



BRIDGE & DÉTENTE

Mort inversé

N°18



Cyril Lemaire

**Maître- Assistant FFB
Au club de bridge du Bouscat**



Habituellement, vous vous servez des atouts de la main courte pour couper. Avec le « mort inversé » votre ligne de jeu sera de couper de la main longue à l'atout ! Les atouts adverses seront capturés par ceux de la main courte.

Le déclarant change de main de base et se transporte du côté de la main courte en atout.

But : réaliser par cette méthode au moins une levée d'atout de plus en effectuant suffisamment de coupes de la main longue

Conditions nécessaires

- Posséder une couleur (courte) à couper rapidement dans la main longue suffisamment de fois pour arriver au nombre nécessaire de levées d'atout.
- Posséder des atouts d'une qualité suffisante surtout dans la main courte pour pouvoir retirer les atouts adverses tout en effectuant ces coupes
- Trouver les atouts adverses bien répartis : en général, aucun des adversaires ne doit posséder plus d'atouts que le côté court.
- Il faut de nombreuses rentrées du côté court : avoir une rentrée de plus que le nombre de coupes à effectuer. Après avoir effectué la dernière coupe, il faudra pouvoir communiquer pour enlever le ou les atouts restant chez les adversaires.

La réalisation de cette manœuvre est assez simple, c'est son DIAGNOSTIC qui n'est pas toujours aisé. Quelques conseils pour y parvenir :

- Penser à la manœuvre de Guillemard.
- Posséder de beaux atouts dans la main courte.
- Posséder des rentrées suffisantes.
- Etudier avant toutes les techniques usuelles.

Remarque : quelquefois, on pourra tester la répartition des atouts car on aura une remontée de plus. Dans le cas défavorable des atouts mal répartis, on pourra se rabattre sur la manœuvre de Guillemard.

À retenir: quand le mort possède deux rentrées de plus que le nombre de cartes à couper, le déclarant doit utiliser l'une d'elles pour tester la répartition des atouts. Si celle-ci est favorable, il continue le mort inversé, sinon il se rabat sur une manœuvre de Guillemard.

Ordre des rentrées

Les rentrées au mort seront utilisées dans le même ordre que lors des jeux d'affranchissement (couleur cinquième) ou de réduction d'atout.

Moyen mnémotechnique : **CAR**

- **C** : commencer par la couleur à couper.
- **A** : poursuivre par les rentrées à l'atout.
- **R** : terminer par les rentrées externes (le reste).

Réaliser un « mort inversé » réclame des rentrées au mort en nombre suffisant, il faudra donc ménager ses communications. Les manœuvres classiques de sauvegarde (coup à blanc) et de création (impasse d'Oslo) de rentrées devront être utilisées quand elles seront nécessaires.

Si les atouts sont répartis 4-4 ou 5-5, couper d'une main ne constitue pas à proprement parler un mort inversé, mais c'est choisir une main de base en fonction de la forme des 2 mains et de la hauteur de leurs atouts.

Donneur : N **Vul** : personne

♠ X72	N	♠ RDV86
♥ X74	O 1 E	♥ 52
♦ 8654		♦ 73
♣ DX2	S	♣ RV94

♠ 3
 ♥ AR863
 ♦ ARV9
 ♣ A63

♠ A954
 ♥ DV9
 ♦ DX2
 ♣ 875

O	N	E	S
	1♥	1♠	2♥
-	4♥	Fin	
-		-	
-		-	
-		-	

Entame : Roi de Pique.

Jeu de la carte : onze levées de tête : 1 à Pique, 5 à l'atout, 4 à Carreau et 1 à Trèfle. On peut faire 12 levées en faisant 6 levées à l'atout : 3 du coté court et 3 du coté long.

Les conditions :

Posséder une couleur à couper de la main longue : OUI avec les Piques.

Avoir une rentrée de plus que le nombre de coupes à effectuer soit 4 : nous en avons 5.

Posséder des atouts au mort d'une qualité suffisante pour retirer les atouts adverses : Oui.

Trouver les atouts adverses répartis 3-2. Oui.

Donneur : E **Vul** : NS

♠ RVX	N	♠ AD976
♥ D72	O 2 E	♥ AR43
♦ 532		♦ ARD
♣ A876	S	♣ 5

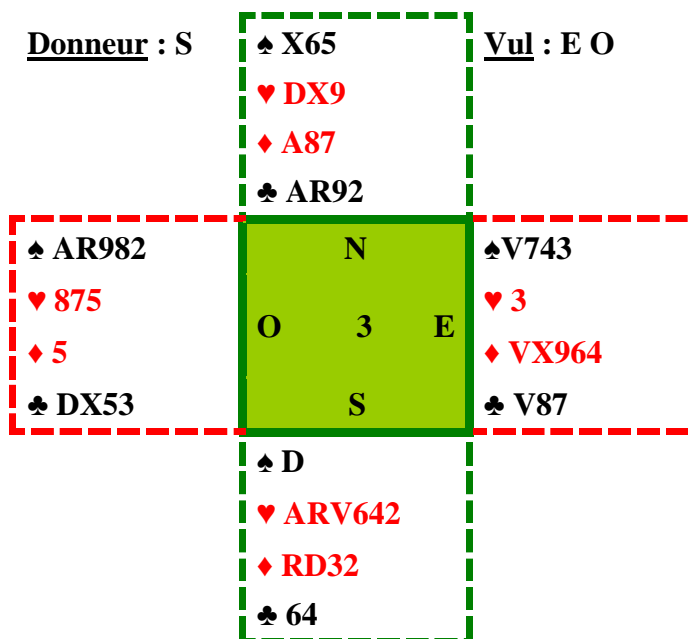
♠ 84
 ♥ VX65
 ♦ VX84
 ♣ X43

♠ 532
 ♥ 98
 ♦ 976
 ♣ RDV92

O	N	E	S
-	-	1♠	-
2♠	-	2SA	-
3♣	-	4SA	-
5♥	-	7♠	Fin

Entame : Roi de Trèfle.

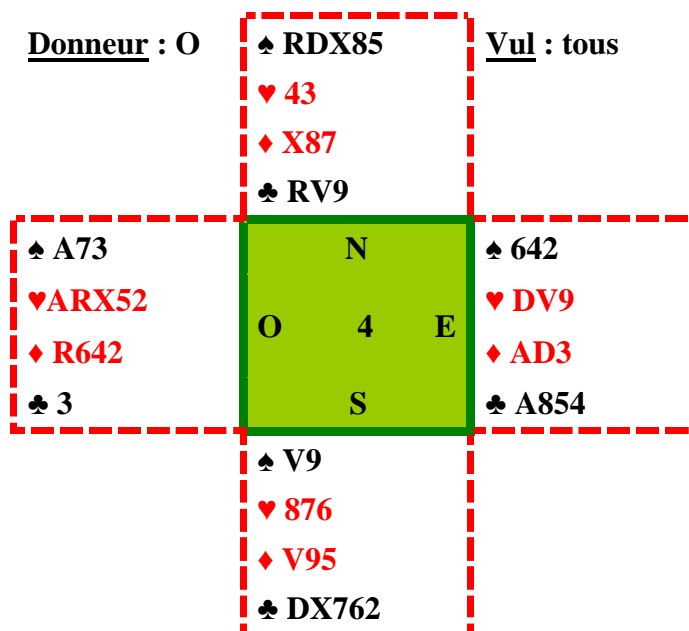
Jeu de la carte : il vous manque une levée en prenant comme main de base Est où se trouve la longue à Pique. Prenez donc comme main de base Ouest en coupant 3 Trèfles. Vous avez les atouts maîtres en Ouest, les communications suffisantes. Vous réussirez votre grand chelem.



O	N	E	S
			1♥
1♠	2♣	-	2♦
-	3♥	-	3♠
-	4SA	-	5♥
-	6♥	Fin	

Entame : As de Pique suivi du Roi de Pique.

Jeu de la carte : les Carreaux ne sont pas toujours 3-3 ! Coupez donc les Trèfles et le dernier Pique avec des atouts maîtres. Vous réussirez ce petit chelem avec toutes les communications à votre disposition.



O	N	E	S
1♥	1♠	X	-
2♦	-	4♥	Fin

Entame : Roi de Pique.

Jeu de la carte : on peut penser faire 12 levées avec les Carreaux 3-3 (33%) ou si on pense à la manœuvre de Guillemard. Mais il y a mieux avec un mort inversé ! À condition d'avoir les atouts 3-2 (66%). Montrez-moi votre technique du « mort inversé » !

Donneur : N **Vul** : N S

♠ ADVX9			♠ 876
♥ A743			♥ V9
♦ A4			♦ DX82
♣ 84			♣ V953
♠ 43	N	♠ 876	
♥ X852	O 5 E	♥ V9	
♦ V976		♦ DX82	
♣ RDX	S	♣ V953	
♠ R52			♠ 876
♥ RD6			♥ V9
♦ R53			♦ DX82
♣ A762			♣ V953

O	N	E	S
-	1♠	-	2♣
-	2♥	-	3♠
-	4♦	-	4SA
-	5♣	-	5♦
-	6♠	Fin	

Entame : 7 de Pique.

Jeu de la carte : vous enregistrez la perte d'un Trèfle et d'un Cœur en prenant comme main de base Nord. En prenant Sud comme main de base, il vous suffira de donner un Trèfle et d'en couper 2 pour vos 12 levées. Les communications existent et les atouts sont maîtres et bien repartis.

Donneur : E **Vul** : E O

♠ RX9			♠ A42
♥ RDV			♥ AX975
♦ D843			♦ A
♣ 932			♣ V865
♠ D8	N	♠ A42	
♥ 862	O 6 E	♥ AX975	
♦ X976		♦ A	
♣ ARD7	S	♣ V865	
♠ V7653			♠ A42
♥ 43			♥ AX975
♦ RV32			♦ A
♣ X4			♣ V865

O	N	E	S
		1♥	-
2♣	-	2♥	-
4♥	Fin		

Entame : Roi d'atout.

Jeu de la carte : sur l'entame atout il y a peu de chances de couper un Pique et si le Roi de Pique est mal placé je perdrais quatre levées. Il faut donc trouver un autre plan de jeu : LE MORT INVERSÉ.

Laissons filer le Cœur et prenons au deuxième tour en gardant précieusement le 5 de Trèfle pour les quatre remontées.

Donneur : S **Vul** : tous

♠ RV9	N		♠ 2
♥ A654			♥ RV9872
♦ R42	O 7 E	♦ X7	♣ 9742
♣ AR5	S	♠ ADX53	♣ 863
♠ 8764	O 7 E		♥ 3
♥ DX			♦ AD85
♦ V963	S		♣ 863
♣ DVX			♠ 2

O	N	E	S
			1♠
-	2♣	-	2♦
-	3♠	-	4♠
-	4SA	-	5♠
-	6♠	Fin	

Entame : Dame de Trèfle.

Jeu de la carte : cumuler ses chances. Combiner la manœuvre de Guillemard et le mort inversé grâce aux cinq rentrées. Pour cela il faudra tester la répartition des atouts et en cas de partage défavorable comme ici, il faudra se rabattre sur Guillemard en coupant le quatrième Carreau.

Donneur : O **Vul** : personne

♠ 752	N		♠ RDV84
♥ VX			♥ R653
♦ DX93	O 8 E	♦ 742	♣ 8
♣ X942	S	♠ 63	♣ 8
♠ AX9	O 8 E		♥ AD942
♥ 87			♦ 85
♦ ARV6	S		♣ RDV7
♣ A653			♠ 63

O	N	E	S
1SA	-	2♣	2♥
-	-	3♥	-
4♠	Fin		

Entame : Roi de Trèfle.

Jeu de la carte : tous les plans de jeu en prenant comme main de base Est sont voués à l'échec. Pensez alors au « mort inversé » avec quatre coupes du côté long. Il faut donc 5 rentrées : oui, 2 à l'atout, 2 à Carreau et 1 à Trèfle. Mais il faudra commencer par les rentrées à Carreau.