

REVISION GENERALE DU JEU DE LA CARTE

Les enchères (à retenir tout au long de la donne) :

- Silence adverse, Sud donneur : 1♠ - 2♠ - 3♠ (proposition) – fin. Vous jouez 3♠ (Nord refuse la proposition, avec sa main particulièrement faible).

♠ 10 6 4
♥ V 2
♦ A 7 3
♣ 8 6 5 3 2

L'entame :

- Entame ♦D. Réflexe : Que signifie cette carte ? Qui a le ♦V ? le ♦10 ? Sommes nous à SA ou à la couleur ? Y a-t-il une différence, pour le ♦10 ?
- Prenez-vous au mort ou dans votre main ? R. : Vous ne faites rien (plan de jeu !).



♠ D V 9 8 7
♥ A R D
♦ R 8 2
♣ D 4

Le total des gagnantes :

- Combien de levées d'atout ? Combien de levées de tête ? Le total fait-il 9, c'est-à-dire votre contrat ?
- Combien manque-t-il de levées ? Ici, 3 levées d'atout et 5 levées de tête à ♥ et ♦. Il manque 1 levée.
- Comment comptez-vous faire pour gagner ces levées, s'il y a lieu ?

Le total des perdantes :

- Combien de perdantes à l'atout et dans chaque couleur ? Sont-elles inéluctables ?
- Vous comptez ici 2 perdantes (inéluctables) à ♠, 2 à ♣, et 1 à ♦. Au total, une de trop.

Gagner des levées en faisant un PLAN DE JEU :

Gagner une (ou plusieurs) levées ou effacer une (ou plusieurs) perdantes :

- Passez en revue les plans de jeu que vous connaissez :
 - Plan n°1 : couper un ♦ de la main courte. Mais il faudrait ♦ plus court au mort que dans la main.
 - Plan n°2 : affranchir une couleur secondaire : il n'y en a pas.
 - Trouver une extra-gagnante au mort pour défausser un perdante de Sud (♦) : il n'y en a pas.
 - Faire des impasses : il n'y en a aucune à tenter.
- Alors que faire ? Examinez bien votre jeu :
 - Vous avez une extra-gagnante à ♥ DANS VOTRE MAIN (Sud : 3 ♥ maîtres, Nord : 2 cartes).
 - Si l'on peut défausser un ♦ en Nord, les ♦ deviendront doubleton. Et après avoir joué l'♦As et le ♦R, le 3^{ème} ♦ de Sud sera coupé par un ♠ de la main courte !

Faire tomber les atouts (priorité absolue, sauf exception...) :

- Faites-vous tomber les atouts avant de réaliser votre plan ? Combien de fois faut-il rendre la main pour venir à bout des atouts adverses, qui seront 3-2 (plus rarement 4-1) ?
- Quelle sera la réaction des adversaires quand ils prendront la main à l'atout ?
- Quelle est votre conclusion ?
- Il faut évidemment éviter à tout prix ici de jouer atout, car les adversaires, voyant votre plan de jeu, pourraient le contrecarrer en poursuivant eux-mêmes à l'atout, supprimant ainsi votre coupe !

➢ Vous avez déjà échappé à l'entame atout, ne les aidez pas !

Conserver les communications (fondamental...) :

- Prenez-vous l'entame du ♦R ou de l'♦A ?
 - Evidemment de l'As, car vous ne pourriez plus rentrer dans votre main pour couper le dernier ♦ !
 - Il ne fallait pas jouer la première carte avec précipitation !

Principe : Dans un plan de jeu n°1, on garde les communications vers sa main !

♠ 10 6 4		
♥ V 2		
♦ A 7 3		
♣ 8 6 5 3 2		
♠ R 2		♠ A 5 3
♥ 9 7 5 3		♥ 10 8 6 4
♦ D V 10 5		♦ 9 6 4
♣ R V 7		♣ A 10 9
		♠ D V 9 8 7
		♥ A R D
		♦ R 8 2
		♣ D 4