

Trumps or not Trumps ? ou : Enlever les atouts en priorité, ou non ?

Lorsque l'on joue à la couleur, la règle est : commencer par enlever les atouts des adversaires, afin de ne pas se faire couper. Mais, comme le titre de cet atelier l'indique, toute règle a ses exceptions !

1. La coupe préalable.

Le cas le plus simple : il faut couper une ou deux cartes au mort (la main courte, en principe). Pour ce faire, il faut avoir des atouts ... Donc, il faut couper *avant* de jouer atout.

Exemple : ♠ D2

(David Bird) ♥ D4

♦ R9752

♣ 9762

♠ 843

♥ V985

♦ V83

♣ RD3

♠ 65

♥ 1063

♦ AD106

♣ AV104

♠ ARV1097

♥ AR72

♦ 4

♣ 85

Enchères :

S	O	N	E
1 ♠	-	1 SA	-
2 ♥	-	2 ♠	-
4 ♠	-	-	-

Sud joue 4 ♠.

Entame : Roi de ♣.

Ouest entame du Roi de ♣, qui tient, et continue de la Dame et du 3 pour le 9 couvert du Valet et coupé par Sud.

Sud sait qu'il donnera encore un ♦, il ne doit pas donner de ♥.

Supposons qu'il joue atout : la Dame, le Roi, l'As ... OK, il n'y a plus d'atouts chez l'adversaire, mais, lorsque le déclarant joue ♥, il doit en donner un ... et c'est la chute. Donc, il doit jouer Dame-As de ♥ et couper un ♥ (de la Dame de ♠, restons prudent !). Alors seulement, il joue atout et donne un ♦ à la fin.

Dans certains cas, la coupe n'est pas immédiate : il faut donner une levée pour ce qu'on appelle « ouvrir la coupe ».

Exemple :

(David Bird) ♠ 865

♥ 43

♦ R542

♣ A932

Sud joue 4 ♠.

Il a 9 levées : 5 ♠, 1 ♥, 2 ♦ et 1 ♣, il en manque une.

♠ 1072

♥ R1072

♦ D8

♣ RD65

☀

♠ V9

♥ DV98

♦ V10963

♣ 107

♠ ARD43

♥ A65

♦ A7

♣ V84

Il doit couper un ♥ au mort, et pour ce faire en donner un.

Il jouera ensuite As de ♥ et ♥ coupé, puis extraira les atouts.

Il ne doit pas jouer atout, car il doit en avoir au mort pour couper ...

2. Les atouts servant de communication.

Il n'y a pas que les atouts, il y a souvent une couleur secondaire à affranchir. Et, lorsqu'elle l'est, il faut la récupérer.

Exemple :

(David Bird) ♠ 1085

♥ V85

♦ RD102

♣ 962

♠ D92

♥ 74

♦ 953

♣ RDV83

♠ A74

♥ ARD102

♦ V74

♣ A5

♠ RV63

♥ 963

♦ A86

♣ 1074

Enchères :

S	O	N	E
1 ♥	-	2 ♥	-
4 ♥	-	-	-

Sud joue 4 ♥.

Entame : Roi de ♣.

Quand le mort s'étale, Sud compte ses levées : 1 ♠, 5 ♥, 1 ♣, il manque 3 levées. Rien à couper au mort, il doit réaliser ces 3 levées en affranchissant les ♦.

Supposons qu'il joue atout, donc en donne 3 tours. Puis il s'attaque aux ♦ : Valet, 4 pour la Dame et le Roi. Est, qui n'est pas là pour lui faciliter la tâche, ne prend qu'au 3^{ème} tour et rejoue ♣ pour Ouest. Sud coupera une continuation ♣, mais ne pourra que contempler son ♦ affranchi au mort, inatteignable ... et il devra donner 2 ♠ pour la chute.

La solution ? La seule remontée au mort est en la personne du Valet de ♥, aussi doit-il rester sur la table. Sud ne doit tirer que 2 coups d'atout, As-Roi, et ensuite jouer ♦. Est ne prendra qu'au 3^{ème} tour, mais Sud a toujours en ce cas le Valet de ♥ pour remonter au mort et récupérer le ♦ affranchi, sous lequel il défaussera un ♠.

3. Regagner le contrôle d'une couleur.

Si les atouts ne sont pas maîtres, il peut y avoir danger à les tirer : l'adversaire peut prendre des levées dans une couleur non affranchie. Exemple :

(David Bird) ♠ RD52

♥ V94

♦ A72

♣ 1085

♠ 1086

♥ 3

♦ RDV4

♣ D7642

♠ V743

♥ A5

♦ 9863

♣ V93

Enchères :

S	O	N	E
2 ♣	-	2 ♦	-
2 ♥	-	3 ♥	-
4 ♣	-	4 ♦	-
4 SA	-	5 ♦	-
6 ♥	-	-	-

→ 2♣ Fort Indéterminé

→ 3♥ > 4♥

→ contrôles.

→ 1 As.

♠ A9

♥ RD108762

♦ 105

♣ AR

Sud joue 6 ♥. Entame : Roi de ♦.

Sud prend l'entame de l'As. Maintenant, s'il joue atout, l'As étant dehors, l'adversaire qui prendra va encaisser un ♦ et Sud chutera.

La solution ? Jouer ♠ avant les atouts : il y a un ♠ gagnant en plus au mort : As de ♠, ♠ pour la Dame et le Roi de ♠ en défaussant le ♦. À présent, il n'y a plus de ♦ perdant et Sud ne donnera plus que l'As d'atout.

Et si l'un des adversaires coupe un des Honneurs ♠ ? Dans ce cas, il n'y a rien à faire ...