

LE COMPTE DES LEVEES ADVERSES


Le point de vue du déclarant à SA

Dans son PLAN DE JEU, le déclarant sait maintenant (je l'espère !) compter ses levées gagnantes. Exercice plus rarement exécuté et pourtant INDISPENSABLE : le compte des levées adverses !

- En effet, le déclarant va devoir (souvent) rendre la main (affranchissements, etc....) :
 - Combien l'adversaire pourra-t-il alors défiler de levées gagnantes pour lui ?

Le recensement des cartes maîtresses adverses :

- On joue 3SA, entame du 5 de ♠ (4^{ème} meilleure) :
 - Cette entame donne une 3^{ème} levée à ♠.
 - On compte donc 3 ♠, 4 ♦ et 1 ♥ = 8 levées.
 - La 9^{ème} ? à ♥, que l'impasse réussisse ou non.
 - ▶ On joue donc ♥D, prise du Roi.
 - ▶ Et si Est rejoue ♣ : 4 levées chez eux !
- On pouvait recenser ces 4 levées à ♣ : A, R, D et V.
- Il ne fallait donc pas rendre la main !
- Malheureusement, il n'y avait pas d'autre solution :
 - Il fallait que l'impasse réussisse, non pas pour gagner une levée (elle était gagnée dans tous les cas), mais pour ne pas rendre la main.

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

L'évaluation des levées de longueur adverses :

Dans l'exemple ci-dessus, les ♣ fournissent 4 levées aux adversaires. Cela dépend évidemment de la répartition : Si les ♣ avaient été répartis 5-2, ils auraient réalisé 5 levées : 2 de chute !

- En pratique, pour compter les levées adverses, on prévoit la répartition la plus probable :

Nombre de cartes du flanc dans la couleur	Partage le plus fréquent
9 cartes	5-4
8 cartes	5-3
7 cartes	4-3

Inférences du compte :

- Rendre la main ? Vous jouez 3SA sur l'entame de la Dame de ♥.
 - Dès l'entame, votre unique arrêt à ♥ a disparu.
 - Le compte des levées adverses indique 4 levées à ♥ :
 - ▶ Rendre la main pour affranchir les ♠ est un suicide.
 - ▶ Seule solution : la réussite de l'impasse ♣, qu'il faudra renouveler.
 - Sur une autre entame, il faut au contraire affranchir les ♠ !

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

Le facteur temps – la course de vitesse.

- Rappel du cours de 1^{ère} année :
 - Chacun des camps essaie d'AFFRANCHIR sa couleur.
 - Il est rare que ce soit fait, pour l'adversaire, dès l'entame (dans ce cas, le déclarant a perdu !).
 - Pour affranchir, il faut au déclarant, comme à la défense, rendre une ou plusieurs fois la main.
- Le premier qui a réussi à affranchir sa couleur a gagné la course (et son contrat !).

Résumé : Dès l'entame, le déclarant doit comparer le nombre d'arrêts de la couleur adverse avec le nombre de fois où il devra rendre la main :

- S'il a plus d'arrêts, il gagne la course.
- S'il en a moins, il la perd !