

## LE LAISSER PASSER

Une manoeuvre très fréquente, surtout à Sans-Atout, est le laisser-passer. Le principe est de ne pas prendre de suite d'un Honneur, afin que l'un des deux adversaires n'ait plus de cette couleur quand il prendra la main.

Supposons que vous jouez 3 SA et que l'on entame ♠ dans une couleur où vous n'avez que l'As comme arrêt : celui qui entame a une longueur ♠, vous pouvez laisser passer afin que son partenaire n'ait plus de ♠.

On se réfère souvent à la *Règle des 7* : soustraire de 7 le nombre de cartes possédées dans votre main et au mort, le résultat donne le nombre de laisser-passer.

Exemple : on entame du Roi de ♠, et vous avez à ♠ :           Le mort :       ♠ 74

-----  
Votre main :   ♠ A52

Vous avez 5 cartes à ♠,  $7 - 5 = 2$ , laissez passer 2 fois.

Si vous aviez eu 6 cartes,  $7 - 6 = 1$ , vous auriez laissé passer 1 fois.

Quel est l'avantage ? Supposons que vous ayez 5 cartes (donc on laisse passer 2 fois) :

- Si les ♠ sont 5 - 3 (e.g. si Ouest en a 5 et Est 3) : vous ne prenez qu'au 3ème tour, Est n'a alors plus de ♠ s'il prend la main. Il faut alors éviter de donner la main à Est.

- Si les ♠ sont 4-4 : le contrat n'est pas en danger car le flanc ne peut réaliser que 3 levées de ♠, que ce soit Est ou Ouest qui prenne la main.

Dans ce cas, si vous devez réaliser une impasse, il faut la faire vers le flanc non dangereux, ici Est.

Exemple (1) : vous jouez 3 SA sur entame du Roi de ♠ :

Le mort :       ♠ 74  
                  ♦ R1043

-----  
Votre main :   ♠ A52  
                  ♦ AV62

Vous laissez passer 2 fois et prenez au troisième tour. Ou Est n'a plus de ♠, ou la couleur est 4-4.

Maintenant, vous avez besoin de l'impasse à la Dame de ♦, et vous pouvez la faire en partant de votre main (As et petit vers le 10) ou du mort (Roi et petit vers le Valet). Il faut choisir la première solution, As et petit vers le 10. Ainsi, si Est a la Dame et prend la main, il ne peut plus rejouer ♠ (ou alors la couleur est 4-4 et vous ne perdez que 3 ♠ et la Dame de ♦).

Si vous vous trompez de côté, ou si vous tirez As-Roi de ♦ (croyons au miracle ! La Dame est peut-être seconde ...), Ouest prend la main et encaisse ses 2 ♠ pour la chute.

Mais attention ... **toute règle a ses exceptions ...**

### 1. Il y a un autre retour plus dangereux qui affranchira une autre couleur :

Exemple (2) : vous jouez 3SA sur entame du 2 de ♠ avec les main suivantes :

Le mort :       ♠ 95  
                  ♥ 3  
                  ♦ RD1097532

-----  
Votre main :   ♠ A84  
                  ♥ A962  
                  ♦ V86

Vous devez affranchir les ♦ en donnant l'As. L'entame du 2 de ♠ en quatrième meilleure révèle 4 cartes à ♠ (c'est la plus petite), donc vous n'avez que 3 ♠ à perdre. Si vous laissez passer, l'adversaire peut rejouer ♥, où vous n'avez qu'un seul arrêt également, et le fait de lâcher la main à l'As de ♦ va permettre au flanc de réaliser non seulement ses ♠, mais aussi ses ♥. Donc, ici, prenez de suite de l'As de ♠ et jouez ♦, vous tenez toujours les ♥ avec l'As et ne donnez que 3 ♠.

## 2. Il y a un autre retour plus dangereux qui va faire sauter votre remontée :

Exemple (3) : Vous jouer 3 SA sur entame du 3 de ♠ :

Le mort :     ♠ 76  
               ♥ R  
               ♦ DV108742

-----

Votre main :  ♠ A82  
               ♥ AD72  
               ♦ R3

Vous devez affranchir vos ♦ en faisant sauter l'As. Si vous laissez passer, l'adversaire va rejouer ♥ pour faire sauter le Roi qui est votre seule remontée au mort. Quand vous jouerez ♦, le flanc ne prendra qu'au deuxième tour et rejouera ♥. Vous prenez, mais vous êtes dans votre main ... et vous n'avez plus rien pour remonter au mort chercher vos ♦ affranchis.

Donc, prenez de suite l'entame de l'As de ♠ et jouez ♦, vous avez toujours le Roi de ♥ pour remonter au mort.

## 3. Vous avez un second arrêt dans la couleur, et laisser passer vous l'enlèverait :

Exemple (4) : Vous jouez 3 SA sur entame du 6 de ♥ (4ème meilleure), Est fournit le Roi.

Le mort :     ♥ 75  
               ♦ V1094

-----

Votre main :  ♥ AV2  
               ♦ AD862

Vous devez tenter l'impasse ♦ : si elle réussit, vous gagnez 5 levées dans la couleur ; si elle rate, elle vous en rapporte 4. Il faut la faire en partant du mort, en présentant le Valet en impasse forçante, et, si elle réussit, la recommencer en jouant le 10 du mort. Si elle rate, c'est Ouest qui prend la main, il rejouera ♥. Or, vous avez à ♥ AV2, le Valet constitue un deuxième arrêt si Ouest prend la main. Il faut donc prendre de l'As, monter au mort par une autre couleur et présenter le Valet de ♦.

Supposons qu'Ouest prenne la main, il rejoue la Dame de ♥ : vous fournissez petit et vous prendrez du Valet la continuation ♥ et encaisserez vos ♦ affranchis.

Si vous laissez passer, Est continue ♥, votre Valet est pris ...