

Je débute... donc je joue



LE BON MOMENT POUR FAIRE TOMBER LES ATOUTS

> PAR SABINE ROLLAND

Vous jouez un contrat à l'atout. Dès que vous prenez la main, devez-vous vous précipiter pour capturer les atouts adverses ou, pour une raison ou pour une autre, est-il préférable d'en différer le retrait ? L'idéal est de commencer par ce retrait dans le simple but de priver vos adversaires du pouvoir de coupe que leur confèrent leurs atouts. Vous éviterez ainsi de vous faire couper vos cartes maîtresses dans les autres couleurs. Mais cette façon de procéder n'est pas toujours prioritaire, tant s'en faut. Nous allons ici identifier trois situations courantes où cette manœuvre doit être différée. Mais tout d'abord, donnons un exemple du cas idéal.

À VOUS DE JOUER !

DONNE N°1

LE CAS IDÉAL, FAIRE TOMBER IMMÉDIATEMENT LES ATOUTS.

Quand cela est possible, c'est bien par là qu'il faut commencer, comme l'indique le vieil adage de nos amis d'outre-Manche : « *Cent mille Anglais se sont jetés dans la Tamise pour n'avoir pas joué atout* ».

♠ 10742
♥ 1065
♦ RD83
♣ A5

N	E
O	S

♠ V9853
♥ RDV4
♦ AV10
♣ R

S	O	N	E
1♠	-	3♠	-
4♠	-	-	-

Entame : 2 de Carreau.

DONNE N°2

PREMIÈRE EXCEPTION :

DIFFÉRER LE RETRAIT DES ATOUTS POUR FAIRE UNE COUPE.

Il serait en effet malvenu, si vous avez prévu d'effectuer une ou plusieurs coupes de la main courte, de commencer par retirer les atouts adverses et d'éliminer par la même occasion vos propres atouts !

♠ R65
♥ R32
♦ 93
♣ D10743

N	E
O	S

♠ 832
♥ AD1064
♦ AR5
♣ 98

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
-	-	-	-

Entame : Dame de Pique

DONNE N°3

DEUXIÈME EXCEPTION :

UTILISER LES ATOUTS POUR COMMUNIQUER.

Les atouts peuvent être les seules cartes qui vous permettent de communiquer d'une main vers l'autre. Dans ce cas, si vous commencez par jouer trois tours d'atout, vous détruisez ces communications !

♠ AV105
♥ A875
♦ A32
♣ 76

N	E
O	S

♠ 643
♥ RD32
♦ 974
♣ V102

S	O	N	E
1♥	-	1♦	-
-	-	2♥	-

Entame : As et Roi de Trèfle, puis Valet de Carreau.

DONNE N°4

TROISIÈME EXCEPTION : COMMENCER PAR UNE DÉFAUSSE URGENTE.

Quand vous avez trop de perdantes immédiates après l'entame, l'urgence est de se débarrasser de l'une d'entre elle. Si jouer atout équivaut à perdre la main, votre intérêt est bien de différer le retrait des atouts adverses et de commencer par effacer une perdante.

♠ 62
♥ R42
♦ R963
♣ 8754

N	E
O	S

♠ RDV1085
♥ A63
♦ D
♣ V62

S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
2♠	-	-	-

Entame : Dame de Cœur.

LES SOLUTIONS

DONNE N°1

Vous êtes en Sud et vous disposez de quatre levées de Carreau et de deux levées de Trèfle. Vous allez affranchir trois levées de Cœur et deux ou trois levées de Pique. Comme l'adversaire va faire l'As de Cœur, vous ne devez perdre que deux levées d'atout pour gagner votre contrat. Il vous manque l'As, le Roi et la Dame de Pique. Vous n'en perdrez que deux si chacun de vos adversaires en possède deux et que vous jouez rapidement deux tours d'atout pour les faire tomber. Vous prenez l'entame et jouez atout puis commencez un deuxième tour d'atout quand vous reprenez la main. Si vous commencez par jouer Cœur, vous prenez le risque de vous faire couper un Cœur et de concéder trois atouts.

Les quatre jeux :

	♠ 10742	
	♥ 1065	
	♦ RD83	
	♣ A5	
♠ RD		♠ A6
♥ 9832		♥ A7
♦ 972		♦ 654
♣ D1073		♣ V98642
	♠ V9853	
	♥ RDV4	
	♦ AV10	
	♣ R	

DONNE N°3

Vous comptez un pli à Pique, trois à Cœur et un à Carreau, soit cinq levées. Si les Cœurs sont bien répartis 3-2 dans les mains adverses, vous pourrez doubler les deux Cœurs restants (en coupant un Trèfle par exemple) pour deux levées supplémentaires. Vous avez également trois chances sur quatre de créer une levée supplémentaire en tentant la double impasse à Pique. Pour cela il vous faut jouer deux fois Pique de votre main ; une première fois vers le 10 du mort et la deuxième fois vers le Valet. Or vous n'avez que deux rentrées en main : le Roi et la Dame de Cœur. Si vous commencez par trois tours d'atout, vous ne pourrez jouer Pique qu'une seule fois de votre main ! Ne jouez que deux tours d'atout, l'As puis le Roi, avant de tenter votre première impasse. La Dame de Cœur permettra de rentrer en main une seconde fois pour tenter la deuxième impasse.

Les quatre jeux :

	♠ AV105	
	♥ A875	
	♦ A32	
	♣ 76	
♠ D82		♠ R97
♥ 1094		♥ V6
♦ V1065		♦ RD8
♣ AR8		♣ D9543
	♠ 643	
	♥ RD32	
	♦ 974	
	♣ V102	

DONNE N°2

Vous êtes en Sud et vous disposez de cinq levées de Cœur et de deux levées de Carreau. Après l'entame, le Roi de Pique a mauvaise mine. Votre huitième levée va provenir de la coupe d'un Carreau de la main courte... à condition de ne pas commencer par trois tours d'atout. Vous n'en auriez plus pour couper !

Quand vous prenez la main, jouez trois tours de Carreau en coupant le troisième tour d'un petit Cœur ; maintenant faites tomber les atouts adverses en commençant par le Roi de Cœur pour ne pas créer de situation de blocage dans cette couleur.

Les quatre jeux :

	♠ R65	
	♥ R32	
	♦ 93	
	♣ D10743	
♠ DV104		♠ A97
♥ V87		♥ 95
♦ V106		♦ D8742
♣ A52		♣ RV6
	♠ 832	
	♥ AD1064	
	♦ AR5	
	♣ 98	

DONNE N°4

Vous ne recensez que deux levées de Cœur immédiatement disponibles mais vous pouvez affranchir une levée de Carreau et cinq levées de Pique. Cependant, compter les levées des adversaires vous présente la donne sous un autre angle. La défense est à la tête d'une levée d'atout, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle. De plus, l'entame Cœur vous a obligé à utiliser l'un des arrêts que vous possédiez dans la couleur. Si vous jouez atout à la deuxième levée, le flanc rejouera Cœur, venant à bout de votre seconde garde. Dès lors, rendre à nouveau la main sera synonyme de chute. Comment se débarrasser de cette levée de Cœur ? En défaussant votre troisième Cœur sur le Roi de Carreau du mort une fois l'As tombé. Jouez Carreau et la manœuvre prioritaire sur cette donne.

Les quatre jeux :

	♠ 62	
	♥ R42	
	♦ R963	
	♣ 8754	
♠ 973		♠ A4
♥ DV105		♥ 987
♦ A82		♦ V10754
♣ R93		♣ AD10
	♠ RDV1085	
	♥ A63	
	♦ D	
	♣ V62	