

# LE PLAN DE JEU À L'ATOUT

A la différence du plan de jeu à Sans-Atout, on va choisir une main de base. Cette main sera toujours la plus longue dans la couleur d'atout. On comptera les perdantes de la main de base, et on cherchera comment en diminuer le nombre.

## 1. COMPTE DES PERDANTES

Pour compter les perdantes de la main de base, on comptera les perdantes couleur par couleur, et on les totalisera. Pour cette première évaluation, on aura deux hypothèses :

- On ne fait pas d'impasse.
- Les couleurs sont réparties normalement.

♠ A D 9 8 2		♠ R 7 5	0
♥ A 9 6 3		♥ 5	3
♦ 7		♦ A 8 3 2	0
♣ A V 5		♣ R X 9 6 2	1

Dans cet exemple, atout ♠, on peut compter:

- ♠: Pas de perdantes, nous avons huit cartes et le résidu est supposé réparti 3-2.
- ♥: Trois perdantes, nous avons trois petites cartes.
- ♦: Pas de perdante, nous avons une carte et l'As est au mort.
- ♣: Une perdante, nous ne savons pas où est la Dame, l'impasse peut échouer.

## 2. ÉLIMINATION DES PERDANTES

### 2.1. LES COUPES DE LA MAIN COURTE

N'oubliez pas que seules les coupes de la main la plus courte en atout rapportent des levées. Si on reprend l'exemple précédent:

♠ A D 9 8 2		♠ R 7 5	0
♥ A 9 6 3		♥ 5	3
♦ 7		♦ A 8 3 2	0
♣ A V 5		♣ R X 9 6 2	1

- ♦: La coupe ne diminue pas le nombre des perdantes de la main de base (Ouest). Ces coupes sont donc inutiles et peuvent même être parfois néfastes.

- ♥: Cette fois la coupe de la main courte permet de diminuer les perdantes. Attention, si on coupe trois fois, on perd un atout maître et on donnera une levée de ♠ aux adversaires. On ne peut donc couper que deux fois.

Dans les plans de jeu de coupe, il va être nécessaire de conserver des atouts pour la coupe. En général, *on ne jouera atout qu'après avoir coupé ses perdantes.*

## 2.2. LA DÉFAUSSE DES PERDANTES

Repronons le même exemple en le modifiant légèrement:

♠ A D 9 8 2		♠ R 7 5	0
♥ A 9 6 3		♥ 5	3
♦ 7		♦ A 8 3 2	0
♣ A V 5		♣ R D 9 6 2	0

Cette fois, non seulement vous n'avez plus de perdante ♣, mais de plus vous avez deux *extra-gagnantes* qui vous permettront de défausser deux perdantes. Vous jetterez deux petits ♥ perdants de la main de base. Cette fois vous n'avez plus besoin des atouts du mort et les atouts des adversaires vont vous empêcher de défausser. Ils vont couper vos cartes maîtresses.

Dans les plans de jeu de défausse, en général, *on jouera atout avant de défausser ses perdantes.*

## 2.3. LES COMMUNICATIONS

Il faut toujours vérifier s'il est possible d'aller dans une main ou dans l'autre afin de réaliser les opérations prévues.

## 2.4. LE « TIMING »

Le « timing » ou « minutage » du coup consiste à faire la synthèse des différentes possibilités et à examiner dans quel ordre on va jouer ses cartes. On ne jouera la première carte qu'après avoir terminé cette dernière étape du plan de jeu.

Par exemple, sur la donne précédente, on joue 7♠ sur l'entame du ♦R.

- On prend du ♦A.
- On joue un petit ♥ pour le ♥A et petit ♥ coupé.
- ♦R, petit ♦ pour le ♦A, ♦D (il n'y a plus d'atout adverse).
- ♦A, ♦V et petit ♦ pris du ♦R.
- Défausse des deux ♥ perdants sur les deux ♦ maîtres.
- On termine avec deux atouts maîtres et treize levées.