A vos cartes : quelques trucs pour mieux jouer

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse**

Band (Jahr): **22 (1992)**

Heft 12

PDF erstellt am: **01.06.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Quelques trucs pour mieux jouer

Georges Aubert

Comment indiquer à son partenaire, le nombre d'atouts?

Souvent, dans les parties de chibre, un joueur tire pour la troisième fois, ne sachant où se trouve le dernier atout manquant. Une fois sur deux, c'est son partenaire qui l'avait dans son jeu. Deux plis de perdus et peut-être un match manqué! Il existe une technique de jeu pour indiquer à son partenaire le nombre d'atouts en main, à condition que ce dernier tire atout d'entrée. Voici comment procéder. Vous avez deux atouts ou moins, vous les jouez en descendant: la plus forte d'abord, la plus faible ensuite. Une seule exception à cette règle, le Nell second. Vous avez trois atouts (ou plus), vous les jouez en montant.
Exemple: Vous avez la dame, le dix et le sept d'atout. Vous jouez le dix, et ensuite la dame. Il est possible également de commencer par le sept, puis le dix, mais si votre partenaire n'a pas le Nell, votre dix risque d'être perdu. Ce qui est important, c'est de fournir en montant, mais pas forcément dans l'ordre. Votre partenaire saura qu'il vous reste encore un atout. Cette méthode très efficace qui a fait ses preuves, vous permettra sûrement d'améliorer votre technique et certainement vos scores.

La défourche ou comment indiquer la couleur voulue

En vérité, il y a deux variantes à cette tactique. La première consiste, lorsqu'on ne peut plus fournir atout, à déjeter une carte où l'on ne possède pas la carte maîtresse, et répéter le même processus lors de la deuxième défourche avec une autre couleur, où l'on ne possède pas l'as non plus. Votre partenaire entrera alors dans la quatrième couleur. Cette formule n'est pas toujours idéale, car elle oblige votre coéquipier à tirer deux fois atout (s'il le peut), ce qui n'est pas toujours possible. De plus, il est très fréquent que l'on dispose dans son jeu que de trois couleurs. C'est le meilleur moyen de semer le trouble dans l'esprit de votre partenaire. Dans ce cas, il entrera certainement dans la quatrième couleur que vous n'avez pas... Mais si vous voulez néanmoins adopter cette tactique, ne jouez jamais la couleur que votre partenaire déjette. N'importe où ailleurs, mais pas la couleur éliminée.
L'autre technique est beaucoup plus simple et nettement plus efficace. Il s'agit de déjeter «l'inverse» de la couleur désirée. Vous voulez du coeur, déjetez carreau; vous voulez du pique, déjetez trèfle. La couleur noire indique l'autre couleur noire, et bien sûr la couleur rouge indique l'autre couleur rouge. Mais attention il y a toujours une exception qui confirme la règle. Lorsqu'on déjette la couleur inverse de l'atout, cela signifie que l'on désire la couleur déjetée. Exemple: c'est pique atout, vous déjetez trèfle, c'est trèfle que vous voulez. Il n'est pas possible de déjeter un atout! Cette règle est la plus courante pratiquée par les bons joueurs de jass. Elle s'appelle la défourche...
Il est absolument faux de déjeter la couleur que l'on désire, si l'on n'est pas obligé de le faire, car cette carte peut devenir bock et ainsi assurer un pli supplémentaire, voire le match!
La défourche ne se fait qu'une fois. Il est donc recommandé au partenaire de bien observer celle-ci. Ne chargez qu'après avoir montré la couleur désirée. Il arrive parfois que l'on puisse faire les deux choses en même temps. C'est-à-dire charger en montrant la couleur recherchée.
Supposons l'exemple suivant. Vous avez en main: Dame de coeur, Roi et six de pique, Valet et neuf de carreau, As, roi, dix et sept de trèfle. Votre partenaire a choisi coeur atout. Il va tirer une première fois atout. Vous devrez fournir et jouer votre dame de coeur. Pour affaiblir encore vos adversaires, votre coéquipier va continuer à tirer atout. Cette fois, vous déjetterez votre roi de pique, car il risque d'être perdu si vous jouez le six. Ainsi votre partenaire comprendra que vous désirez du trèfle. Il est même probable qu'ainsi vous pourrez faire quatre levées avec cette couleur. ■

Le mois prochain, je vous parlerai de notre concours de jass réservé aux lecteurs d'Aînés, qui aura lieu le 5 février.