

Le jeu de la carte à la couleur est beaucoup plus varié que son homologue à Sans-Atout et la tâche des défenseurs en est rendue souvent plus délicate. Pourtant, nous retrouverons toujours le même type de raisonnement, du moins au départ, mais basé cette fois sur **quatre** étapes fondamentales et non plus seulement trois, comme à Sans-Atout, une nouvelle venue venant s'intercaler en troisième position.

Nous obtiendrons donc :

- 1 : Compter les points du mort
- 2 : Analyser la situation de la couleur d'entame
- 3 : **Diagnostiquer le plan de jeu adverse**
- 4 : Compter le nombre de levées du déclarant et de la défense

Nous allons ici nous attarder sur ce n°3, bien entendu.

A la couleur, le déclarant dispose de trois grandes familles de plan de jeu :

- 1 : la coupe des perdantes
- 2 : la défausse des perdantes
- 3 : les jeux d'honneurs

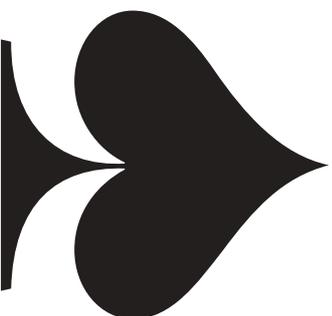
Bien entendu, à chacune de ces familles correspond une défense spécifique.

Logiquement, on obtient :

- | | | |
|-----------|---|---|
| COUPES | ↔ | Jouer ATOUT |
| DEFAUSSES | ↔ | ENCAISSER ses levées OU ANESTHESIER la longue adverse |
| IMPASSES | ↔ | Jouer NEUTRE |

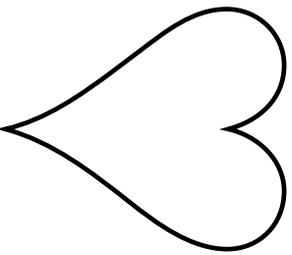
le

JEU de la CARTE en DEFENSE



Cours n° 15 :

Stratégie à la Couleur (1)



Marc Kerlero

Mis à part le flanc atout, qui n'existait évidemment pas à Sans-Atout, on retrouve nos trois «espèces» de flanc :

- **actif** ou **négatif**, lorsqu'il s'agit de lutter contre un déclarant qui va gagner si on le laisse tranquille, car il pourra se débarrasser de ses perdantes.

C'est l'heure des prises de risques :

- la défense attaque les couleurs où elle est susceptible de réaliser des levées (flanc actif),
- la défense joue l'obstruction et s'attaque aux communications adverses, qui sont souvent à l'atout (flanc négatif). Il arrivera alors que la défense doive **faire couper le mort** !

- **passif** (ou neutre), lorsque l'adversaire ne dispose pas d'un potentiel suffisant de levées et doit manœuvrer ses couleurs pour trouver celles qui lui manquent. C'est l'heure de l'attentisme : la défense fait couper la main longue adverse ou rejoue dans les couleurs où le déclarant a «tout maître», en évitant soigneusement les fameuses «passoires».

Illustrons tout ceci au moyen de quelques exemples :

	♠ RD 5	Sud	Ouest	Nord	Est				
	♥ 8 3	1♥	-	2♠	Fin				
	♦ V 7 4 2								
	♣ D 7 6 3								
♠ 8 3									
♥ AR 10 9									
♦ D 10 9 8 6	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> </table>	O	N	S	E				
O	N								
S	E								
♣ 8 4									

Entame : A♥

Est fournit le 7 de Cœur et Sud le 4 ...

- 1) $9 + 8 + (12-15) = 8-11$ en Est.
- 2) Un nombre pair de Cœurs en Est, vraisemblablement 4, soit 3 en Sud.
- 3) Un mort faible, un déclarant qui joue en 5-3, un doubleton du côté des trois atouts ... «coupe de la main courte» :

Conclusion, sans tirer son Roi de Cœur, Ouest doit rejouer **atout**.

Imaginons que les quatre jeux soient :

	♠ RD 5	Sud	Ouest	Nord	Est				
	♥ 8 3								
	♦ V 7 4 2								
	♣ D 7 6 3								
♠ 8 3									
♥ AR 10 9									
♦ D 10 9 8 6	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> </table>	O	N	S	E				
O	N								
S	E								
♣ 8 4									
♠ V 10 9 7 6									
♥ D 5 4									
♦ AR									
♣ A 5 2									

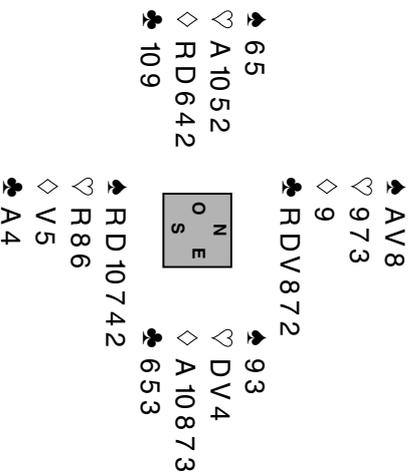
Connaissant le Roi de Cœur en Ouest (entame de l'As), Est **laissera passer** ce premier tour de Pique. Sud jouera Cœur vers sa Dame, **mais il restera un Pique en Ouest** et Est pourra alors prendre de l'As, pour donner le troisième tour d'atout : c'est ce qu'on appelle un flanc «propre».

	♠ AV 8	Sud	Ouest	Nord	Est				
	♥ 9 7 3	1♥	-	2♣	-				
	♦ 9	2♦	-	4♠	Fin				
	♣ RDV 8 7 2								
♠ 9 3									
♥ DV 4									
♦ A 10 8 7 3	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> </table>	O	N	S	E				
O	N								
S	E								
♣ 6 5 3									

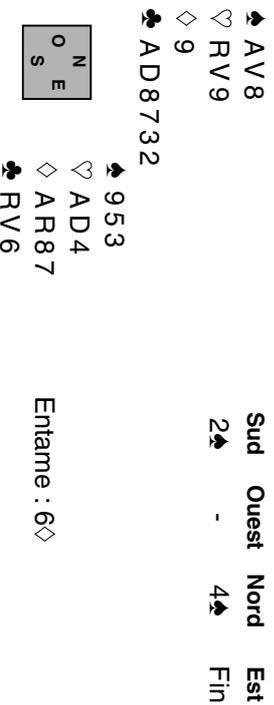
Entame : R♦

- 1) $7 + 11 + (12-15) = 7-10$ en Ouest, dont au moins 5 à Carreau.
- 2) Roi-Dame de Carreau en Ouest, compte inconnu.
- 3) Ici, il est clair que Sud va exploiter les Trèfles du mort et pas la coupe à Carreau !

Il y a donc urgence à encaisser toutes les levées rouges possibles : Roi de Carreau pris de l'As et Dame de Cœur, en espérant l'As de Cœur en Ouest, si possible accompagné du 10 :



Changeons légèrement le diagramme :

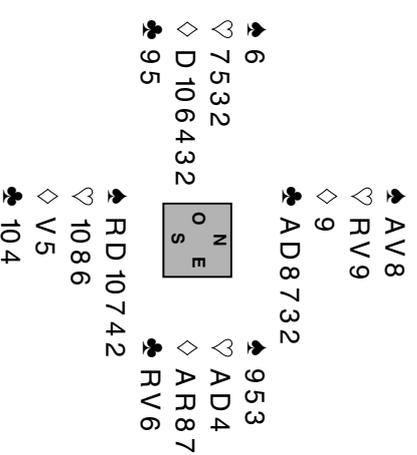


- 1) 17 + 15 + (5-10) = 0-3 en Ouest.
- 2) Un nombre pair de Carreaux en Ouest : si c'est 4, Sud en a 4. Si c'est 6, Sud en a 2.
- 3) Là encore, Sud va chercher à exploiter les Trèfles.

Le problème, c'est que la défense n'est pas en mesure d'encaisser la Dame de Cœur (Ouest ayant visiblement raté l'entame et ne risquant plus de prendre la main !). Est doit donc chercher à anesthésier les Trèfles, en s'attaquant aux reprises du mort, qui ne peuvent être qu'à Pique ... mais attention, pas en jouant atout, mais le plutôt le Roi de Carreau, pour **raccourcir le mort**.

Attention au vocabulaire : «raccourcir» signifie «faire perdre un atout à l'adversaire en l'obligeant à couper».

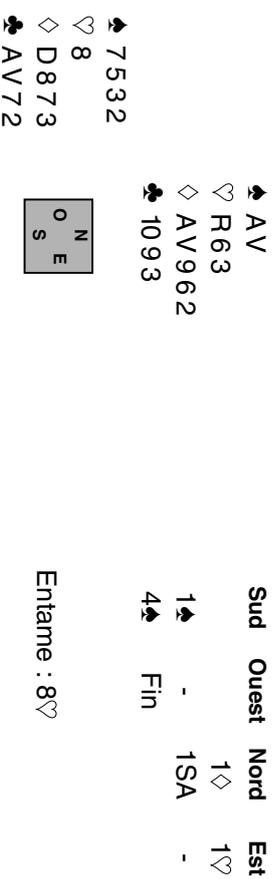
Jettons un coup d'œil sur les quatre jeux :



Si Est joue Pique à la deuxième levée, Sud prend en main et rate l'impasse à Trèfle. Retour Pique pris du Valet. As de Trèfle, Trèfle coupé et Pique pour l'As, afin de profiter des Trèfles affranchis.

Si Est oblige le mort à couper un Carreau, Sud est beaucoup plus ennuyé. Au mieux, il joue Trèfle du mort. Est prend du Valet et, maintenant, il peut retourner atout. Sud joue As de Trèfle et Trèfle coupé, puis Pique pour l'As, en espérant les Piques 2-2. Malheureusement pour lui, Est coupera le Trèfle maître présenté avec son troisième atout. Certes, Sud surcoupera, mais il perdra encore deux Cœurs.

Lorsque le mort possède une longue menaçante, mais que la défense ne peut pas encaisser ses levées, il est souvent bon de faire couper le mort



Est prend le 3 de Cœur de l'As et repart du 10, qu' Ouest coupe, Sud ayant fourni le 2, puis le Valet.

- 1) $7 + 13 + (8-13) = 7-12$ en Est.
- 2) Est avait visiblement l'As de Cœur sixième et Sud Dame-Valet troisièmes. D'autre part, avec le Roi de Trèfle en main, Est aurait rejoint son plus petit Cœur (appel de préférence, cf chapitres ultérieurs).
- 3) Rien d'exploitable au mort, à part les Carreaux.

Comme Ouest ne peut pas jouer Trèfle utilement (le Roi est en Sud), il faut s'attaquer aux reprises du mort ... qui sont à l'atout. Comme on ne peut pas faire couper Nord, il ne reste plus qu'à jouer Pique :

<p>♠ AV ♠ R 6 3 ♠ AV 9 6 2 ♣ 10 9 3</p>	<p>♠ - ♠ A 10 9 7 5 4 ♠ R 10 5 ♠ D 8 6 5</p>	<p>♠ 7 5 3 2 ♠ 8 ♠ D 8 7 3 ♠ AV 7 2</p>	<p>♠ R D 10 9 8 6 4 ♠ DV 2 ♠ 4 ♣ R 4</p>
--	---	--	---

Si Ouest rejoue Carreau, après sa coupe à Cœur, le mort plonge de l'As. Carreau coupé, Pique pour le Valet, Carreau coupé, Pique pour l'As, Carreau coupé, purge des atouts restants et Cœur pour le Roi, afin d'aller chercher le Carreau maître (défausse d'un Trèfle).

Si Ouest rejoue Pique à la troisième levée, Sud est cuit, car il lui manquera une communication vers le mort, pour venir à bout des quatre Carreaux d'Ouest.

Comme à Sans-Atout, le flanc neutre est le plus délicat à diagnostiquer. De plus, les défenseurs doivent prendre garde à économiser leurs « cartes de sortie », les coups d'élimination-mise en main étant nettement plus fréquents qu'à Sans-Atout :

<p>♠ V 9 8 3 ♠ V 5 2 ♠ D 9 7 ♣ AR 4</p>	<p>♠ R 7 2 ♠ D 3 ♠ R 10 6 2 ♣ 8 6 5 3</p>	<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">Sud</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">Ouest</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">Nord</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">Est</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2SA</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">3♦</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">4♠</td> <td style="text-align: center;">Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Sud	Ouest	Nord	Est		1♠	-	2♠	-		2SA	-	3♦	-		4♠	Fin			<p>Entame : A♣</p>
	Sud	Ouest	Nord	Est																			
	1♠	-	2♠	-																			
	2SA	-	3♦	-																			
	4♠	Fin																					

Est fournit la Dame de Trèfle. Sud coupe le Roi qui suit, encaisse l'As de Pique (Est défausse un Cœur), joue Pique pour le Roi et Carreau vers le Valet (3 en Est). Ouest fait sa Dame ...

- 1) $11 + 8 + (14-16, \text{ pas plus, à cause du singleton}) = 5-7$ en Est (dont 3 à Trèfle).
- 2) Dame-Valet cinquièmes en Est, singleton en Sud.
- 3) Au départ, le mort paraissait plat, si ce n'est le doubleton à Cœur, mais il n'était pas question de jouer atout sous le Valet quatrième, d'où le flanc Trèfle.

Maintenant, on connaît en Sud, outre le singleton à Trèfle, six Piques par As-Dame et trois Carreaux par As-Valet (sans l'As, Sud aurait joué Carreau vers le mort), ce qui lui laisse trois Cœurs. Il est temps de passer à la quatrième étape !

4) 5 levées de Pique, 3 levées de Carreau = 8, + fatalement un gros honneur à Cœur = 9, mais pas 10 !

Conclusion : Ouest ne doit pas paniquer et ne pas rejouer Cœur, car il risquerait de faire cadeau d'une levée à Sud, si celui-ci possédait As-10.

C'est donc l'heure du flanc neutre ... mais Ouest doit garder précieusement son petit Trèfle et retourner Carreau !!

Regardons les quatre jeux, pour comprendre ce qui risquerait d'arriver :

♠ R 7 2
 ♥ D 3
 ♦ R 10 6 2
 ♣ 8 6 5 3

♠ -
 ♥ R 9 8 7 6
 ♦ 8 5 3
 ♣ DV 10 9 2

♠ AD 10 6 5 4
 ♥ A 10 4
 ♦ AV 4
 ♣ 7

Sud couperait ce troisième tour de Trèfle, encaisserait la Dame de Pique, puis les Carreaux : Ouest refuserait de couper, mais Sud rentrerait en main à Trèfle coupé et «collerait» Ouest en main à Pique, pour l'obliger à jouer Cœur, réalisant les deux dernières levées (D3 pour A10).

En revanche, si Ouest rejoue Carreau (après la Dame de Carreau), Sud doit prendre de l'As pour ne pas se bloquer. Dame de Pique, Carreau pour le mort et Carreau maître, mais Ouest coupe et «sort» du 4 Trèfle, précieusement conservé ! C'est cette fois Sud qui est remis en main et se voit obligé de manœuvrer les Cœurs.

Donne ♠ D 7 4
 ♥ 7 4
 ♦ AD 10 8 2
 ♣ A 8 2

donneur : Sud
vulnérabilité : Personne

Une séquence banale :

♠ 8 5 3	♥ A 6	Sud	Ouest	Nord	Est
♦ DV 10 3	♦ 9 8 6 5 2	1♠	-	2♦	-
♣ D 10 9 7	♥ R 7 3	2♣	-	4♠	Fin
	♣ R 6 4				

♠ RV 10 9 2
 ♥ AR
 ♦ V 6 4
 ♣ V 5 3

Stratégie à la couleur

Entame : D♥

Par : 4♠ -1

2♦ : les réponses de 3♦ et de 3♥ du «fimaï» dévient une bonne couleur.

Sud prend l'entame et joue Pique.

- 1) 10 + 12 + (12-15) = 3-6 en Ouest, dont 3 à Cœur.
- 2) L'entame de la Dame de Cœur dévoile As-Roi en Sud, sans doute secs quand Sud ne cherche pas à couper un Cœur.
- 3) Sud va chercher à exploiter les Carreaux du mort.
- 4) 4 Piques + 4 Carreaux (probablement) + 2 Cœurs + 1 Trèfle = 11 : il y a urgence !

C'est donc l'heure d'un flanc **actif** et Est doit repartir d'un petit Trèfle, en espérant Dame-10 en Ouest.

Remarque : le flanc serait le même en tournoi par paires, Sud ne pouvant pas faire 12 levées, puisqu'il doit toujours perdre 1 Pique et 1 Carreau (sauf singleton à Carreau, mais alors, Sud aurait assez de Trèfle pour qu'Est «retrouve» sa levée du Roi, même s'il en a joué).

Donne	♠ D74 ♥ 742 ♦ AD32 ♣ A82	donneur : Sud vulnérabilité : Nord-Sud
2		Une séquence moderne :
♠ 85 ♥ DV103 ♦ 754 ♣ D973		♠ A6 ♥ 9865 ♦ RV98 ♣ R64
	♠ RV10932 ♥ AR ♦ 106 ♣ V105	Sud Ouest Nord Est
		1♠ - 3♦ -
		4♠ Fin

Stratégie à la couleur

Entame : D♥

Par : 4♠ -1

3♦ : 13-15 DH, jeu régulier, fit troisième.

Sud prend l'entame et joue Pique.

- 1) 11 + 12 + (12-18) = 0-5 en Ouest, dont 3 à Cœur.
- 2) As-Roi de Cœur en Sud.
- 3) La donne ressemble étrangement à la précédente ... mais cette fois, les Carreaux ne sont absolument plus menaçants, Est accrochant toutes les cartes de Nord, sauf l'As. Au lieu de 4 levées, la couleur ne peut plus en produire qu'une seule ! Comme le mort n'amène aucune valeur de coupe, Sud va devoir tenter des impasses et un flanc **neutre** s'impose.

Plus question alors de rejouer Trèfle sous le Roi, au risque de tomber dans une passoire. Est rejoue donc Cœur après l'As de Pique (ou Pique). Lorsqu'il fera le Roi de Carreau, il jouera Cœur si le mort en a encore. Sinon, à la vue du 4 de Carreau en Ouest (trois cartes ou 10 second), il répartira brillamment du **Valet** de Carreau, laissant ce pauvre Sud se dépatouiller avec ses Trèfles : si Ouest ne commet pas la faute de couvrir le Valet (cf: chapitre 7 - le jeu en second-2), Sud devra perdre deux levées dans la couleur ... et son contrat.

Donne	♠ V107 ♥ V106 ♦ 3 ♣ AD10872	donneur : Sud vulnérabilité : Est-Ouest
3		Une séquence moderne (bis) :
♠ AD6 ♥ 943 ♦ RD972 ♣ 63		♠ 3 ♥ 8752 ♦ A1064 ♣ RV95
	♠ R98542 ♥ ARD ♦ V85 ♣ 4	Sud Ouest Nord Est
		1♠ - 2SA -
		4♠ Fin

Stratégie à la couleur

Entame : R♦

Par : 4♠ -2

Passé en Ouest : aucun rapport avec une intervention à 2♦ !
2SA : 11-12 DH, fit troisième, distribution inconnue.

Ouest entame du Roi de Carreau ... et Est réfléchit, au lieu de fournir le 6 machinallement !

- 1) 8 + 8 + (13-19) = 5-11 en Ouest, dont au moins 5 à Carreau.
- 2) Roi-Dame de Carreau en Ouest, on ignore la place du Valet.
- 3) Six beaux Trèfles au mort ... inutilisables quand Est possède Roi-Valet9 quatrièmes. Reste donc le singleton à Carreau et le flanc **atout** s'impose ...

mais ce serait sûrement mieux que ce soit **Est** qui joue Pique, au cas où Ouest possède le Roi, la Dame ... ou As-Dame !

Il faut donc **prendre le Roi de Carreau de l'As** et jouer Pique. Confiant, Ouest va donner trois tours de la couleur, limitant Sud à huit levées (voire 7, s'il tente l'impasse à Trèfle pour essayer de ne chuter que d'une).

Remarque : avec le 10 de Carreau en main, il n'y a pas de danger que la manœuvre libère un honneur en Sud.

Donne
4

♠ V 10 7
♥ V 10 6
♦ 3
♣ A D 10 8 7 2

donneur : Sud
vulnérabilité : Tous

Une séquence moderne (ter) :

♠ D 8 6
♥ A D 9 3
♦ R D 9 7 2
♣ V

♠ A R 9 5 4 2
♥ R 4
♦ V 8 5
♣ R 9



♠ 3
♥ 8 7 5 2
♦ A 10 6 4
♣ 6 5 4 3

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	-	2SA	-
4♥	Fin		

Stratégie à la couleur

Entame : R♦

Par : 4♠ -1

Passé en Ouest : toujours pas d'intervention à 2♦, même si l'on s'en rapproche un peu.

Entame Roi de Carreau (Ouest a trop de jeu pour entamer d'un singleton, surtout avec la Dame d'atout troisième).

Est réfléchit tout autant qu'à la donne précédente (et pour cause ...)

- 1) 4 + 8 + (13-19) = 9-15 en Ouest, dont au moins 5 à Carreau.
- 2) Roi-Dame de Carreau en Ouest, on ignore la place du Valet.
- 3) Cette fois, les Trèfles du mort sont bel et bien menaçants (même si Sud a le 9 sec, ils sont tous maîtres !).

Conclusion, la défense doit encaisser ses Cœurs au plus vite : **Roi de Carreau pris de l'As et 7 de Cœur** ...

Remarque : si Est joue Carreau à la deuxième levée, cherchant à raccourcir le mort, Sud coupe et laisse filer le Valet de Pique : même si l'impasse rate, le Roi de Cœur sera protégé et les Carreaux contrôlés, grâce au troisième atout du mort.