

MORT INVERSÉ : Plan de jeu n°4 (1)

Définition :

- Attention, ne pas confondre : il ne s'agit pas de la « main de base au mort » :
- Le mort inversé est une technique particulière, qui consiste à couper de la main longue !
 - ▶ Ceci va évidemment à l'encontre de tout ce que vous savez déjà !
- Prenez la couleur d'atout suivante : ♥ A D 10 8 7 O ◻ E ♥ R V 9 2
 - 5 levées d'atout avec la main longue + une levée à chaque coupe de la main courte :
 - ▶ Avec 2 coupes en Est, par exemple, le total des levées d'atout est porté à 7.
- Pourrait-on obtenir 7 levées en coupant de la main longue ? : parfois, OUI.
 - Essayons (ce sont les atouts de la main courte qui feront tomber les atouts adverses) :
 - ▶ Avec Est, le côté court, on réalisera 4 levées d'atout.
 - ▶ Et, pour cet objectif de 7 levées, il faudra qu'Ouest coupe 3 fois (de la main longue).
- Que s'est-il passé ?
 - Ouest a coupé suffisamment pour que sa main, longue au départ, devienne la main courte !
 - Vous constatez que la première coupe n'a rapporté aucune levée, la main étant encore longue.

Principe : Couper de la main longue ne commence à rapporter des levées que lorsque cette main longue devient la main courte !

La réalisation : Flash visuel

**Flash visuel : De gros atouts du côté court, une courte du côté long à l'atout :
Il faut penser au MORT INVERSÉ.**

- Enchères dans le silence adverse :

S	N
1♠	2♠
3♦	3♥
4♣	4♦
4♥	4SA
6♣*	6♦*
7♠	fin

 - 3♦ = essai. 3♥ = couleur. 4♣/♦/♥ = Contrôles. 4SA = BW. 6♣* = 1 ou 3 clés et chicane ♣. 6♦* = tentative de grand chelem.

▶ Contrat : 7♠. Entame : ♣R.

♠ R 10 9
♥ R 8 4 2
♦ R 6
♣ 8 6 3 2

♠ A D V 8 3 2
♥ A V 6
♦ A D V 5
♣ -

- **Compte des gagnantes** : 6 hors atout, 6 à l'atout.
 - ▶ La coupe d'un ♥ peut nous apporter la 13^{ème} levée, après défausse de 2 ♥ sur les ♦.
 - ▶ Il faut pour cela que les atouts soient 2-2, et sinon la réussite d'un « Guillemard ».
- Peut-on améliorer ses chances ? Oui, avec des chances de gain proches de 100% ! :
 - ▶ Flash visuel : mort inversé ! En effet :
 - ▶ Des atouts maîtres au mort, une courte (chicane) dans la main longue à l'atout.
 - ▶ Il suffit que les atouts ne soient pas 4-0 (si oui, on reprendra le plan de jeu initial).
- **Communications** : Il suffira de couper avec des atouts maîtres, et de garder des petits atouts.
- **Déroulement** : Au 1^{er} tour d'atout, on vérifiera le partage (s'il est 4-0 : plan de jeu n°1).
 - ▶ Coupe du ♣R avec l'♠A. ♠ pour le 9 (tout le monde fournit). ♣ coupé de la ♠D, ♠ pour le ♠10 (les atouts sont 3-1), ♣ coupé du ♠V, ♦ pour le ♦R, dernier ♣ coupé du ♠8.
 - ▶ ♥ pour le ♥R, purge du dernier atout par le ♠R, puis ♥ pour ♥A et ♦ADV. 13 levées méritées !
- **Remarques** :
 - ▶ Vous voyez que les trois 1ères coupes à ♣ n'ont rien rapporté par rapport au plan de jeu n°1 !
 - ▶ C'est la 4^{ème} coupe seule qui permet de gagner la levée de la victoire.
 - ▶ Ici, l'avantage a été de gagner sans le risque de coupe adverse avec un plan de jeu n°1.

**Conclusion : Le plan de jeu n°4 est une alternative au plan de jeu n°1
seulement lorsqu'on peut couper suffisamment souvent de la main longue !**