



**Alain Lévy.**

Contre vents et marées,  
notre valeur sûre,  
votre référence.

1

2

3

JEU DE LA CARTE NIVEAU PERFECTIONNEMENT

## → EN FACE DU MORT

# LE CHEMIN DE LA RÉUSSITE

DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE CONCERNANT UNIQUEMENT LE JEU AVEC LE MORT, CHAQUE LIGNE COMPREND SEPT ÉTAPES, QUE VOUS DEVEZ FRANCHIR L'UNE APRÈS L'AUTRE. CHEMIN FAISANT, VOUS DEVREZ ÉCHAFAUDER, COMPARER ET VALIDER DIVERS PLANS.

❶ Vous êtes assis en Sud, Nord-Sud vulnérables, en match par quatre.

♠ 8762
♥ D96
♦ 5
♣ AD753
N
O
E
S
♠ D3
♥ ARV108
♦ AV973
♣ 10

La séquence :

Sud	O	N	E
1♥	passé	2♥	passé
4♥			

Entame : 5 de Cœur.

Que ce soit à la couleur ou à Sans-Atout, un plan de jeu doit se mettre en place dès la carte d'entame dévoilée et vous devez franchir une à une les étapes suivantes :

- 1) Compter le nombre de levées que vous avez demandées.
- 2) Compter les levées maîtresses.
- 3) Fixer le nombre de levées qui manquent.
- 4) Trouver un plan A pour réaliser la ou les levées manquantes.
- 5) Vérifier que ce plan fonctionne.

6) Chercher un plan B (voire C) et comparer ou cumuler avec le plan A.

7) Vérifier que l'adversaire ne gagne pas son contrat avant vous, le fameux compte des perdantes.

Recopiez ce tableau et appliquez-le à chaque exercice que vous allez résoudre.

Je vais le faire avec vous sur cette première donne :

- 1) Dix levées.
- 2) Sept levées.
- 3) Il en manque trois.
- 4) Deux coupes du côté court et affranchissement du cinquième Carreau.
- 5) Échec : au moment où le cinquième Carreau est affranchi, vous n'avez plus d'atout pour l'encaisser. Le plan A ne fonctionne pas, il faut trouver un plan B.
- 6) La réussite de l'impasse au Roi de Trèfle. 50% de réussite, c'est beaucoup mieux que 0% ! Le plan B fonctionne, à condition de faire attention à vos communications, surtout ne pas commencer par couper un Carreau. Le plus simple est de prendre à Cœur de votre main, de jouer Trèfle pour la Dame, d'encaisser l'As de Trèfle et de finir en double coupe. Dix levées.

# Apprendre.

1

2

3

7) Deux perdantes immédiates, dont vous ne vous occupez pas ici, vous réalisez vos dix levées sans rendre la main.

### Les quatre jeux

	♠ 8762 ♥ D96 ♦ 5 ♣ AD753	
♠ A105 ♥ 543 ♦ D106 ♣ R982	N O                      E S	♠ RV94 ♥ 72 ♦ R842 ♣ V64
	♠ D3 ♥ ARV108 ♦ AV973 ♣ 10	

### Post-mortem

Si Ouest n'entame pas à l'atout, vous pouvez couper trois fois Carreau, vos dix levées sont facilement réalisées. Reprenons le plan A, après l'entame à l'atout. Si vous coupez vos Trèfles pour affranchir vos Carreaux, vous finirez avec un atout de moins qu'Ouest. Vous aurez perdu le contrôle du coup. Votre Valet de Carreau sera coupé par le dernier atout d'Ouest. Une chute.

🕒 Vous êtes assis en Sud, personne vulnérable, en match par quatre.

♠ RV ♥ D95 ♦ AV5 ♣ V9862
N O                      E S
♠ AD10 ♥ AV108 ♦ RD64 ♣ A10

La séquence :

Sud	O	N	E
2SA	passé	6SA	

Entame : 10 de Carreau.

Vous avez dans la tête le tableau des étapes à franchir. Vous avez pris votre décision.

Voici comment vous devez vous organiser :

- 1) Douze levées.
- 2) Neuf levées.
- 3) Trois levées.
- 4) Plan A. La réussite de l'impasse au Roi de Cœur donne douze levées, son échec onze levées.
- 5) Ce plan fonctionne quand le Roi de Cœur est placé en Est, 50%.
- 6) Le plan B ne saute pas aux yeux, cherchez encore un peu avant de jouer. Regardez les Trèfles

de plus près. Si Roi-Dame de Trèfles sont placés, ils peuvent développer une levée supplémentaire **en jouant un petit Trèfle vers le 10** si vous gagnez la levée. Vous avez dès lors dix levées. Les Cœurs vous donnent les deux autres levées où que soit placé le Roi : c'est gagné. Si Est intercale un de ses deux honneurs vous prenez de l'As et rejouez le 10, vous avez trouvé trois levées à Trèfle, vous n'avez plus besoin de l'impasse à Cœur. Mais ce n'est pas tout. Si le 10 de Trèfle est pris de la Dame ou du Roi, avant de tenter l'impasse à Cœur, jouez votre As de Trèfle. Si le Roi ou la Dame apparaît, c'est encore gagné, trois levées de Trèfle vous attendent au mort. Et sinon, il sera temps de faire l'impasse au Roi de Cœur. Si vous commencez par l'impasse à Cœur vous ne pourrez pas tester les Trèfles puisqu'il vous faudra donner une levée pour les affranchir. Ce qui permet de dicter le second principe incontournable, que vous retrouverez fréquemment dans ces lignes : **commencez toujours par jouer la couleur où vous devez donner une levée pour en affranchir une (ou plusieurs)**.

- 7) Vous n'avez aucune perdante immédiate, vous pouvez donner une fois la main, vous en profitez. Pourcentage de réussite : sans entrer dans les détails, jouer Trèfle vers le 10 avant de faire l'impasse à Cœur améliore votre probabilité de réussite d'à peu près 18%, donc vous avez joué votre contrat à 68% au lieu de 50% et c'est un bénéfice net.

### Les quatre jeux

	♠ RV ♥ D95 ♦ AV5 ♣ V9862	
♠ 975 ♥ R3 ♦ 10987 ♣ D743	N O                      E S	♠ 86432 ♥ 7642 ♦ 32 ♣ R5
	♠ AD10 ♥ AV108 ♦ RD64 ♣ A10	

### Post-mortem

Les quatre jeux illustrent bien l'avantage pris en jouant Trèfle vers le 10 avant de faire l'impasse au Roi de Cœur. Ouest a pris de la Dame de Trèfle, pour rejouer Carreau. Encassez à tout hasard votre As de Trèfle. Bingo ! Si Ouest laisse passer le 10 de Trèfle, ne rejouez plus la couleur. Vous avez votre dixième levée, tentez l'impasse à Cœur pour douze ou treize levées.