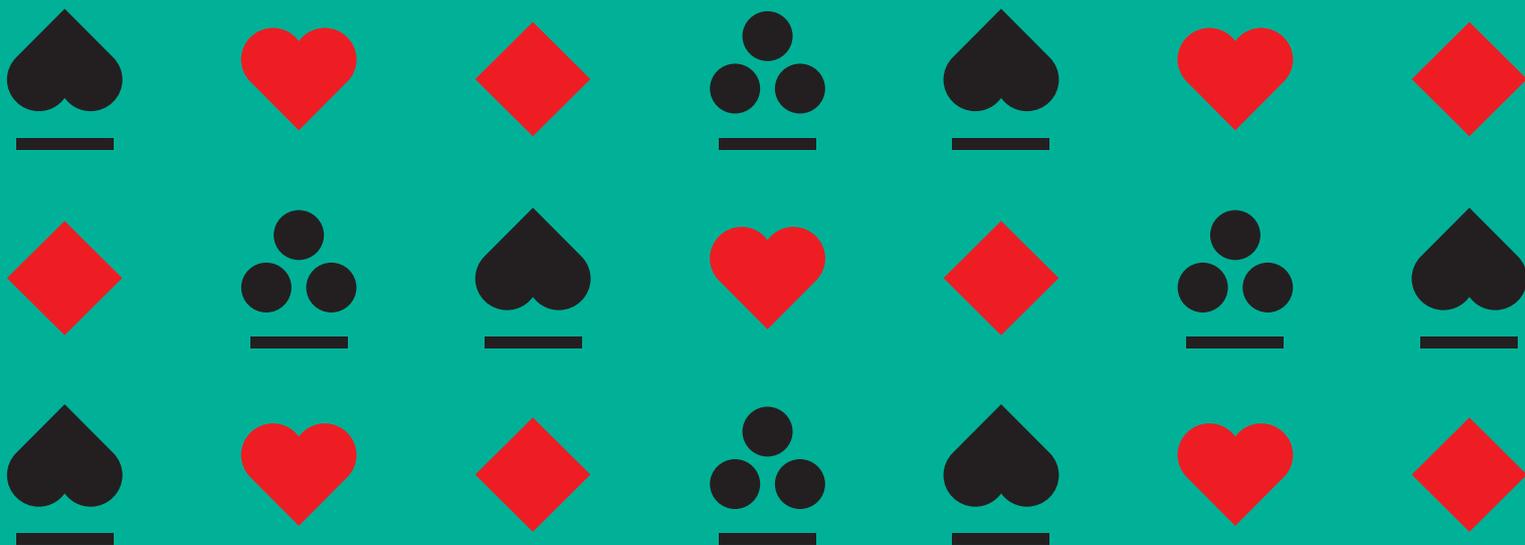


Je débute... donc je joue



L'AS DE TRÈFLE +

LE COIN DU DÉBUTANT

> PAR SABINE ROLLAND

COMPTER LES CARTES SANS TROP D'EFFORT !

Quand vous jouez un contrat à la couleur, vous devez prendre un soin particulier à recenser les atouts des adversaires. En effet, il est très décevant de se faire couper une levée maître parce qu'on a oublié de capturer le dernier atout de la défense. De plus, la simple idée de compter quoi que ce soit est souvent perçue comme un exercice rébarbatif par le joueur. Pourtant, cette opération est indispensable et peut même s'avérer facile à réaliser à condition d'opérer de façon méthodique. À ce propos, saviez-vous qu'il existe deux façons de compter les atouts des adversaires ?

MÉTHODE N°1

COMPTER LES ATOUTS JOUÉS AU FIL DES LEVÉES PAR LES DEUX CAMPS

Voici un exemple de scénario où le déclarant se prête à cet exercice

- ▶ Votre adversaire de droite coupe une couleur que vous surcoupez : $1+1=2$ atouts.
- ▶ Vous donnez un premier tour d'atout et tout le monde fournit : $2+4=6$.
- ▶ Vous donnez un deuxième tour d'atout et Ouest défause : $6+3=9$.
- ▶ Vous avez encore deux atouts en main $9+2=11$.
- ▶ Et un dernier atout au mort $11+1=12$.
- ▶ La défense possède encore un atout ! En effet, $13-12=1$.

Vous venez d'effectuer six opérations différentes et surtout, vous avez géré un chiffre qui n'a cessé de croître. Si l'on considère qu'il est plus facile de manier les petits chiffres que les gros, la seconde méthode est moins coûteuse en énergie.

MÉTHODE N°2

NE COMPTER - OU PLUTÔT NE DÉCOMPTER - QUE LES ATOUTS DE VOS ADVERSAIRES

- ▶ La première étape consiste à compter les atouts de votre camp. Vous avez 5 atouts en main et 3 au mort pour un total de 8.
- ▶ La seconde à déduire le nombre d'atouts de vos adversaires. Vos adversaires ont $13-8=5$ atouts.

En reprenant le scénario précédent vous n'avez plus qu'à décompter les atouts adverses au fur et à mesure qu'ils apparaissent.

- ▶ une coupe adverse que vous avez surcoupée : $5-1=4$.
- ▶ un premier tour d'atout où tout le monde fournit : $4-2=2$.
- ▶ un deuxième tour d'atout où Ouest défause : $2-1=1$.

Avec cette deuxième méthode vos opérations, qui sont toujours des soustractions et qui ne considèrent que les atouts adverses, vous entraînent vers des chiffres qui ne cessent de décroître, donc plus faciles à gérer.



JEU DE LA CARTE - Déclarant

1

♠ R92
 ♥ D109
 ♦ 9654
 ♣ DV3

S	O	N	E
1♥	2♣	2♥	-
4♥			

♠ AR2
 ♥ 6
 ♣ 74

♠ A4
 ♥ ARV93
 ♦ RDV10
 ♣ 65

Ouest entame de l'As de Trèfle suivi du Roi, puis du 2 de Trèfle coupé par Est du 6 de Cœur.

JEU DE LA CARTE - Jeu de flanc

2

♠ R963
 ♥ V76
 ♦ ARV104
 ♣ 2

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2♠	-	3♠	-
4♠			

♠ D104
 ♥ R53
 ♦ 8753
 ♣ R96

S	O	N	E
			72
			D

♠ V5
 ♥
 ♦ 2
 ♣

Entamez : 7 de Carreau.

SOLUTION

1 Plan de jeu :

Vous visualisez 2 Piques + 5 Cœurs = 7 levées ; et il sera facile d'affranchir 3 levées de Carreau. Vous avez déjà perdu deux Trèfles et vous prévoyez de ne concéder par la suite que l'As de Carreau. Vous surcoupez du 9 de Cœur et vous vous attaquez aux atouts, mais quand vous tirez l'As, Est défausse !

Où en êtes-vous ?

Vous comptez $5 + 3 = 8$ atouts dans votre camp. Les adversaires en avaient donc au départ $13 - 8 = 5$. Est a coupé un Trèfle, il en reste 4. Ouest a fourni sur l'As de Cœur, il lui en reste 3, tout comme vous, et le mort a encore deux atouts.

Anticipons ce qui va se passer :

- Si vous tirez encore trois tours d'atouts, vous éliminez ceux d'Ouest mais aussi les vôtres et ceux du mort ! Quand Ouest prendra la main à l'As de Carreau, il vous défilera ses Trèfles...
- Si vous ne tirez que trois tours d'atout avant de jouer Carreau, Ouest en main à l'As jouera Trèfle, vous couperez... de votre dernier atout ! Et Ouest détiendra encore un atout pour votre plus grand malheur.

La solution ? Reporter la capture des derniers atouts de la défense à plus tard - ce qui vous permettra de couper le retour Trèfle du mort - et commencer par affranchir les Carreaux. En main à l'As de Carreau, Ouest est désarmé car s'il joue Trèfle vous coupez du mort, conservant les atouts de votre main pour capturer ceux d'Ouest.

♠ R92
 ♥ D109
 ♦ 9654
 ♣ DV3

S	O	N	E
			D108753
			♥ 6
			♦ 8732
			♣ 74

♠ V6
 ♥ 7542
 ♦ A
 ♣ AR109852

S	O	N	E
			72
			♥ AD98
			♦ D
			♣ V108543

♠ A4
 ♥ ARV93
 ♦ RDV10
 ♣ 65

Le compte des atouts vous a permis de constater qu'après avoir coupé, vous étiez à égalité d'atout avec Ouest.

SOLUTION

2 Début du coup

Vous entamez du 7 de Carreau, l'As du mort, la Dame de votre partenaire et le 2 du déclarant. Cette première levée vous apprend que la Dame de Carreau d'Est est sèche car il n'a aucune raison de la sacrifier ! Le déclarant continue du Roi de Pique pour le 2 d'Est, le 5 et votre 4. Il joue ensuite le 3 de Pique du mort pour le 7 d'Est et le Valet pris de votre Dame.

C'est à vous !

Avant de vous précipiter sur votre 3 de Carreau pour donner une coupe au partenaire, comptez les atouts !

- Au départ, vous en aviez 3 et le mort 4 soit $4 + 3 = 7$
- Il en reste $13 - 7 = 6$ à partager entre Sud et Est : ils sont 3/3 ou 4/2 puisque tout le monde a fourni deux fois.
- D'après les enchères Sud en a 4 : votre partenaire n'avait donc que deux Piques.

Si vous jouez Carreau, Est ne pourra pas couper !

Le singleton Trèfle du mort vous dissuade de jouer dans cette couleur qui ne vous rapporterait qu'une levée, il vous reste à attaquer les Cœurs avant que Sud ne défausse les siens sur les Carreaux maîtres du mort.

♠ R963
 ♥ V76
 ♦ ARV104
 ♣ 2

S	O	N	E
			72
			♥ AD98
			♦ D
			♣ V108543

♠ D104
 ♥ R53
 ♦ 8753
 ♣ R96

♠ AV85
 ♥ 1042
 ♦ 962
 ♣ AD7

En défense aussi il faut compter les atouts !