

JEU DE LA CARTE A L'ATOUT - LE JEU DE LA DEFENSE

LA SIGNALISATION

A) RAPPEL : LE JEU DE L'ATTAQUE :

Faire son plan de jeu : compter les « perdantes » et trouver des solutions pour éliminer certaines perdantes. Les solutions les plus utilisées sont :

- Coupe de la main courte
- Défausse sur des gagnantes de l'autre main
- Affranchissement de longueur
- Impasse et expasse
- Jeu de double coupe

B) LE JEU DE LA DEFENSE :

Objectif : si possible faire chuter le contrat et dans tous les cas limiter autant que possible le nombre de levées de l'attaque donc maximiser son nombre de levées. Pour cela la défense dispose de 3 armes : la réalisation des levées pour lesquelles elle est « maître », le choix de la carte d'entame et la signalisation. Avec ces 3 armes la défense et en particulier le joueur qui est à l'entame établit son « plan de jeu ».

1) CHOIX DE LA CARTE D'ENTAME :

C'est une carte très importante car elle doit permettre de commencer à mettre en œuvre le plan de jeu de défense qui a été choisi.

- **As : en principe promet le roi de la même couleur.** En effet on évite d'entamer d'un as si cela permet de « libérer » le roi détenu par l'attaque. Cette entame permet de découvrir le mort sans perdre le contrôle d'une couleur. A noter qu'à l'atout on n'entame jamais sous un as, autrement dit l'entame qui n'est pas un as « dénie » l'as dans cette couleur.
- **Tête de séquence : le plus gros de 2 honneurs qui se suivent.** Ceci a pour but d'établir 1 ou des levées dans la couleur lorsque les gros honneurs seront partis. A noter qu'à l'atout 2 cartes forment une séquence alors qu'à sans atout il faut 3 cartes.
- **Entame d'une petite carte :** elle correspond à une couleur dans laquelle on détient un ou plusieurs honneurs, donc une couleur dans laquelle on espère faire des levées ultérieurement. **Ex : avec R,9,8,3,2 entamer du 2 (voir aussi la parité dans le chapitre SIGNALISATION).**

- **Singleton.** L'objectif est de pouvoir couper lorsqu'on rejouera cette couleur. Entame particulièrement intéressante si on « sait » que le partenaire prendra la main assez rapidement et pourra rejouer de cette couleur. **Ex Dans la séquence d'enchère O1=1C ; R1=2C ; fin des enchères, ceci correspond en général à environ 20H dans la ligne. A l'entame j'ai 5H, j'en déduis que mon partenaire a environ 15H, il prendra donc la main à un moment, probablement assez rapidement. C'est une très bonne situation pour entamer d'un singleton.** Attention on n'entame pas d'un roi ou d'une dame sèche sauf si cela correspond à la couleur forte du partenaire.
- **Atout :** entamer d'un atout est particulièrement indiqué si on pense que le jeu de l'attaque sera basé sur un jeu de (double)coupe. Attention on n'entame pas (ou très rarement) d'un atout si on en a un seul car dans ce cas le partenaire en a probablement 3 ou 4, il ne faut pas mettre cette richesse en péril.
- **Entame pour le partenaire.** S'il est intervenu dans une couleur c'est qu'elle est souvent « belle ». Si on est « court » dans cette couleur, singleton ou doubleton, cela constitue une raison supplémentaire d'entamer dans la couleur du partenaire.
- **« Top of nothing ».** Dans les rares cas où aucune des entames qui précèdent n'est appropriée l'entame d'une « grosse petite carte », 7, 8 ou 9, annonce une couleur dans laquelle on ne détient pas de carte intéressante. C'est donc une couleur dans laquelle on n'a pas d'espoir de levées. Il peut s'agir d'un doubleton mais on notera que l'entame dans un doubleton n'est généralement pas recommandée, il s'agit donc d'un pis-aller.

2) LA SIGNALISATION :

La signalisation consiste **pour les deux joueurs de la défense** à sélectionner des cartes qui vont guider le choix futur des cartes que le partenaire devra jouer (à condition qu'il puisse les jouer !). Il y a 3 «types de signalisation » qu'il convient d'utiliser afin de maximiser les possibilités de levées de la défense.

- **LA PARITE :** cette signalisation indique le nombre de cartes détenues dans la couleur. Si dans une couleur dans laquelle on a d'abord fourni une petite carte la seconde carte fournie est plus élevée cela implique que l'on possède un nombre impair de cartes, si au contraire la seconde est plus petite que la première le nombre de cartes détenues est pair. Cette convention s'applique aussi à l'entame s'il s'agit d'une carte comprise entre le 2 et le 9.
Ex avec D,8,6 on fournira d'abord le 6 puis le 8 mais avec D,8,6,2 on fournira le 6 puis le 2.
- **L'INTERET POUR UNE COULEUR :** à utiliser sur une grosse carte jouée par le partenaire dans une nouvelle couleur, par exemple sur l'entame d'un as ou d'un roi (ce qui promet la dame) ou lorsque le partenaire joue pour la première fois une nouvelle couleur, la carte jouée étant un as ou un roi. Fournir une « grosse petite carte :7,8 ou 9 » indique que l'on est intéressé par la couleur, donc que l'on y possède un honneur intéressant ou que l'on n'a qu'une ou 2

cartes dans cette couleur et que l'on espère pouvoir couper les levées qui suivront. Au contraire fournir une « petite petite carte ; 2,3,4, ou 5 » indique que l'on n'est pas intéressé par cette couleur, typiquement que l'on a ni honneur, ni courte. Attention pour utiliser cette 2^{ème} convention il faut être bien d'accord avec son partenaire, si ce n'est pas le cas on n'utilisera pas cette 2^{ème} convention. Si on l'utilise il faut être précis : elle ne vaut que sur un as ou un roi joué par le partenaire dans une couleur non encore jouée. Cette signalisation est aussi appelée « **APPEL/REFUS** »

- **L'APPEL DE PREFERENCE :** concerne la première défausse. Lorsqu'on ne peut fournir la couleur demandée et que l'on ne coupe pas on met une carte d'une autre couleur. La couleur de la défausse est une couleur dont on ne veut pas, en outre s'il s'agit d'une petite carte « 2,3,4, ou 5 » cela signifie que l'on est intéressé (on appelle) la couleur la moins chère, s'il s'agit d'une grosse carte « 7,8 ou 9 » cela signifie que l'on est intéressé par la couleur la plus chère.

Ex : couleur demandée K, atout C, j'ai en main T=D,9,3,2 et à P=V,9,3,2 (il y a déjà eu 5 levées réalisées). Sur ce K demandé si je fournis le 3 de P cela est clairement un appel T, si je fournis le 9 de T c'est un appel P. A noter que dans un contrat à l'atout la défense ne fait (jamais) d'appel à l'atout, la couleur défaussée est donc a priori un appel pour la 4^{ème} couleur. La même convention s'applique à sans atout où la couleur défaussée sur la couleur demandée laisse le choix entre 2 couleurs cas dans lequel le choix entre une petite et une grosse carte à défausser revêt toute son importance.

REMARQUES IMPORTANTES SUR LA SIGNALISATION :

- La signalisation est, en principe, claire pour le partenaire et pour l'ATTaque. Il faut parfois ne pas « signaler » pour ne pas informer le joueur qui joue le contrat.
- Il est parfois impossible de signaler. Ex mon partenaire entame d'un as, j'ai 7,8 et 9 dans cette couleur, je fournis le 7 qui indique un intérêt pour cette couleur alors que je ne suis pas intéressé ! A noter que dans cette situation la carte fournie doit indiquer la parité.
- Pas de sacrifice inutile pour signaler une couleur particulière. Ex demandé K, atout C, je n'ai plus de K, j'ai à T A,D,6,2 et à P D,4,3. Pour signaler mon intérêt à T je devrais mettre le 3 ou le 4 de P mais cela risque de mettre la D de P en danger, je mets le 6 de T pour ne pas défausser un P.
- Le 6 est une carte neutre, elle ne signale rien.

