

Conseils Pour le Plan de Jeu

1. Plan de jeu à la couleur.

Commencer par compter les perdantes, en tenant compte de sa main et du mort. Si le total des perdantes fait qu'il vous manque des levées, chercher le plan de jeu le plus sûr pour réduire ce compte.

Pour réduire le nombre de perdantes, il y a trois moyens : couper, faire une impasse, et défausser. Si vous devez éliminer deux perdantes ou plus, il vous faut avoir recours à deux techniques différentes dans la même donne.

Avant de commencer à jouer, fixez-vous un plan de jeu sommaire.

2. Faire des Impasses.

Dans la plupart des cas, vous jouez vers l'Honneur que vous espérez voir faire la levée. Par exemple, vous jouez petit vers un Roi, en espérant que l'As se trouve avant lui.

Quand vous possédez plusieurs cartes de rang équivalent, vous devez jouer une grosse carte : par exemple, avec : ♥ DV10 - ♥ A63 vous présentez la Dame, espérant prendre le Roi « en fourchette », s'il est après la Dame.

Si vous hésitez à faire une impasse forçant, ne la faites que si vous avez intérêt à ce que le flanc couvre l'Honneur non maître.

Quand vous avez 3 Honneurs équivalents entre les deux mains, exemple : ♥ A1053 - ♥ RD972 vous devez commencer par tirer un Honneur de la main qui en contient deux (ici : le Roi ou la Dame).

Attention à vos communications quand vous faites des impasses. Quand vous possédez en main ADV10, si l'impasse réussit (petit pour le 10, qui tient), vous devez la recommencer, et donc utiliser des entrées extérieures, par exemple dans la couleur d'atout, pour rejoindre le mort (ou votre main).

3. Défausser des Perdantes.

Chaque fois qu'il est possible, vous devez enlever les atouts des adversaires avant de chercher à défausser. Sinon, un adversaire peut couper une de vos gagnantes.

Vous pouvez avoir à affranchir une couleur pour établir la défausse. Par exemple : ♦ DV7 - ♦ R3 Vous devez donner son As à l'adversaire, vous aurez un Honneur pour défausser une perdante.

Vous pouvez aussi créer des possibilités de défausses par impasses : avec par exemple R642 en face d'un singleton, vous jouez le singleton : si l'As est avant le Roi, celui-ci fera un pli par la suite et vous permettra une défausse.

S'il y a une couleur secondaire longue au mort, en face d'une courte chez vous, vous devez affranchir cette couleur. Coupez autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que l'adversaire n'ait plus de la couleur, qui sera alors affranchie pour défausser vos perdantes.

Conseils Pour le Plan de Jeu

4. Prévoir un plan de coupe.

Quand vous prévoyez un plan de coupe, il est possible que vous ne puissiez pas enlever les atouts.

En ce cas, prévoyez de couper assez gros pour ne pas être surcoupé.

Couper de la main courte à l'atout vous apporte des levées supplémentaires ; couper de la main la plus longue à l'atout ne vous en apporte pas.

5. Comment affranchir une couleur.

Dans un contrat à l'atout, vous pouvez parfois affranchir une couleur par la coupe. Par exemple, avec un As cinquième en face d'un singleton, si la couleur est 4-3 chez l'adversaire, vous devez tirer l'As et couper 3 fois pour établir une levée avec la 13^{ème} carte.

Si vous possédez : ♦ A7654 - ♦ 83 vous devez donner une levée. Le plus souvent, la bonne manœuvre est de donner un coup à blanc avant de tirer l'As et de couper, afin de ne pas gaspiller une remontée. Si c'est l'adversaire qui joue cette couleur, laissez passer le premier tour pour la même raison.

Même avec ♦ AR765 - ♦ 83 il peut être bon de laisser passer le premier tour ou de donner un coup à blanc. Vous pourrez ainsi remonter avec l'As et affranchir la couleur par la coupe si elle est 4-2.

Vous pouvez être amené à utiliser les atouts comme remontée ou rentrée en main, et, dans ce cas, il ne faut pas commencer par les enlever.

6. Quand enlever les atouts.

La règle générale est celle-ci : commencez par enlever les atouts, à moins que vous n'ayez une bonne raison pour ne pas le faire de suite.

Si vous devez couper une ou deux perdantes au mort, il faut le plus souvent différer le retrait des atouts.

Vous pouvez avoir à défausser, ou à affranchir une couleur qui apporte une défausse, et cette manœuvre peut être plus urgente que de battre atout.

7. Le plan de jeu à Sans-Atout.

À Sans-Atout, commencez par compter vos gagnantes immédiates.

Ne comptez que les levées de tête, gagnantes immédiates.

Choisir un plan pour établir les levées manquantes.

Vous devez établir vos levées manquantes avant que les adversaires n'aient établi les leurs.

Conseils Pour le Plan de Jeu

8. Le Laisser-Passer à Sans-Atout.

Si l'adversaire entame dans une couleur où vous ne possédez que l'As, laissez passer.

Règle de 7 : 7 moins le nombre de cartes possédées = le nombre de laisser-passer. Ex. : vous avez 5 cartes entre le mort et votre main, $7 - 5 = 2$, laissez passer 2 fois.

Le but recherché est qu'un des deux adversaires n'ait plus de cette couleur.

Prenez garde en laissant passer : vous donnez à l'adversaire l'opportunité de contre-attaquer dans une autre couleur qui peut s'avérer plus dangereuse. En ce cas, il ne faut pas laisser passer.

Il peut être bon de laisser passer même avec deux arrêts dans la couleur, s'il faut éliminer deux gagnantes des adversaires.

9. Affranchir une couleur à Sans-Atout.

Si vous avez une longue commandée par un As, il faut ne jouer cet As qu'avec la dernière carte de votre main. Exemple : ♦ A9732 - ♦ 854 Donnez 2 « coups à blanc » et jouez ensuite l'As.

Faites un coup à blanc si le mort (ou votre main) n'a aucune entrée extérieure, exemple : ♣ ARD73 - ♣ 82. Si la main qui a ARD73 n'a aucune remontée extérieure, commencez par un coup à blanc. Vous serez sûr de faire 4 levées en cas de partage 4-2 de la couleur.

Il peut être nécessaire de surprendre un Honneur si vous avez peu de remontées extérieures, exemple : ♦ A10986 ♣ A62 - ♦ RD ♣ 75 Si la main qui a A10986 n'a qu'une entrée - extérieure, jouez le Roi et surprenez la Dame de l'As, puis jouez le 10. L'adversaire prend, mais vous avez encore l'As de ♣ pour récupérer les ♦.

10. Gagner la course à l'affranchissement à Sans-Atout.

À Sans-Atout, le but est d'affranchir ses levées avant que l'adversaire n'ait pu affranchir les siennes.

Examinez l'entame, tâchez de déterminer si elle provient d'une couleur de 4 ou de 5 cartes.

Si l'entame est un 2 (ou un 3 si vous voyez le 2 au mort ou dans votre main), l'adversaire qui entame n'a que 4 cartes dans la couleur.

Attention à ne pas donner la main à l'adversaire dangereux : celui qui peut vous faire prendre en fourchette un Honneur isolé.

S'il faut donner la main deux fois, la donner en premier à l'adversaire dangereux, tant que l'on a encore des arrêts.

11. Autres Impasses.

Conseils Pour le Plan de Jeu

La « Double Impasse » : avec ♠ AD10 - ♠ 763 commencez par jouer petit pour le 10. Jouez ensuite petit pour la Dame.

En cas de double impasse, jouer d'abord vers la carte la plus basse. Avec : ♥ AV9 - ♥ 652 jouer petit pour le 9, espérant R10 ou D10 avant AV9. Vous jouerez ensuite petit pour le Valet. Vous établirez ainsi 2 levées dans la couleur

Si vous êtes chicane dans une main, vous pouvez tenter une « **expasse** » : par exemple, avec RD82, jouez le Roi. Si l'adversaire qui suit fournit l'As, coupez, vous réaliserez la Dame. S'il passe petit, défaissez.

12. Ménagez vos communications.

En prenant avec une carte « anormalement haute », vous pouvez vous ménager une remontée au mort ultérieure. Exemple : mort -> ♥ D73 main -> ♥ AV5 Entame petit ♥. Petit du mort, petit à droite : prenez de l'As (et non du Valet) si vous avez besoin d'une remontée au mort.

Vous pouvez pour créer une remontée au mort surprendre un Honneur, exemple : il vous faut faire deux fois une impasse à ♠ et vous avez à ♦

Mort -> ♠ 762 ♦ A764

Main -> ♠ ADV ♦ RDV2

Jouez le Roi, puis la Dame et prenez le Valet avec l'As. Faites votre impasse à ♠ : petit pour le Valet, il tient : il faut recommencer l'impasse. Montez au mort en prenant le 2 de ♦ avec le 7 et jouer petit ♠ pour la Dame.

Attention aux cartes qui peuvent bloquer, il peut être nécessaire de commencer par les débloquent.

Testez les couleurs (partage et Honneurs courts) avant d'user la seule entrée au mort pour faire une impasse.

13. Enlever les atouts, mais pas tous ...

S'il reste chez l'adversaire un atout maître, laissez-le-lui, il le fera quand il voudra. Sauf si vous voulez encaisser une couleur longue du mort sans que l'adversaire ne vous la coupe (si vous n'avez pas de remontée extérieure).

Si le mort n'a que 3 petits atouts, et que vous n'avez qu'une coupe à effectuer, donnez 2 coups d'atout pour réduire le risque de surcoupe.

Si votre seul Honneur à l'atout est l'As, donnez un coup à blanc et tirez l'As ensuite. Vous gardez ainsi le contrôle de la couleur.

14. Ne pas donner la main à l'adversaire dangereux.

L'adversaire dangereux est celui qui peut encaisser des cartes maîtresses, ou qui peut jouer avant un Honneur isolé de chez vous, le faisant prendre en fourchette.

Conseils Pour le Plan de Jeu

Évitez si possible de donner la main à l'adversaire dangereux.

Si vous pouvez faire une impasse dans les 2 sens ou si vous avez le choix entre 2 impasses, choisissez celle qui donne la main à l'adversaire non dangereux.

En affranchissant une couleur, laissez passer si c'est l'adversaire non dangereux qui a la main.

15. Cumul des chances.

Prévoyez une solution de repli si votre plan de jeu ne fonctionne pas.

Par exemple, vous avez ♦ ARD4 - ♦ 873 Si la couleur est 3-3 chez l'adversaire, vous encaisserez 4 levées. Mais, si elle est 4-2, il vous faudra faire une impasse ailleurs.

Quand il y a 2 possibilités, attention à choisir par quelle manœuvre commencer. Si la première rate, pourrez-vous encore faire la seconde ?

Faire tomber les Honneurs adverses avant de tenter des impasses.

16. Prévoir de laisser passer.

Quand vous avez dans votre main AVx et que l'adversaire de droite fournit le Roi ou la Dame, il faut réfléchir à laisser passer ou non. Si l'on souhaite qu'il prenne, il faut laisser passer. Si l'on veut donner la main à l'adversaire de gauche, prendre.

Quand le mort a Rxx dans la couleur d'entame, en face de petites cartes, il est rarement bon de passer le Roi au premier tour.

Un laisser est utile aussi bien à la couleur qu'à Sans-Atout. Le but est le même : couper les communications entre les adversaires.

17. Compter les mains.

Pour négocier au mieux les contrats, il faut reconstituer les distributions adverses.

Un adversaire qui est long dans une couleur est favori pour être court dans les autres.

Quand une impasse à la Dame peut se faire dans les deux sens, essayez de trouver lequel des deux adversaires a le plus de cartes dans la couleur. Sauf si les enchères indiquent le contraire, c'est le plus long qui a le plus de chances de posséder la Dame.

Il est utile de compter les points d'Honneur des adversaires.

Si un adversaire a passé d'entrée, il a moins de 12H. Si un adversaire passe sur l'ouverture de son partenaire, il a moins de 5H. Ces informations peuvent servir à déterminer la place d'un Honneur.