

FICHE 202. LE JEU DE LA CARTE PAR LE DECLARANT

Quelques règles pour le jeu de la carte, tirées du "jeu de la carte compact" par Michel Lebel

1 CARTE A JOUER SUR L'ENTAME

1.1 A Sans Atout

En règle générale sur entame 4^{ème} meilleure on joue petit du mort sauf :

- Si honneur 2nd au mort mettre l'honneur, c'est la seule chance de le faire

Exception : **Quand on a un honneur non maître au mort et un honneur non maître en main (et pas 2 doubletons dans la couleur d'entame) jouer petit du mort assure une levée.**

- Laisser-passer : utiliser **règle des 7**: Si on a 5 cartes dans la ligne, on laisse passer **7-5= 2** fois voir 3

1.2 A l'atout

Règles habituelles : petit sur petit, honneur sur honneur en se rappelant que :

- L'entame d'un honneur promet en général l'honneur en dessous
- On n'entame pas sous l'AS
-

2 MANIEMENT DE COULEURS

2.1 A la couleur, quand peut-on retarder de jouer atout ?

- Pour exploiter des coupes de la main courte
- Pour défausser des perdantes
- Quand les atouts peuvent servir de communication

Remarque : Quand il reste un atout maître chez les adversaires il est en général préférable de ne pas le faire tomber, surtout si ça coûte un atout en main et au mort. La plupart du temps ça fait perdre une levée. **Exception** si la présence de cet atout empêche l'exploitation d'une couleur affranchie.

2.2 Règles sur les impasses

- Impasse simple : Donner des coups de sonde tant que la fourchette subsiste et qu'on a des cartes. Cette manœuvre ne doit jamais ôter la possibilité de tenter l'impasse
- Impasses doubles, commencer par l'impasse à l'honneur le plus bas: Ex A D 10 Impasse au valet d'abord.
- Règle des 7 – 9 – 11 :
 - 7 : Dans une couleur de 7 cartes où il ne manque que le Valet, pas d'impasse au Valet, on tire en tête ;
 - 9 : De même dans une couleur de 9 cartes où il ne manque que la Dame, pas d'impasse à la Dame ;
 - 11 : Également dans une couleur de 11 cartes où il ne manque que le Roi, pas d'impasse au Roi.

2.2.1 Particularité des impasses "forçantes" :

Définition : Cette manœuvre consiste à partir d'un Honneur, dans le but de capturer un Honneur supérieur détenu par les adversaires, en incitant ceux-ci à couvrir ; étant entendu que l'on possède dans la main opposée l'Honneur supérieur.

Quand peut-on faire sans risques une impasse forçante ?

- Règle N° 1 : Quand le nombre d'honneurs ou équivalent que l'on possède dans les deux mains est supérieur d'une unité au nombre de cartes du côté le plus long.
- Règle N°2 : Quand le nombre d'honneurs ou équivalent que l'on possède est égal au nombre total de cartes détenues par les adversaires
- Règle N°3 : L'impasse forçante directe est obligatoire quand les adversaires détiennent trois cartes qui sont précisément, la 2^{ème}, la 5^{ème} et une carte inférieure autre que la 6^{ème} (ex : Roi, 10, 8)

2.2.2 Tableau de synthèse

Attention : les managements ci-dessous sont recommandés pour faire le maximum de levées dans chaque cas. **Ce ne sont pas** les managements de sécurité !

Il manque	Règle 1	Règle 2	Règle 3	Commentaires
L'As	Jouer petit vers honneurs groupés et recommencer			Exemples 1, 5, 8, 17, 18, du document de Daniel
Le Roi	Impasse jusqu'à 10 cartes dans la ligne	As en tête avec 11 cartes et plus dans la ligne	Pour affranchir la couleur ne faire l'impasse que si on peut la recommencer	Exemples 2, 3, 6, 13, 14, 15, 16, 19, 20 Dans le document de Daniel

Il manque	Règle 1	Règle 2	Règle 3	Commentaires
La dame	Impasse jusqu'à 8 cartes dans la ligne	As-Roi en tête avec 9 cartes et plus dans la ligne	Coup de sonde si la possibilité d'impasse subsiste	Exemples 4, 7, 9, 10, 11, 12, 21, 22, 23, 24 dans document de Daniel
Le valet	Donner 2 coups de sonde	A condition de garder la fourchette	Pas d'impasse quand on a 7 cartes dans la ligne	Exemple 53 dans le document de Daniel
As - Roi	Impasse vers honneurs groupés			
As - Dame	Impasse à la Dame			
As-Valet	9 cartes et plus pas d'impasse au valet	Jouer petit vers le roi ou la dame en conservant la fourchette avec le 10	Au 2 ^{ème} tour faire impasse au valet jusqu'à un total de 8 cartes	Exemples 31, 32, 33, 34, dans le document de Daniel
Roi-Dame	Si cela est possible double impasse jusqu'à 9 cartes	Avec 10 cartes et plus impasse de sécurité puis tirer l'As	Ne pas avoir peur de recommencer l'impasse.	Exemples 41, 42, 43, 44 dans document de Daniel
Roi-Valet	9 cartes et plus pas d'impasse au valet	Jusqu'à 7 cartes et As-X dans une main, petit vers la dame puis petit vers le X	A partir de 9 cartes impasse au Roi si As-Dame même main sinon As en tête	Exemples 25, 26, 27, 28, 29, 30, dans document de Daniel
Roi-Dame-10	Impasse au 10	Jusqu'à 8 cartes		
Dame-Valet	Pas de règle générale mais des conseils	Jusqu'à 8 cartes coup de sonde sans détruire la fourchette puis impasse	9 cartes et plus As-R en tête	Exemples 35, 36, 37, 38, 39,40

3 LAISSER PASSER A SA

Le "laisser passer" à SA a pour objectif d'assécher la main courte adverse pour éviter retour dans la couleur. Utilisation de :

La règle de 7 : Je soustrais du chiffre 7 le nombre de cartes de la couleur dans mes deux mains. Cela m'indique combien de fois je dois laisser passer avant de prendre la levée, en prenant comme hypothèse entame dans la 4^{ème} de la longue.

J'ai 7 cartes. $7-7 = 0$; je prends dès le 1er tour.

J'ai 6 cartes. $7-6 = 1$; je laisse passer 1 fois ; je prends au 2ème tour

J'ai 5 cartes. $7-5 = 2$; je laisse passer 2 fois ; je prends au 3ème tour

4 QUELQUES MANŒUVRES POUR LE "FUN"

4.1 Manœuvre de Guillemard

Utilisée dans les contrats à l'atout pour trouver une levée manquante.

- Elle consiste à commencer par enlever les atouts adverses sauf 1.
- Ensuite, le déclarant espère que le joueur de la défense qui possède le dernier atout (non maître) détient aussi suffisamment de cartes dans votre couleur secondaire pour ne pas se faire couper !

Cette manœuvre nécessite une dose de chance : aucun des deux joueurs de la défense ne peut couper votre couleur secondaire :

- L'un parce qu'il possède encore des cartes dans la couleur.
- L'autre parce qu'il n'a plus d'atouts

4.2 La manœuvre de Milton Work (ou coup de la fourchette de Morton)

♠ A 7 3 2		♠ 10 9 8 6 4
♥ R 10 9 4		♥ 6
♦ R 8 5		♦ 7 6 2
♣ D 5		♣ V 7 3 2
♠ R D V 5		
♥ -		
♦ AV1093		
♣ R1096		
♠ -		
♥ ADV87532		
♦ D 4		
♣ A 8 4		

Ce coup est une sorte de contre-temps dans un contrat à l'atout. La situation la plus fréquente : vous disposez d'une couleur partagée Rx/Dxx ou Rxx/Dx et vous avez une idée du joueur adverse qui possède l'As.

En jouant une petite carte vers l'honneur situé après l'As, vous mettez l'adversaire dans une alternative :

- Plonger de l'as et vous donner une levée
- Risquer de ne jamais faire son as

L'adversaire doit choisir entre vous donner une levée ou en perdre une ...(choix, entre la peste ou du choléra !)

Exemple : Sud joue 6♥ après qu'Ouest ait ouvert de 1♦. L'entame est R♠.

Sud doit se garder de mettre l'A♠, il n'a en effet aucune défausse utile. Il joue donc petit du mort et coupe de sa main.

Il donne un coup d'atout pour purger le 6♥ et joue le 4♦, l'ouverture a situé l'A♦ en Ouest.

Si Ouest prend de l'A♦, un des ♣ sera défaussé sur le R♦ libéré et l'autre sur l'A♠.

Si Ouest ne met pas l'A♦, Sud prend du R♦, défausse la D♦ sur l'A♠ et ne perd qu'un ♣. Exemple ici vous jouez le 2

