



SECRETS DU JEU AVEC LE MORT

PAR MARC KERLERO

ÉLIMINATION MISE EN MAIN [3^{ÈME} PARTIE]

Jusqu'ici, nous avons examiné les cas habituels où la mise en main se fait dans une couleur annexe avec pour but d'obliger l'adversaire à jouer en coupe et défausse ou dans la couleur qui vous pose problème. Il arrive que la mise en main se fasse dans la couleur même que le déclarant veut faire jouer à la défense. Ces couleurs portent le doux nom de "passoires à sortie interne" :

♠ RD76 ♠ 53 ♠ 9842
 ♠ AV10

En fin de coup, le déclarant joue un petit Pique vers son 10. Excepté dans le cas évidemment favorable où Est aurait le Roi et la Dame, Ouest fait la levée... mais si le processus d'élimination a bien été mené auparavant, il doit maintenant se

précipiter dans la fourchette As-Valet, ce qui permet au déclarant de faire deux levées dans la couleur même avec Roi et Dame mal placés.

Un exemple complet :

♠ A84	
♥ R9842	
♦ 74	
♣ D94	
N	
O	E
S	
♠ R6	
♥ ADV53	
♦ AR5	
♣ A107	

Sud joue 6 Cœurs sur l'entame à Pique. Le meilleur maniement des Trèfles consiste à faire deux fois l'impasse en partant du mort mais Sud peut jouer son coup à 100%. Roi de Pique, purge des atouts en deux ou trois tours, Pique pour l'As, Pique coupé, As-Roi de Carreau et Carreau coupé. Il suffit maintenant de jouer Trèfle du mort, par exemple le 4 vers le 10. Ouest fait la levée du Valet mais doit ensuite se jeter dans la fourchette à Trèfle (Dame-9 pour As-7).

ENTRAÎNEZ-VOUS À PRÉSENT AVEC DEUX EXERCICES :

♠	AR5
♥	A2
♦	R85
♣	98654
N	
O	E
S	
♠	DV9763
♥	R4
♦	A3
♣	AD7

O	N	E	S
	1♣	1♠	
1♣	1SA	3♠	
1♣	4♦	4SA	
1♣	5♣	6♠	

Entame : Dame de Cœur (le 3 en Est). Les atouts se révéleront 2-2.

Comment jouez-vous ?

Prenez l'entame en main et purgez les atouts en deux tours. As-Roi de Carreau et Carreau coupé pour éliminer la couleur, Cœur pour l'As et Trèfle du mort. Si un petit apparaît en Est, passez le 7. Fin du coup. Si Est intercale un honneur (le Valet ou le 10), couvrez de la Dame. Même si l'impasse rate, votre contrat est assuré car, en main avec le Roi, Ouest devra jouer Trèfle, ici encore, et votre teneur 98 au mort pour As-7 en main sera pleinement efficace puisqu'il ne restera plus qu'un honneur à l'adversaire (le 10 ou le Valet).

♠ 42	N	♠ 108
♥ DV105	O	♥ 98763
♦ D976	E	♦ V1042
♣ RV3	S	♣ 102

♠	862
♥	RV9532
♦	V
♣	A43
N	
O	E
S	
♠	AD4
♥	AD1087
♦	A109
♣	R5

O	N	E	S
			1♥
1♥	4♦ ⁽¹⁾	4SA	
1♥	5♠ ⁽²⁾	6♥	

(1) Splinter. (2) Deux clés et la Dame d'atout ou un fit au moins dixième qui permet de s'en passer.

Entame : Valet de Trèfle (le 7 en Est). Les atouts se révéleront 1-1.

Comment jouez-vous ?

Vous avez onze levées sûres : un Pique, six Cœurs du mort, la coupe d'un Trèfle de la main courte, l'As de Carreau et As-Roi de Trèfle.

Il existe une solution à 100% qui permet de bonifier à plein les 10 et 9 de Carreau, bien que vous ne puissiez pas réitérer l'impasse. Éliminez les atouts et les Trèfles et présentez le Valet de Carreau que vous laissez filer. En main, Ouest ne peut que vous gratifier du douzième pli : une coupe et défausse, la Dame de Pique ou une deuxième levée de Carreau.

♠ R753	N	♠ V109
♥ 6	O	♥ 4
♦ RD42	E	♦ 87653
♣ V1098	S	♣ D762