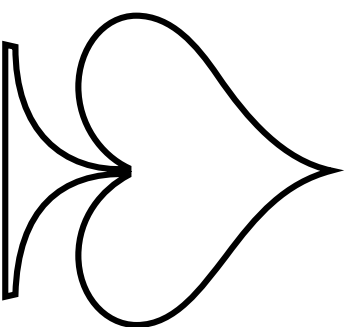


le

JEU de la CARTE

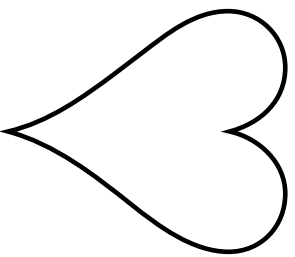
à

la couleur



Cours 23 :

Contrôle de l'atout

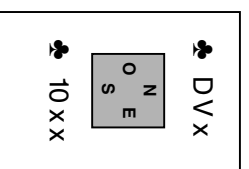


Marc Kerlero

Lorsqu'on base son plan de jeu sur le compte des perdantes, il arrive fréquemment de mauvaises surprises ...

En effet, cette façon de procéder ne prend absolument pas en compte le problème du **contrôle de l'atout**.

Par exemple, avec :



les déclarants ont tendance à se compter deux perdantes dans la couleur ... sous-entendu qu'ils disposent d'une gagnante ! Or, cette gagnante potentielle n'est pas encore là. Il faut «l'affranchir», en deux temps qui plus est, ce qui laisse l'opportunité aux adversaires de faire au déclarant quelque méchanceté, du genre le priver de tous ses atouts.

Imaginons :

♠ D V X		Sud	Ouest	Nord	Est
♥ x x x		1♥	-	2♥	-
♦ A x x x		4♥	Fin		
♣ x x x					
	♠ 10 x x				
	♥ A R D V 10				
	♦ x x				
	♣ A R D				
		Entame :	D♦		

Deux perdantes à Pique, une à Carreau ... tout baigne !

As de Carreau et atout ... qui sont partagés 4-1. Lorsque Sud a fini de purger ceux des flancs, il ne lui en reste plus qu'un. Pique pour la défense, qui fait couper Sud à Carreau, de son dernier atout. Pique encore, et le flanc en main sort un, deux ou trois Carreaux maîtres de son chapeau ! C'est tout juste si Sud pouvait limiter la chute en encaissant ses Trèfles, abandonnant le combat.

Certes, il n'y avait pas grand-chose à faire sur cette donne, mais il importe de bien comprendre ce qui s'est passé, pour être en mesure d'assimiler les paradés dont dispose un déclarant que la défense s'obstine à **raccourcir**, en l'obligeant à couper de sa main longue à chaque occasion :

1. REFUSER DE COUPER

Plutôt que de s'appauvrir en atout, le déclarant défausse des perdantes (voire des gagnantes !), jusqu'à ce que le mort (la main courte) puisse couper à son tour, sauvagardant ainsi le côté long :

♠ x x x		Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D 10 x		1♣	1♥	-	2♠
♦ x x x x		X	-	3♣	-
♣ R V X		3♥	-	4♥	Fin
	♠ x				
	♥ A R V X				
	♦ A R X				
	♣ A D 10 x x				
		Entame :	A♥		
			et Pique		

Deux perdantes, onze gagnantes ... à condition de ne pas «exploser». Si Sud coupe le deuxième tour de Pique et donne trois tours d'atout, il va chuter de beaucoup en cas de partage 4-2 ! Pour garder le contrôle, il faut défausser un Carreau perdant sur le deuxième Pique, puis une gagnante sur le troisième ! De cette façon, le quatrième tour de Pique sera coupé au mort et Sud pourra purger les quatre atouts du flanc le plus long, avant de tabler.

La présence d'atouts des deux côtés est évidemment vitale :

♠ A 9 x		Sud	Ouest	Nord	Est
♥ x x x		1♠	-	2SA	-
♦ A D V X		4♠	Fin		
♣ x x x					
	♠ V 10 8 x x				
	♥ A				
	♦ R x x x x				
	♣ A x				
		Entame :	R♥		
					2SA : finité

As de Cœur et Pique pour le 9 et la Dame d'Est, qui insiste à Cœur. Sud est encore tranquille et coupe, puis présente le Valet de Pique. Lorsqu'ouest défausse, dévoilant Roi-Dame quatrièmes à droite, il faut tout de même four-

nir un petit du mort. Si on prenait de l'As pour en rejouer, Est plongerait du Roi et on resterait avec un atout chacun : la continuation Cœur serait mortelle. En revanche, si Sud a gardé l'As de Pique sec au mort, Est prend du Roi et joue Cœur, mais **Sud défausse un Trèfle** et l'As de Pique peut jouer son rôle de **policier d'atout**.

2. GARDER UN AS POUR « PLUS TARD »

Lorsque le déclarant contrôle la couleur longue adverse, par un gros honneur et par une coupe, il doit souvent commencer par couper :

	♠ -		Sud	Ouest	Nord	Est
♡ xxx		♡ xxx			1 ♠	-
◇ ADVxxx		◇ ADVxxx	1 ♡	-	2 ♣	-
♣ AVxx		♣ AVxx	2 ♠	-	3 ♡	-
			6 ♡	Fin		

♠ Axx
 ♡ ARDxx
 ◇ Rxx
 ♣ xx

Entame : R♠

Si Sud prend l'entame à Pique de l'As, il risque de chuter avec les atouts 4-1, car après As-Roi-Dame d'atout, il ne contrôlera plus les Piques d'aucune manière : la défense coupera à Carreau et encaissera un ou deux Piques. En revanche, si Sud coupe l'entame, il ne peut plus chuter : trois tours d'atout et Carreau. Le flanc coupe, mais l'As de Pique est toujours là et Sud réclame le reste, le mort étant rejoint à l'As de Trèfle.

3. DONNER UN COUP A BLANC A L'ATOUT

Cette manœuvre est très fréquemment utilisée avec « l'As d'atout huitième blanc » :

	♠ xxx		♠ xxx
♡ xxx		♡ xxx	
◇ AVxx		◇ AVxx	
♣ AVxx		♣ AVxx	

ou

	♠ xxx		♠ xxx
♡ xxx		♡ xxx	
◇ AVxx		◇ AVxx	
♣ AVxx		♣ AVxx	

Elle permet de purger les atouts illégitimes de la défense, sans se laisser prendre le contrôle de la couleur par l'adversaire le plus long :

	♠ Dx		Sud	Ouest	Nord	Est
♡ A10xx		♡ A10xx			1 ♣	-
◇ -		◇ -	1 ♡	-	3 ♡	-
♣ ADVxxx		♣ ADVxxx	4 ♡	Fin		

♠ Rxxx
 ♡ xxxx
 ◇ Vxxx
 ♣ R

Entame : x◇

Le mort coupe l'entame et joue un petit Cœur. Retour à Carreau coupé, Roi de Trèfle, Cœur pour l'As (tout le monde fournit et il ne reste plus qu'un atout dehors, légitime). Le mort n'a plus d'atout, mais encaisse l'As de Trèfle (Sud jette son avant-dernier Carreau). Encore Trèfle, coupé par la défense, mais Sud défausse son dernier Carreau et il lui reste toujours deux atouts. Le retour à Carreau est coupé en main ... et il ne reste plus qu'à espérer l'As de Pique en Ouest, pour pouvoir aller chercher les Trèfles !

Le coup à blanc peut aussi permettre de garder une protection contre la longue adverse, en laissant des atouts du côté court :

	♠ xxx		Sud	Ouest	Nord	Est
♡ -		♡ -	2 ♣	-	2 ♡	-
◇ xxxx		◇ xxxx	2 ♠	-	3 ♣	-
♣ RV10xxx		♣ RV10xxx	3 ♡	-	3 ♠	-
			4 ♣	-	4 ♡	-
			6 ♠	Fin		

Entame : A♡

Le mort coupe l'entame. Si Sud encaisse As et Roi de Pique, puis les Trèfles, le détenteur du dernier atout coupe et encaisse autant de Cœurs qu'il en reste en Sud. Pour gagner, il faut jouer Pique à blanc, dès la seconde levée. Sud contrôle tous les retours (dont Cœur avec le policier d'atout restant au mort),

encaisse As-Roi de Pique pour éliminer les atouts et table, les éventuels Cœurs restants disparaissant sur les Trèfles.

4. AFFRANCHIR LA COULEUR SECONDAIRE AVANT DE JOUER ATOUT

Le déclarant sera ainsi souvent en mesure de gagner la course :

	Sud	Ouest	Nord	Est	
♠ V X	1♣	-	1◇	-	
♥ A X	1♠	-	1SA	-	
◇ A X X X X	3♣	-	4♠	Fin	
♣ X X X X X					

N
O S E

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

Entame : x♥

Si Sud prend l'entame à Cœur et entreprend la purge des atouts, tout ira bien en cas de partage 3-3, car il attaquera les Trèfles avec un temps d'avance (deux atouts restants en main, contre deux contrôlés à Trèfle pour la défense), mais si les Piques sont 4-2, c'est l'explosion. Comme peu lui importe de se faire couper un Trèfle, c'est par là qu'il faut commencer : la défense prend et joue Cœur, coupé. Encore Trèfle ... et le Valet d'atout du mort est là en protection : la défense ne peut plus jouer Cœur utilement et, au mieux pour elle, limite à juste fait en encaissant une coupe à Trèfle.

5. FAIRE COUPER LES FLANCS

Il n'y a pas de raison que ce soient toujours les mêmes !

Il est des donnes où chaque camp cherche à faire couper l'autre, pour prendre le contrôle des atouts.

Voici deux donnes où le déclarant s'en sort à son avantage :

	Sud	Ouest	Nord	Est	
♠ x	1♠	2♥	X	3♥	
♥ X X X X	3♣	Fin			
◇ R D V X X					
♣ R X X X					

N
O S E

♠ A R 10 x x x
 ♥ V
 ◇ 10 x x x
 ♣ A X

Entame : A♥
et Cœur

Sud coupe le deuxième Cœur et encaisse As-Roi d'atout. Au contrat de 4♠, il faudrait impérativement les atouts 3-3 pour gagner et il n'y aurait qu'à insister à Pique, mais à 3♣, il faut laisser trainer les deux atouts restants et jouer Carreau. Avec toujours un atout d'avance sur le flanc long, Sud a gagné. S'il insiste à Pique, le flanc encaisse Dame-Valet et oblige Sud à couper de son dernier atout, alors que l'As de Carreau n'est toujours pas tombé.

	Sud	Ouest	Nord	Est	
♠ 9 x x x	1♠	-	3♣	-	
♥ A	4♠	Fin			
◇ A R D x x x					
♣ V X					

N
O S E

♠ A V X X
 ♥ D X X X X
 ◇ V
 ♣ X X X

♠ R D 10 x x x
 ♥ X X X X
 ◇ X X
 ♣ A X X

Entame : R♣

Sud prend le deuxième Trèfle et joue le Roi de Pique, qui fait la levée, Ouest défaussant. Si Sud s'obstine à vouloir purger les atouts et joue Trèfle coupé et Pique du mort, il fait le 10. Carreau pour l'As et le dernier Pique du mort. Est plonge de l'As et rejoue Cœur : le mort est mort.

Après le Roi de Pique, il fallait jouer Carreau : même si Est coupe le second, il ne peut plus rien faire : Trèfle coupé au mort (meilleur flanc), mais Dame de Carreau :

- Si Est coupe du Valet, Sud surcoupe. Cœur pour l'As, Carreau coupé, Cœur coupé et Carreau maître.
- Si Est défausse, Carreau coupé, Cœur pour l'As et Carreau maître ...