

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

L'affranchissement d'une couleur secondaire (suite et fin)

Rappels :

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

- Une couleur est longue à partir de 5 cartes : Pensez au plan de jeu n°2 surtout si le 1 est impossible.
- L'affranchissement n'est possible que si votre nombre de cartes excède celui des adversaires.
- La difficulté : Il faut avoir une communication de plus que de cartes à couper.

La réalisation : nouvel exemple


- Enchères dans le silence adverse :

S	N
2♣	2♦
3♠*	4♣
4SA	5♥
5SA	6♣
6♠	fin

➤ 3♠* = saut Acol. 4♣ = Contrôle agréant les ♠. 5SA = appel aux R.

➤ Contrat : 6♠. Entame : ♣R.

- **Compte des perdantes en Sud** : 1 à ♥ et 1 à ♣. Corollaire :
 - Compte des gagnantes : 7 à ♠, 2 à ♦, 1 à ♥ et 1 à ♣ = 11 gagnantes.
 - Impossible de trouver une levée de plus à l'atout, ni à ♦.
- Longue de 5 cartes à ♣ à côté de l'atout court : **plan de jeu n°2...**
- **Communications** : Une seule communication « externe » à ♣ : l'♦A. Insuffisant...
 - Il va donc falloir économiser les reprises « internes » (l'♣A). Mais même ainsi :
 - ▶ Il n'y aura que 2 communications : il faudra donc absolument les ♣ répartis 3-3 !
- **Minutage** : Attention, à l'entame, à préserver au mort la rentrée de l'♣A.
 - La solution est de laisser passer l'entame. Vous pourrez ainsi remonter à l'♣A ultérieurement.
 - Retour ♣ pris maintenant de l'♣A, et on rejoue ♣ coupé gros (risque de surcoupe) :
 - ▶ Si les ♣ sont 3-3, le mort est affranchi et il suffira d'y retourner par l'♦A. Fini...
 - ▶ Mais si les ♣ sont 4-2 (c'est plus fréquent), vous aurez toujours la ressource de l'impasse ♥.

♠ 7 5
♥ D V 10 3
♦ A 7
♣ A 9 8 7 5

♠ A R D V 10 9 2
♥ A 8
♦ R 5
♣ 3 2

Analyse de cette dernière donne :

- Le « Flash Visuel » nous a orientés vers un plan d'affranchissement. Or, il y avait deux possibilités :
 - L'impasse ♥ qui permettait de gagner une levée dans 50% des cas (♥R placé 1 fois sur 2).
 - L'affranchissement des ♣ qui ne marche que dans 36% des cas (partage 3-3 : 1 fois sur 3).
- Pourquoi, alors, avoir choisi plutôt l'affranchissement ?
 - Parce que, si l'affranchissement ne marche pas, on peut se rabattre sur l'impasse !
 - ▶ On « cumule » donc les 2 chances : au total : $36\% + 64\%/2 = 68\%$: plus de 2 chances sur 3.
 - Inversement, si l'impasse ne marche pas, c'est fini. On ne peut plus affranchir :
 - ▶ En effet, si l'impasse rate, l'ennemi prendra tout de suite son ♣ affranchi par l'entame.
- Vous avez réalisé ce que l'on appelle un « CUMUL DES CHANCES ».

Leçons à retenir :

Principe : L'impasse ou l'affranchissement ? Toujours l'affranchissement !

- Une communication vers le mort a été créée par un coup à blanc à ♣, ce qui a permis de pouvoir ensuite jouer 2 fois ♣ et d'espérer le partage 3-3, tout en ménageant l'entrée vitale à ♦.
- Lorsqu'un adversaire a droit à une levée au cours d'un affranchissement :
 - Donnez-la-lui le plus vite possible.

Principe : Pensez au coup à blanc pour ménager vos communications.