

Sans-Atout

24/05/2024

Plan de jeu

Immédiatement après l'entame, avant de jouer la carte du mort

1. Le compte des levées gagnantes
2. Les couleurs à affranchir (honneurs/longueur)
3. Les communications
4. Le minutage

1. Le compte des levées gagnantes

- Levées **maîtresses**, couleur par couleur:
 - La carte ne peut être capturée, la levée peut être encaissée sans rendre la main (ex: A ou R appuyé par l'As). **Attention à la longueur de la couleur**: on ne peut réaliser dans une couleur plus de levées qu'il y a de cartes du **coté le plus long**.
- Levées sûrement **affranchissables**:
 - la levée peut être encaissée après avoir rendu la main à la défense (ex: RDV après avoir fait sauter l'As)
- Levées **probables**
 - Levées à rendre **gagnantes**: affranchissement, impasse, rendement de main...

Un exemple

3SA = 9 levées nécessaires

♠ RD42		♠ A3	3 levées maîtresses
♥ AD2		♥ R95	3 levées maîtresses
♦ R852		♦ D974	1 levée sûrement affranchissable
♣ AR		♣ 8542	2 levées maîtresses

En sacrifiant le R ou la D de ♦
sous l'As des adversaires, on
affranchit un des deux
honneurs

2. L'affranchissement

Une course de vitesse

Vérifier qu'on a le temps d'affranchir une couleur.

A. Affranchissement par la longueur

Permet de remporter une levée par une petite carte alors que la défense ne détient plus de cartes dans cette couleur

Le plus souvent la plus longue, mais **pas une règle absolue** .

FONDAMENTAL: Comptez le nombre de fois que vous aurez à rendre la main pour affranchir une couleur. Comparez-le au nombre d'arrêts qu'il vous reste dans la couleur adverse. Si le nombre de fois que vous devrez rendre la main à l'adversaire est supérieur à votre nombre d'arrêts dans la couleur dangereuse, tournez-vous si possible vers une autre solution.

B. Affranchissement des honneurs

Faire tomber les honneurs adverses afin de pouvoir réaliser ensuite des levées avec ses propres honneurs. Utiliser ou non une impasse. "Donner pour recevoir"

Voir le cours sur les impasses

Commencer l'affranchissement AVANT de jouer ses cartes maitresses pour pouvoir reprendre la main

3. Les communications

Tenir compte:

- Du nombre de fois qu'il faudra **rendre la main**
- Des **rentrées**
- De **l'adversaire dangereux**: L'adversaire dangereux est celui qui peut encaisser des cartes maîtresses, ou qui peut jouer devant un honneur isolé de chez vous, **le faisant prendre en fourchette**
- Communications **internes** (dans la couleur) et **externes** (dans une autre couleur).
- Attention au **blocage**. Pour éviter une situation de blocage avec une couleur asymétrique, en général, commencer par jouer les **cartes maîtresses du côté court**. **Pas absolu!**

4. Le minutage

L'**ordre** dans lequel il faut jouer les cartes

Attention au **blocage**. Comment encaisser les levées maitresses?

En général, faire les opérations les plus risquées pendant que l'on a encore le contrôle des couleurs. Ne pas se précipiter pour prendre ses gagnantes.

Quand il y a plusieurs possibilités d'affranchissement, jouer les couleurs dans le **bon ordre**: de préférence l'impasse en dernier.

Quand les chances ne sont pas cumulables (par ex. par manque de rentrée en main), il faut choisir celle qui offre statistiquement le meilleur pourcentage de réussite

L'entame: Règle de 11

- **Règle de 11**: lorsque l'entame est de la 4ème meilleure, 11 - le rang de la carte entamée = le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame parmi les 3 autres mains (le mort, le flanc droit et le déclarant).

Ex: Entame 6 ♥ → 5 cartes (11-6) plus grandes que le 6 ♥ dans la main du mort, du partenaire de l'entameur, et du déclarant

Essayer de conclure si la carte vient d'une couleur 5ème ou 4ème (le 2 est-il visible?). Si couleur 5ème: danger, si couleur 4ème : danger moindre car 9 levées (13-4) à réaliser

L'adversaire dangereux

Repérer rapidement lequel des deux adversaires est le plus dangereux!

L'adversaire dangereux est celui des deux auquel il ne faut surtout pas rendre la main, celui qui peut mettre le contrat en danger

Soit qu'il possède assez de cartes affranchies pour faire chuter le contrat (cas le plus fréquent).

Soit qu'il puisse jouer une couleur au désavantage du déclarant
ex: R en fourchette.

Le laisser-passer

- **Laisser passer (duquer)**. But: épuiser la couleur chez l'un des deux adversaires pour le rendre inoffensif

Combien de fois? **Pas de règle absolue**. A titre indicatif, **règle des 7**: 7 - le nombre total de cartes détenues par son camp dans la couleur = le nombre de tours avant de jouer l'As. Avec AR laisser passer une fois de moins.

Loin d'être absolu: danger d'un changement à une couleur plus dangereuse, inutilité lors d'une répartition 4/3, le laisser-passer ne coûtera pas une levée...

	8 4		Si vous ne prenez pas du Roi, vous ne ferez aucune levée dans la couleur et les adversaires encaisseront toutes leurs cartes
<u>5</u>	N O E S	<u>V</u>	
	R 7 2		

- Pour ne pas laisser passer sans réfléchir, déterminez la répartition contre laquelle vous voulez lutter tout en gardant à l'esprit le danger de découverte d'une contre-attaque dans les autres couleurs par les adversaires

Laisser-passer - exemple 1

	♠ A 3 2 ♥ A 8 2 ♦ A V 10 7 3 ♣ 8 6		3SA. Entame: 4 ♣ a) Levées sûres: 3 ♠, 2 ♥, 1 ♦, 1 ♣ (après l'entame) = 7 levées sûres b) Levées probables: possibilité d'affranchir deux à ♦ mais il faudra faire une
♠ 9 6 5 ♥ 10 6 4 ♦ 6 2 ♣ D V 7 4 2	N O E S	♠ 10 8 7 4 ♥ D V 9 5 ♦ R 4 ♣ A 9 3	impasse forçante au Roi et rendre la main une fois Le R de ♣ devient maître après que E ait pris l'entame avec l'As de ♣ Laisser passer le retour d'Est à ♣ et prenez avec le R de ♣ au 3ème tour. Tentez l'impasse au R de ♦ en jouant la D de ♦. Si elle échoue pas de
	♠ R D V ♥ R 7 3 ♦ D 8 9 5 ♣ R 10 5		soucis, E ne peut plus rejouer ♣

Laisser-passer - exemple 2

	<p>♠ A 3 2</p> <p>♥ A 8 2</p> <p>♦ A V 10 7 3</p> <p>♣ 8 6</p>		<p>3SA Entame: 4 ♣</p> <p>a) Levées sûres: 3 ♠, 2 ♥, 1 ♦, 1 ♣ (après l'entame) = 7 levées sûres</p> <p>b) Levées probables: possibilité d'affranchir deux à ♦ mais il faudra faire une impasse forçante au Roi et rendre la main une fois</p>
<p>♠ 9 6 5</p> <p>♥ 10 6 4</p> <p>♦ R 2</p> <p>♣ A D 7 4 2</p>	<p>O N</p> <p> E</p> <p> S</p>	<p>♠ 10 8 7 4</p> <p>♥ D V 9 5</p> <p>♦ 6 4</p> <p>♣ V 9 3</p>	<p>Est prenant le pli du V de ♣ il est certain que l'As de ♣ est en Ouest. Vous ne savez pas où est la D, mais le risque existe qu'elle soit aussi en Ouest. Dans ce cas, si vous ne prenez pas l'entame, vous ne ferez jamais aucun pli en ♣. Vous ne pouvez pas vous permettre de laisser passer!</p>
	<p>♠ R D V</p> <p>♥ R 7 3</p> <p>♦ D 8 9 5</p> <p>♣ R 10 5</p>		<p>Tentez l'impasse au R de ♦ en jouant la D de ♦ et croisez les doigts pour que l'impasse réussisse !</p>

Le Coup de Bath 👍

- **Coup de Bath.** Ne l'utiliser que si l'on ne craint pas un retour dangereux, sachant que la défense changera **toujours** de couleur

	♠ 9 6 5 ♥ A D 7 4 ♦ V 5 4 ♣ V 10 9		Sur une entame d'un Roi qui promet la Dame, duquer lorsqu'on possède As et Valet, interdisant ainsi à l'entameur de poursuivre dans la couleur, sous peine de livrer deux levées.
♠ R D 10 7 3 ♥ 9 3 2 ♦ R 3 2 ♣ 8 5 2	N O E S	♠ 8 4 ♥ V 10 8 5 ♦ A 8 7 ♣ R D 7 6	Si Sud prend de l'♠ A : Lorsque Est prendra la main à ♦, il jouera ♠ vers la fourchette D 10 d'Ouest. La Défense fera 4 levées à ♠ et le contrat chutera.
	♠ A V 2 ♥ R 6 ♦ R D 10 9 6 ♣ A 4 3		Fournir le 2 ♠ sur l'entame. Ouest ne peut plus jouer sans donner au déclarant 2 levées ♠

Le Coup de Bath 🙅

- **Coup de Bath.** Ne pas l'utiliser

	♠ 9 6 5 ♥ A D 7 4 ♦ V 5 4 ♣ 8 7 6		• Sud doit prendre immédiatement de l'♠ A. Il est sûr d'affranchir 4 ♦ sans donner la main à Est . Ses 9 levées sont assurées. 1 ♠, 3 ♥, 4 ♦ et 1 ♣
♠ R D 10 7 3 ♥ 9 3 ♦ R 2 ♣ D 9 5 2	N O E S	♠ 8 4 ♥ V 10 8 5 ♦ 7 5 3 ♣ R V 10	Si Sud laisse passer (coup de Bath), Ouest va jouer ♣ : Sud perdra alors son arrêt à ♣ car il sera obligé de jouer l'As de ♣ et perdra alors 5 levées : 1 ♠, 1 ♦ et 3 ♣.
	♠ A V 2 ♥ R 6 ♦ A D 10 8 6 ♣ A 4 3		Sud doit prendre l'entame de l'As de ♠ et ensuite jouer ♥ R D et ♥ A, puis le ♦ V pour l'impasse, qui affranchit la couleur en donnant la main en Ouest. Ouest prendra 4 levées à ♠ mais c'est tout!

Affranchissement de longueur

- Les levées de longueur sont possibles si le déclarant ou le mort détiennent plus de cartes que le plus long des adversaires
- Le nombre de levées de longueur dépend donc de la distribution des cartes chez l'adversaire. Se référer aux statistiques de distribution
- En pratique, il faut souvent posséder **7 cartes ou + dans les deux mains** pour que l'affranchissement réussisse. Typiquement elles sont réparties asymétriquement, avec souvent 5 cartes dans une main
- Pour affranchir des levées dans une couleur asymétrique, il faut toujours commencer par jouer les cartes **équivalentes** de la main **courte**
- Outil très utile: **le coup à blanc**

Statistiques et probabilités

Cartes manquantes	Division	Pourcentage
2	1-1	52
	2-0	48
3	2-1	78
	3-0	22
4	3-1	50
	2-2	40
	4-0	10
5	3-2	68
	4-1	28
	5-0	4
6	4-2	48
	3-3	36
	5-1	15
7	4-3	62
	5-2	31

Nombre **impair** de cartes manquantes: distribution la plus **égale** possible

Nombre **pair** de cartes manquantes: distribution **inéga**le

Les trois chiffres-clés:

- Partage 3-2 : 68% de chances
- Partage 3-3 : 36% de chances
- Impasse simple : 50% de chances

Le coup à blanc

- C'est le laisser-passer de la main du déclarant. Consiste à **concéder une levée** alors qu'on possède une ou plusieurs cartes maîtresses dans la couleur. On joue petit des deux mains

Très utile lorsque le mort n'a pas de reprises. Sert à conserver les communications indispensables à l'affranchissement de la couleur

- Quand on joue **la dernière carte de la main courte, la levée doit être remportée par la main longue.**

- **Gestion des honneurs**

Garder un (plusieurs?) honneurs dans la couleur pour pouvoir reprendre la main et réaliser les levées affranchies

Affranchissement d'honneurs

Affranchir une carte consiste à rendre maîtresse cette carte en **obligeant l'adversaire à utiliser les cartes supérieures** qu'il possède.

• Trois possibilités :

- L'adversaire joue la (les) carte (s) maîtresse(s) lui même. Peu probable 🤔
- Vous tentez votre chance (impasse, voir le cours sur les impasses): 🙌
- Vous obligez l'adversaire à jouer ses cartes maîtresses 😡

En **sacrifiant** une de vos cartes équivalentes. En d'autres mots, vous donnez pour recevoir. **Impasse forçante** (voir le cours sur les impasses)

Vous pouvez aussi utiliser des techniques qui obligeront l'adversaire à rendre vos honneurs maîtres même s'il ne joue pas directement ses honneurs 🤨

- Mise en main (veillez à conserver une **carte de sortie**)
- Squeeze (comptez les cartes tombées)

Défausse

Prendre garde à :

- **Conserver les arrêts** dans les couleurs adverses s'il faut rendre la main.
- Ne pas **bloquer** une couleur si les communications annexes font défaut.
- **Ne pas défausser une carte permettant d'affranchir une levée** dans une couleur longue.

Techniques particulières

- **Mise (placement) en main**

Manoeuvre par laquelle on oblige l'adversaire à prendre la main à l'aide d'une **carte de sortie** de telle façon que quoiqu'il joue, il procurera une levée supplémentaire. Souvent exécutée en fin de jeu. A planifier. Nécessité de préserver une carte de sortie

♥A85		
N		
O	E	Si Ouest joue ♥, vous aurez toujours 2 levées, où que soit le ♥R
S		
♥D74		

- **Squeeze**

Consiste à obliger l'adversaire à défausser une de ses cartes maîtresses. Selon la carte défaussée, le déclarant pourra rendre maîtresse l'une de ses cartes. Le squeeze se produit également aussi généralement en fin de partie, mais comme la mise en main, doit souvent être bien pensé à l'avance.

Fin

24/05/2024