

ELIMINATION-PLACEMENT DE MAIN : Plan de jeu n°3 (1)

Introduction :

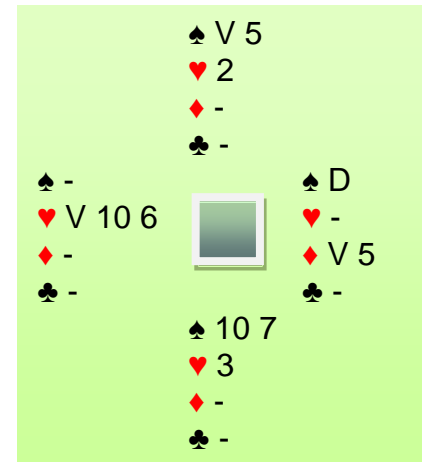
- Rappel : Jouer dans « coupe et défausse » (CetD) donne (presque) toujours une levée à l'adversaire.

Le but de l'élimination-placement de main :

1°) Obliger l'adversaire à jouer Coupe et Défausse :

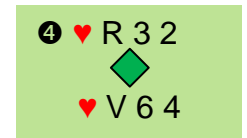
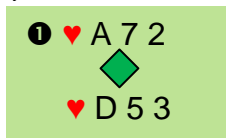
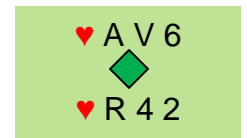
Même exemple de « fin de coup » que dans le cours précédent :

- On est à 3 cartes de la fin (on a rajouté une carte : atout ♠) :
- Le déclarant (Sud) semble devoir perdre 2 levées : 1 ♥ et la ♠D :
 - Mais s'il joue ♠ (mise en main d'Est par la ♠D) :
 - ▶ Est est obligé de jouer ♦ (il n'a plus de ♥), dans CetD.
 - ▶ Sud coupe d'un côté et défausse de l'autre, puis coupe ♥ :
 - ▶ Il a donc gagné une levée.
 - Le moyen pour y arriver : éliminer tous les ♥ et les ♣ d'Est :
 - En d'autres termes, lui enlever ses « cartes de sortie ».
 - Tout le plan de jeu préalable est tendu vers ce but.



2°) Obliger l'adversaire à « ouvrir » une couleur :

- Ex. à droite : Vous avez une couleur « percée ». 1^{ère} solution : l'impasse.
 - Vous gagnez dans 50% des cas. Ne peut-on faire mieux ?
- Si vous obligez Est (mais pas Ouest, bien sûr) à jouer de la couleur :
 - Vous gagnez quelle que soit la place de la ♥D. Réussite : 100%.
- Le moyen : éliminer tous les autres « cartes de sortie » d'Est, l'obligeant à jouer ♥.



- Autres exemples ci-dessus : Dans tous les cas, faites jouer (ou laissez jouer) les adversaires :
 - ① : Si Ouest joue ♥, vous aurez toujours 2 levées, où que soit le ♥R.
 - ② : Ici, il faut que celui qui possède le ♥R touche aux ♥, seul moyen de gagner une levée.
 - ③ : Dès que n'importe quel adversaire touche aux ♥, vous êtes assurés d'obtenir 2 levées.
 - ④ : Vous êtes assurés de faire 1 levée même si les honneurs adverses sont tous 2 mal placés :
 - ▶ Il suffit de fournir « petit en 2nd » dès qu'ils toucheront à la couleur.

3°) Souvent, obliger l'adversaire à choisir entre les deux son « agonie » :

En effet, la plupart des plans de jeu n°3 sont menés de façon à ce que l'adversaire ne puisse plus, en fin de jeu, que choisir entre CetD ou attaquer une couleur où vous êtes « troués » (ou « percés ») :

- Sans autre possibilité à sa disposition, il ne pourra que vous « livrer » une levée !

La remise en main peut être faite de deux façons différentes :

Une carte maîtresse possédée par le côté à remettre en main :

- Dans l'exemple du 1^{er} paragraphe, la ♠D. C'est souvent la Dame d'atout qui sert de remise en main.

Une remise en main « interne » (ou « sortie interne ») :

- On cherche à donner la main du côté souhaité, ici Est :
 - Il suffit de jouer petit de Sud vers le 9 du mort :
 - ▶ Est, en main au ♦R, se jettera dans la fourchette ♦AD.
 - Bien sûr, il ne doit posséder aucune « carte de sortie »...



La prochaine fois, des exemples de plans de jeu n°3 complets à partir de donnes « réelles »...