

## Séance 3.3

### CRÉER DES LEVÉES GRÂCE À L'ATOUT

#### Programme de la séance

- La coupe de la main courte
- Couper en défense : l'entame d'un singleton
- Coupes et communications
- Quand jouer atout ?

#### La coupe de la main courte

*L'objectif de cette séance est de montrer les premiers plans de jeu avec un atout : à chaque séance on leur fera compter le nombre d'atouts dans leur ligne, ils en déduiront le nombre d'atouts de la défense et ensuite ne compteront que ceux là.*

♥ 7 6 4  
□  
♥ A R D V 10

*Étalez la couleur d'atout sur la table, les deux jeux face à face, et faites leur compter combien de levées ils font avec la couleur, en leur laissant le temps de les mettre en vis-à-vis s'ils en éprouvent le besoin.*

*Ils vont trouver cinq levées.*

♥ 7 6 4  
♦ 5  
□  
♥ A R D V 10  
♦ A 9 8

*Complétez ensuite avec les Carreaux et laissez leur le temps de trouver qu'en jouant l'As de Carreau, en coupant le deuxième Carreau, en revenant par l'atout en main et en coupant le troisième Carreau, ils feront maintenant sept levées avec leurs atouts.*

**Pour faire des levées supplémentaires, on peut faire des coupes de la main qui a le moins d'atouts (main courte).**

*Pour montrer que la coupe du côté long ne rajoute aucune levée, mettez le singleton en Sud et posez la question suivante :*


♥ 7 6 4  
♦ A 5 4  
□  
♥ A R D V 10  
♦ 9

Fait-on plus de levées si on coupe avec A, R, D, V ou 10 ?  
*Non, car ce sont des levées qu'on a déjà comptées.*

**Couper avec les atouts de la main longue ne rapporte aucune levée supplémentaire**

Faites jouer la donne suivante pour mettre en pratique la coupe de la main courte.


### Première donne de la séance (3.3.1)

Donne 3.3.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 9
<p>           ♠ 9 8 4            ♥ 9 8 5 4            ♦ A R D            ♣ V 10 9         </p> <p>Entame : As de Carreau</p>	<p>           ♠ D 3 2            ♥ 6 2            ♦ V 8 4            ♣ D 5 4 3 2         </p>  <p>           ♠ 5            ♥ D V 10 3            ♦ 10 9 7 5            ♣ R 8 7 6         </p> <p>           ♠ A R V 10 7 6            ♥ A R 7            ♦ 6 3 2            ♣ A         </p>	<p> <b>Sud</b>      <b>Ouest</b>      <b>Nord</b>      <b>Est</b>            J'ouvre      Je passe      Je passe            Atout Pique !      J'ai 3 cartes à ♠  <b>Je joue 4♠</b>      J'ai 6 pts HD         </p> <p>Ouest entame de l'As de Carreau et fait trois levées de Carreau. Il joue ensuite le Valet de Trèfle. Sud compte qu'il peut faire neuf levées, il doit trouver la dixième par une coupe du côté court. Avant de faire tomber tous les atouts adverses, il joue As et Roi de Cœur puis coupe le dernier Cœur au mort.</p> <p>Score : 4♠ = : 420 NS.</p>

### Couper en défense

A l'aide de la deuxième donne, vous allez rappeler que la défense peut aussi couper. Quand on possède un singleton, il est souvent avantageux de l'entamer.

### Deuxième donne de la séance (3.3.2)

Donne 3.3.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 10
<p>           ♠ A 8 3            ♥ R V 7 6            ♦ 3            ♣ V 10 9 8 2         </p> <p>Entame : 3 de Carreau</p>	<p>           ♠ V 7 5 2            ♥ 9 8 5 4            ♦ D 10 6            ♣ R 4         </p>  <p>           ♠ 6 4            ♥ 10 3 2            ♦ A 9 8 7 4            ♣ D 6 5         </p> <p>           ♠ R D 10 9            ♥ A D            ♦ R V 5 2            ♣ A 7 3         </p>	<p> <b>Sud</b>      <b>Ouest</b>      <b>Nord</b>      <b>Est</b>            J'ouvre      J'ai 4 cartes à ♠      Je passe            Atout Pique !      J'ai 7 pts HD  <b>Je joue 4♠</b> </p> <p>Sur l'entame du 3 de Carreau, si Est prend de l'As et rejoue Carreau, son partenaire pourra couper. Ouest, ensuite, ne doit pas jouer Cœur, il fera ainsi ultérieurement son Roi et l'As de Pique pour une levée de chute.</p> <p>Score : 4♠ -1 : 50 EO.</p>

Dites aussi que parfois on n'a aucun intérêt à entamer d'un singleton, par exemple quand on a des levées certaines à l'atout (D V 10, ou pourquoi pas A R D...)

## Coupes et communications

Dans la donne suivante, il faut faire deux coupes du côté court, et donc communiquer entre les deux mains.

### Troisième donne de la séance (3.3.3)

Donne 3.3.3		Donneur : Sud		Jeu fléché n°2 - donne 11			
				Sud	Ouest	Nord	Est
				J'ouvre		J'ai 4 cartes à ♠	
				Atout Pique !		J'ai 7 pts HD	
				Je joue 4♠			
				Ouest entame du Roi de Carreau. Sud joue deux tours d'aout et doit couper deux Trèfles au mort en rentrant en main à Cœur.			
				Score : 4♠ +1 : 450 NS.			

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

### Quand jouer atout ?

Pour empêcher les adversaires de couper, on fait tomber les atouts, même dans le cas où il manque un honneur. Mais parfois, il ne faut pas le faire tout de suite.

*Cette donne a pour but de montrer qu'il faut quelquefois faire des coupes **avant** de jouer atout.*

### Quatrième donne de la séance (3.3.4)

Ouvrir la coupe

Donne 3.3.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - donne 12			
		<p>♠ A D 5 4 ♥ A 10 4 ♦ A 10 ♣ A V 5 4</p>				<p><b>Sud</b>      <b>Ouest</b>      <b>Nord</b>      <b>Est</b></p>	
				Je passe		J'ouvre	
				J'ai 3 cartes à ♠		Atout Cœur !	
				5 cartes à ♥			
				J'ai 13 pts HD		<b>Tu joues 6♥</b>	
				33 points au total des deux mains, Nord annonce "tu joues 6♥". (Bien que ce soit lui qui ait le plus de points).			
				Pour la douzième levée, Sud doit faire une coupe avec un atout de la main courte. Il faut donc rejouer Carreau pour "ouvrir la coupe" <b>avant</b> de jouer atout.			
				Score : 6♥ = : 980 NS.			