

LE COMPTE DES LEVEES ADVERSES

Le point de vue du déclarant à l'atout

Ce compte, peu populaire parmi les débutants, est pourtant indispensable !

Les levées d'honneurs adverses :

- Limitées par le nombre de cartes détenues par le déclarant dans la couleur :

Le pouvoir de contrôle :

- Atout ♠ (à droite) : le flanc possède 3 levées maîtresses à ♥ (A, R et D).
 - Mais il ne pourra en tirer qu'1 levée, la suite étant coupée.
 - Rappel : ceci ne rapporte rien au déclarant (♠6 déjà compté comme gagnant).

♠	5 4 2
♥	V 10 7 4
♦	♦
♣	ARD 106
♥	3

Principe : Le contrôle par la coupe (de la main longue) ne rapporte pas de levée, il évite d'en perdre.

Le cas particulier de la couleur d'atout :

- A l'atout, le nombre de levées du flanc est inéluctable, et dépend de leurs cartes maîtresses.
- Dans les autres couleurs, le contrôle peut être présent soit par des honneurs, soit par les atouts.

La défausse urgente :

- Contrat 4♠, entame ♥D. Comme à SA, course de vitesse !
 - Compte des levées : 3 immédiates + 4 ♠ et 2 ♦.
 - La dernière ? Une coupe à ♣. Total : 10 levées.
 - Mais il faudra rendre 3 fois la main pour :
 - Affranchir les ♠ et les ♦, et ouvrir la coupe ♣.
 - Les ♥ adverses seront ouverts et on perdra un ♥ !
 - Le compte des levées adverses est donc de 4 levées... !
 - Il faut donc reprendre le contrôle ♥ (par la coupe), en défaussant d'urgence un ♥ sur les ♦ ! Donc :
 - Après le ♥R, on joue tout de suite le ♦V. Dès que l'As est tombé, on reprend la main, et on défausse le ♥ perdant.

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

La notion de perdante :

Les cartes du déclarant qui permettent à la défense de réaliser des levées s'appellent des perdantes.

Compte des perdantes et main de base :

- Contrat 4♥ (à droite) : 3 perdantes (1 ♠, 1♥, et 1♦).
 - Ces perdantes sont comptées à partir de Sud.
 - Comptées de Nord : 2 ♠, 1♥ et 2♦ = 5 perdantes.
- La différence vient de ce que Nord a moins d'atouts que Sud.
 - On appelle main de base celle qui sert de référence.

Principe : la main de base sera toujours celle qui est la plus longue à l'atout.

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

Les perdantes et la notion d'urgence :

- Réaliser le contrat revient à éliminer les perdantes en trop !
 - Ci-dessus, 3 perdantes seulement, le contrat de 4♥ va gagner, évidemment.
- Mais supposons que l'on joue 6♥ : Sud n'a le droit de perdre qu'une seule levée. Après l'entame ♠R :
 - La perdante à ♠ est « ouverte ». Sur une autre entame, elle serait toujours « protégée » (par l'As).
 - Il faut faire disparaître la perdante ♠ sans rendre la main, donc avant de jouer atout (urgence).
 - Ici, ce sera en défaussant (autres techniques possibles : coupe de la main courte, impasse, etc.).
 - Il faudra encore réussir l'impasse à ♦ pour gagner 6♥ ! Dans le cas présent, elle réussit !