

JEU EN FACE DU MORT

LE CONTRÔLE DE L'ATOUT

> PAR JEAN-PAUL BALIAN

Contrôler l'atout consiste pour l'essentiel à lutter contre le raccourcissement de la main longue. Car être raccourci à l'atout, c'est un peu comme perdre la course de vitesse à Sans-Atout : il ne fait plus bon lâcher la main !

Illustrons notre propos :

♠ R106
 ♥ 964
 ♦ V53
 ♣ R1032
 ♠ 9875
 ♥ D107
 ♦ ARD106
 ♣ 8
 ♠ 43
 ♥ RV532
 ♦ 987
 ♣ V76
 ♠ ADV2
 ♥ A8
 ♦ 42
 ♣ AD954

	S	O	N	E
1♣	1♦	X	-	-
2♠	-	3♣	-	-
3♦	-	3♠	-	-
4♠	-	-	-	-

Entame : As de Carreau

Ouest rejoue le Roi, puis la Dame de Carreau.

Le déclarant est à la tête de dix levées. Son seul souci est de pouvoir purger les atouts adverses, alors qu'il n'en a que quatre dans sa main longue. Pas de problème s'ils sont répartis 3-3. Mais en cas de partage 4-2, Sud doit prendre la précaution de ne pas se raccourcir, pour pouvoir purger les atouts adverses. Aussi doit-il défausser un Cœur sur le troisième tour de Carreau. Si Ouest rejoue une autre couleur, Sud prend, extrait les atouts en quatre tours et encaisse ses levées maîtresses. Et si Ouest s'avisait de rejouer un quatrième tour de Carreau, Sud pourrait couper du Roi de Pique du mort, avant de poursuivre de façon analogue. Notons que si Sud possédait le Roi de Cœur au lieu du 8, il devrait procéder à l'identique, défaussant cette fois une gagnante pour éviter le raccourcissement !

À VOUS DE JOUER !

1
 ♠ 32
 ♥ 64
 ♦ RDV94
 ♣ 10542

N
 O E
 S

♠ ARD84
 ♥ R
 ♦ A83
 ♣ A963

	S	O	N	E
1♠	-	1SA	-	-
3♣	-	3♦	-	-
3♠	-	4♠	-	-

Ouest entame de la Dame de Cœur prise par l'As d'Est. Celui-ci rejoue Cœur. Vous coupez, car vous avez échappé à l'entame et au retour Trèfle et ce n'est pas le moment de donner une troisième chance au flanc. Et maintenant ?

2
 ♠ 64
 ♥ 105
 ♦ A753
 ♣ RDV74

N
 O E
 S

♠ 9
 ♥ RD9863
 ♦ RV6
 ♣ A52

	S	O	N	E
3♥	3♠	X	-	2♠
4♥	X	-	-	-

Ouest entame du 5 de Pique pour l'As de son partenaire qui rejoue la Dame. Vous coupez. Impossible de s'en sortir si Ouest détient les cinq atouts manquants. Essayez de gagner avec les atouts répartis 4-1...

3
 ♠ AD5
 ♥ R6
 ♦ 8532
 ♣ 7653

N
 O E
 S

♠ 6
 ♥ ADV1053
 ♦ AR
 ♣ 9842

	S	O	N	E
1♥	-	1SA	-	-
3♥	-	4♥	-	-

Ouest entame du Valet de Pique. Avec neuf levées de tête, la dixième devrait provenir du partage 3-2 des Trèfles plutôt que de l'impasse au Roi de Pique, surtout après l'entame dans la couleur. Vous appelez donc l'As de Pique. Y aurait-il un danger caché ?

4
 ♠ 10954
 ♥ 1032
 ♦ 98
 ♣ ARDV

N
 O E
 S

♠ ARV3
 ♥ V7
 ♦ AR75
 ♣ 965

	S	O	N	E
1SA	-	2♣	-	-
2♠	-	4♠	-	-

Ouest entame de l'As de Cœur et poursuit du Roi, puis de la Dame. Vous coupez. Outre la Dame de Pique qu'il faudra peut-être concéder, on ne voit pas très bien ce qui pourrait vous arriver, même en cas de partage 4-1 des atouts...

À VOUS DE JOUER !

5

♠ 9862
♥ A843
♦ AD4
♣ 93

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	3♠	-
4♠			

♠ A754
♥ 6
♦ RV1072
♣ AR7

Ouest entame du Roi de Cœur, que vous prenez de l'As. Vous brûlez d'envie de commencer par un coup à blanc à Pique afin de pouvoir, quand vous récupérez la main, tirer l'As avant de défiler vos gagnantes. Une objection ?

6

♠ R876
♥ 863
♦ ADV1095
♣ -

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	4♣	-
4SA	-	5SA	-
6♠			

♠ AV109
♥ AR5
♦ R4
♣ 9874

Ouest entame de l'As de Trèfle que vous coupez. Souhaitant concéder au plus vite la Dame d'atout, vous jouez Pique pour le 9 qui fait la levée, Ouest fournissant. Un bon début... Et la suite ?

SOLUTIONS

1 Vous êtes en route pour onze levées si les atouts adverses sont répartis 3-3. En cas de partage 4-2, l'affaire n'est pas si simple. Si vous commencez par tirer As, Roi et Dame de Pique et qu'un adversaire défausse, vous aurez à choisir entre la corde et le poison : concéder le quatrième atout, mais l'adversaire encaisse tous ses Cœurs, ou essayer de défiler vos Carreaux mais il faudrait pour s'en sortir que le détenteur du dernier atout possède au moins quatre Carreaux. La solution consiste à donner un coup à blanc à l'atout à la troisième levée. Si le flanc rejoue Trèfle, vous prenez, purgez les atouts et défilez vos Carreaux. Et s'il préfère rejouer Cœur, vous pouvez, grâce au 3 de Pique du mort, - le "policier d'atout" - contrôler la coupe avec la main courte. Il ne reste plus qu'à purger les atouts et réaliser les Carreaux.

La main d'Ouest : ♠ V1076 ♥ DV1083 ♦ 76 ♣ D7.

2 Si vous attaquez les atouts en commençant par un gros honneur de la main, Ouest va laisser passer. Il prendra votre continuation atout et vous assénera un troisième tour de Pique, vous mettant à égalité d'atout avec lui. Vous aurez alors le choix entre rejouer atout et être raccourci par un quatrième tour de Pique ou défiler vos Trèfles et subir une coupe avec un petit atout en plus de la levée d'honneur à perdre. Rien de tel ne vous arrivera si vous jouez un petit atout à la troisième levée. Si Ouest plonge du Valet, vous pouvez contrôler le troisième tour de Pique avec l'atout du mort, évitant un nouveau raccourcissement. Et s'il vous laisse faire la levée avec le 10 du mort, rejouez atout vers votre Roi. Ouest prend de l'As et rejoue Pique, mais vous coupez, encaissez la Dame de Cœur et défilez vos Trèfles : Ouest ne fera plus que son Valet de Cœur, quand bon lui semblera. La main d'Ouest : ♠ R852 ♥ AV42 ♦ D102 ♣ 63.

3 Il est souvent bon d'affranchir sa couleur secondaire avant de battre atout. Ici, jouez simplement Trèfle chaque fois que vous êtes en main, et ce dès la deuxième levée. Le flanc pourra vous raccourcir en jouant Pique deux fois, mais la troisième fois, le Roi de Cœur fera bonne garde au mort pour éviter un nouveau raccourcissement. Il vous restera donc quatre atouts pour purger ceux des adversaires en cas de partage 4-1. Si vous commencez par jouer atout, vous ne pouvez plus gagner avec un tel partage. Vérifiez !

La main d'Est : ♠ R842 ♥ 9742 ♦ V97 ♣ R10.

4 Avouez que monter au mort à Trèfle pour faire l'impasse Pique est tentant. Mais Ouest prend et rejoue Trèfle. Lorsque vous tirez l'As de Pique, Est défausse. Vous encaissez le Roi, mais comment aller purger le dernier atout ? Couper un Carreau affranchit un atout à Ouest et remonter à Trèfle (le troisième tour de la couleur) présente le risque de se faire couper. Il n'est pas meilleur de commencer par l'As et Roi de Pique : Ouest prend ensuite le Valet de la Dame et assène un quatrième tour de Cœur, pour promouvoir son quatrième atout. La solution ? Après l'As de Pique, jouez le Valet ! Si Ouest prend, vous contrôlez tous ses retours, remontez à Trèfle et purgez les atouts. Et s'il ne prend pas, vous tirez le Roi de Pique avant de défiler vos gagnantes : Ouest ne fera plus que sa Dame de Pique.

La main d'Ouest : ♠ D862 ♥ ARD4 ♦ 643 ♣ 102.

5 Si vous commencez par un coup à blanc à Pique, Ouest prend et rejoue Cœur. Vous coupez, tirez l'As d'atout mais ne pouvez plus gagner quand Ouest défausse : quoi que vous fassiez, vous devrez concéder un Cœur et trois atouts. Le geste gagnant est aussi simple qu'efficace : tirez l'As de Pique à la deuxième levée, et encaissez vos Carreaux. La défense ne fera plus que trois atouts, que ceux-ci fussent répartis 3-2 ou 4-1. Il vous restera toujours un atout de plus en main que l'adversaire le plus long. Vous conservez en fait le contrôle du coup en raccourcissant vos adversaires. La main d'Est : ♠ RD103 ♥ V975 ♦ 6 ♣ V842.

6 L'idée de concéder au plus vite la Dame d'atout, tant que vous contrôlez la coupe des Trèfles, est des plus justes : trois atouts de la main, une coupe au mort, deux Cœurs et six Carreaux font bien douze levées. Lorsque le 9 de Pique fait la levée, il est tentant de continuer par le Roi de Pique. Patatras ! Est défausse car Ouest avait, fort brillamment, laissé passer avec la Dame quatrième. Il n'est plus possible de gagner à ce stade, le flanc réalisant la Dame d'atout et au moins une levée annexe. Le jeu qui couvre tous les cas consiste à laisser courir le 10 de Pique si Ouest fournit (sinon on prend du Roi et on refait l'impasse contre Est) : si Est prend, vous contrôlez le retour Trèfle avec le Roi d'atout. Et si Est défausse, vous encaissez le Roi de Pique, rentrez en main à Cœur et extrayez la Dame de Pique avant d'encaisser tous vos Carreaux.

La main d'Ouest : ♠ D543 ♥ 74 ♦ 632 ♣ ARD2.