DEFENDRE A L'ATOUT

Le jeu en défense est plus difficile car vous ne voyez pas l'ensemble des forces de votre camp et vous n'êtes pas seul au commande.

Améliorer son jeu en défense est important, en moyenne on joue deux fois plus en défense qu’en face du mort.

Vous devrez faire un état des lieux permanent de ce que vous connaissez des mains cachées. Comptez, comptez, comptez : La distribution, les levées, l'emplacement des honneurs.

<u>1ère étape :</u> Reconstituez la main du déclarant pendant les enchères.

<u>2ème étape</u> : **Analysez la carte d'entame**.

- Une tête de séquence permet de visualiser les plis potentiels dans la couleur d'entame et favorisera la reconstitution de l'emplacement des honneurs. Un pair-impair permet de reconstituer la distribution du déclarant.

- Exemple : dans la séquence, que signifie l'entame

<u>3ème étape :</u> Connaître l'emplacement des honneurs.

- Comptez vos points H
- Comptez les points H du mort
- Quelle est la fourchette de point H annoncée par le déclarant ?
- Retranchez de 40
- $\Rightarrow$ Vous obtenez la force en point H de votre partenaire.
- Le déclarant à t-il situé des forces d'honneurs pendant les enchères (arrêt pour le Sans-Atout, contrôle, réponse au Blackwood …)

4/ RECONNAITRE LE PLAN ADVERSE

IL Y A 3 TYPES DE PLANS :

- Le plan de coupe

– Déclarant bicolore

– Observer la courte du mort

– Le déclarant ne bat pas atout, il joue dans la courte

- Le plan d'affranchissement

– Observer la longue du mort, le déclarant joue dedans avant ou après avoir battu atout.

- Le plan d'impasse

- Lorsque les deux premiers plans sont abandonnés.

5/ LUTTER CONTRER LE PLAN ADVERSE

- **Contre le plan de coupe :**

- Je joue atout dès que possible en faisant attention à ce que cela ne me coûte pas un pli naturel.

- Vais-je enlever suffisamment d'atouts au mort pour limiter ses coupes ?

- Rarement, je crée une situation de surcoupe.

.Contre le plan d'affranchissement :

- Encaisser les levées de la défense avant que le déclarant n’ai eu le temps de défausser ses perdantes sur la longue du mort. Flanc actif.

- Attaquer les communications du mort. Pour empêcher le camp adverse de cueillir les fruits de son affranchissement.

.Contre le plan d'impasse.

.Jouez neutre ! Appliquez les règles de bases :

.Fort en 3ème

.Petit sur petit en second

.Honneur sur Honneur

.On rejoue dans la couleur du partenaire

.On évite de jouer sous un honneur

.Dans la faible du mort / Dans la forte du mort

.On fait couper la main longue

BILAN

1/ Pendant la séquence, déduisez **les distributions adverses** et plus particulièrement celle du déclarant.

2/ Le mort s'étale :

- Analysez **la carte d'entame** et la couleur d'entame.
- Comptez le nombre de points H possiblement détenus par votre partenaire. Déduisez **l'emplacement des honneurs.**
- Comptez **vos levées potentielles** et celles du camp adverse.

3/ Stratégie adverse ? (Coupe / Affranchissement / Impasses)

Coupe : On regarde la courte du mort. Est ce que le déclarant y possède une couleur plus longue avec des perdantes.

.

Affranchissement : On regarde la longue du mort. Est qu'elle va développer des levées essentielles au déclarant ?

Impasses : Ni longue, ni courte exploitable, le déclarant va battre atout et travailler un peu toutes les couleurs.

4/ Lutter contre la stratégie adverse.

Coupe :

- On joue atout dès que possible parfois dès l'entame. Mais attention à ne pas sacrifier une levée d'honneur.
- Plus rarement, on pourra se mettre en position de surcoupe.

.

Affranchissement :

- On fait un flan actif, on va chercher des plis rapidement.
- On attaque les communications adverses (du mort).

Impasses :

On joue neutre. On évite de jouer sous un honneur. Dans la faible du mort / Dans la forte du mort.

5/ Dans le doute. Petit en second. Fort en 3ème. On rejoue dans la couleur d'entame.