

Séance 23

L'AFFRANCHISSEMENT PAR LA COUPE

Programme de la séance

- L'affranchissement par la coupe d'une couleur cinquième
- Les problèmes de communication

Première donne de la séance (23.1)

Donne 23.1	Donneur : Nord	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 17			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ V 9 3 ♥ A D 8 3 ♦ 8 6 ♣ A 7 5 3					
♠ R 5 4 ♥ V 9 6 2 ♦ V 2 ♣ R D 1 0 8		♠ 6 2 ♥ R 1 0 5 4 ♦ D 1 0 9 4 ♣ 9 4 2	1 ♠ 4 ♠	Passe Passe	3 ♠ Passe	Passe Passe
♠ A D 1 0 8 7 ♥ 7 ♦ A R 7 5 3 ♣ V 6						
Avec 12 HD, Nord encourage à 3♠. Assuré du fit, l'ouvreur évalue sa main à 17 HD et déclare la manche. Entame : Roi de Trèfle						

Certains trouveront la solution de ce coup en réalisant tout simplement des coupes de la main courte.

Pour gagner son contrat, Sud pourrait songer à faire des impasses et réaliser au moins quatre levées d'atout, deux As et quatre levées de Carreau si la couleur est répartie 3-3 chez les adversaires. Mais avant de toucher aux atouts, Sud doit utiliser ceux du mort pour couper les Carreaux et affranchir la couleur, même si celle-ci est répartie 4-2 en flanc.

Le bon déroulement du coup : As de Trèfle, AR de Carreau, Carreau coupé, As de Pique, et Carreau coupé. Ceci fait, Sud rentre en main (As de Cœur et Cœur coupé) et joue une deuxième fois Pique. Ceux-ci étant partagés 3-2, le déclarant concède en tout et pour tout un atout et un Trèfle.

Score : 4♠ + 1 450 NS

L'affranchissement par la coupe d'une couleur cinquième

Isolez les Carreaux pour mettre la manœuvre en évidence.

Demandez aux enfants combien de Carreaux sont réalisables à Sans-Atout.



Essayez de leur faire dire qu'en donnant un Carreau, on en affranchira deux si les Carreaux adverses sont partagés 3-3. Mais s'ils sont 4-2, il n'y aura qu'une levée de longueur possible. Ici l'avantage du jeu à l'atout, c'est de pouvoir réaliser cinq levées avec la longue à Carreau : deux levées d'honneurs, deux de coupe et une de longueur !

La présence d'une couleur secondaire de cinq cartes doit faire penser à son affranchissement par la coupe.

Deuxième donne de la séance (23.2)

Donne 23.2	Donneur : Est	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 18			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ A 9 5 4 ♥ 9 5 4 2 ♦ D 7 5 2 ♣ 7		1♥	1♠	3♥	1♦
♠ RD 10 6 3 ♥ 8 ♦ 10 8 4 3 ♣ D 6 5		♠ V 8 ♥ A 10 7 ♦ RV 9 6 ♣ RV 9 2	4♥	Passe	Passe	Passe
♠ 7 2 ♥ RD V 6 3 ♦ A ♣ A 10 8 4 3						
			3♥ : soutien justifié par la loi des atouts. 4♥ : en raison de la belle distribution.			
			Entame : Roi de Pique			

Sud prend l'entame de l'As de Pique du mort et entreprend immédiatement d'affranchir ses Trèfles par la coupe : il joue l'As de Trèfle, Trèfle coupé, l'As de Carreau, Trèfle coupé, Carreau coupé et enfin Trèfle coupé. Il ne lui reste plus qu'à jouer Cœur pour faire tomber les atouts adverses. Une levée de mieux !

Score : 4♥ +1 650 NS

Jouer atout prématûrement aurait donné l'occasion à Est de prendre de l'As et d'en rejouer pour la chute !

Troisième donne de la séance (23.3)

Donne 23. 3	Donneur : Sud	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 19			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ D 9 8 7 ♥ V 8 4 ♦ D 7 6 3 2 ♣ 5		1♥	1♠	2♥	2♦
♠ AR 10 4 3 ♥ A 3 ♦ 9 4 ♣ V 9 8 3		♠ V 6 2 ♥ 7 5 2 ♦ RV 10 5 ♣ D 7 6	4♥	Passe	Passe	Passe
♠ 5 ♥ RD 10 9 6 ♦ A 8 ♣ AR 10 4 2						
			2♥ : fit de trois cartes, irrégulier, 7 HD. 4♥ : en raison des 19 HD et de la belle couleur secondaire affranchissable.			
			Entame : As de Pique			

Ouest ne peut insister à Pique sans affranchir la Dame du mort. S'il joue Carreau ou Trèfle, le déclarant entreprend immédiatement d'affranchir ses Trèfles par la coupe : As et Roi de Trèfle, Trèfle coupé, As de Carreau (ou Pique coupé), Trèfle coupé et atout. Plus personne ne l'empêchera de réaliser son contrat.

Pour limiter le nombre de coupes au mort, Ouest doit impérativement jouer atout : As de Cœur et Cœur. Le déclarant ne coupera qu'un seul Trèfle et concédera ainsi la chute.

Score : 4♥ - 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (23.4)

Cette dernière donne est difficile, mais incitera peut-être les enfants à approfondir la technique du jeu de la carte. Elle traite de l'affranchissement par la coupe d'une couleur cinquième du mort, et des problèmes de communication qui en découlent.

Donne 23.4	Donneur : Ouest	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 20			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ V105 ♥ 53 ♦ 752 ♣ AR852			1♦ 1♠ 4♠	Passe 2♥ Passe	Passe 3♥ Passe
♠ 843 ♥ RD106 ♦ AD96 ♣ D4		♠ 6 ♥ V9842 ♦ R84 ♣ V1096	C'est la mêlée générale ! La surenchère d'Est à 3♥ est conforme à la loi des atouts. De son côté Sud réévalue sa main à 18 HD et fait le pari optimiste de gagner dix levées.			
	♠ A RD972 ♥ A7 ♦ V103 ♣ 73		Entame : Roi de Cœur			

Sud compte neuf levées : six Piques, un Cœur et deux Trèfles. Et à défaut de pouvoir couper du côté court, il ne trouvera la dixième levée qu'en affranchissant un Trèfle de longueur, même sur une répartition 4-2 des Trèfles adverses. Mais pour disposer du Trèfle affranchi, Sud doit ménager les atouts du mort, les seules cartes lui permettant d'y accéder.

Sud prend l'entame de l'As de Cœur, encaisse l'As de Pique et joue As/Roi de Trèfle, Trèfle coupé gros, Pique pour le 10, Trèfle coupé gros et enfin Pique pour le Valet du mort. Le 8 de Trèfle est alors encaissé pour dix levées bien méritées !

Score : 4♠ = 620 NS

Isolez les Piques et les Trèfles pour faire rejouer les élèves et les habituer à prévoir le nombre de communications nécessaires à l'exploitation de la longue du mort.

♠ V 105 ♣ AR 852	□ ♠ 6	♣ V 1096
♠ 843 ♣ D4	♠ ARD 972 ♣ 73	

Il s'agit d'affranchir un Trèfle par la coupe et de l'encaisser. Si la couleur est partagée 4-2, il faudra couper deux Trèfles en utilisant une première reprise extérieure et enfin aller chercher le Trèfle affranchi grâce à une deuxième reprise extérieure.

Hormis As/Roi de Trèfle, le Valet et le 10 de Pique sont les deux seules cartes permettant de communiquer au mort. Le déclarant doit donc les préserver pour mener à bien l'exploitation des Trèfles : As de Pique, As/Roi de Trèfle, Trèfle coupé gros (pour éviter une fâcheuse surcoupe), 10 de Pique, Trèfle coupé gros, et enfin le Valet de Pique pour encaisser le Trèfle affranchi.

Pour mener à bien l'affranchissement par la coupe de la longue du mort, il faut une remontée de plus que de cartes à couper.