

Le plan de jeu à la couleur en questions

par **PIERRE SAPORTA**

Un plan de jeu à la couleur diffère-t-il sensiblement d'un plan de jeu à Sans-Atout ?

Oui ! Sans aucun doute possible. La présence de l'atout offre en effet des perspectives nouvelles :

- d'abord, on est en mesure d'interrompre le défilé d'une couleur maîtresse adverse. Ce nouvel élément va modifier profondément la nature du jeu du déclarant,
- ensuite, l'atout est à l'origine d'une nouvelle source de levées : la coupe. S'il est capable de dédoubler ses atouts entre sa main et le mort, le déclarant a ainsi moins besoin d'As et de Rois, c'est-à-dire d'artillerie lourde, que dans un coup à Sans-Atout,
- enfin, l'atout va permettre un nouveau type d'affranchissement : celui d'une couleur par la coupe.

Faut-il malgré tout commencer à compter ses levées gagnantes, comme à Sans-Atout ?

C'est une façon de faire envisageable, qui compte au demeurant quelques partisans. Mais il nous semble qu'il est la plupart du temps plus facile et plus efficace de compter ses levées perdantes à partir d'une **main de base**.

Vous voulez parler de la main du déclarant ?

Pas forcément ! On choisit comme main de base celle sur laquelle le compte des perdantes est le plus aisé. Donc la main la plus longue à l'atout et, à égalité de longueur, celle qui comporte les plus beaux atouts ou une longue facile à affranchir. Il est vrai que cette main de base sera le plus souvent celle du déclarant et la main dite « secondaire » celle du mort.

Comment compte-t-on les perdantes sur la main de base ?

On procède couleur par couleur. On appelle perdante une carte non maîtresse de la main de base qui n'est couverte par aucun honneur maître de l'autre main. Quelques exemples pour bien comprendre le principe. L'atout est Cœur et la main de base en Sud.



2 perdantes. On ne tient pas compte, à ce stade, d'éventuelles possibilités de coupe.



1 perdante. Le Roi couvre une des petites cartes de la main

1 perdante. On ne perdra que le Roi

Ça n'a pas l'air trop compliqué ! Quelle est l'étape suivante ?

Vous devez mettre en rapport votre compte de perdantes avec le contrat pour **déterminer votre objectif en nombre de perdantes à éliminer**. Pour être complet et, avant d'aborder la dernière phase, vous devez **classer les perdantes** : les inévitables et les effaçables, les immédiates et les protégées.

Tous vos produits bridge au **PRIX CLUB**
sur le site **Bridge Diffusion**

www.bdif.fr

LIVRES • CDROM • STAGES • VOYAGES • PRODUITS BRIDGE

Progresser au bridge
avec les **champions**

Suivez les directs des grands rendez-vous :
Interclubs, Mondiaux de Pékin,
sur **www.ffbridge.asso.fr**

Voici un exemple :

♠ V976	N O S E	♠ RD10542
♥ 9765		♥ A2
♦ AD4		♦ R9
♣ 65		♣ AD4

Vous jouez 6 Piques sur l'entame du Roi de Cœur. **La main de base est Sud**, car c'est la plus longue à l'atout. Vous comptez une perdante à Pique, une perdante à Cœur et deux perdantes à Trèfle, soit **quatre perdantes**. La perdante à Pique est inévitable. La perdante à Cœur est devenue immédiate après l'entame. Les perdantes à Trèfle sont protégées.

Comment éliminer les perdantes ?

Excellente question ! La réponse est... C D I ! Non, pas contrat à durée indéterminée, mais plutôt **Coupe, Défausse, Impasse** ! Vous pouvez couper une perdante avec un atout de la main secondaire, c'est ce qu'on appelle une coupe du côté court. Vous pouvez défausser une perdante sur une carte maîtresse de la main secondaire (parfois appelée une « extra-gagnante »). Vous pouvez enfin, si vous y êtes contraint, tenter une impasse. Reprenons l'exercice précédent.

Après l'As de Cœur, il n'est évidemment pas question de donner l'As d'atout, puisque la perdante Cœur est devenue immédiate. La toute première chose à faire est de **défausser** cette perdante sur le troisième Carreau. Jouez ensuite atout.

Ouest prend de l'As et rejoue Cœur. Vous coupez, purgez le ou les atouts restants en finissant au mort et jouez **Trèfle pour la Dame** en fermant les yeux... elle a fait la levée ! Parfait ! Vous concluez en tirant l'As de Trèfle et en **coupant** le 4 de Trèfle au mort.

Dans ce coup tout simple, vous avez utilisé les trois moyens principaux d'élimination des perdantes.

Si j'en crois votre exemple, il ne faut pas commencer par jouer atout. On entend pourtant bien souvent cette histoire de représentants de la perfide Albion qui se seraient jetés...

...dans la Tamise pour ne pas avoir battu atout ! La vérité a été romancée. En fait, ils avaient quelque peu abusé du Brandy ! En effet, on peut considérer que, dans plus d'un coup sur deux, il y a lieu de **différer le retrait complet des atouts adverses**. Soit parce qu'il faut chercher à dédoubler ses atouts, soit parce qu'il y a urgence à organiser les défausses, soit encore pour conserver des communications entre les deux mains. Deux exemples pour vous en convaincre :

♠ R	N O S E	♠ 764
♥ DV65		♥ A1083
♦ 876		♦ 932
♣ V9854		♣ AR3

♠ 532	N O S E	♠ ADV1098
♥ 972		♥ R4
♦ DV104		♦ AR5
♣ D107		♣ 62

Sud joue 4 Piques sur l'entame de la Dame de Carreau. Il compte quatre perdantes : deux à Trèfle et une à Cœur qui paraissent inévitables et une à Carreau qui n'est plus protégée qu'une seule fois après l'entame. Le plan du déclarant est de faire sauter l'As de Cœur pour effacer son Carreau perdant.

Il prend l'entame de l'As de Carreau et **joue le Roi de Cœur toutes affaires cessantes** ! Est, au vu du 2 de Cœur de son partenaire qui montre trois cartes, laisse passer et ne prend qu'au deuxième tour. La défense encaisse deux levées de Trèfle et rejoue Carreau, mais le déclarant prend du Roi, **remonte au Roi de Pique précieusement conservé** et défausse son Carreau perdant sur un Cœur maître. Ouf !

Le deuxième exemple met l'accent sur la course de vitesse effrénée que se livrent le déclarant et la défense.

♠ 3	N O S E	♠ A87
♥ V1097		♥ 632
♦ V853		♦ D97
♣ A875		♣ R962

♠ R1052	N O S E	♠ DV964
♥ R85		♥ AD4
♦ 1064		♦ AR2
♣ DV3		♣ 104

Sud joue 4 Piques sur l'entame du Valet de Cœur. Il compte quatre perdantes : deux à Trèfle, une à Carreau et une à l'atout. Seule la perdante à Carreau peut être éliminée grâce à une défausse sur un Trèfle affranchi. Si le déclarant prenait de l'As de Cœur pour jouer atout, Est prendrait et attaquerait les Carreaux avec un temps d'avance sur le

déclarant : une de chute ! **Sud doit jouer Trèfle à la deuxième levée pour gagner la course à l'affranchissement.**

Il prend en main de l'As le retour Carreau d'Est et rejoue Trèfle. Ouest prend de l'As et fait sauter le Roi de Carreau. Mais Sud peut monter au mort par le Roi de Cœur et défausser son Carreau perdant sur la Dame de Trèfle. Maintenant et maintenant seulement, il peut jouer atout !

Quel type de plan doit-on adopter si l'on dispose de plusieurs options ?

Entre la coupe du côté court et la défausse, le choix est parfois délicat. Il faut essayer de choisir le plan **le plus sûr**.

Quand vous effectuez des coupes, le principal danger est d'être surcoupé.

Quand vous cherchez à affranchir une couleur du mort pour défausser des perdantes de votre main, vous risquez cette fois d'être coupé ou de tomber sur un mauvais partage.

Le déclarant doit évaluer les risques de chacune de ses options et il ne recourt à des impasses que... s'il n'y a pas mieux !

Considérez cet exemple :

♠ 742	N O S E	♠ 3
♥ V983		♥ R1072
♦ 109		♦ RV8653
♣ RV107		♣ D6

♠ A105	N O S E	♠ RDV986
♥ AD64		♥ 5
♦ AD2		♦ 74
♣ 954		♣ A832

Sud joue 4 Piques sur l'entame du 10 de Carreau. Si le déclarant fait son plan de jeu avec soin, il comptera quatre perdantes : trois Trèfles et un Carreau. Son coup est sur table à condition de couper le quatrième Trèfle au mort. Il doit prendre de l'As de Carreau et jouer immédiatement As de Trèfle et Trèfle pour préparer sa coupe.

Un déclarant distrait qui ferait l'impasse « gratuite » à Carreau à la première levée s'exposerait à la chute : Est prendrait du Roi et rejouerait atout. Ouest pourrait ensuite jouer atout à deux autres reprises, si Sud cherchait à ouvrir sa coupe à Trèfle, et il n'y aurait plus d'atout au mort pour couper le quatrième Trèfle.

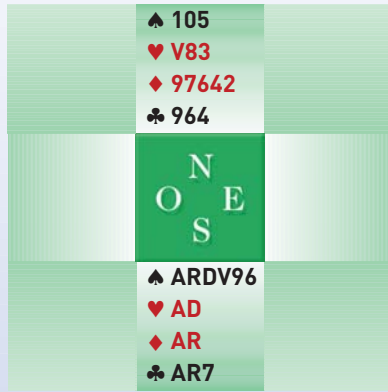
Le jeu de la Carte

EXERCICES • VOUS JOUEZ DANS L'ESPRIT DU M

1

S	O	N	E
2♦*	-	2♥**	-
2♠	-	2SA	-
3♣	-	4♠	-
6♠	fin	-	-

*Forcing Manche
**pas d'As ni deux
Rois - 0-7H



Vous gagneriez une fois sur deux. Mais il est bien meilleur de jouer l'As de Pique, puis As et Dame de Cœur. Quel que soit le retour, vous utiliserez le 10 de Pique pour aller chercher le Valet de Cœur affranchi et **défausser le Trèfle perdant**.

LES QUATRE JEUX



Contrat : 6♠

Entame : Dame de Trèfle

Quel est votre plan ?

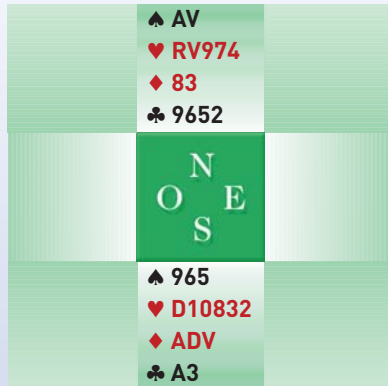
Vous avez deux perdantes : une à Cœur et une à Trèfle. Une première ligne de jeu serait d'utiliser la remontée du 10 de Pique pour faire l'impasse Cœur.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Ne prenez pas le risque d'une impasse si vous disposez d'un plan plus sûr.

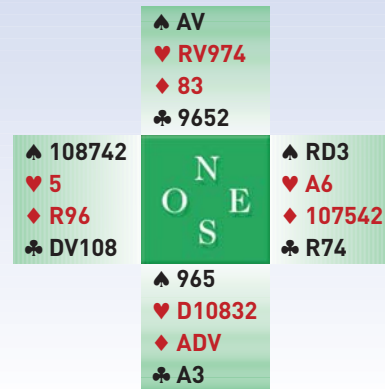
2

S	O	N	E
1♥	-	4♥	fin



La défense prend du Roi, encaisse son Trèfle et joue Pique. Plongez de l'As et défaussez le Valet de Pique du mort sur As Dame de Carreau. Vous pouvez jouer atout maintenant. Ce n'est pas un, mais **deux Piques** que vous couperez au mort.

LES QUATRE JEUX



Contrat : 4♥

Entame : Dame de Trèfle

Faites un plan de jeu.

Prenons Sud comme main de base. Vous avez cinq perdantes : deux Piques, un Cœur, un Carreau et un Trèfle. Un des deux Piques sera aisément coupé au mort. Comment éliminer une autre de vos perdantes ?

Une fois de plus, la réussite de l'impasse Carreau n'est nullement une nécessité. Prenez l'entame de l'As de Trèfle et présentez le Valet de Carreau.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

La défausse d'une (ou plusieurs) carte(s) de la main secondaire sur des cartes maîtresses de la main de base peut permettre de mettre en place un plan de coupe du côté court.

DU MATCH PAR QUATRE, DONC SANS VOUS PRÉOCCUPER DES LEVÉES SUPPLÉMENTAIRES.

3

S	O	N	E
1♠	-	2♥*	1♥
3♠**	-	4♠	fin

* cue bid
** réponse positive - 6 cartes

Contrat : 4♠
Entame : Ouest entame du Roi de Cœur et rejoue Cœur pour la Dame de son partenaire qui encaisse l'As (Ouest défausse le 7 de Carreau). Votre adversaire de droite rejoue la Dame de Carreau.
Comment jouez-vous ?
 Comment vous débarrasser de votre perdante Carreau ? Assurément en la défaussant sur un Trèfle affranchi. Pour ce faire, on peut penser à faire

l'impasse au Roi de Trèfle. Mais il y a un os : il n'y a que 16 points dehors et Ouest en a déjà montré 3 à Cœur. Conclusion, le Roi de Trèfle est mal placé, dans la main de l'ouvreur.
 Il vous reste une chance : espérer faire tomber le Roi de Trèfle s'il est moins que quatrième. Après l'As de Carreau, encaissez le Roi de Pique, puis jouez As de Trèfle et Trèfle coupé, As de Pique et Trèfle coupé. Remontez enfin au Valet de Pique chercher la Dame de Trèfle affranchie.

LES QUATRE JEUX

LE CONSEIL DE L'EXPERT
 Renoncez à une impasse quand les annonces vous ont montré qu'elle était vouée à l'échec et qu'un affranchissement d'honneur par la coupe possède une chance non négligeable de réussite.

4

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♠	-	4♠	fin

Contrat : 4♠
Entame : Dame de Cœur
Soignez le minutage de votre plan.
 Vous avez quatre perdantes dans les rouges et une perdante à l'atout (assumez que les atouts sont 3-2). Un Cœur pourra être coupé au mort et l'impasse indirecte à Carreau pourrait réussir si le Roi est à votre droite. Un bon déclarant va toutefois s'efforcer d'affranchir la longue à Trèfle, même si la couleur est 4-2, pour défausser au moins un Carreau. Le minutage doit être précis, car la coupe du troisième Cœur doit être

effectuée au moment opportun et il vous faut encaisser deux tours de Pique pour éviter d'être surcoupé par la main courte à l'atout.
Laissez passer l'entame. Prenez le deuxième Cœur de l'As et encaissez As Roi de Pique. Tout est maintenant en place. As Roi de Trèfle et Trèfle coupé, Cœur coupé, Trèfle coupé, Carreau pour l'As et le cinquième Trèfle maître sur lequel vous défaussez un Carreau.

LES QUATRE JEUX

LE CONSEIL DE L'EXPERT
 Quand il vous faut donner une levée pour ouvrir une coupe, il est souvent judicieux de la donner très tôt dans la conduite du coup pour pouvoir effectuer cette coupe au moment que vous aurez choisi.