

Le plan de jeu à Sans-Atout en questions

par **PIERRE SAPORTA**

Dans les deux premiers numéros de l'*As de Trèfle*, Guy Lasserre et Marc Kerlero vous livraient les secrets du tournoi par paires et du match par quatre. Aujourd'hui, Pierre Saporita vous donne les clés de la réussite du jeu à Sans-Atout, qu'il joue plus facile que le jeu à la couleur. Profitez-en.

Est-il vrai que le jeu de la carte à Sans-Atout est plus difficile qu'à la couleur ?

En aucune façon. Cette idée est persistante chez les joueurs débutants qui se sentent rassurés par la présence d'un atout. Ils ont en effet le sentiment qu'il est plus facile de faire des levées en effectuant des coupes.

La vérité est tout autre. Les techniques du jeu à la couleur sont beaucoup plus nombreuses qu'à Sans-Atout et leurs variantes sont souvent plus subtiles, car la présence d'un atout accroît le nombre de combinaisons. On pourrait donc dire que le jeu à Sans-Atout est en général plus facile que le jeu à la couleur.

Faire un plan de jeu, ça n'est bon que pour les débutants, n'est-ce pas ?

Sans que ce soit dit de façon aussi explicite, c'est certainement le sentiment de nombreux joueurs de tournoi. Ils mettent en effet un point d'honneur à appeler une carte du mort sitôt le mort étalé, comme si leur vitesse d'exécution devait conférer un soupçon de noblesse à leur façon de jouer.

Tout ceci est parfaitement ridicule.

Il est impossible de bien jouer la carte sans effectuer (ou à tout le moins ébaucher) un plan de jeu. Les champions, en particulier, conçoivent, souvent dans le détail, ce plan juste après l'entame, au moment où ils reçoivent une montagne d'informations supplémentaires. Ce qui peut prêter à confusion, c'est la vitesse avec laquelle ils élaborent leur plan.

Ce serait un bien mauvais calcul de chercher à les imiter pour faire illusion.

En quoi consiste un plan de jeu à Sans-Atout ?

C'est tout simple. Il commence par un état des lieux en trois phases :

- compter les levées de tête, c'est-à-dire celles qu'on peut réaliser sans lâcher la main
- déduire, par soustraction, le nombre de levées à trouver
- recenser les couleurs productrices de levées.

Jusqu'à-là, ça va ! Mais comment trouver les levées manquantes ?

Il y a trois façons de faire des levées avec des cartes qui ne sont pas maîtresses au départ. Ou autrement dit trois types d'affranchissement :

- l'affranchissement de levées d'honneur

Il consiste à faire sauter les honneurs supérieurs de l'adversaire pour rendre maîtres des honneurs de moindre rang.

Il est sûr et facile d'exécution. Voilà pourquoi il est prioritaire.

- l'affranchissement de levées de longueur

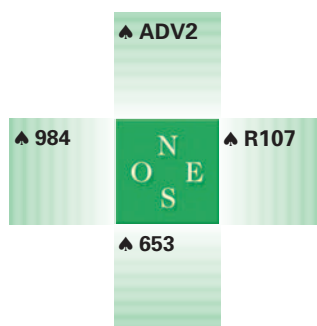
Il consiste à rendre maîtresses les petites cartes d'une couleur longue. Il est en cela soumis aux aléas du partage de cette couleur chez l'adversaire.

- l'impasse

Elle consiste à faire une levée avec un honneur en spéculant sur le placement favorable d'un honneur adverse.

La réussite d'une impasse est donc aléatoire par nature.

Ajoutons qu'il peut y avoir combinaison de deux ou trois types d'affranchissement au sein d'une même couleur. Exemple :



Sud joue Pique pour la Dame et le Roi. Ce faisant, il réussit un affranchissement d'honneur puisque le Valet est maintenant maître. En revanche, il a raté l'impasse. Et quand le 2 de Pique s'avère maître par suite du partage 3-3, Sud a établi une levée supplémentaire par affranchissement de longueur.

Tout cela est bien beau. Mais par quoi faut-il commencer ?

Voici trois principes directeurs à respecter dans l'ordre :

- affranchir d'abord, jouer ses cartes maîtresses ensuite.

Si on commence par les As et les Rois, on ne fait en effet qu'affranchir les Dames et les Valets de l'adversaire.

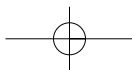
- choisir un affranchissement aléatoire, si c'est le seul qui permet d'apporter le nombre de levées requis.

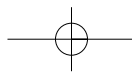
Ceci suppose évidemment qu'on a soigneusement compté ses levées et déterminé son objectif dès le départ.

- vérifier qu'on a le temps d'affranchir une couleur.

Dans la plupart des cas, le jeu à Sans-Atout est une course à l'affranchissement entre le déclarant et la défense.

A titre d'exemple, si on ne peut se permettre de rendre deux fois la main, il faut choisir une couleur qui possède une chance de s'affranchir en une fois.





Avec tout ça, le plan de jeu est fini ?

Pas encore tout à fait... On s'est pour l'instant intéressé à déterminer un objectif et une stratégie. Mais il reste à peaufiner la mise en œuvre de cette stratégie ! Voici trois conseils pour bien la réussir :

- veiller aux communications

Il ne sert à rien d'affranchir une couleur dans une main si... on ne peut plus y revenir ! Pour chaque levée affranchie, on s'assure donc dès le départ de la présence d'une rentrée du bon côté. On prend également soin d'éviter les affreux blocages au sein même d'une couleur.

Enfin, on use et on abuse du « coup à blanc », une technique très efficace lors d'un affranchissement de longueur.

Exemple :



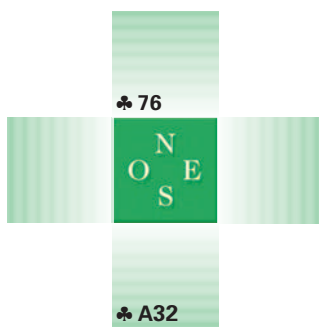
(le mort n'a pas de remontée)
En jouant un petit Trèfle des deux mains (coup à blanc), on pourra ensuite réaliser cinq levées de Trèfle, si la couleur est partagée 3-2.

- éviter l'adversaire dangereux

L'adversaire dangereux est celui qui peut faire des misères s'il prend la main soit en encaissant une couleur affranchie, soit en traversant un honneur.

Il existe de nombreuses façons d'affranchir des levées en évitant l'« indésirable ». Parmi elles :

- le laisser passer. Il coupe les communications entre les défenseurs. Exemple :



Ouest entame du Roi de Trèfle dans une couleur cinquième. En ne prenant qu'au troisième tour, on épuise la main d'Est dans cette couleur. On pourra par la suite donner la main à Est sans qu'il soit en mesure de rejouer Trèfle.

- l'impasse orientée. Exemple :



Si Ouest est l'adversaire dangereux, jouez le Roi et laissez filer le 10.
Si c'est Est, jouez l'As et laissez filer le Valet.

- l'affranchissement orienté. Exemple :



Si Ouest est l'adversaire dangereux, jouez le Roi, puis petit pour le 9
Si c'est Est, jouez l'As et petit pour le 10.

- cumuler ses chances

Quand on dispose de plusieurs possibilités d'affranchissement, il y a souvent moyen d'éviter de mettre tous ses œufs dans le même panier en jouant les couleurs dans le bon ordre (en général, on tente l'impasse en dernier).

Quand les chances ne sont pas cumulables, il faut choisir celle qui offre statistiquement le meilleur pourcentage.

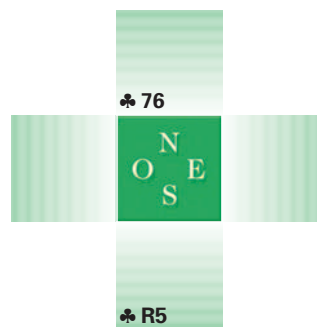
Les trois chiffres-clés sont :

- une impasse simple : 50% de chances
- un partage 3-3 : 36% de chances
- un partage 3-2 : 68% de chances

Doit-on s'en tenir au plan de jeu initial ?

Ce serait faire fi des précieuses informations glanées au fil des levées ! Si une tentative d'affranchissement échoue, il faut essayer autre chose !

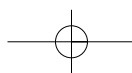
Enfin, quand les impasses n'ont aucune chance de réussir (parce qu'elles sont dirigées vers un adversaire qui a ouvert, par exemple) et que les couleurs sont mal partagées, il existe un plan de secours pour trouver une (voire plusieurs) levée(s) manquante(s) : le placement de main. Il s'agit de donner la main à un adversaire pour le contraindre à livrer une levée. Exemples :

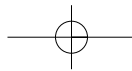


Plutôt que de jouer petit pour le Roi, il serait bien de contraindre Ouest à attaquer la couleur le premier.



Plutôt que de se tromper en tentant l'impasse à la Dame dans un sens ou dans un autre, mieux vaut attendre que n'importe quel adversaire touche la couleur.





 Jouer

Le jeu de la Carte

EXERCICES À RÉSOUDRE DANS L'ESPRIT DU MATCH P

1

S	O	N	E
1SA	pas	3SA	fin
	♠ R ♥ V72 ♦ DV85 ♣ A10763		
		N O S E S	
	♠ AD5 ♥ D104 ♦ AR3 ♣ 8542		

Contrat : 3SA

Entame : Valet de Pique

Quel est votre plan ?

Il y a huit levées de tête : un Trèfle, quatre Carreaux et trois Piques.

L'objectif est donc de trouver une levée. Seuls les Cœurs et les Trèfles peuvent en procurer.

A Cœur, il suffit de faire tomber l'As et le Roi pour affranchir une levée.

On a le temps de cet affranchissement, puisqu'on tient toutes les couleurs encore deux fois après l'entame.

A Trèfle, il semble qu'un affranchissement de longueur soit facile, puisque trois levées pourraient être affranchies en cas de partage 2-2 et deux en cas de partage 3-1. Il est donc vrai qu'il est tentant d'attaquer cette couleur, mais il y a un risque : R D V 9 en Est. Si tel est le cas, vous allez chuter dès que vous jouerez la couleur.

Pour assurer votre contrat en match par quatre, établissez votre neuvième levée à Cœur.

LES QUATRE JEUX

	♠ R ♥ V72 ♦ DV85 ♣ A10763	
♠ V10983 ♥ A853 ♦ 10942 ♣ -	N O S E S	♠ 7642 ♥ R96 ♦ 76 ♣ RDV9
	♠ AD5 ♥ D104 ♦ AR3 ♣ 8542	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Ne prenez pas le risque d'un affranchissement aléatoire, si un affranchissement d'honneur(s) vous donne une certitude de réussite.

2

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin
		♠ R7 ♥ A7 ♦ D10643 ♣ D963	
		N O S E S	
		♠ AD52 ♥ R9 ♦ R52 ♣ RV108	

Contrat : 3SA

Entame : Dame de Cœur

Quel est votre plan ?

Vous comptez cinq levées de tête : trois Piques et deux Cœurs. Il vous manque donc quatre levées. Les deux couleurs mineures peuvent donner lieu à des affranchissements.

Les Trèfles sont bien tentants, car il suffit de faire sauter l'As pour établir trois levées (affranchissement d'honneurs). Mais il y a un hic : c'est de quatre levées dont vous avez besoin ! Et le temps presse ! Vous pouvez en effet donner la main une fois, mais pas deux, car la défense aura tôt fait d'affranchir de son côté trois levées de Cœur.

Il est donc obligatoire d'attaquer les Carreaux, couleur qui, avec un peu de chance, pourrait vous apporter les quatre levées souhaitées.

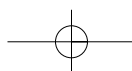
Faites la première levée de l'As de Cœur, car le meilleur maniement des Carreaux consiste à jouer du mort en direction du Roi. Si le Roi est pris de l'As, vous ferez ensuite l'impasse au Valet sur Ouest ; si le Roi fait la levée (contretemps), vous donnerez l'As de Trèfle pour assurer neuf levées ; enfin, dans notre donne, l'arrivée de l'As sec en Est résout immédiatement votre problème.

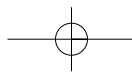
LES QUATRE JEUX

	♠ R7 ♥ A7 ♦ D10643 ♣ D963	
♠ V6 ♥ DV104 ♦ V987 ♣ A75	N O S E S	♠ 109843 ♥ 86532 ♦ A ♣ 42
	♠ AD52 ♥ R9 ♦ R52 ♣ RV108	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

N'hésitez pas à aborder une couleur fragile, si c'est la seule en mesure de vous apporter le nombre de levées requises dans le temps qui vous est imparti.





H PAR QUATRE. SANS PRÉOCCUPATION DONC DE FAIRE DES LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES

3

S	O	N	E
2♣*	-	2♦**	-
2SA	-	3SA	fin

* fort indéterminé
** relais

♠ A9		
♥ 765		
♦ 65432		
♣ R65		
N O E S		
♠ V53		
♥ AD4		
♦ ARD		
♣ AD74		

Contrat : 3SA

Entame : 4 de Pique pour le 9 du mort et la Dame d'Est. Celui-ci rejoue le 7 de Pique et Ouest fournit le 2.

Quel est votre plan de jeu ?

Ouest, qui a entamé du 4 de Pique en quatrième meilleure, a fourni le 2 au deuxième tour. Vous savez donc qu'il possédait initialement cinq Piques et qu'il faut donc faire neuf levées rapidement. Vous avez huit levées et trois

chances pour la neuvième : les Carreaux 3-2, l'impasse Cœur, les Trèfles 3-3. Vous pouvez cumuler ces trois chances : encaissez As Roi de Carreau. Si tout le monde fournit, la cause est entendue. Si un adversaire défause, essayez le partage des Trèfles en jouant, dans l'ordre, As, Dame et Roi. S'ils sont 3-3, rentrez en main par l'As de Cœur chercher le treizième Trèfle; autrement, vous êtes opportunément au mort pour jouer votre dernière chance : l'impasse Cœur.

LES QUATRE JEUX

♠ A9 ³		
♥ 765 ^V		
♦ 65432		
♣ R65		
♠ R10842		♠ D76 ⁷
♥ V10832		♥ R9 ⁹ 765
♦ 10		♦ V987
♣ 108 ⁸⁶³		♣ V932
N O E S		
♠ V53		
♥ AD4		
♦ ARD		
♣ AD74		

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Prenez le temps de lister toutes vos chances de réussite, puis essayez de les cumuler en prenant bien soin du « timing » et des communications.

4

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	6SA	fin

♠ RD82		
♥ 943		
♦ AD		
♣ AR52		
N O E S		
♠ A54		
♥ AR82		
♦ RV3		
♣ D63		

Contrat : 6SA

Entame : Dame de Cœur. Est défause le 4 de Carreau. Vous prenez, et encaissez ensuite As Roi Dame de Pique et As Roi Dame de Trèfle, mais, les deux fois, Ouest défause un Cœur au troisième tour.

Comment réagissez-vous à ce double coup du sort ?

Vous avez onze levées, mais le partage des couleurs noires n'est pas au rendez-vous. Comptez la distribution d'Ouest : six Cœurs, deux Piques, deux Trèfles... donc trois Carreaux.

Commencez par jouer As et Dame de Carreau prise du Roi.

Encaissez le Valet de Carreau pour enlever la dernière carte de sortie de ce pauvre Ouest et rejouez un petit Cœur vers le mort. Quand Ouest va faire son 10, vous débloquez soigneusement le 9 et il doit rentrer dans votre fourchette Roi 8. Ah mais !

LES QUATRE JEUX

♠ RD82		
♥ 943		
♦ AD		
♣ AR52		
♠ 63		♠ V1097
♥ DV10765		♥ -
♦ 1052		♦ 98764
♣ 98		♣ V1074
N O E S		
♠ A54		
♥ AR82		
♦ RV3		
♣ D63		

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Avant d'effectuer un placement de main, prenez soin d'enlever toutes les sorties de l'adversaire pour le contraindre à jouer dans la couleur cruciale.

