

MORT INVERSÉ : Plan de jeu n°4 (2)

Définition :

- Rappel, ne pas confondre avec la « main de base au mort » :

Principe du « mort inversé » : Couper de la main longue commence à rapporter des levées si cette main longue devient la main courte !

Nouvel exemple: Flash visuel

- Enchères dans le silence adverse :

S	N
1♠	2♣
2♦	3♠
4♣	4SA
5♣*	6♠
fin	

♠ R V 10
♥ A V 5 2
♦ A 4 3
♣ A 8 6



♠ A D 9 8 3
♥ 3
♦ R D 7 5
♣ R 5 2

2♣ : meilleur que 2♥ (rappel : 2♥ promet 5 cartes à ♥). 3♠ : chelemisant. 4♣ : contrôle. 4SA = BW. 5♣* = 4 ou 1 clés (vous auriez dit 5♦).

➤ Contrat : 6♠. Entame : ♣D.

- **Compte des gagnantes** : 6 hors atout, 5 à l'atout = 11 levées.
 - Couper de la main courte est possible, mais lointain (à ♦ ?).
 - Pas de longue à affranchir, donc pas de plan n°2 (les ♦ 3-3 ?).
- **Flash visuel : mort inversé !** En effet :
 - ▶ Des atouts maîtres au mort, ♠RV10, une courte (singleton ♥) dans la main longue à l'atout.
 - ▶ Il suffit que les atouts ne soient pas 4-0 (si oui, on reprendra Sud comme main de base).
 - ▶ Il y a 2 atouts de plus dans la main de Sud qu'en Nord. En conséquence :
 - ▶ La 12^{ème} levée viendra à la 3^{ème} coupe d'un ♥, lorsque la main longue sera assez courte...
- **Communications** : 3 As et les atouts. On utilisera chaque présence au mort pour couper un ♥.
- **Déroulement** : Au 1^{er} tour d'atout, on vérifiera le partage (s'il est 4-0 : plan de jeu n°1).
 - ♣D prise du ♣R, ♥3 pour l'♥A, puis ♥ coupé du ♠8, 2 tours d'atout en finissant au mort.
- Ici, de 2 choses l'une : les atouts sont 3-2 ou ils sont 4-1. La suite en dépendra :
 - Si les ♠ sont 3-2, on continue le mort inversé :
 - ▶ ♥ coupé, ♣ pour l'♣A, ♥ coupé, ♦ pour l'♦A, purge du dernier atout.
 - ▶ Sur cet atout, Sud défause son ♣ perdant et réalise 13 levées si les ♦ sont 3-3.
 - Si les ♠ sont 4-1, il faudra reprendre Sud comme main de base et se rabattre sur une « manœuvre de Guillemard » :
 - ▶ Pour cela, on « laisse traîner » les 2 atouts restants dehors, pour pouvoir couper un ♦ au mort si les ♦ ne sont pas partagés 3-3 (on revient à un plan de jeu n°1 !). Allons-y :
 - ▶ ♦R, ♦A et ♦ vers la ♦D : si les ♦ sont 3-3, on a gagné. Il suffit de faire tomber maintenant les deux derniers atouts et d'encaisser son 13^{ème} ♦. On ne perdra qu'un ♣.
 - ▶ Si les ♦ sont au contraire 4-2, il faut espérer que les 4 cartes adverses à ♦ sont dans la même main que les 2 atouts restants. Le 4^{ème} ♦ de Sud pourra alors être coupé au mort.
 - Remarque : cette « manœuvre de Guillemard » peut bien sûr rater :
 - ▶ C'est le cas si les ♦ sont 4-2, avec les atouts dans la main qui ne possède que 2♦.
 - ▶ Mais il faut observer qu'alors, il n'y avait rien à faire, le chelem ne pouvait que perdre !

Principe : La « manœuvre de Guillemard » consiste à laisser des atouts dans une main pour pouvoir couper de la main courte, en espérant que les cartes restant dans la couleur sont dans la même main que les atouts !

- **Remarque essentielle** : La manœuvre de Guillemard ne fait jamais perdre de levée :
 - Elle ne peut qu'augmenter les chances de gain (et parfois, bien sûr, échouer).

Principe : Le « mort inversé » et la « manœuvre de Guillemard » marchent souvent de conserve.