

# LES PLANS DE JEU A LA COULEUR : PLAN n°1

## Introduction :

Il existe, à la couleur, 4 grands plans de jeu. Ils sont quelquefois combinés, mais plus souvent assez purs. Ils doivent faire l'objet de la part du déclarant d'une analyse rapide (« flash visuel », expression diffusée par Gilles Quéran), qui vous fera gagner un temps précieux dans la réflexion.

## Les quatre plans de jeu :

- **Plan de jeu n°1 : Coupe de la main courte.**
  - Plan de jeu n°1bis : Double coupe<sup>1</sup>, variante rare du précédent.
- **Plan de jeu n°2 : Affranchissement de la couleur secondaire.**
- **Plan de jeu n°3 : Elimination-placement de main.**
- **Plan de jeu n°4 : Mort inversé.**
  - Avertissement : le « mort inversé » ne doit pas être confondu avec la notion de « main de base au mort », qui n'a absolument rien à voir, mais que de nombreux joueurs (ignorants) appellent abusivement, à la table, « mort inversé ».
- **Plan de jeu N°5 : Les autres (squeezes, fins de coups, etc...).**

Ces plans de jeu sont classés (peut être par hasard ?) par ordre de fréquence, le 5 étant le plus rare.

## Le plan de jeu n°1, coupe de la main courte :

Ce plan de jeu a été succinctement présenté dans un cours précédent...

- Contrat 4♥, entame ♦R. FLASH VISUEL : plan de jeu n°1. En effet :
  - Un singleton à côté de 3 petits atouts (au mort, main courte).
- Compte des levées : 3 en dehors des atouts, donc 7 à l'atout pour gagner :
  - 5 atouts de la main + 2 coupes de la main courte.
- Communications : le ♣R et une coupe à ♦ :
  - L'atout n'est pas une communication : les garder au mort pour couper !
- Minutage : ouvrir la coupe le plus tôt possible (craindre le retour atout !).
- Déroulement du coup : ♦A, et, immédiatement, jouer ♠5 pour ouvrir la coupe. Retour atout pris de l'♥A, petit ♠ coupé, petit ♣ pour le ♣R, dernier ♠ coupé, petit ♦ coupé pour revenir en main, et ♥R et ♥D pour éviter de se faire couper indûment des levées de ♣. Vous jouerez alors petit ♣ vers le ♣V pour une éventuelle levée supplémentaire.
- Remarques : Pas d'impasse ♣ tout de suite : si elle rate, l'adversaire rejouera atout : 1 de chute.
  - La coupe ♦ ne constitue pas une « double coupe », seulement une « reprise de main ».

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



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

## Exercice d'application :

- Contrat 4♥, entame ♦R. FLASH VISUEL : plan de jeu n°1.
- Solution : Flash visuel. Plan de jeu n°1 (et non n°2 : voir remarques).
- Compte des levées : 3 en dehors des atouts, donc 7 à l'atout pour gagner.
- Communications : Pas de problème de rentrée en main !
- Minutage : ouvrir la coupe le plus tôt possible (craindre le retour atout !).
- Déroulement du coup : ♦A, et ♠ immédiatement ! Sud doit agir exactement comme dans l'exercice n° 1, sans se préoccuper de ses honneurs à ♠. En effet, s'il utilise le ♥10 du mort pour jouer petit ♠ vers sa main, Ouest risque de prendre le ♠V de la ♠D ( ou le ♠R de l'♠A) pour rejouer atout, limitant ainsi les coupes du déclarant à une seule !
- Le Flash visuel permet ici de discerner l'essentiel (les levées de coupe) de l'accessoire (l'impasse à ♠). Jouez donc le ♠R et vous couperez les 2 autres ♠ grâce aux atouts du mort.
- Remarques :
  - Ne laissez pas passer l'entame. L'adversaire rejouerait atout !
  - Le plan de jeu n°2 (affranchissement des ♣) n'aurait pu marcher : pas assez de reprises au mort.
  - Les honneurs à ♠ sont ici des « leurres ». Jouez comme si vous aviez 3 petits ♠ !

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



♠ R V 2  
♥ A R V 7 5  
♦ A 3 2  
♣ A R

<sup>1</sup> Le jeu de double coupe est tellement apprécié des joueurs qu'il n'apparaît finalement pas rare. C'est en fait un plan de jeu « de désespoir », qui est assez compliqué à mettre en œuvre. Le plan n°1 lui est le plus souvent supérieur...