

JEU EN FACE DU MORT COUPE DU CÔTÉ COURT

> PAR DANIEL PALADINO

L'atout est une couleur magique. C'est la seule dans laquelle on puisse faire plus de levées que de cartes possédées du côté le plus long. Comment ? Il suffit de couper d'une main tout en gardant intact son capital levées dans l'autre. C'est la fameuse coupe du côté court. Pour ce qui est du diagnostic, c'est facile, il faut la rechercher sur tous les coups qui se jouent à l'atout. Les problèmes récurrents de communication et d'urgence sont les mêmes que pour les autres techniques. Un peu d'entraînement ne saurait nuire ; voyons cela ensemble.

Un exemple précis :

<p>♠ V32 ♥ 95 ♦ D752 ♣ 8764</p> <p>♠ 876 ♥ AV10 ♦ V103 ♣ DV105</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>♠ 4 ♥ D8742 ♦ R986 ♣ 932</p> <p>♠ ARD 1095 ♥ R63 ♦ A4 ♣ AR</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 50px;"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♦</td> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2♠</td> <td>-</td> <td>2SA</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3♠</td> <td>-</td> <td>4♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♦	-	2♥	-	2♠	-	2SA	-	3♠	-	4♠	-
N	E																						
O	S																						
S	O	N	E																				
2♦	-	2♥	-																				
2♠	-	2SA	-																				
3♠	-	4♠	-																				

Ouest entame du Valet de Carreau. Vous avez neuf levées de tête. La dixième viendra sans coup férir de la coupe d'un petit Cœur par le Valet de Pique. Attention cependant, la gourmandise (ou l'imprévoyance) pourrait mettre ce contrat à mal. Voyons ce qui se passerait si vous montiez au mort au Valet d'atout pour jouer Cœur vers le Roi ; Ouest en profiterait pour jouer atout et en jouerait encore après avoir encaissé le second Cœur. Dès que vous êtes en main, vous devez jouer un petit Cœur, renonçant à une éventuelle onzième levée ; votre contrat est alors assuré.

À VOUS DE JOUER ! Tous les coups se jouent en match par quatre. Vous êtes en Sud, assurez votre contrat.

1

<p>♠ R7643 ♥ A642 ♦ V3 ♣ V2</p>	<p>Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 50px;"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>-</td> <td>3♥*</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3♠</td> <td>-</td> <td>4♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	-	2♦	-	3♥*	-	3♠	-	4♠	-	-	-	-	-
S	O	N	E																		
1SA	-	2♣	-																		
2♦	-	3♥*	-																		
3♠	-	4♠	-																		
-	-	-	-																		

* Quatre Cœurs et cinq Piques (chassé-croisé)

Entame : Valet de Pique.
Votre technique à l'enchère a fait de vous le déclarant. Soyez à la hauteur.

2

<p>♠ V64 ♥ V2 ♦ A73 ♣ 86532</p>	<p>Don. : S - Vuln. : Personne</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 50px;"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>2♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2SA*</td> <td>-</td> <td>3♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♠	-	2SA*	-	3♠	-	-	-	-	-
S	O	N	E														
1♠	-	2♠	-														
2SA*	-	3♠	-														
-	-	-	-														

* Essai généralisé

Entame : Dame de Carreau.
Si vous aviez ouvert d'1SA, vous auriez joué ce contrat. Maintenant, prenez votre chance.

3

<p>♠ R65 ♥ A954 ♦ V5 ♣ D876</p>	<p>Don. : S - Vuln. : Tous</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 50px;"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>-</td> <td>3♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	3♥	-	4♥	-	-	-
S	O	N	E										
1♥	-	3♥	-										
4♥	-	-	-										

Entame : Dame de Pique.
Au bon endroit au bon moment ...

4

<p>♠ A32 ♥ 65 ♦ D862 ♣ AR95</p>	<p>Don. : S - Vuln. : Personne</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 50px;"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2♥</td> <td>-</td> <td>4♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♣	-	2♥	-	4♠	-	-	-	-	-
S	O	N	E														
1♠	-	2♣	-														
2♥	-	4♠	-														
-	-	-	-														

Entame : 2 de Cœur.
Cette entame dans votre couleur secondaire est un cadeau des Grecs. Méfiance...

À VOUS DE JOUER !

5 ♠ A65
♥ 743
♦ D72
♣ AR82

N			
O	E		
	S		

♠ R8743
♥ AR85
♦ R5
♣ 76

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♥	-	4♠	-
-	-		

Entame : Dame de Trèfle.
Le diagnostic est facile à faire.
Attention au minutage...

6 ♠ V75
♥ R73
♦ A2
♣ 87542

N			
O	E		
	S		

♠ RD1098
♥ A862
♦ 54
♣ AR

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
3♥	-	4♠	-
-	-		

Entame : Dame de Carreau.
Comment transformer l'essai ?
Air connu : y a t-il un grain de sable ?

SOLUTIONS

1 Le diagnostic ? Vous devez couper un petit Cœur du 2 de Pique. Il vous faut donc prendre l'entame de votre main. Gardez vous bien de donner un second coup d'atout ! Les flancs aussi ont le droit de jouer atout et ici ils ne se gêneraient pas pour vous asséner ce troisième tour mortel. Non, il est temps à présent d'ouvrir la coupe. Un dernier souci à régler : voyons ce qui se passerait si vous jouiez (négligemment) As de Cœur et Cœur. L'entameur rejoue atout que vous devez prendre en main (pour préserver le 2 d'atout). Et maintenant, comment aller au mort sans lâcher la main ? Aïe ! Il faut anticiper et ouvrir la coupe en donnant un coup à blanc à Cœur.
La main d'Est : ♠ 85 ♥ DV93 ♦ R7652 ♣ D10.

2 La coupe est ici un peu cachée. Il y a bien une asymétrie favorable à Cœur mais qui s'amuserait à couper un Cœur maître ? Donnez trois tours de Cœur pour défausser un petit Carreau du mort, il n'y a plus qu'à jouer Roi de Carreau et Carreau coupé. Bien entendu, vous n'avez pas joué ne serait-ce qu'un seul coup d'atout. Bien évidemment aussi, vous avez gardé une rentrée immédiate dans la main où se trouve la carte à couper et vous avez donc pris l'entame... de l'As du mort.
Notez que le contrat aurait chuté si la défense avait engagé les débats par trois tours d'atout.
La main d'Est : ♠ A53 ♥ 10864 ♦ 964 ♣ A109.

3 Même combat que sur la donne précédente : un petit Pique du mort sera défaussé sur le troisième Carreau de la main et une coupe à Pique effectuée du côté court. Précautions à prendre ?
1) Il faut garder une rentrée immédiate dans la main de la carte à couper et prendre l'entame Pique du Roi ; l'As de Pique sera là au bon moment si l'adversaire n'a pas voulu s'emparer du premier tour de Carreau.
2) Il ne faut pas perdre de temps et jouer Carreau avant de tenter l'impasse à Cœur. La coupe ici n'est pas encore ouverte et Est rejouerait Pique s'il prenait la main au Roi d'atout.
Oui, on joue d'abord le Valet de Carreau (l'honneur du côté court) pour éviter de bloquer la couleur. Vitesse et communication ; temps et espace (Einstein jouait-il au bridge ?).
La main d'Est : ♠ 982 ♥ R8 ♦ 10762 ♣ AV92.

4 Neuf levées de tête ; Une coupe du côté court d'un petit atout, une autre de l'As. 11 levées à la bataille ou presque ! Oui mais c'est quand tout semble aller pour le mieux qu'il faut redoubler de prudence. Ce 2 de Cœur à l'entame dans une couleur que vous avez nommée a au demeurant des allures suspectes... Si Ouest vous coupe le Roi de Cœur et s'il possède quatre atouts, vous ferez bien une coupe du côté court, mais pas deux car Ouest coupera au-dessus du mort. Et il vous manquera une levée, précisément celle du Roi de Cœur. Assurez votre coup en jouant un petit Cœur à la deuxième levée pour ouvrir la coupe. Rien ne vous empêchera de couper ensuite votre second Cœur perdant de l'As d'atout, de purger les atouts et de tableur pour « juste fait ».
La main d'Est : ♠ 7 ♥ DV10873 ♦ R105 ♣ D106.

5 Bon, c'est d'accord, vous allez couper un petit Cœur du 5 de Pique. Pour éviter de vous faire surcouper par un adversaire qui n'aurait que deux atouts, vous aurez au préalable tiré deux « tours de débarras » de l'As et du Roi. Et pour l'ouverture de la coupe ? Bien entendu il faut le faire avant les tours de débarras pour éviter le funeste troisième coup d'atout. Alors ? As de Pique puis As-Roi de Cœur et Cœur ? Cette fois ce n'est pas le troisième coup d'atout qui va vous crucifier mais le quatrième tour de Cœur qui sera l'occasion pour le défenseur qui n'avait que deux Cœurs et deux atouts de promouvoir un atout dans son camp en coupant (devant le mort) ou en surcoupant (derrière le mort). Il faut ouvrir la coupe en donnant immédiatement un coup à blanc à Cœur.
La main d'Est : ♠ D10 ♥ V9 ♦ AV864 ♣ 9543.

6 Pas question de donner un coup d'atout ! (On sait pourquoi). Pas question de laisser passer l'entame pour les mêmes raisons. Pas question non plus de coup à blanc à Cœur, ce serait la meilleure façon de se faire couper un honneur. Roi de Cœur donc et Cœur vers l'As avant de rejouer un petit Cœur ? Bravo pour ce « lob », vous avez même pensé à tenter de vous prémunir contre un singleton Cœur en Est (Ouest l'aurait entamé). C'est bien mais il en manque encore un (tout) petit bout. Vous devez prendre une précaution supplémentaire : Commencez par encasser As et Roi de Trèfle avant de jouer trois tours de Cœur. Un défenseur pourrait en effet défausser son (ses) Trèfle(s) pendant que vous faites joujou à Cœur. Il pourrait alors vous rendre coupe pour coupe.
La main d'Est : ♠ 4 ♥ V1094 ♦ R983 ♣ DV106.