

Jouer un contrat à Sans Atout

établir un plan de jeu

L'élaboration d'un plan de jeu à Sans Atout doit prendre en compte le déroulement de la séquence d'enchères, la carte d'entame, la nécessité de ménager des communications entre le mort et la main, les risques de mauvaises répartitions, l'emplacement des Honneurs manquants dans chaque couleur...

Pour établir ce plan de jeu, le déclarant respectera un délai de plusieurs secondes pendant lesquelles il s'astreindra à :

- compter ses levées directes
- chercher comment réaliser les levées qui lui manquent par l'affranchissement d'une couleur longue, en tentant impasses ou autres manœuvres
- définir les priorités de jeu
- couper les communications entre les adversaires
- déterminer l'adversaire dangereux à qui il ne faudra pas donner la main

En cours de jeu, il devra tenir compte des défausses des adversaires, au besoin en se renseignant sur leur système de défausse.

Pour placer au mieux les cartes de la couleur d'entame, le déclarant pourra, chaque fois qu'il sera certain que l'entame provient d'une 4ème meilleure, utiliser la règle des 11. Nous verrons plus tard que cette règle sera également précieuse pour le partenaire de l'entameur.

De même, la règle des 7 lui donnera une indication sur le nombre de fois qu'il devra laisser passer l'entame.

La règle des 11

Cette règle s'applique chaque fois que l'on est certain que l'adversaire a entamé de la quatrième meilleure de sa longue. Compter le nombre total de cartes visibles (dans sa main et au mort) supérieures à la carte d'entame. Ajouter ce total au nombre inscrit sur la carte d'entame.

Soustraire le résultat de cette opération du nombre 11.

Le résultat de cette seconde opération correspond au nombre de cartes supérieures à la carte d'entame dans la main du partenaire de l'entameur.

La règle des 7

En soustrayant le nombre total de cartes de la couleur d'entame que vous possédez au total entre le mort et votre main du nombre 7, vous savez combien de fois vous devriez, en principe, laisser passer l'entame. Mais attention, la qualité de vos cartes, le nombre de levées qui vous manquent et l'existence d'un risque dans une couleur autre que celle d'entame doivent dicter votre plan de jeu.

Quelques exemples d'application de la règle des 11

Le tableau ci-dessous montre comment déterminer le nombre de cartes de la couleur d'entame supérieures à la carte d'entame détenues dans la main cachée (celle du partenaire de l'entameur si on se place du point de vue du déclarant).

Entame : 3 de ♥	Entame : 5 de ♠	Entame : 2 de ♥	Entame : 7 de ♠	Entame : Dame de ♠	Entame : 4 de ♥	Entame : 9 de ♦	Entame : 4 de ♥
Cartes de ♥ du Mort A 7 5	Cartes de ♠ du Mort 8 7	Cartes de ♥ du Mort V 4 3	Cartes de ♠ du Mort D 5	Cartes de ♠ du Mort R 2	Cartes de ♥ du Mort D 3 2	Cartes de ♦ du Mort V 7	Cartes de ♥ du Mort X 6
Cartes de ♥ de la main D 2	Cartes de ♠ de la main R V 6	Cartes de ♥ de la main R 8 7	Cartes de ♠ de la main V 6 3	Cartes de ♠ de la main 7 5 3	Cartes de ♥ de la main R 7	Cartes de ♦ de la main A R 3	Cartes de ♥ de la main 8 5
$11 - (3 + 3 + 1) = 3$	$11 - (5 + 2 + 3) = 1$	$11 - (2 + 3 + 3) = 3$	$11 - (7 + 1 + 1) = 2$	Règle non applicable : il s'agit d'une tête de séquence. L'entameur possède V X ou V 9	$11 - (4 + 1 + 2) = 4$	Règle non applicable : il s'agit vraisemblablement d'un 9 de Kantar	$11 - (4 + 2 + 2) = 3$
Nombre de cartes de ♥ supérieures au 3 de ♥ dans la main cachée	Nombre de cartes de ♠ supérieures au 5 de ♠ dans la main cachée	Nombre de cartes de ♥ supérieures au 2 de ♥ dans la main cachée	Nombre de cartes de ♠ supérieures au 7 de ♠ dans la main cachée		Nombre de cartes de ♥ supérieures au 4 de ♥ dans la main cachée		Nombre de cartes de ♥ supérieures au 4 de ♥ dans la main cachée