

LE PLAN DE JEU A SANS-ATOUT (1)

- Rappel : le PLAN DE JEU est indispensable pour gagner un contrat.
 - Il doit être effectué après l'entame (le mort s'étale), avant l'appel de la première carte du mort.
 - ▶ Il est d'ailleurs interdit d'appeler celle-ci avant un temps de réflexion qui ne peut être inférieur à une vingtaine de secondes. C'est le temps du PLAN DE JEU.

Introduction :

- Il faut procéder méthodiquement, si l'on veut un bon résultat :
 - 1°) On recense ses levées sûres, les levées maîtresses.
 - ▶ A ce stade, on ne compte pas les « levées potentielles » (= après affranchissement).
 - 2°) Si le total est inférieur aux besoins (cas général), on détermine les manœuvres nécessaires :
 - ▶ Affranchissement, impasses, etc... (cet « etc. » sera développé plus tard...)
 - ▶ Ce sont les levées potentielles, probables, mais non certaines.
 - 3°) On vérifie que pendant ces manœuvres, l'adversaire ne va pas encaisser trop de levées...
 - ▶ En effet, on sera souvent obligé de lui « rendre la main ». Combien de fois ?

Rappels

Le compte des levées :

- Couleur par couleur, puis on additionne les 4 couleurs.
 - Dans l'exemple ci-contre, le contrat final est 1SA (enchères : 1SA-passe).
 - ▶ On compte ici : 3 ♠, 2 ♥, 0 ♣, 0 ♦ = 5 levées.
- On ajoute les levées particulières éventuelles, liées à l'entame. Ici, par exemple :
 - L'entame ♣5 a livré une levée certaine, le ♣R. C'est notre 6^{ème} levée.
 - ▶ Il manque encore une levée. Arrivons à la préoccupation suivante :

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

La recherche des levées manquantes

- **Affranchissement de levées d'honneur** (diagramme de droite).
 - Après Entame ♣, il manque 1 levée : Solution : affranchir un honneur ♦.
 - ▶ Mais attention, il va falloir rendre la main en sacrifiant un honneur ♦ pour promouvoir l'autre ! Les ♣ étant « ouverts », l'ennemi va défiler ses ♣ !
 - ▶ Est-ce si grave ? Non, car même si les ♣ manquants sont répartis 6-1, EO feront 5 ♣ et 1 ♦.
 - ▶ Les ♣ ne sont d'ailleurs pas répartis 6-1, l'entame du ♣5 en « 4^{ème} meilleure » indiquant qu'il sont au pire répartis 5-2 (si Ouest possède le ♣3) ou même 4-4.
 - Le raisonnement précédent indique donc que l'on peut « rendre la main » sans danger.
 - ▶ Il convient bien sûr de le faire tout de suite : A la deuxième levée, jouons le ♦R.
 - ▶ La 7^{ème} levée est maintenant certaine (la ♦D).

- **Affranchissement de levées de longueur** (diagramme de gauche).

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

- Contrat 3SA, après les enchères suivantes : 1SA-2♣-2♦-3SA. Entame ♠4.
 - ▶ Remarquez tout de suite que les ♠ adverses sont 4-2 (« 4^{ème} meilleure »).
 - ▶ Si vous prenez de l'♠A, la couleur sera « ouverte ». Posons le ♠3.
 - ▶ Est prend la main, mais s'il rejoue ♠, vous aurez deux arrêts.
- On compte 8 levées sûres (1 ♠, 4 ♥, 1 ♦, 2 ♣). Où est la 9^{ème} ?
 - ▶ On affranchit les ♣ (ils doivent être 3/2) en cédant une levée.
 - ▶ Jouons petit ♣ des 2 mains tout de suite (il faudra bien céder un ♣ !).
 - ▶ Ainsi, si les ♣ sont très mal partagés (4-1), nous garderons le main, et pourrons nous rabattre sur l'impasse ♠ pour la 9^{ème} levée.
- **Les impasses (jeu d'honneur)**, même diagramme de gauche :
 - Même contrat de 3SA, mais l'entame est le ♦V : 8 levées sûres, mais :
 - ▶ L'As de ♦ a « sauté ». Si je rends la main à ♣, EO prendront leurs ♦.
 - ▶ La seule solution qui reste est l'impasse ♠, qui doit gagner.
 - ▶ En effet, il ne faut pas rendre pas la main avant d'encaisser ses neuf levées.
 - ▶ Si le Roi de ♠ est à droite, on chute ! Mais dans ce cas, il n'y avait rien à faire...