

## 1. Principe

Cela consiste à **ne pas prendre délibérément une carte de l'adversaire** et à lui laisser faire la levée. Le laisser-passer est d'un emploi très fréquent dans le jeu avec le mort comme dans le jeu de la défense. Il a pour but est de **couper** ou rendre plus difficiles **les communications entre les mains adverses**. C'est un jeu de **destruction de rentrées**

## 2. Le laisser-passer du déclarant

On le rencontre le plus souvent à Sans-Atout : lorsque la couleur d'entame est dangereuse, avec un seul arrêt (parfois même avec deux) le déclarant doit couper les communications des flancs en laissant passer de façon qu'ils ne puissent plus exploiter leur couleur longue.

Le laisser-passer à la couleur est beaucoup moins fréquent qu'à SA, parce qu'on n'a généralement pas à redouter l'affranchissement d'une longue et aussi parce qu'il y a un risque de coupe. Mais parfois ce sera indispensable.

Exemple : 4♥ par Sud avec les mains : Sud ♠ V9 ♥ ARDV5 ♦ A65 ♣ V109  
Nord ♠ AD842 ♥ 10963 ♦ 742 ♣ 6

Entame ♣As retour ♦R. Il sera possible de défausser un ♦ perdant de Sud sur un ♠ affranchi de Nord, mais si l'impasse ♠ échoue, le flanc pourra encaisser 2 levées de ♦ pour 1 de chute.


Sud peut augmenter ses chances en laissant passer le ♦R. Si Est n'a que 2 cartes à ♦, il ne pourra pas en rejouer en prenant la main au ♠R

## 3. Le laisser-passer du flanc

Il est extrêmement fréquent, et peut avoir différents objectifs :

- ⇒ **Conserver une communication avec le partenaire** pour permettre d'encaisser une couleur affranchie : le plus souvent l'un des défenseurs, détenteur de la longue, ne détient pas suffisamment de reprises pour affranchir et encaisser sa couleur

Exemple 1

♠ 105		
♥ V87		
♦ A876		
♣ R864		
♠ A8743		♠ R62
♥ 954		♥ 10632
♦ 432		♦ R95
♣ 107		♣ DV3
		♠ DV9
		♥ ARD
		♦ DV10
		♣ A952

Contrat 3SA par Sud - Entame ♠4

Est prend du ♠R (Sud fournit le ♠V) et rejoue le ♠6 pour la ♠D de Sud, qui semble posséder ♠DV secs. Mais Est ayant rejoué le ♠6 ne peut avoir ♠R962, sinon il aurait rejoué le ♠2. Sud a donc ♠DV9 et a tenté de brouiller les pistes.

Si Ouest prend et rejoue ♠, Sud réalisera le ♠9 et la couleur sera enterrée car Ouest n'a aucune reprise.

Il faut laisser passer la ♠D en espérant une reprise en Est (sinon le contrat ne pourra pas chuter), qui pourra rejouer ♠ lorsqu'il prendra la main et Ouest pourra encaisser ses ♠ pour 1 levée de chute

ATOUT SIMULTANE DU 06/04/2018  
LE LAISSER-PASSER EN DEFENSE

⇒ Obliger le déclarant à **prendre immédiatement** et **l'empêcher de laisser-passer** (une ou deux fois)

Exemple 2 ♠ AV103

♥ 76		
♦ V108		
♣ AD109		
♠ 765		♠ R98
♥ V83		♥ AD942
♦ R765		♦ 32
♣ 432		♣ 765
	♠ D42	
	♥ R105	
	♦ AD94	
	♣ RV8	



Contrat 3SA par Sud - Entame ♥3 en Pair/Impair (Est est intervenu à 1♥)

Connaissant le ♥R 3<sup>ème</sup> en Sud, accompagné ou non du ♥V, Est doit fournir la ♥D et non l'♥As, afin d'empêcher Sud de laisser passer deux fois pour couper ainsi les communications du flanc.

Si Sud laisse passer la ♥D, il faut poursuivre d'un petit ♥ et cette fois, Sud est obligé de prendre.

La communication par l'♥As est maintenue.

Est pourra encaisser ses ♥, quel que soit le défenseur qui prendra la main (il reste un ♥ en Ouest)

⇒ **Empêcher le déclarant de se créer une rentrée au mort**

Exemple 3 ♠ V105

♥ 975		
♦ 104		
♣ AR1083		
♠ 987		♠ A642
♥ D1042		♥ V8
♦ R953		♦ V72
♣ 72		♣ D654
	♠ RD3	
	♥ AR62	
	♦ AD86	
	♣ V9	



Contrat 3SA par Sud - Entame ♠9 (« top of nothing »)

Si Est prend de l'♠As, Sud jette la ♠D, pour se créer une rentrée au mort et il ne peut plus perdre. Est doit donc laisser passer, mais cela ne suffit pas pour provoquer la chute.

Lorsque Sud joue le ♣V, pour le ♣3 du mort, Est doit aussi laisser passer et ne prendre qu'au tour suivant, si Sud refait l'impasse.

Enfin, lorsque Sud, qui a pris le ♠10 de la ♠D à la 1<sup>ère</sup> levée, joue le ♠R, Est devra encore laisser passer, et Sud chutera d'une ou deux levées.

#### 4. Les dangers du laisser-passer

L'inconvénient du laisser-passer est qu'il fait **perdre un temps** et l'adversaire, à qui on a laissé la main, peut en profiter pour attaquer une nouvelle couleur.

Le déclarant peut également tendre un piège en jouant une couleur qu'il ne cherche pas à affranchir mais où il espère simplement « **gratter** » une indispensable levée.