

LES PLANS DE JEU A LA COULEUR : PLAN n°2

L'affranchissement d'une couleur secondaire (1)

Introduction :

Flash visuel : Une couleur longue du côté court à l'atout ?
Pensez à l'affranchissement !

Le principe :

- Une couleur est dite longue à partir de 5 cartes.
- Grâce à l'affranchissement, vous pourrez défausser une ou plusieurs perdantes de la main de base.
- L'affranchissement n'est possible que si votre nombre de cartes excède celui des adversaires.

Principe : une couleur 5^{ème} est toujours susceptible d'être affranchie, même en face d'une chicane !

- Bien sûr, dans ce dernier cas, les cartes adverses devront être réparties 4-4 (1/3 des cas environ).
- Une couleur 5^{ème} en face d'un singleton est beaucoup plus facile à affranchir :
 - 2 fois sur 3, le partage adverse sera 2-3...
- Et une couleur 5^{ème} en face d'un doubleton est presque toujours affranchissable ! :
 - Il faudrait un cataclysme pour l'empêcher : un partage 5-1 ou 6-0.

La difficulté : les communications !

- En effet, il faut assez de rentrées pour 1°) affranchir 2°) aller chercher les cartes affranchies.
- Robert Berthe (lire ses ouvrages : « Pas à pas ») nous indique une loi simple :

Principe : Il suffit d'avoir une communication de plus que de cartes à couper.

- Bien entendu, s'il est impossible de trouver assez de communications, reneoncez à ce plan de jeu !

Principe : Comptez le nombre de rentrées !

La réalisation : exemple

- Enchères simples dans le silence adverse :
 - 1♠-2♥-4♠-6♠. Rappel : 2♥ promet toujours 5 cartes (automatique).
 - Contrat : 6♠. Entame : ♦D.
- **Compte des perdantes en Sud** : 1 à ♥ et 1 à ♦. Corollaire :
 - Compte des gagnantes : 7 à ♠, 2 à ♦, et 2 à ♣ = 11 gagnantes.
 - Impossible de trouver une levée de plus à l'atout, ni à ♦ ni à ♣.
- Il ne reste donc qu'à affranchir un ♥ :
- **Communications** : il faut 4 rentrées au mort, et elles y sont.
 - En effet : 3 entrées pour les 3 coupes + 1 pour chercher le ♥ affranchi.
- **Minutage** : Attention, à l'entame, à préserver au mort la rentrée de l'♦A.
 - L'entame est donc prise en main par le ♦R et on ouvre immédiatement la coupe à ♥ :
 - ▶ Cette coupe doit être ouverte avant d'utiliser la ♠D, qui une des entrées au mort prévues.
 - ▶ On pourrait à la rigueur jouer un seul tour d'atout (l'♠A ou le ♠R) avant d'ouvrir la coupe.
- **Déroulement du coup** :
 - ♦R, ♥ pour la défense. Celle-ci rejoue probablement ♦ (pas d'importance : on reprend la main).
 - ♦ pris de l'♦A, au mort. ♥ coupé maître, ♠A et ♠ pour la ♠D (les atouts sont 3-1) au mort.
 - De nouveau ♥ coupé maître, retrait du dernier atout adverse, et ♣ pour le ♣R du mort.
 - ♥ coupé, et le dernier ♥ adverse tombe (si les ♥ adverses sont 4-3, ce qui est impératif) :
 - ▶ Remarque : si les ♥ ne « viennent » pas, le chelem était impossible...
 - ♣ pour l'♣A, et le dernier ♥ affranchi permet de défausser le ♦ perdant... : 12^{ème} levée !

♠ D 6
♥ 9 8 5 4 2
♦ A 8 3
♣ A R 9



♠ A R V 10 8 5 4
♥ 6
♦ R 9 4
♣ 6 3

La prochaine fois, nous approfondirons un peu cette notion d'affranchissement...