

LE JEU A LA COULEUR (suite)

La coupe. Rappel :

- A l'atout, la main courte coupe pour gagner des levées, la main longue contrôle les couleurs.

Dédoubler les atouts. Ouvrir la coupe :

- Principes généraux : Gagner des levées en couper de la main courte est très tentant et utile. Mais on n'a pas souvent une chicane du côté de la main courte en atout.
 - Il faut créer cette chicane en jouant de cette couleur avant de couper.
 - ▶ Problème : il faudra souvent rendre la main ! (à prévoir : plan de jeu).
- Exemple ci-contre : Contrat : 4♥, 10 levées à faire. Entame ♠A.
 - Le déclarant perdra 2 levées à ♠ (contrôle du 3^{ème} tour par la coupe).
 - Compte des levées : 5 à ♥, 2 à ♦, 1 à ♣. Donc, seulement 8 levées.
 - Si l'on coupe 2 ♣ au mort (main courte à ♥), on fera deux levées d'atout de plus (dédoublement des atouts), donc 7 levées à ♥ au lieu de 5.
 - ▶ Mais il faut rendre la main après l'As de ♣ : 3^{ème} levée perdue.
 - ▶ Peu importe, on n'en perdra pas d'autre.
 - Plan de jeu donc : Après les 2 premiers tours de ♠ gagnés par l'adversaire, prendre le retour atout ♥ (par exemple), jouer As de ♣ et ♣. L'adversaire prend la main et rejoue encore atout ♥ (pour tenter de vous empêcher de couper). Il vous reste 2 atouts au mort. Vous coupez un ♣, rentrez en main par le Roi de ♦ et coupez votre dernier ♣. Il ne vous reste que l'As de ♦, puis des atouts maîtres : 10 levées, pour 420 (NV) ou 620 (V) (en tournoi).
 - Remarque : si au lieu de couper 2 cartes à ♣ de la main courte (Nord), vous aviez voulu couper 2 cartes à ♦ de la main longue, vous auriez chuté d'1 levée : l'avez-vous bien repéré ?

♠ V 6
♥ 9 8 6 2
♦ A 8 4 3 2
♣ 9 5



♠ D 3
♥ A R D V 10
♦ R 7
♣ A 7 6 4

Faire tomber les atouts adverses :

Principe : Pour le déclarant, faire tomber les atouts adverses est une priorité absolue.
MAIS il existe de très nombreux cas où l'on est contraint de différer cette priorité.

Garder assez d'atouts pour les coupes de la main courte

- Dans l'exemple ci-dessus, si vous devez faire tomber les atouts adverses en 3 tours (atouts adverses répartis 3-1), il ne vous en restera qu'un pour couper les ♣ : un de chute.
 - ▶ Il faut donc ouvrir la coupe d'abord !
- Attention : l'adversaire, qui voit que vous ouvrez une coupe, peut jouer atout LUI-MEME pour mettre en péril votre plan de jeu : c'est le cas ci-dessus.
 - ▶ Heureusement, en ouvrant la coupe en priorité, vous l'avez gagné de vitesse.

N'oubliez pas d'enlever le reste des atouts adverses, une fois la coupe réalisée !

Garder les communications avec le mort

- Exemple ci-contre. Vous jouez 6♠. Il y a 12 levées de tête (maîtresses). MAIS :
 - ▶ Vous détectez un blocage à ♦, où il vous faut 4 levées.
 - ▶ Après l'entame de ♣R, pris de l'As, si vous faites tomber les atouts (3tours), puis petit ♦ vers ♦R et ♦V, vous n'aurez plus de carte pour retourner au mort faire ♦A et ♦D.
 - ▶ SOLUTION : jouer deux tours d'atout seulement (♠R et ♠D), puis petit ♦ vers les ♦ de la main. Ensuite seulement, remonter au mort par ♠A, tout en faisant tomber le dernier atout adverse. Vous accédez ainsi à ♦A et ♦D (et défaussez 2 ♣ perdants de votre main). Vous ne concéderez qu'un ♣. Vous marquez 980 (NV) ou 1430 (V).

♠ A R D
♥ 7 5
♦ A D 5 2
♣ A 8 4 2



♠ V 10 8 7 6
♥ A R
♦ R V
♣ 7 6 5 3

D'autres cas existent. Il faudra les détecter (PLAN DE JEU) !