



## La mise en main

### La mise en main

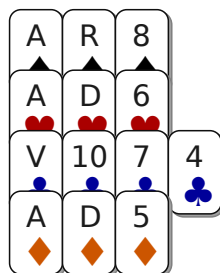
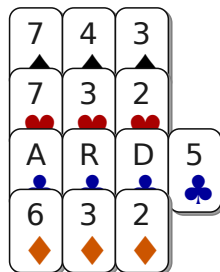
La mise en main est une manoeuvre qui vise à rendre la main à un des adversaires pour qu'il soit contraint de rejouer dans une couleur qui vous assurera une levée supplémentaire.

Elle se pratique :

- parfois dans les contrats à SA
- Mais le plus souvent dans les contrats à l'atout

Exemple à SA : Sud joue un contrat de 3SA. Ouest entame du 5 de ♠ ; Sud possède 8 levées certaines ; comment va-t-il opérer pour ne pas jouer son contrat à la roulette russe ?

Vous remarquez vos deux fourchettes à ♦ et ♥ : la solution consiste obliger Ouest à jouer dans ces fourchettes. Comment faire ?



#### Exercice 4614

Prenez l'entame avec votre As de ♠, faites vos 4 levées ♣, rejouez le Roi ♠, puis petit ♠. Ouest prend la main, encaisse ses trois levées à ♠ et est obligé de rejouer ♦ ou ♥...et de vous donner une levée.



## La mise en main

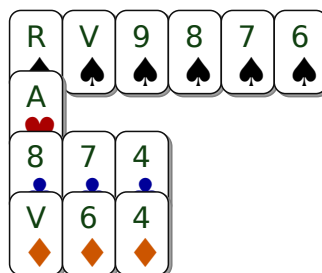
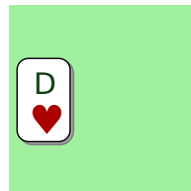
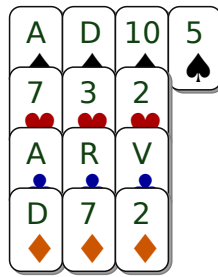
### La mise en main dans les contrats à l'atout

Elle est beaucoup plus fréquente car elle peut avoir deux objectifs :

- obliger l'adversaire à jouer dans une fourchette (comme à SA)
- mais aussi, le forcer à jouer dans coupe et défausse.

Exemple

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	4 ♠
Passe	Passe	Passe	



#### Exercice 4615

Surtout pas d'impasse quand une manoeuvre gagne à tous les coups ! Coupez les ♥ du mort en éliminant les atouts, puis As Roi Valet de ♣ sans impasse. Le défenseur qui prend de la dame vous livre la 10ème levée (♦ ou coupe et défausse)



## La mise en main

### La mise en main dans les contrats à l'atout

Les conditions de réussite de la mise en main sont :

- La possibilité d'éliminer toutes les couleurs sauf celle qui nous intéresse
  - La possibilité de rendre la main au joueur de la défense que l'on veut voir jouer : parfois ce sera les deux, mais pas toujours !
-