



Jouer 4 CO ou 4 PI en fit 5-2

Gagnez 4 ♥ ou 4 ♠ en fit 5-2

Vous êtes parfois obligé de déclarer une manche en majeure avec 7 atouts répartis 5-2. C'est le cas quand il est impossible de jouer 3 SA ni au palier de 5 dans une mineure :

- 3 SA une couleur n'étant pas du tout gardée
- ni 5 ♣ ou 5 ♦, avec 3 perdantes inévitables

Ces contrats sont souvent précaires et réclame attention et habileté dans le jeu de la carte. Le danger le plus fréquent est de perdre le contrôle des atouts quand l'adversaire s'acharne à faire couper de la main longue.



Jouer 4 CO ou 4 PI en fit 5-2

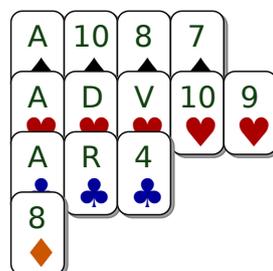
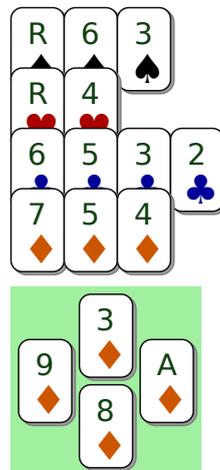
Comment garder le contrôle de l'atout quand l'adversaire s'acharne à vous faire couper de la main longue ?

- La technique la plus connue est la défausse de perdantes : au lieu de couper de la main longue vous pouvez parfois défausser
- En cours de jeu, tentez les impasses sur l'adversaire qui ne peut pas vous faire couper
- Quand c'est possible : utilisez la "coupe invisible" qui consiste à couper de la main courte une couleur à l'origine 3ème
- Faites vous même couper l'adversaire en exploitant votre couleur longue, pour le raccourcir

Exemple

Vous êtes en Sud et jouez 4 ♥. Vous ne disposez que de 7 atouts. L'adversaire entame ♦, pris du 10 et rejoue l'as de ♦. Comment faites-vous pour totaliser 10 levées ?

S	O	N	E
1 ♥	Passe	1 SA	2 ♦
X	Passe	2 ♥	Passe
2 ♠	Passe	3 ♠	Passe
4 ♥	Passe	Passe	Passe



La dixième levée ne peut provenir que des ♠. Encassez vos levées maitresses, puis ouvrez la coupe ♠. L'adversaire reprend la main et joue bien sûr atout. Gardez précieusement le Roi ♥ du mort et coupez maitre le 4ème ♠. Vous faites 3 levées à ♠, 5 à ♥ et 2 à ♣ bravo

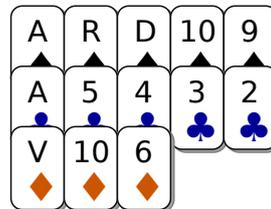
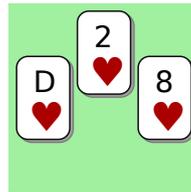
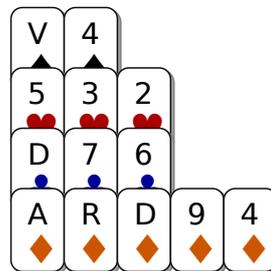


Jouer 4 CO ou 4 PI en fit 5-2

Exemple

Vous êtes en Sud dans ce contrat de 4♠. L'adversaire entame dans votre chicane ♥.
Quel est votre plan de jeu ?

S	O	N	E
		1♦	2♥
2♠	4♥	Passe	Passe
4♠			



Protégez vous contre un mauvais partage (5-1) des atouts adverses : défaissez vos 3 perdantes à ♣ pour garder 5 atouts maîtres. Si l'adversaire joue un 4ème ♥, c'est le mort qui coupe. Puis c'est de la bataille ! Encassez vous atouts maîtres et vos ♦.