

Stratégie

LE FLASH VISUEL

Gilles QUERAN

Le gros problème de nombre d'entre vous est de jouer mécaniquement ou instinctivement les coups à la couleur, avec **pour départ** «la recherche du nombre de perdantes de la main de base». Le résultat en est souvent la superposition de plusieurs plans de jeu, avec comme aboutissement de surprenants «pataquès».

Après l'entame et à la vue du mort, il faut vous habituer à repérer immédiatement certains indices, caractéristiques de telle ou telle famille de plan de jeu. Autrement dit, commencer par une vue d'ensemble «aérienne» de la combinaison des deux mains, une vision globale dans l'espace.

Ce **flash visuel** préalable déterminera très souvent toute l'orientation de la stratégie à appliquer.

Prenons un exemple :

♠ A R 8 7 6 5	♠ 4 3 2
♥ A 6 2	♥ 7
♦ 5 4	♦ A R 6 2
♣ A 2	♣ 10 9 8 7 6

Contrat : 4♣ par Ouest
 Entame : Roi de Coeur.

Avant toute chose, et en particulier avant toute élaboration de plan de jeu proprement dit, Ouest doit repérer l'élément déterminant du mort : le singleton Coeur, à côté des trois petits atouts.

Cette «photo instantanée» devrait immédiatement le faire penser à «coupe de la main courte».

Maintenant qu'il est sur la bonne voie, Ouest peut se préoccuper des problèmes annexes :

- **compte précis des perdantes** de sa main de base (deux Coeurs, un Carreau et un Trèfle),
- **problèmes de communications** (rentrées en main pour couper les Coeurs),
- **timing** (pas question de donner deux tours d'atout avant d'avoir effectué les coupes).

Le bon plan de jeu apparaît alors clairement :

- Roi de Coeur pris de l'As - Coeur coupé - Pique pour l'As - Coeur coupé - Trèfle pour l'As - Roi de Pique. Suivant le partage des atouts, Ouest réalisera douze, onze ou dix levées.

Bien entendu, cet exemple est d'une grande simplicité, mais il doit vous permettre de voir où nous voulons en venir :

le FLASH VISUEL
 doit s'opérer avant même de compter
 ses perdantes

Rappelons les cinq plans de jeu à l'atout :

- la COUPE de la main courte
- la DOUBLE COUPE
- l'AFFRANCHISSEMENT d'une couleur secondaire
- l'ELIMINATION rendement de main
- le MORT INVERSE.

Si nous parvenons à vous proposer un flash visuel pour chacun de ces plans de jeu, nous aurons déjà bien avancé. Dans la plupart des cas, il vous permettra à lui seul de sélectionner la ligne de jeu la mieux adaptée.

Flash
Visuel

**Singleton
du côté court à l'atout**

Plan n°1

COUPE de la main courte

♠ 8 7 4	♠ 5
♥ A R D 3 2	♥ 8 7 6
♦ 4	♦ A 8 7 3 2
♣ R V 4 3	♣ A D 5 2

Contrat : 4♥ par Ouest
 Entame : Roi de Carreau.

Flash visuel : le singleton Pique du mort.

Compte des perdantes de la main d'Ouest : trois Piques, éventuellement un atout en cas de mauvais partage.

Communications : une rentrée à Coeur utilisable, deux honneurs à Trèfle et la coupe à Carreau.

Timing : ouvrir la coupe à Pique le plus tôt possible,

LE FLASH VISUEL

Stratégie

avant de faire tomber les atouts.

Déroulement du coup : As de Carreau à l'entame et Pique immédiatement. Retour atout pris de l'As, Pique coupé, Trèfle pour le Roi, Pique coupé, Carreau coupé pour revenir en main (moins dangereux que Trèfle) et Roi-Dame de Coeur pour éviter de se faire couper indûment les levées de Trèfle.

♠ RV 2	♠ 6
♥ ARV 8 6	♥ D 10 4
♦ A 3 2	♦ 9 8 6 4
♣ AR	♣ 7 5 4 3 2

Contrat : 4♥ par Ouest
Entame : Roi de Carreau.

Flash visuel : le singleton Pique du mort (la main d'Est est trop démunie de reprise pour espérer exploiter la longue à Trèfle).

Compte des perdantes de la main d'Ouest : trois Piques et deux Carreaux.

Communications : pas de problème de rentrée en main !

Timing : ouvrir la coupe à Pique le plus tôt possible, avant de faire tomber les atouts.

Déroulement du coup : As de Carreau à l'entame et Pique immédiatement ! Ouest doit agir exactement comme à la donne précédente, sans se préoccuper de ses honneurs à Pique. En effet, s'il utilise le 10 de Coeur du mort pour jouer Pique vers sa main, Nord risque de prendre le Valet de la Dame (ou le Roi de l'As) pour rejouer atout, limitant les coupes du déclarant à une seule unité.

Grâce au flash visuel, il est plus facile de discerner l'essentiel (les levées de coupe) de l'accessoire (l'impasse à Pique).

Flash Visuel

**Une courte de chaque côté
De bons atouts**

Plan n°2

DOUBLE COUPE

Communément appelé le jeu de «l'épicier», ce plan de jeu consiste à dédoubler ses atouts, en communiquant entre les deux mains par la coupe de deux couleurs différentes.

Dans un jeu de double coupe, il faut compter ses gagnantes.

♠ RV 10 3	♠ AD 9 7
♥ 4	♥ A 8 6 3 2
♦ A 8 3 2	♦ 4
♣ A 6 5 3	♣ R 8 7



Contrat : 6♠ par Ouest
Entame : Roi de Carreau.

Flash visuel : singleton Coeur en face de singleton Carreau, de gros atouts.

Compte des gagnantes : deux Trèfles, deux As rouges, quatre coupes à Coeur, trois coupes à Carreau et un atout de longueur en Est font douze levées.

Communications : elles sont comprises dans le plan de jeu.

Timing : la double coupe va appauvrir le déclarant en atouts et donc rallonger ceux des adversaires. Comme ceux-ci ne pourront pas surcouper, ils en profiteront pour défausser et, en fin de coup, Ouest risquerait de se faire couper ses honneurs à Trèfle. D'autre part, il faut réaliser quatre coupes à Coeur et seulement trois à Carreau. Commencer par les Carreaux créerait un déséquilibre qui pourrait bien s'avérer fatal (vous pouvez vérifier ...)

Déroulement du coup : As de Carreau, As et Roi de Trèfle, As de Coeur et Coeur coupé, Carreau coupé, Coeur coupé et ainsi de suite, jusqu'à la réalisation des douze levées.

♠ A 8 6 2	♠ D 4
♥ AR 10 8 4	♥ DV 9 7
♦ V 6 5 3	♦ R
♣ -	♣ AD 10 5 3 2



Contrat : 4♥ par Ouest
Entame : Valet de Pique.

Flash visuel : singleton Carreau et chicane Trèfle.

Compte des gagnantes : deux As et huit/neuf atouts.

Timing : ouvrir la coupe à Carreau en priorité.

Déroulement du coup : Dame de Pique, le Roi et l'As. Carreau pour Nord-Sud qui rejouent Coeur, pris au mort. As de Trèfle, Trèfle coupé maître, Carreau coupé maître, etc.

Stratégie

LE FLASH VISUEL

2^e partie

Gilles QUERAN

Après les flashes visuels de la «coupe de la main courte» et la «double coupe» du mois dernier, nous continuons notre étude avec deux autres plans de jeu à la couleur.

Flash
VisuelCouleur longue
du côté court à l'atout

Plan n°3

AFFRANCHISSEMENT

Une couleur est dite longue à partir de cinq cartes. Grâce à l'affranchissement de levées de longueur, vous pourrez **défausser** une ou plusieurs perdantes de la main de base. A moins de posséder une séquence pleine, du genre RDV109, votre longue ne pourra s'affranchir que si votre côté long excède celui des adversaires.

- Une couleur cinquième est donc toujours susceptible d'être affranchie, même en face de «chicane», mais il faudra alors impérativement trouver une répartition adverse 4-4 (environ 1 chance sur 3).
- Une couleur cinquième située en face d'un singleton est déjà plus facile à libérer : presque 2 chances sur 3 pour le partage 4-3.
- Pour ne pas être en mesure d'affranchir une couleur cinquième épaulée par un doubleton, il faut un cataclysme : partages 5-1 ou 6-0.

Bien entendu, le principal problème à résoudre, lorsque le déclarant sélectionne ce plan de jeu, concerne les **communications**.

♠ A R V 10 8 5 4	<table border="1"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td></td></tr> </table>	N		O	E	S		♠ D 6
N								
O		E						
S								
♥ 6	♥ 9 8 5 4 2							
♦ R 9 4	♦ A 8 3							
♣ 6 3	♣ A R 9							

Contrat : 6♣ par Ouest
Entame : Dame de Carreau.

Flash visuel : la couleur cinquième à Coeur du mort.
Compte des perdantes de la main d'Ouest : un Coeur et un Carreau.
Communications : il va falloir jouer Coeur CINQ fois. Outre le premier tour de la couleur qui peut être donné de la main d'Ouest, il existe bien quatre

reprises au mort : la Dame de Pique, l'As de Carreau et As-Roi de Trèfle.

Timing : prendre l'entame Carreau du Roi pour préserver la reprise de l'As et ne pas gaspiller les communications vers le mort : commencer donc par ouvrir les Coeurs avant d'utiliser la Dame de Pique.

Déroulement du coup : Roi de Carreau. Coeur pour la défense, qui rejoue probablement Carreau, pris de l'As. Coeur coupé maître, As de Pique, Pique pour la Dame, Coeur coupé maître, retrait du dernier atout adverse (partage 3-1), Trèfle pour le Roi, Coeur coupé (si les Coeurs sont 4-3, ce qui est vital, le dernier des adversaires se rend), Trèfle pour l'As et le Coeur affranchi permet la défausse du Carreau perdant.

♠ A R D V 10 9 2	<table border="1"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td></td></tr> </table>	N		O	E	S		♠ 7 5
N								
O		E						
S								
♥ A 8	♥ D V 10 3							
♦ R 5	♦ A 7							
♣ 3 2	♣ A 9 8 7 5							

Contrat : 6♠ par Ouest
Entame : Roi de Trèfle.

Flash visuel : la couleur cinquième à Trèfle du mort.
Compte des perdantes de la main d'Ouest : un Coeur et un Trèfle. Cette dernière, «protégée» au départ, vient d'être «ouverte» par la défense, du fait de l'entame.

Communications : il n'existe qu'une seule reprise «externe» : l'As de Carreau, ce qui est clairement insuffisant. Il va donc falloir économiser au maximum les reprises «internes».

Timing : si vous prenez l'entame à Trèfle de l'As pour en rejouer immédiatement, vous devrez utiliser l'As de Carreau pour rejoindre le mort et couper un Trèfle. Même en cas de partage 3-3, la main d'Est sera devenue inaccessible. La meilleure solution consiste donc à **laisser passer l'entame** (une forme de coup à blanc), en priant pour ne pas tomber sur un inamical partage 5-1.

Déroulement du coup : Roi de Trèfle laissé. Le retour

LE FLASH VISUEL

Stratégie

Trèfle est pris de l'As et Ouest peut maintenant couper un Trèfle (d'un gros atout). Si la couleur est répartie 3-3, la longueur est libérée. Ouest peut purger les atouts et rejoindre le mort à l'As de Carreau pour défausser son Coeur perdant sur un Trèfle. En revanche, si les Trèfles sont 4-2, il ne restera plus qu'à se rabattre sur l'impasse à Coeur.

Une fois découvert le partage catastrophique des atouts, Sud ne doit pas se décourager : si Est ne possède que deux Coeurs, le coup est gagnable : après As-Roi d'atout, il doit dégager son deuxième honneur à Coeur, puis éliminer les mineures : As-Roi de Carreau, Carreau coupé, As-Roi de Trèfle et Trèfle coupé, pour parvenir à la situation du premier diagramme, où il ne reste plus qu'à jouer Pique.

Flash Visuel

Atouts longs des 2 côtés
Couleur(s) percée(s)

Plan n°4

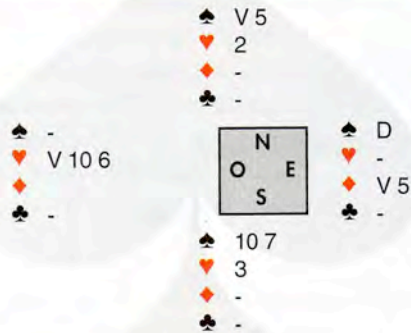
ELIMINATION
RENDEMENT de MAIN

L'élimination des couleurs sert aussi à obliger un défenseur à

manoeuvrer une couleur à votre place

Choisissons une fin de coup pour bien comprendre le mécanisme de la

coupe et défausse



♠ AV 7

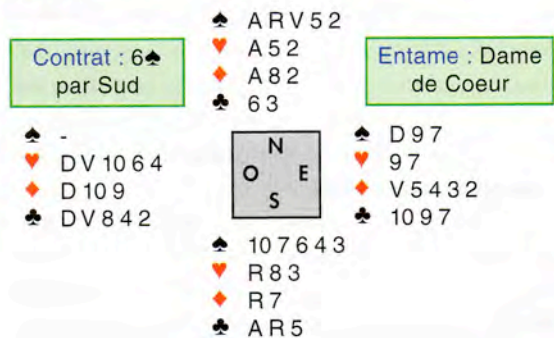


♠ R 5 3

Si votre adversaire de droite joue Pique, vous êtes assuré de réaliser trois levées dans la couleur, indépendamment de la place de la Dame. En revanche, si c'est Ouest, ce retour ne vous arrangerait vraiment qu'avec le 10 en main (ou le 9, à la rigueur, le petit du mort pouvant «pousser» à la Dame, avec le 10 en Ouest).

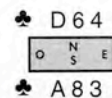
Il existe de nombreuses possibilités de couleurs percées, également appelées «passoires» :

Atout Pique. Sud possède un Coeur et un Pique perdants, mais s'il met Est en main à Pique, celui-ci devra jouer Carreau, permettant au déclarant de défausser un Coeur d'une main, pendant qu'il coupe de l'autre. Pour en arriver là, il a fallu éliminer les couleurs, pour enlever à Est ses cartes de sortie :

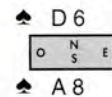


Contrat : 6♣
par Sud

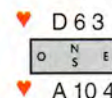
Entame : Dame
de Coeur



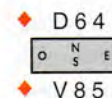
Deux levées sûres si Est joue de la couleur.



Deux levées si le possesseur du Roi doit toucher aux Piques.



Deux levées, quel que soit l'adversaire qui attaque la couleur, indépendamment de la place des honneurs adverses.



Une levée quoi qu'il arrive, dès que c'est la défense qui joue Carreau en premier.

Stratégie

LE FLASH VISUEL

3^e partie

Gilles QUERAN

Après les flashes visuels de la «coupe de la main courte» et la «double coupe» du mois de mai, de «l'affranchissement» et de «l'élimination» du mois de juin, nous finissons ici l'aspect théorique de notre étude avec la fin de «l'élimination» et le «mort inversé».

Flash Visuel

**Atouts longs des 2 côtés
Couleur(s) percée(s)**

Plan n°4
(suite)

**ELIMINATION
RENDEMENT de MAIN**

Il arrive parfois que l'on rende la main à l'adversaire dans la couleur même que l'on cherche à lui faire manoeuvrer à notre place.

On parle alors de «*sortie interne*» (les autres couleurs ayant été éliminées au préalable) :

♠ RV 2

	N	
O	S	E

 ♣ A D 7
 ♣ 6 5 3

Est peut prendre le Valet de la Dame, mais doit ensuite rendre le Roi.

♠ A D 9

	N	
O	S	E

 ♣ RV 10
 ♣ 6 5 3

Petit pour le 9. Est fait le 10, mais pour se jeter dans la fourchette As-Dame.

Exemples :

♠ A R 8 6 3

	N	
O	S	E

 ♠ D V 9 5 4
 ♥ A 8 7 ♥ R 5
 ♦ R 2 ♦ A 6 3
 ♣ 6 3 2 ♣ A V 10

Contrat : 6♣ par Ouest
Entame : Dame de Carreau.

Flash visuel : cinq atouts de chaque côté et une «passoire à sortie interne» (Trèfle).

Compte des perdantes de la main d'Ouest : un Coeur et deux Trèfles.

Communications : pas de problème de ce côté-là.

Timing : éliminer les atouts et les couleurs rouges, avant de rendre la main à Trèfle, vers Sud.

Déroulement du coup : Roi de Carreau. Deux tours d'atout, Coeur pour le Roi, Coeur pour l'As et Coeur coupé, Carreau pour l'As et Carreau coupé. Trèfle vers le 10 (sauf, bien sûr, si Nord intercale un hon-

neur). Sud prend, mais doit choisir entre Trèfle vers la fourchette As-Valet et coupe et défausse. On remarque que l'entame Trèfle aurait interdit cette ligne de jeu et contraint Sud à tenter la double impasse.

♠ 3 ♠ AV
 ♥ RV 9 6 5 3 ♥ AD 10 7
 ♦ AD 5 ♦ 6 4 2
 ♣ AD 2 ♣ R 10 7 5

Contrat : 6♥ par Ouest
Entame : Roi de Pique.

Flash visuel : dix atouts et une «passoire orientée» (Carreau).

Compte des perdantes de la main d'Ouest : deux Carreaux.

Communications : une autoroute.

Timing : purge des atouts, test des Trèfles et remise en main de Nord à Pique (l'entame dévoile Roi-Dame chez lui).

Déroulement du coup : As de Pique, deux tours de Coeur, As de Trèfle, Dame de Trèfle, Roi de Trèfle. Lorsque Nord défausse, il n'est même pas utile de couper le Trèfle du mort : il suffit de laisser filer le Valet de Pique, en défaussant un Carreau : Nord devra retourner Carreau vers As-Dame ou Pique, coupe et défausse.

Flash Visuel

**De gros atouts du côté court
Un singleton du côté long**

Plan n°5

MORT INVERSE

Cette manoeuvre consiste à couper du côté long en atouts, jusqu'à ce qu'il devienne plus court que le côté court !

♥ RV 9 2

	N	
O	S	E

 ♥ AD 10 8 7

Pour réaliser six levées d'atout, il suffit généralement de couper une fois de la main de Nord (5 + 1 = 6), mais

LE FLASH VISUEL

Stratégie

on peut aussi couper deux fois de la main longue, Sud (4 + 2 = 6 également).

Bien entendu, il faudra être ensuite en mesure de purger les atouts adverses avec la main courte, ce qui sous-entend une teneur suffisamment solide.

♠ A D V 8 3 2	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R 10 9
		N									
O			E								
		S									
♥ A V 5	♥ R 8 4 2										
♦ A D V 5	♦ R 6										
♣ -	♣ 8 6 3 2										

Contrat : 6♠ par Ouest
Entame : Roi de Trèfle.

Flash visuel : trois atouts maîtres au mort, pas de coupe de la main courte, une coupe rapide en main, pas de longue à affranchir.

Compte des perdantes de la main d'Ouest : un Coeur.

Compte des perdantes de la main d'Est : deux Coeurs (défaussables sur les Carreaux) et quatre Trèfles.

Communications : deux Rois rouges et les atouts.

Timing : vérification de l'absence de partage 4-0 des atouts, qui obligerait à reprendre Ouest comme main de base et, à chaque présence au mort, coupe d'un Trèfle avec un atout maître (pour éviter les surcoupes et préserver les communications).

Déroulement du coup : Roi de Trèfle coupé de l'As, Pique pour le 9 (tout le monde fournit), Trèfle coupé de la Dame, Pique pour le 10, Trèfle coupé du Valet, Carreau pour le Roi, Trèfle coupé du 8, Coeur pour le Roi, purge du dernier atout avec le Roi de Pique (partage 3-1), As de Coeur et As-Dame-Valet de Carreau.

♠ A D 9 8 3	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R V 10
		N									
O			E								
		S									
♥ 3	♥ A V 5 2										
♦ R D 7 5	♦ A 4 3										
♣ R 5 2	♣ A 8 6										

Contrat : 6♠ par Ouest
Entame : Dame de Trèfle.

Flash visuel : trois atouts maîtres au mort, pas de coupe de la main courte rapide, une coupe ouverte en main, pas de longue à affranchir.

Compte des perdantes de la main d'Ouest : un Carreau et un Trèfle.

Compte des perdantes de la main d'Est : trois Coeurs et un Trèfle.

Communications : trois As et les atouts.

Timing : vérification de l'absence de partage 4-1 des atouts, qui obligerait à reprendre Ouest comme main de base et, à chaque présence au mort, coupe d'un Coeur avec un atout maître.

Déroulement du coup : Dame de Trèfle prise du Roi, Coeur pour l'As et Coeur coupé du 8. Deux tours d'atout en finissant au mort :

- *Si les Piques sont 3-2*, on continue le mort inversé : Coeur coupé, Trèfle pour l'As, Coeur coupé, Carreau pour l'As, purge du dernier atout. 13 levées avec les Carreaux 3-3.

- *Si les Piques sont 4-1*, on se rabat sur une «Manoeuvre de Guillemard» : Roi de Carreau, As de Carreau et Carreau vers la Dame, en espérant le partage 3-3 ou quatre Carreaux dans la main longue à Pique, ce qui permettrait de couper impunément le quatrième Carreau du dernier atout du mort.

Rappelez-vous que le mort inversé et la manoeuvre de Guillemard marchent souvent de concert

Tableau récapitulatif

FLASH VISUEL	PLAN
Singleton du côté court à l'atout	Coupe de la main courte
Une courte de chaque côté, de bons atouts	Double coupe
Couleur longue du côté court à l'atout	Affranchissement
Atouts longs des deux côtés, couleur(s) percée(s)	Elimination-Remise en main
De gros atouts du côté court, un singleton du côté long	Mort inversé