

PLAN DE JEU A L'ATOUT

1) DETERMINER LA MAIN DE BASE : c'est la main à partir de laquelle on va établir son plan de jeu.

- celle qui a le plus d'atouts.
- si même nombre d'atouts, la main qui a le plus d'honneurs à l'atout.

2) CALCULER LE NOMBRE DE PERDANTES : à partir de la main de base.

- ce sont les levées que l'on va perdre après avoir joué les cartes maîtresses combinées des 2 mains.
- NB : à l'atout en cas de fit de 8 cartes, cas le plus fréquent, on considérera que les 5 autres atouts sont répartis en 3+2, également le cas le plus fréquent.

	Sud	Nord
P	D 8 6	A R X 7 5
C	4	A 8 5
K	R 9 8 4	A 3
T	D 8 5 4 2	R 9 6

Contrat à Pique (4P). Main de base : Nord. Perdantes : 0P/2C/0K/2T = 4

3) TROUVER DES SOLUTIONS QUI PERMETTENT D'ELIMINER CERTAINES PERDANTES.

- certaines perdantes sont inéluctables, ex s'il manque l'as d'atout.
- certaines sont immédiates ex il manque l'as de T dans l'exemple ci-dessus.
- certaines sont « différées », c'est sur celles-ci qu'il faut faire porter l'effort. Ex ci-dessus : le 8 et le 5 de C de Nord sont protégés par l'as, le 6T est protégé par le couple RD.

Les méthodes les plus fréquentes pour éliminer les perdantes sont la coupe de la main courte, l'affranchissement d'honneurs, l'affranchissement de longueur et les impasses.

A) LA COUPE DE LA MAIN COURTE.

Dans l'exemple ci-dessus dès que Nord est en main il joue AC puis 5C coupé par Sud, 4K de S pour l'as et 8C de nouveau coupé par Sud. Ce n'est qu'après ces 2 coupes que Sud jouera atout.

Conditions pour réaliser ce plan : a) **avoir une couleur plus courte dans la main courte en atouts**, b) ne pas jouer atout, c) avoir les rentrées nécessaires dans la main de base pour pouvoir jouer ces perdantes, d) pouvoir purger les atouts au moment opportun afin d'éviter les coupes et les surcoupes.

Il faut noter que couper de la main longue ne donne pas de levées supplémentaires, ce n'est donc pas un moyen pour éliminer les perdantes de la main de base.

B) AFFRANCHISSEMENT DHONNEURS.

Exemple 2	Sud	Nord
P	R X 2	D V 8 7 3
C	8 7 5	R D V
K	A 7 4	9 6 2
T	A D 6 2	R 8

Contrat : 4P par N, entame 3C, main de base N. Perdantes : $1P/1C/2K/0T = 4$. Il faut éliminer une perdante.

Sur l'entame O prend de l'as et rejoue soit C soit K. Dans le premier cas les K perdants sont encore protégés, S peut jouer atout puis RT, petit T vers l'as, DT sur laquelle il défausse 1K. Dans le 2^{ème} cas les K perdants ne sont plus protégés, S doit jouer 2T pour le R puis petit T vers l'as et enfin DT pour défausser un K, il ne doit pas jouer atout même si cela implique un risque de se faire couper la DT.

Une variante de l'affranchissement d'honneurs est l'expasse.

Ex 3 :	Sud	Nord
P	6 4	A R
C	R 3 2	A D V X 9 5
K	R D V X 6	
T	R X 7	A 8 6 5 4

Contrat: 6C par N, entame D P. Perdantes : 3T

Solution à « ne pas utiliser » : couper les T en S. Risque : être (sur-)coupé.

Solution « sure » : Prendre la DP ; 2 tours d'atout de débarras : AC puis 5C pour le R. Jouer RK, deux cas possibles :

a)Ouest met l'as, Nord coupe, finit d'éliminer les atouts, rentre au mort par le RT et défausse ses perdantes sur les K, résultats : 6C+1 ;

b) c'est E qui a l'as K, O met un petit K, N défausse 1T et E fait une levée, le reste du coup est inchangé, résultat 6C égal. Cette façon de jouer un honneur non maître s'appelle **une expasse** et défausser 1T sur le R de K s'appelle « **perdante sur perdante** ».

C) AFFRANCHIR LA COULEUR LONGUE DU MORT PAR LA COUPE DE LA MAIN DE BASE

Exemple 4	Sud	Nord
P	R 4	A D V X 9 3
C	A R 7 4 2	8 4
K	D 6 2	7 4
T	A 7 3	R 8 5

Contrat 4P par N ; entame VK. Perdantes : OP + 0C + 2K + 1T. Si Nord affranchit un C il pourra défausser 1T et fera 4C + 1. Si les cœurs sont 3/3 il suffit de couper une fois pour avoir 2 cœurs affranchis, il n'y a pas de difficulté mais s'ils sont 4/2, cas plus fréquent, il faut pouvoir couper 2 fois, il faut donc préserver les rentrées en Sud (RP et AT).

Conditions pour réaliser ce plan : a) avoir une couleur plus courte dans la main de base, b) ne pas jouer atout immédiatement, c) **avoir les rentrées nécessaires dans la main courte**, d) pouvoir purger les atouts de la défense au moment opportun pour ne pas être sur-coupé, e) les cartes à défausser ne doivent pas être des perdantes « immédiates ».

4) PLAN DE JEU :

C'est établir et exécuter la séquence dans laquelle on va jouer les cartes compte-tenu des solutions retenues.

- Dans l'ex1 page 28 on coupera 2C avant de jouer atout.
- Dans l'ex2 si E rejoue C, N jouera atout avant T mais si E joue K, N jouera T avant de jouer atout.
- Dans l'ex3 il faut jouer 2 fois atout avant de jouer le R de K en ayant soin de conserver le RT pour retourner au mort pour jouer D et V K sur lesquels on défausse 2 petits T.
- Ex 4 pour ne pas risquer la surcoupe à C il faut jouer A et R puis petit C que l'on coupe du 9. Puis AP, petit P pour le R, petit C coupé du V, enlever les derniers atouts et jouer T pour l'A ce qui permet de jouer le dernier C de S sur lequel N défausse un T.

