

Jusqu'à présent, la défense s'est attachée à diagnostiquer le plan de jeu du déclarant, pour essayer de le contrecarrer, mais il lui arrive également d'avoir à prendre un rôle beaucoup plus « directeur » sur la donne, en mettant en place son propre plan de jeu :

celui-ci sera toujours basé sur  
**la couleur d'atout**

Dans ce chapitre, on peut répertorier quatre grands groupes :

- 1 : Encaisser des coupes
- 2 : Réaliser une **promotion d'atout**
- 3 : Prendre le **contrôle** de l'atout
- 4 : Rendre un honneur d'atout **imprenable**

Avant de les examiner en détail, il est important de remarquer que ces quatre flancs sont à ranger dans la famille « hyper-actifs » et qu'on les sélectionnera logiquement dans les cas où le déclarant gagnerait très probablement son contrat si on lui laissait l'initiative.

### 1. Encaisser des coupes

<p>♠ 8 3                  ♠ A R 9 8 7 4                  ♦ V 10 6                  ♣ R V</p>	<p>♠ R V 9                  ♠ V 6 3                  ♦ A R D                  ♣ D 10 7 4</p>
--	--

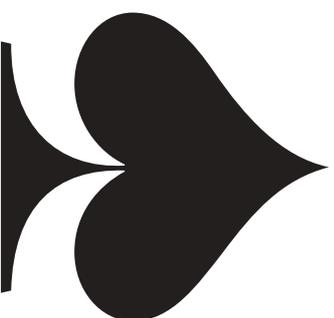


Entame : A ♠

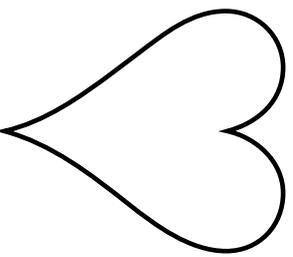
Est fournit le 5 de Cœur et Sud le 2 ...

# Les jeux d'atout (1)

Cours n° 21 :



# Le JEU de la CARTE en DEFENSE



*Marc Kerlero*

Ouest ne doit pas oublier les bonnes habitudes :

- 1) 12 + 16 = 28. Les enchères d'Est et de Sud devaient leur laisser environ 6 points chacun, avec une bonne distribution en Sud, pour justifier le jump à 3♣.
- 2) Singleton Cœur en Sud.
- 3) Sud va faire des impasses à Trèfle.
- 4) Il est logique d'attribuer à Sud la Dame de Pique et un As (Est ayant la Dame de Cœur et l'autre As) :
  - si *Sud possède l'As de Trèfle*, la défense ne pourra faire mieux qu'un Cœur, un Pique et un Trèfle (Sud jouera petit vers le mort).
  - si *Sud possède l'As de Pique*, un flanc neutre ne laissera que trois levées à la défense (un Cœur et deux Trèfles), le Valet de Trèfle se faisant facilement capturer par Dame-10.

La conclusion de tout ceci est évidente ... à la deuxième levée, Sud dépose froidement le Roi de Trèfle sur la table !

♠ RV9 ♠ V63 ♠ ARD ♣ D1074	♠ 83 ♠ AR9874 ♠ V106 ♣ RV	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table> </div> ♠ AD10752 ♠ A852	N	E	O	S	♠ 64 ♠ D105 ♠ 9743 ♣ A852
N	E						
O	S						

♠ R73 ♠ V1084 ♠ 973 ♣ R63	♠ R73 ♠ V1084 ♠ 973 ♣ R63	Sud 1♠ - 4♠ Fin	Ouest - Nord 2♠ - Est -
------------------------------------	------------------------------------	-----------------------	--

- ♠ V62
- ♠ 9732
- ♠ 8
- ♣ D10952

N	E
O	S

Entame : 8♦

Est prend de l'As de Carreau et en rejoue. Ouest coupe ...

L'idéal serait de rendre la main à Est, si c'est possible, afin d'encaisser une deuxième coupe (et la chute). Comme la vue du mort ne donne pas la solution, on a ici besoin de faire appel à la signalisation et nous allons rencontrer ici notre deuxième utilisation des

### appels de préférence

Lorsqu'il rejoue Carreau, Est a généralement le choix entre plusieurs cartes :

- une **grosse** montrera une préférence pour la couleur **la plus chère** (atout excepté, soit Cœur dans notre exemple).
- une **petite** montrera une préférence pour la couleur **la moins chère** (Trèfle, ici).

♠ R73 ♠ V1084 ♠ 973 ♣ R63	♠ V62 ♠ 9732 ♠ 8 ♣ D10952	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table> </div> ♠ AD9854 ♠ R ♠ RDV4 ♣ A8	N	E	O	S	♠ 10 ♠ AD65 ♠ A10652 ♣ V74
N	E						
O	S						

A la seconde levée, Est doit donc rejouer un flamboyant 10 de Carreau et Ouest n'a plus de problème.

*Remarque* : avec l'As de Trèfle, Est repartirait bien sûr du 2 de Carreau et, sans préférence, il essaierait de trouver le Carreau le moins « lisible » possible, laissant Ouest se dépatouiller avec ses problèmes !!

Cet esprit « appel de préférence » ne s'emploie pas seulement lorsqu'on « fait couper » le partenaire, mais dès qu'il « cherche » à couper. Exemple :



♠ 86  
 ♠ AD 10  
 ♠ V 10 5  
 ♣ ARD 9 8

♠ 10 5 2  
 ♠ 9 8 6  
 ♠ ARD 4  
 ♠ V 7 6

♠ ARV 9 7 4 3  
 ♠ 7 5  
 ♠ 8 3 2  
 ♠ 10

♠ D  
 ♠ RV 4 3 2  
 ♠ 9 7 6  
 ♠ 5 4 3 2

♠ N  
 ♠ E  
 ♠ S

### 3. Prendre le contrôle de l'atout

On emploie aussi fréquemment le terme «raccourcir» l'adversaire : en l'obligeant à couper, on parvient à l'appauvrir en atout, ce qui revient soit

- à «affranchir» un atout de longueur à la défense,
- à empêcher l'adversaire de profiter de cartes affranchissables : on se retrouve «à Sans-Atout» et la défense peut bénéficier de ses longueurs !

♠ 10 8 7  
 ♠ 6 5 4  
 ♠ RDV 9 3  
 ♣ A 3

♠ A 6 3  
 ♠ AR 10 9 2  
 ♠ A 2  
 ♠ 6 5 4

♠ N  
 ♠ E  
 ♠ S

Sud Ouest Nord Est  
 1 ♠ - 4 ♠ 3 ♠  
 Entame : A ♠

Est fournit le 8 de Cœur et Sud la Dame ...

La situation des Cœurs (Dame sèche en Sud) et le plan de jeu adverse (défausser sur les Carreaux) sont clairs. Il est donc l'heure d'un flanc actif et la meilleure perspective de chute consiste à espérer tout simplement le Roi de Trèfle en Est, en jouant de la couleur à la seconde levée.

Changeons légèrement le diagramme :

♠ 10 8 7  
 ♠ 6 5 4  
 ♠ RDV 9 3  
 ♣ A 3

♠ A 6 3 2  
 ♠ AR 10 9 2  
 ♠ A 2  
 ♠ 6 5

♠ N  
 ♠ E  
 ♠ S

Sud Ouest Nord Est  
 1 ♠ - 4 ♠ 3 ♠  
 Entame : A ♠

Cette fois, il y a sans doute mieux à faire : même si Sud a six Piques, on peut le faire «exploser» en l'obligeant à couper à chaque occasion, à condition de soigner le timing. Avec l'As de Pique et l'As de Carreau en «contrôles», le succès est normalement assuré :

♠ 10 8 7  
 ♠ 6 5 4  
 ♠ RDV 9 3  
 ♣ A 3

♠ A 6 3 2  
 ♠ AR 10 9 2  
 ♠ A 2  
 ♠ 6 5

♠ N  
 ♠ E  
 ♠ S

♠ -  
 ♠ V 8 7 3  
 ♠ DV 9 8 4 2

♠ RDV 9 5 4  
 ♠ D  
 ♠ 10 7 4  
 ♠ R 10 7

Sud coupe le deuxième Cœur et joue Pique. Ouest prend au troisième tour (pour démunir le mort d'atout) et insiste à Cœur : Sud est raccourci et devra forcément perdre un deuxième atout. En effet, il se retrouve à égalité d'atouts avec Ouest, mais s'il purge la couleur, Ouest réalisera deux levées de Cœur lorsqu'il prendra la main à Carreau. S'il joue Carreau avant, Ouest l'assassinera définitivement au moyen d'un quatrième tour de Cœur (d'où l'utilité d'avoir démunni le mort d'atouts, en laissant passer à Pique).

Dès qu'un des deux flancs est long à l'atout, pensez au raccourcissement





**Donne**  
4

♠ DV5  
♥ 764  
♦ ADV 105  
♣ DV

**donneur** : Sud  
**vulnérabilité** : Tous

**Une séquence possible :**

♠ A642  
♥ ARDV 10  
♦ 7  
♣ 842

	N	
O	E	
	S	

♠ 3  
♥ 982  
♦ 8642  
♣ 109763

♠ R10987  
♥ 53  
♦ R93  
♣ AR5

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	2♥	X	-
2♣	-	4♦	Fin

**Jeux d'atout**

**Entame** : A♥

**Par** : 4♣ -1

2♥ : il faut six cartes pour intervenir au palier de deux ...

Pardon ? Il n'y en a que cinq ? Ah, alors, 2♥ quand même !

Contre : plus économique que 3♦.

As de Cœur, pour le 2 d'Est et le 3 de Sud.

Après s'être posé les questions rituelles, Ouest sait que Sud est doubleton à Cœur et qu'Est contemple un somptueux « dix de blanc ».

Rejouer le singleton à Carreau est donc sans objet, puisqu'Est ne prendra jamais la main pour nous gratifier d'une coupe.

Avec forcément le Roi de Pique, le Roi de Carreau et As-Roi de Trèfle en Sud, il n'y a qu'un espoir : faire perdre le contrôle du coup à l'adversaire, grâce aux quatre atouts.

Ouest commence donc par trois tours de Cœur, obligeant Sud à couper. Le déclarant joue Pique, mais comme le mort n'a plus de Cœurs, si Ouest prend et joue Cœur, Sud pourra couper du mort, gardant intacte sa propre longueur à l'atout. Ouest doit donc laisser passer deux fois à Pique.

- si Sud abandonne les atouts, Ouest finira par faire une coupe : -1.

- si Sud insiste à Pique, Ouest prend et oblige Sud à couper de son dernier atout : -2, puisqu'Ouest fera un Cœur en prime !