le Valet de Trèfle : rejouer Carreau ! Ouest devra prendre et, comme il n'a plus ni Cœur, ni Pique, il sera obligé de rejouer Trèfle (trois levées automatiques pour Sud) ou Carreau en coupe et défausse.

DIAGNOSTIC

Il faut posséder

- suffisamment d'atouts pour qu'il en reste des deux côtés au moment de la mise en main adverse (soit après la purge des atouts, 99 fois sur 100),
- au moins une passoire,
- une « carte de sortie », qu'il faudra utiliser au moment opportun.

PROBLEMES RENCONTRES

Ils sont assez peu nombreux et concernent surtout le *Timing* et les *Communications*.

Il est évidemment important de ne pas rendre la main trop tôt aux adversaires, à un stade où ils pourraient sortir de main impunément.

ELIMINATION PARTIELLE

Il arrive, par manque d'atouts ou pour cause de communications précaires, que le déclarant ne puisse mettre en place une élimination complète. La situation n'en est pas pour autant désespérée :

♠ R 10 9	<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					
♦ 10 x x	♣ x x x				
♠ A D V 8 7 x	♥ A				
♦ A R x	♣ A R V				

6♠ - Entame : Roi de Cœur.
Ouest a ouvert de 1♦.

Sud aimerait bien rendre la main à Ouest à Carreau pour l'obliger à jouer Trèfle, la Dame étant très certainement mal placée (il n'y a que 11 points H dehors), mais un partage 3/1 des Piques interdirait une purge totale des atouts adverses, sous peine de détruire la coupe et défausse. De plus, on va manquer de communications vers le mort pour couper les trois Cœurs. Ce n'est pas une raison pour ne pas améliorer les chances :

As de Cœur.

Pique pour le 9 et Cœur coupé gros.

Pique pour le 10 et Cœur coupé gros.

Même si les Piques sont 1-3, il faut maintenant jouer As-Roi de Carreau et Carreau, pour Ouest, **sans tirer le troisième tour d'atout**. Si l'ouvreur n'avait que trois Cœurs au départ, il devra jouer Trèfle ou coupe et défausse. On ôtera alors son dernier Pique à Est.