

LE COMPTE DES LEVEES ADVERSES

Le point de vue du défenseur à l'atout

Ce compte, peu populaire parmi les débutants, est pourtant indispensable (*bis repetita placent*) ! Exercice difficile, comparable à celui du jeu à SA, mais avec des particularités liées à l'atout.

- Les hypothèses quant aux honneurs non visibles (partenaire ou déclarant ?) restent de mise.
- Repérer quand vous, défenseur, serez coupé ; quand la couleur secondaire du déclarant sera affranchie.
- Enfin, tenter de contrecarrer tous ces plans de l'adversaire.

Les levées de coupe du déclarant :

- Le défenseur a moins d'atouts que le déclarant.
 - Cependant, il peut en posséder autant que le mort !

Coupes de la main courte et parade :

- Le déclarant va essayer d'utiliser ses atouts de la main courte pour « rallonger » ses levées d'atout (plan de jeu n°1) !
 - C'est le moment de voir si vous pouvez contrecarrer ce plan !
- Exemple ci-contre : Sud joue 4♥. Entame ♠R. Evidemment, l'As étant en Sud (déduction de l'entame), le déclarant va couper un ♠ perdant au mort dès la 2^{ème} levée ! Ah, si l'entame avait été ♥...
 - Vous auriez pu jouer vous-même ♥A puis Roi puis petit ♥, interdisant toute coupe.
 - ▶ Mais une entame est une entame, et vous ne pouvez la reprocher à votre partenaire !

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



Flanc actif :

- Il s'agit, pour le défenseur, d'entamer une action visant à créer des levées rapides pour son propre camp, pour tenter de diminuer les plis du déclarant.
- Le flanc passif (laisser l'adversaire de débrouiller avec ses propres couleurs) sera étudié plus tard.

Jouer atout :

- Revoir le diagramme exposé plus haut : il s'agit de s'opposer à la coupe de la main courte.
- Mais il peut y avoir des problèmes pour jouer atout !
 - Dans l'exemple ci-contre, si Ouest joue atout, il perdra une levée !
 - ▶ Il faut donc que ce soit Est qui en joue (ou le déclarant).

♠ 10 9 8
♠ R V 5 ♦ ♠ 7 6
♠ A D 4 3 2

Affranchir des levées d'honneur :

- Exactly comme à SA !
 - Ex. à G : 4♠, entame ♦D.
 - Sud a le ♦R (déduction de l'entame).
 - Impossible de l'empêcher de couper un petit ♦. Rejouer atout est donc inutile.
 - ♥D ? En Sud ou en Ouest :
 - ▶ Idem, pas d'avenir.
- Solution possible, ♣ : jouons le ♣10, en espérant découvrir le jeu complet de droite (affranchissement des ♣) !

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



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

Couper :

- Il s'agit d'utiliser les armes du déclarant !
 - C'est l'idée de l'entame d'un singleton : couper ! Mais attention au revers de la médaille :
 - Si vous êtes courts, c'est que le déclarant est long (La Palisse) : entamez-vous dans sa couleur secondaire ? Etes-vous en train d'aider à l'affranchir ?

¹ On appelle « plan de jeu n°1 » précisément ce plan de jeu, qui consiste à couper de la main courte.