

# Jouer la manche majeure à 7 atouts



Gilles QUÉRAN



Luc HIRCHWALD

Lorsque l'on a de quoi jouer la manche et qu'aucun fit majeur ne pointe à l'horizon, il faut choisir entre :

- **Une manche mineure**, avec la contrainte considérable de devoir faire 11 levées.  
On ne s'y résoud qu'en présence d'un matériel adéquat : distributions irrégulières, fit au moins 9<sup>ème</sup>, force cumulée de 29-30 HLD.
- **Une manche à Sans-Atout** : c'est le choix le plus fréquent car 9 levées seulement sont requises.  
En contrepartie, il convient de garder toutes les couleurs et de ne pas "exploser" sitôt après l'entame.
- **Une manche majeure à 7 atouts** : une option intermédiaire en terme de levées à réaliser.  
L'avantage est de pouvoir endiguer le défilé de la longue adverse grâce à l'atout. Le danger est de se faire déborder par une force supérieure en nombre.

Analysons les critères du choix de la manche majeure à 7 atouts puis les principales situations d'enchères.

## 1 - Les critères de choix

Il faut toujours de bonnes raisons pour décider de jouer 4 Cœurs ou 4 Piques à 7 atouts. Voici les principales :

- a) L'absence manifeste de tenue dans une couleur.

Exemple 1 :

♠ 9 5 2  
♥ A R V 6 2  
♦ V 7 3  
♣ A 4

	N	
O		E
	S	

♠ R D 4 3  
♥ D 5  
♦ 8 2  
♣ R D V 5 2

S	N
1♣	1♥
1♠	2♦ <sup>1</sup>
3♣	3♦ <sup>2</sup>
3♥ <sup>3</sup>	4♥

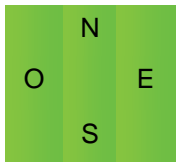
- 1) 4<sup>ème</sup> couleur forcing
- 2) Demande de 1/2 arrêt
- 3) Pas de 1/2 arrêt et un gros honneur second à Cœur

3 S-A n'ont aucune chance. 4 Cœurs sont sur table en présence de répartitions normales.

Il ne faut pas, toutefois, être trop perfectionniste dans la recherche des tenues manquantes.

Exemple 2 :

♠ A D 5  
♥ A 10 9 8 5  
♦ V 3  
♣ 7 6 2



♠ R V 9 4  
♥ 7 3  
♦ A R D 10  
♣ V 8 4

S	N
1♦	1♥
1♠	2♣ <sup>1</sup>
2♦ <sup>2</sup>	2♠ <sup>3</sup>
3♣ <sup>4</sup>	3SA <sup>5</sup>

- 1) 4<sup>ème</sup> couleur forcing.
- 2) Enchère de pis-aller.
- 3) 3 cartes sans enchère agréable. Forcing.
- 4) Demande de "bricolette" à Trèfle.
- 5) Enchère de bon sens malgré l'absence complète de tenue

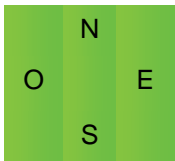
3 S-A gagnent si les Trèfles sont 4/3 (ou s'ils bloquent).  
4 Piques (ou 4 Cœurs) n'ont aucune chance.

b) La présence de l'As creux en face d'un singleton.

Les statistiques sont claires : il vaut mieux jouer à la couleur quand il n'y a qu'un As court et non accompagné en face d'un singleton. Pourquoi un As et pas un autre arrêt ? Parce que l'As sera très utile dans un contrat à l'atout et qu'il n'en sera pas de même d'un Roi ou d'un petit mariage.

Exemple 3 :

♠ V 7 6 2  
♥ A V 4  
♦ D V 8 7 4  
♣ V



♠ A R 8  
♥ R D 10 5  
♦ 10 9 3 2  
♣ A 8

S	N
1SA	2♣
2♥	3♦
3♠ <sup>1</sup>	4♥ <sup>2</sup>

- 1) L'enchère clef. Sud ne veut pas jouer 3 S-A si le singleton de Nord est à Trèfle
- 2) Conclusion logique

3 S-A sont sans espoir, 4 Cœurs sont un excellent pari.

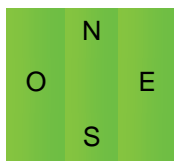
c) Une belle qualité d'atout.

Jouer une manche avec seulement 7 atouts n'est pas chose facile car il y a risque de perdre le contrôle des atouts, et donc du coup. Il est aisé de comprendre que l'absence de la 8ème carte doit être compensée par la qualité de la couleur.

Exemple 4 :

♠ D 10 2  
♥ 10 6 4  
♦ D 7 3 2  
♣ R V 5

♠ 9 8 6 5  
♥ R D V 9  
♦ 9 5  
♣ 8 6 2



♠ 7 3  
♥ A 7 5 3 2  
♦ R V 10 8  
♣ 9 7

♠ A R V 4  
♥ 8  
♦ A 6 4  
♣ A D 10 4 3

S	N
1♣	1SA
2♠ <sup>1</sup>	3♣
3♦ <sup>2</sup>	3♠ <sup>3</sup>
4♠ <sup>4</sup>	Fin

- 1) Forcing manche
- 2) Courte à Cœur
- 3) "Choisis ta manche noire"
- 4) Au nom des beaux atouts.

Ouest entame Cœur et en rejoue. Sud défausse Carreau à 2 reprises pour conserver le contrôle : 10 levées à 4 Piques. 5 Trèfles chutent d'une.

Exemple 4 bis :

♠ D 10 2  
 ♥ 10 6 4  
 ♦ D 7 3 2  
 ♣ R V 5

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

♠ 7 3  
 ♥ A 7 5 3 2  
 ♦ V 10 8 6  
 ♣ 9 7

♠ R V 5 4  
 ♥ 8  
 ♦ A R 4  
 ♣ A D 10 4 3

S	N
1♣	1SA
2♠ <sup>1</sup>	3♣
3♦	3♠
5♣	Fin

1) Les Piques ne sont pas assez beaux pour jouer à 7 atouts.

Contre 4 Piques, un flanc de raccourcissement condamne le déclarant. 5 Trèfles sont sur table.  
**On voit l'importance de l'As d'atout pour conserver le contrôle.**

d) La coupe du côté court.

Quand les flancs ne peuvent pas raccourcir la main longue, le choix du jeu à 7 atouts peut constituer une sécurité grâce aux coupes du côté court.

Exemple 5 :

♠ A R 7 2  
 ♥ R D 4  
 ♦ 10  
 ♣ A D V 7 2

♠ V 8  
 ♥ 8 3  
 ♦ A V 8 7 6  
 ♣ 8 6 4 3

♠ D 10 9 4  
 ♥ 7 6 5 2  
 ♦ D 5 2  
 ♣ R 9

♠ 6 5 3  
 ♥ A V 10 9  
 ♦ R 9 4 3  
 ♣ 10 5

S	N
	1♣
1♥	2♠
2SA	3♥ <sup>1</sup>
4♥ <sup>2</sup>	Fin

1) Distribution 4-3-1-5  
 2) Au nom des beaux atouts et de l'unique tenue à Carreau

Sud réalise 10 ou 11 levées à l'atout Cœur en affranchissant les Trèfles et/ou en coupant des Carreaux (selon la défense). 3 S-A n'ont aucune chance sur entame Carreau avec le Roi de Trèfle en Est.

e) L'absence de reprise au côté d'une belle cinquième.

Quand une couleur cinquième risque d'être inexploitable à Sans-Atout par défaut de reprise, le fit 5-2 peut être choisi.

Exemple 6 :

♠ 7 3  
 ♥ R V 10 9 6  
 ♦ 8 7 3  
 ♣ V 7 4

♠ A R 5  
 ♥ D 5  
 ♦ A R D 6  
 ♣ A 6 5 2

S	N
2♣ <sup>1</sup>	2♦
2SA	3♦
3SA <sup>2</sup>	4♥ <sup>3</sup>

1) Fort indéterminé  
 2) Conventionnellement non fité  
 3) Le jeu de Nord n'a pas d'intérêt à S-A si les Cœurs sont inexploitable et le Valet de Trèfle est une reprise par trop hypothétique

4 Cœurs sont un excellent contrat alors que 3 S-A n'ont que peu de chances.

La suite dans le prochain numéro...