

LE JEU DE RÉDUCTION D'ATOUTS

Introduction :

Le jeu de *réduction d'atouts* est une technique qui consiste pour le déclarant à couper autant de fois qu'il le faut pour réduire sa main à avoir le même nombre d'atouts qu'une des mains adverses. Cette réduction peut être nécessaire soit pour une impasse soit pour une mise en main.

Quand envisager une réduction d'atouts ? :

Le cas le plus fréquent, permettre une impasse :

- Ici (figure 1), le Valet 4^{ème} semble imprenable.
- En réalité, Sud peut ne perdre aucun atout si :
 - 1°) Il peut couper deux fois de sa main de manière à avoir le même nombre d'atouts qu'Est.
 - 2°) Après avoir tiré ♠RD il peut parvenir à la 11^{ème} levée sans qu'Est ait eu l'occasion de couper une carte que Sud ne puisse surcouper¹.
 - 3°) S'il se trouve au mort à la 11^{ème} levée :
 - ▶ La situation sera celle de la figure 2.
 - ▶ Sud joue du mort une carte quelconque et ne perd aucune levée.

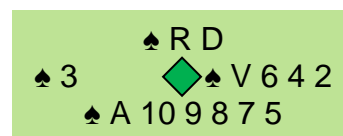


Figure 1

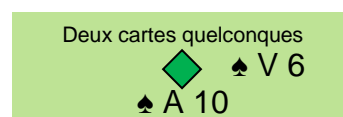
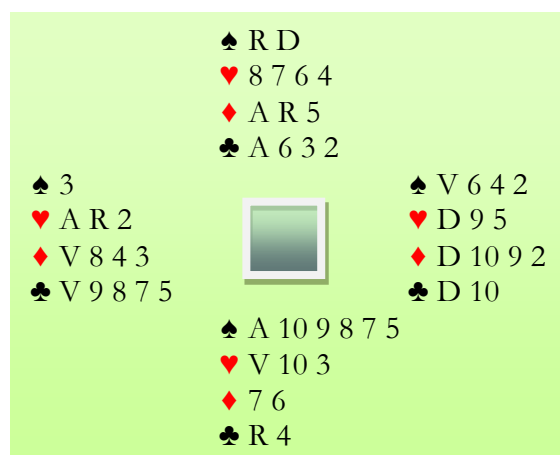


Figure 2

- Voici la donne complète, contrat 4♠ :
 - Après 3 levées de ♥, Est contrattaque ♠2.
 - 2^{ème} tour d'atout : Est possède ♠V 4^{ème} ...
 - Pour réduire sa main, il faut 2 coupes :
 - ▶ Il faut donc 2 rentrées au mort
 - ▶ + une 3^{ème} pour la 11^{ème} levée.
 - Attention : il faut couper 2 ♣ et non 1 ♣ et 1 ♦, sinon on gâcherait une rentrée.
 - On ne peut non plus couper le 13^{ème} ♥, car Est se défausserait d'un ♣ et pourrait couper l'♣A du mort.



- Voici donc le plan de jeu après le ♠R :
 - ♣R, ♣A et ♣ coupé, ♦R, ♣ coupé et ♦A.
 - Au mort au moment voulu (11^{ème} levée), on joue ♥ ou ♦ : le ♠V est pris en impasse.
- A noter, si Est avait contrattaqué ♦ au lieu de ♠, il aurait pu faire chuter le contrat :
 - Il aurait en effet enlevé au mort une précieuse entrée. Dans ce cas, pour gagner,
 - Est aurait dû prévoir la possible répartition 4/1 des atouts, et ne pas jouer le ♠R :
 - ▶ Un seul tour d'atout, ♣R, ♣A, ♣ coupé, remontée par le ♠R, ♣ coupé, puis ♦.

Réduction d'atout pour permettre une remise en main :

Lorsqu'une mise en main est nécessaire pour obliger l'adversaire à se jeter dans une fourchette du déclarant, le *jeu de réduction d'atouts* est nécessaire.

- Ces *jeux de réduction d'atouts* seront abordés plus tard dans d'autres cours :
 - Le **Grand coup** n'est qu'une variante spectaculaire du jeu de réduction d'atouts :
 - ▶ Lorsque la carte coupée est une carte maîtresse.
 - Le **coup du Diable** est une réduction d'atout avec placement de main :
 - ▶ On oblige un des adversaires à mettre son partenaire en surcoupe (ou en sous-coupe),
 - ▶ Un honneur qui semblait imprenable est capturé.
 - La **sous-coupe** peut parfois faciliter le jeu de réduction d'atouts...

Conclusion : Le jeu de réduction d'atouts est une technique indispensable pour espérer prendre un honneur adverse qui semble imprenable.

¹ Notons qu'à la table, il n'est pas indispensable de tirer au début du coup les 2 atouts du mort, mais on sera amené à le faire le plus souvent, car on ne connaît pas le mauvais partage.