

Cours Perfectionnement 1^{ère} année

Cours 7

Plan de jeu du déclarant à l'atout

Le plan de jeu à l'atout

A sans atout : compter les levées gagnantes

A l'atout, deux approches :



les cartes perdantes

celles qui vous font donner des levées aux adversaires



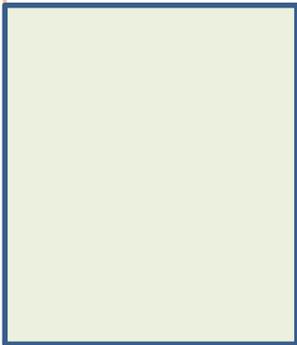
les cartes gagnantes

celles qui vous font gagner des levées

Le plan de jeu à l'atout

Exemple 1 : vous jouez 4♥

♠ 9 7 2
♥ R 10 8 4
♦ A 5 3
♣ A D 2



♠ 6 4 3
♥ A D V 7 5
♦ R 8 2
♣ R 9

1. La défense entame pique
2. Elle réalise trois levées d'entrée
3. Elle doit contre attaquer dans une autre couleur
4. Vous prenez la main
5. Vous purgez les atouts et jouez ensuite comme à sans atout
6. Vous réalisez 10 levées grâce au pouvoir de coupe à pique

Sans problème !

Le plan de jeu à l'atout

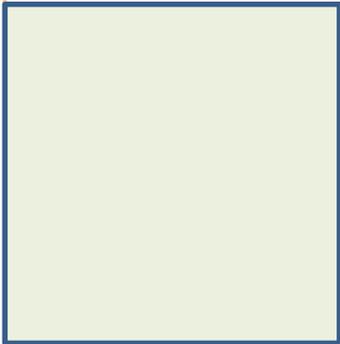
Exemple 1 : vous jouez 4♥

♠ A 7 2

♥ A 10 8 4

♦ D 5 3

♣ A D 2



♠ 6 4 3

♥ D V 7 5 3

♦ R V 2

♣ R 9

❖ La défense entame Roi de Pique

Vous avez bien **10 gagnantes**

Si vous attaquez atout, la défense réalisera 4 levées !

Quatre perdantes : 2♠, 1♥, 1♦, 0♣

❖ **Vous devez trouver le moyen d'effacer une perdante**

➤ *Vous commencez par Trèfle et vous défaussez un Pique perdant sur la Dame de Trèfle*

Plus difficile...

Le compte des levées dans un contrat à l'atout

1: Le compte des levées dans la couleur de l'atout

Levées d'honneur et levées de longueur

- Comme à sans-atout
- En tenant compte de la répartition la plus probable du résidu

Probabilité de répartition du résidu

Nombre d'atouts du déclarant	Nombre d'atouts de la défense	Répartition la plus probable	Probabilité (environ)	
8	5	3-2	2 fois sur 3	<i>(68%)</i>
9	4	3-1	1 fois sur 2	<i>(50%)</i>
10	3	2-1	4 fois sur 5	<i>(78%)</i>
11	2	1-1	Un peu plus que 1 fois sur 2	<i>(52%)</i>

Exercice PC8-1

Combien de levées va probablement vous rapporter la couleur d'atout suivante ?

	R 5 2	D 7 4	7 3 2
	A D 6 4 3	R V 6 5 2	A R 8 6 5 4
Levées d'honneur	3	2	2
Levées probables de longueur	2	2	3
Total	5	4	5

Le compte des levées dans un contrat à l'atout

2: Le compte des levées supplémentaires par la coupe

Levées supplémentaires créées par la coupe

- Une **coupe de la main longue ne rapporte pas de levée** si vous pouvez faire le même nombre de levées de longueur
- Par contre, les **coupes de la main courte rapporte des levées supplémentaires**

Les levées supplémentaires par la coupe

♦	R V 2
♣	7
♦	A D 10 9 3
♣	A 6 3

Couper de la main
courte rapporte
**deux levées
supplémentaires**

♦	R V 2
♣	A 6 3
♦	A D 10 9 3
♣	7

Couper de la main
longue ne rapporte
aucune levée

Exercice PC8-2

Combien de levées probables dans un contrat à l'atout Cœur ?

♥	7 5 3
♦	6
♥	A R D 6 2
♦	A 4 2

♥	A D 6
♦	A 6 4
♥	R V 5 4 3
♦	5

♥	7 4
♦	3
♥	A R 6 5 3 2
♦	A 6

Levés d'honneur
Levés probable de longueur
Levés de coupe
Total

3
2
2
7

4
1
0
5

2
3
1
6

Le compte des levées dans un contrat à l'atout

3: La capture des atouts adverses

La question : **Quand capturer les atouts adverse ?**

Il peut être plus urgent :

- **D'effacer une perdante**
- **De couper de la main courte**
- **De résoudre un problème de communication**

Le plan de jeu doit hiérarchiser l'urgence des actions à entreprendre

Exemple 3

La capture des atouts

♠	R 8 6 2
♥	D V 4 3
♦	9 7
♣	A 7 5
♠	A D 5 4 3
♥	10 7 5
♦	A 6
♣	R D 8

Sud joue le contrat de 4 ♠ et reçoit l'entame du Roi de carreau.

Nombre de levées probables :

- A l'atout : 5
- 3 à Trèfle, 1 à Carreau
- 1 à Cœur en concédant As et Roi

➤ **Pas d'intérêt à différer la capture des atouts afin d'éviter une coupe éventuelle.**

Différer la capture des atouts - Le dédoublement des atouts

Exemple 4

♠	D 6 5 3
♥	4
♦	A R 7 4
♣	9 7 6 2
♠	
♥	
♦	D
♣	
♠	A R 8 4
♥	A V 2
♦	6 5 3
♣	A 5 4

Sud joue le contrat de 4 ♠ et reçoit l'entame de la Dame de Carreau

Nombre de levées sûres hors atout : 4

- 1 à Cœur, 2 à Carreau, 1 à Trèfle,
- Pour réaliser le contrat, vous devez réaliser 6 levées à l'atout. Comment?

- Deux levées de coupe
- Trois levées d'honneur
- Une levée de longueur si le résidu est 3-2

Vous avez besoin des atouts pour couper donc :

Vous devez différer la capture des atouts

Différer la capture des atouts - Le dédoublement des atouts

Exemple 4

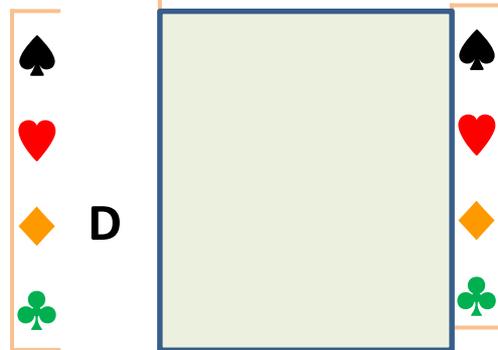
atouts

♠ D 6 5 3

♥ 4

♦ A R 7 4

♣ 9 7 6 2



♠ A R 8 4

♥ A V 2

♦ 6 5 3

♣ A 5 4

Sud joue le contrat de 4 ♠ et reçoit l'entame de la Dame de Carreau.

Le minutage

- 1. Vous prenez la Dame de Carreau par l'As*
- 2. 4 de Cœur du mort pris par l'As de Sud*
- 3. 2 de Cœur coupé par le mort*
- 4. Dame de Pique*
- 5. 5 de Pique pris par l'As*
- 6. Valet de Cœur coupé par le 5 du mort*
- 7. Retour en Sud par l'As de Trèfle*
- 8. Capture du dernier atout*
- 9. Reste un atout et le Roi de Carreau*

Différer la capture des atouts - Effacer une carte perdante

Exemple 5

♠	8 5 2
♥	D 10 6 4
♦	A V 3
♣	A 8 4
♠ R	
♥	
♦	
♣	
♠	A 7 3
♥	V 9 8 7 2
♦	R D
♣	R D 10

Sud joue le contrat de 4 ♥ et reçoit l'entame du Roi de Pique

Nombre de **levées sûres** : 10

- 1 à Pique, 3 à Carreau, 3 à Trèfle,
- 3 à l'atout en concédant As et Roi.

Nombre de **levées perdantes** : 4

- Deux levées d'atout
- Deux levées à Pique
- Vous devrez **effacer un pique perdant** en défaussant sur le troisième tour de Carreau

Vous devez rendre la main en jouant atout donc ...
différez la capture des atouts

Différer la capture des atouts - Effacer une carte perdante

Exemple 5

♠	8 5 2
♥	D 10 6 4
♦	A V 3
♣	A 8 4
♠	R
♥	
♦	
♣	
♠	A 7 3
♥	V 9 8 7 2
♦	R D
♣	R D 10

Sud joue le contrat de 4 ♥ et reçoit l'entame du Roi de pique

Le minutage

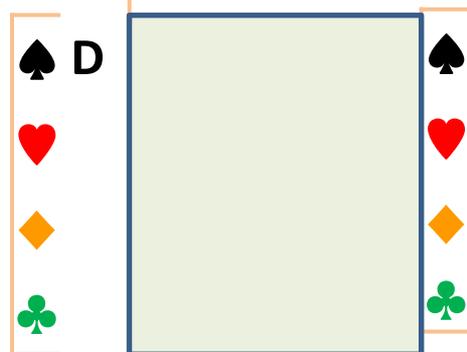
- 1. Vous prenez le Roi par l'As de Sud*
- 2. Roi de Carreau*
- 3. Dame de Carreau surpris par l'As du mort*
- 4. Valet de Carreau et défausse du 3 de Pique*
- 5. Vous ne craignez plus de perdre un pli à Pique.*

Exemple 6

Les « tours de débarras »

Sud joue le contrat de 4 ♥ et reçoit l'entame de la Dame de Pique

♠ 8 3
♥ R 8 2
♦ A 10 6 4
♣ V 7 5 3



♠ A R 4
♥ A D 7 5 3
♦ 9 7
♣ A 6 2

Nombre de levées sûres hors atout : 4

- 2 à Pique, 1 à Carreau, 1 à Trèfle,
- Pour réaliser le contrat, vous devez réaliser 6 levées à l'atout. Comment?
 - Une levée de coupe
 - Trois levées d'honneur
 - Deux levées de longueur si le résidu est 3-2

Vous n'avez besoin que d'un atout pour une seule coupe. Vous pouvez faire deux tours d'atout avant de couper :

c'est le ...tour de débarras...

Exemple 6

Les « tours de débarras »

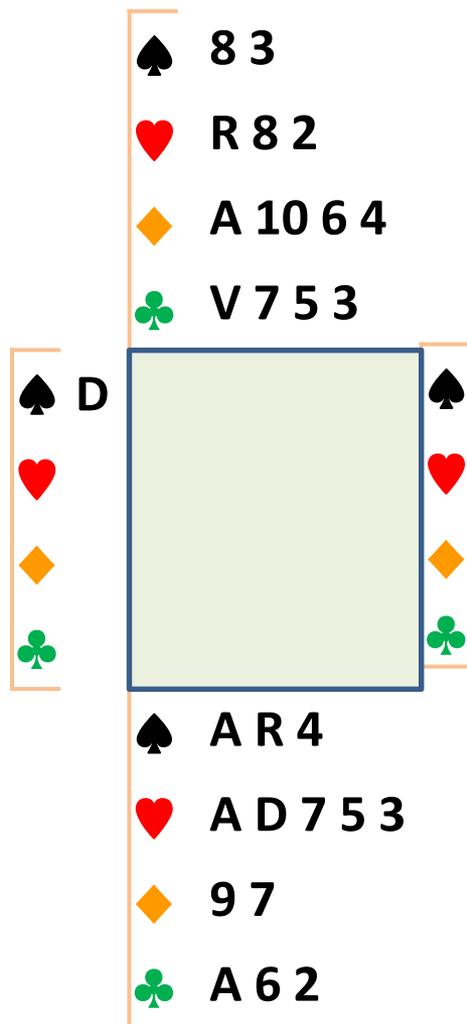
Sud joue le contrat de 4 ♥ et reçoit l'entame de la Dame de Pique

Le minutage

1. Vous prenez de l'As de Pique en Sud
2. Vous faites deux tours de débarras
3. Vous faites le Roi de Pique
4. Puis Pique vers le 8 de Cœur.
5. Vous revenez en main de Sud par le Trèfle et capturez le dernier atout.

Pourquoi le tour de débarras : pour se prémunir d'une éventuelle surcoupe au 3^{ème} tour de pique

*La coupe est peu probable (résidu 6-2) mais cela ne coûte rien de le faire. C'est une **manœuvre de précaution** qui ne coûte rien*



Exemple 7

L'utilisation de communication externe

Sud joue le contrat de 4 ♠ et reçoit l'entame du Valet de carreau

Nombre de levées sûres hors atout : 6

- 2 à Cœur, 3 à Carreau, 1 à Trèfle,

Pour réaliser le contrat, vous devez réaliser 4 levées à l'atout. Comment faire ?

- Une levée d'honneur
- Deux levées de longueur si le résidu est 3-2

Il manque une levée, sauf si l'As d'atout est en Est et que le résidu soit 3-2

Comment faire ?

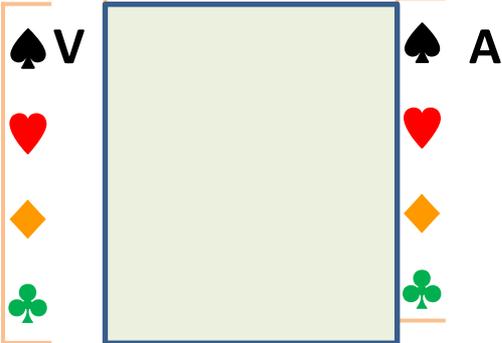
Monter au mort deux fois par As et Roi de Cœur et jouer deux fois atout en partant du mort

♠	8 6 3	
♥	A R 7	
♦	8 7 6 2	
♣	D 5 2	
♠		♠
♥		♥
♦	V	♦
♣		♣
♠	R D 7 5 2	
♥	8 6	
♦	A R D	
♣	A 8 4	

Exemple 8

Une carte maîtresse à l'atout au mort pour faire des cartes affranchies

♠ 7 4 3
♥ R 7 2
♦ 9 7 6 5
♣ D V 5



♠ R D 2
♥ A D 8 4 3
♦ A 10 4
♣ R 2

Sud joue le contrat de 4 ♥ et reçoit l'entame du Valet de Pique pris par l'As d'Est qui rejoue la couleur

Nombre de levées sûres hors atout : 3

- 2 à Pique, une à Carreau, 0 à Trèfle,

5 levées probables à l'atout

➤ *Les deux levées manquantes par affranchissement d'honneurs à Trèfle*

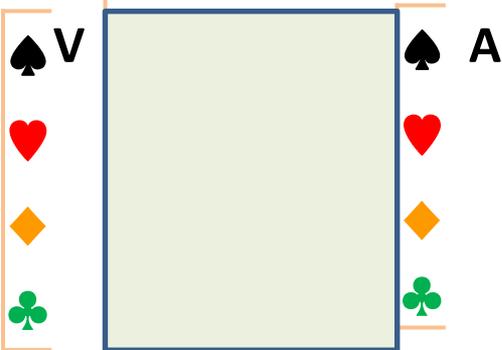
Comment faire ?

Utiliser le Roi d'atout comme **communication pour remonter au mort** et faire la Dame et le Valet affranchis par le sacrifice du Roi de Sud

Exemple 8

Une carte maîtresse à l'atout au mort pour faire des cartes affranchies

♠ 7 4 3
♥ R 7 2
♦ 9 7 6 5
♣ D V 5



♠ R D 2
♥ A D V 8 3
♦ A 10 4
♣ R 2

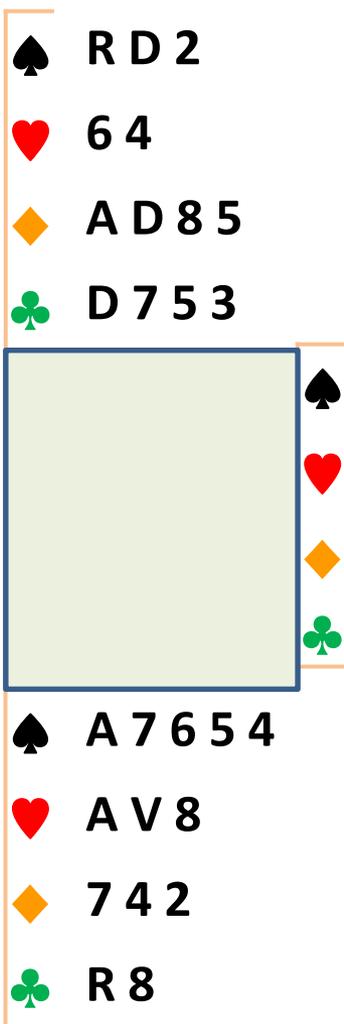
Sud joue le contrat de 4 ♥ et reçoit l'entame du Valet de Pique pris par l'As d'Est qui rejoue la couleur

Minutage :

1. Jouer As et Dame de Cœur
2. Présenter le Roi de Trèfle
3. Ne pas jouer le 3^{ème} tour d'atout tant que l'As de Trèfle n'est pas tombé

Exemple 9

Un coup à blanc dans la couleur à couper pour garder les communications



Sud joue le contrat de 4 ♠ et reçoit l'entame du Valet de Pique

Nombre de levées sûres hors atout : 3

- 1 à Cœur, 1 à Carreau, 0 à Trèfle
- 1 à Trèfle par affranchissement d'un honneur

Nombre de levées probables à l'atout : 5

Manque deux levées :

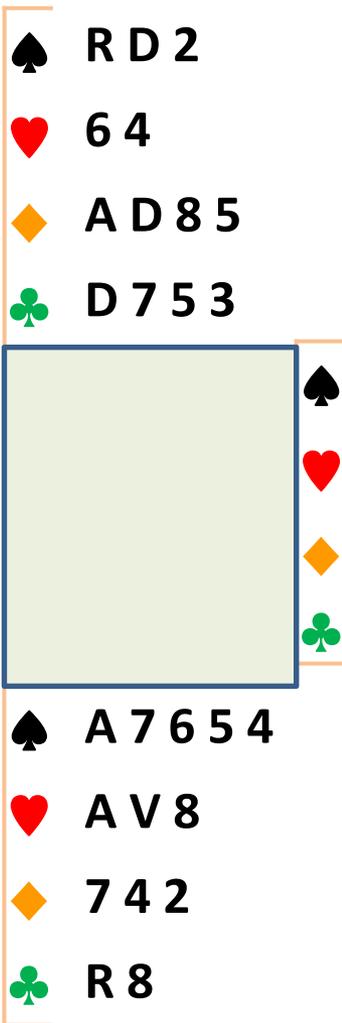
- Réussir l'impasse au Roi de Carreau
- Faire une levée de coupe de la main courte à Cœur

Comment faire ?

Faire un **coup à blanc** à Cœur avant de capturer les atouts

Exemple 9

Un coup à blanc dans la couleur à couper pour garder les communications



Sud joue le contrat de 4 ♠ et reçoit l'entame du Valet de Pique

Minutage :

1. Vous prenez l'entame du Roi de Pique au mort
2. **Coup à blanc** : 4 de Cœur vers le Valet
3. Vous prenez le retour Pique de la défense par la Dame de Pique du mort
4. 6 de Cœur vers l'As de Sud
5. 8 de Cœur coupé du mort

Plan de jeu du déclarant à l'atout

En résumé

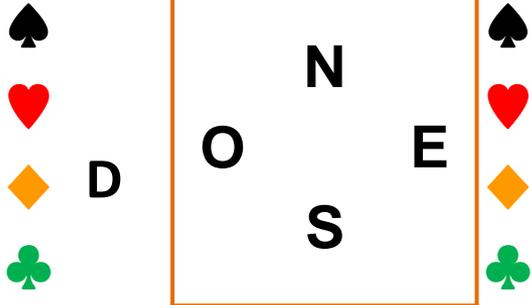
1. Commencer par compter les **levées certaines hors atout**
2. Compter **combien de levées** doivent être faites **par l'atout**
3. Utiliser la **stratégie** permettant de les réaliser
4. Compter les **levées possibles** après **capture des atouts**
5. Considérer **l'urgence des manœuvres**

♠ A 5 3

♥ 8 4

♦ A R 7 2

♣ A V 9 6



♠ R D 7 4 2

♥ A D 6 3

♦ 8 5

♣ 4 2

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe
2 ♣	Passe	2 ♦	Passe
3 ♠	Passe	4 ♠	Fin

Plan de jeu :

Levées certaines hors atout : 4

- 1 Cœur + 2 Carreau + 1 Trèfle

Nombre de levées par l'atout : 5

- 3 levées d'honneur
- 2 levées de longueur si le résidu est 3-2

Levée manquante : 1

Comment faire ?

1. **Impasse au Roi de Cœur** : probabilité 50%
2. **Coupe Cœur de la main courte**. Il faut que le résidu soit 4-3 : probabilité 62%

Entame : Dame de Carreau

DONNE 2-21**Vulnérabilité : E-O****Donneur : Nord**

♠ A 5 3

♥ 8 4

♦ A R 7 2

♣ A V 9 6

♠ V 6

♥ R V 7 5

♦ D V 10 9

♣ D 5 3

	N	
O		E
	S	

♠ 10 9 8

♥ 10 9 2

♦ 6 4 3

♣ R 10 8 7

♠ R D 7 4 2

♥ A D 6 3

♦ 8 5

♣ 4 2

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
3♠	Passe	4♠	Fin

Minutage :

1. Dame de Carreau pris par l'As du mort
2. 4 de Cœur pour la Dame, l'impasse échoue
3. Valet de Carreau pris par le Roi
4. 8 de Cœur pour l'As
5. Cœur coupé du mort. Le résidu était 4-3
6. As puis Roi de Pique et Dame de Pique
7. Le déclarant réalise encore 2 levées à l'atout et l'As de Trèfle

Entame : Dame de Carreau

♠ A V 8

♥ 7 4 2

♦ A V 7 3

♣ A R 4

N

O

E

S

♠ R 7 4 2

♥ R V 10 9 3

♦ 9

♣ 9 7 5

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe
2 ♣	Passe	2 ♦	Passe
2 ♥	Passe	4 ♥	Fin

Plan de jeu :

Levées certaines hors atout : 5

- Pique: 2 + Carreau : 1 + Trèfle 2

Nombre de levées par l'atout : 5

- 2 levées d'honneur
- 1 levées de longueur si le résidu est 3-2

Levées manquantes : 2

Comment faire ?

1. **Double impasse As et Dame de Cœur** : Probabilité de gagner au moins une levée 75%
2. **Impasse au Roi de Pique** : probabilité 50%

Entame : Valet de Trèfle

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passé
2 ♣	Passé	2 ♦	Passé
2 ♥	Passé	4 ♥	Fin

♠ A V 8

♥ 7 4 2

♦ A V 7 3

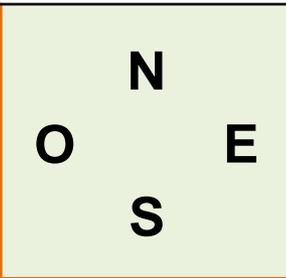
♣ A R 4

♠ D 10 6 3

♥ A

♦ D 10 9 2

♣ V 10 8 2



♠ 9 5

♥ D 8 6 5

♦ R 6 5 4

♣ D 6 3

♠ R 7 4 2

♥ R V 10 9 3

♦ 8

♣ 9 7 5

Entame : Valet de Trèfle

Minutage :

1. Entame pris par l'As du mort
2. 2 de Cœur pour le Valet pris par l'As
3. Est rejoue Trèfle pris par le Roi
4. 4 de Cœur pour le 10 de Sud. Ouest ne fournit pas. Une 3^{ème} impasse est nécessaire
5. 2 de Pique pour le Valet, l'impasse de la Dame réussit
6. 7 de Cœur pour le 9
7. Roi de Cœur qui capture la Dame
8. As et Roi de Pique
9. Le déclarant réalise encore 1 levée à l'atout et l'As de Carreau
10. Sud fait une levée de plus si Ouest a défaussé une carte à Pique

♠ R D 10 6 2

♥ 10 5

♦ 8 7 3

♣ V 9 4

♠ 9 5

♥ R 9 7 6 2

♦ D 10 4 2

♣ 5 3

		N	
O			E
		S	

♠ V 8 4 3

♥ A V 3

♦ 9 6 5

♣ R 7 6

♠ A 7

♥ D 8 4

♦ A R V

♣ A D 10 8 2

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passe	3♥	Passe
3♠	Passe	3SA	Fin

Est prend l'entame de l'As et rejoue le Valet qui écrase le 10 du mort et débloque la couleur

La défense encaisse 5 levées d'entrée à Cœur

Le déclarant fait les 8 levées restantes pour une de chute

Entame : 6 de Cœur

♠ 10 6 4

♥ A 10 9 3

♦ V 3

♣ V 9 6 2

♠ V 8 5 2

♥ 8 6 4

♦ D 10 7

♣ 8 5 3

	N	
O		E
	S	

♠ D 7

♥ D V 2

♦ A R 6 4

♣ A R D 7

♠ A R 9 3

♥ R 7 5

♦ 9 8 5 2

♣ 10 4

Sud

Ouest

Nord

Est

2SA

Passe

3 ♣

Passe

3 ♦

Passe

3SA

Fin

Est sait que Ouest a 4 cartes dans la couleur d'entame. Trois visibles au mort. Sud ne peut en avoir que 2.

Est prend du Roi et rejoue l'As puis le 9
La défense réalise ainsi 4 levées d'entrée
Le déclarant devra encore tenter l'impasse du Roi de Cœur qui échoue

Le déclarant chute son contrat d'une levée

Entame : 2 de Pique

Cours 2^{ème} année

Plan de jeu du déclarant à l'atout

Exercices pour la maison

Exercice

Combien de levées vont rapporter les couleurs suivantes dans un contrat à sans-atout ?

	①	②	③	④
	V 10 3	D 8 6	D 8 6	D 10 9 2
	A R D 7 2	A R 10 7 2	R V 10 9 2	A R V 6
Nombre de levées :	?	?	?	?

Exercice

Combien de levées vont rapporter les Cœurs dans un contrat à l'atout Cœur ?

	①	②	③
	♠ 6 5 2 ♥ V 10 3 ♦ A D 7 ♣ 8 6 3 2	♠ 8 6 5 2 ♥ D 8 6 ♦ A D 7 2 ♣ 8 6	♠ 7 4 ♥ D 10 9 2 ♦ A D 7 2 ♣ D 8 2
	♠ A D ♥ A R D 7 2 ♦ R 4 3 ♣ V 5 4	♠ A D ♥ A R 10 7 2 ♦ R 4 3 ♣ V 5 4	♠ A 9 2 ♥ A R V 6 ♦ R V 4 3 ♣ V 9
Nombre de levées :	?	?	?

Exercice

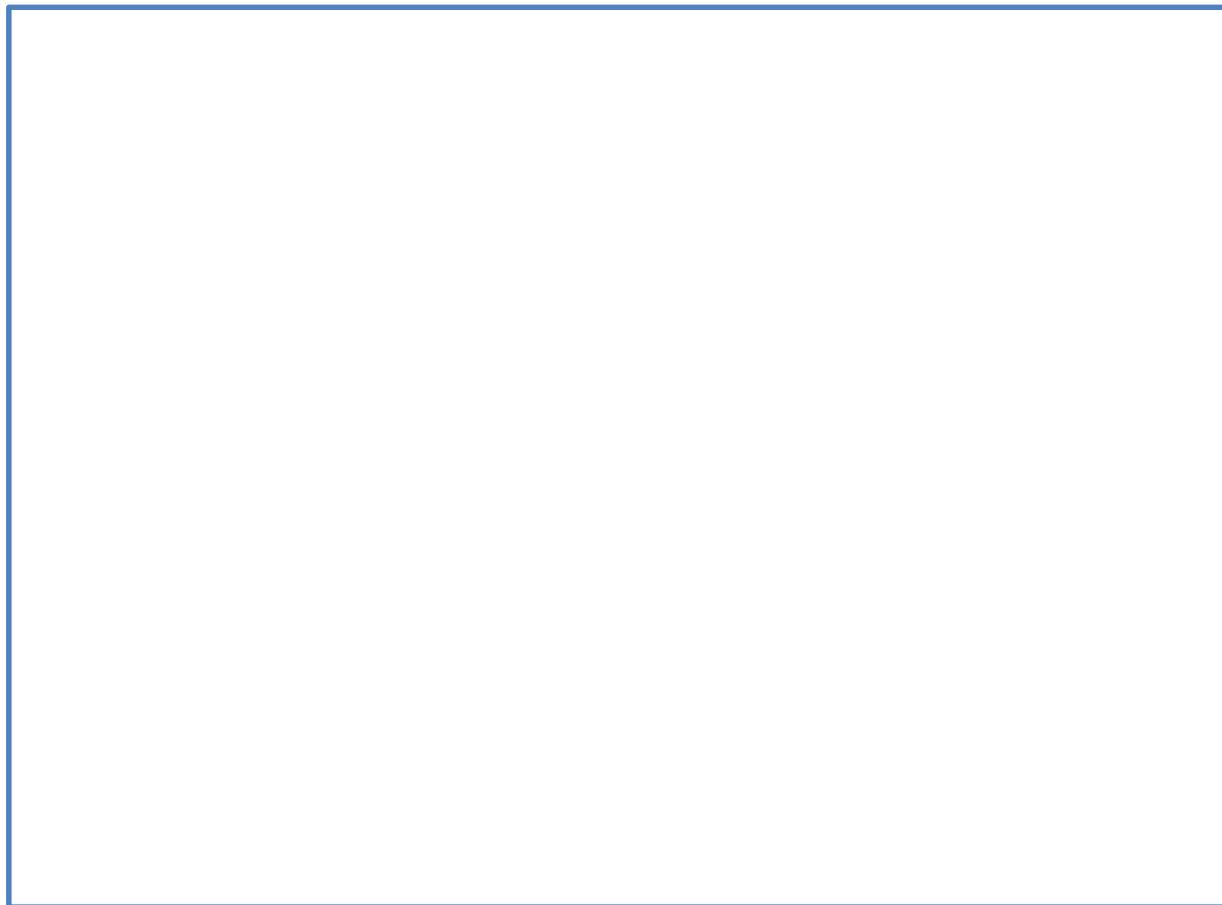
Vous avez atteint le contrat de 4♥. Ouest entame de la dame de pique. Devez-vous jouer atout ou différer leur capture ? Justifiez votre réponse.

①	②
♠ A 5 4 2 ♥ R 9 7 ♦ D 7 6 ♣ R 7 2	♠ 5 2 ♥ R 9 8 7 ♦ R D 7 ♣ V 5 4 3
♠ R 3 ♥ A D V 10 8 ♦ V 10 9 ♣ A 8 5	♠ A R 4 3 ♥ A D V 10 ♦ V 10 2 ♣ D 2

Exercice

Vous jouez 6 ♥. Quel est votre plan de jeu sur l'entame du Roi de Carreau ?

	♠ A 5 3
	♥ D V 8 7 2
	♦ V 3
	♣ R 7 6
♦ R	
	♠ R D
	♥ R V 6 5 4 3
	♦ A 7
	♣ A D 4



Exercice

Combien de levées vont rapporter les couleurs suivantes dans un contrat à sans-atout ?

	①	②	③	④
	V 10 3	D 8 6	D 8 6	D 10 9 2
	A R D 7 2	A R 10 7 2	R V 10 9 2	A R V 6
Nombre de levées :	5, dans tous les cas	5, souvent (probabilité de 68%)	4, il faudra donner l'As	4, dans tous les cas

Combien de levées vont rapporter les Cœurs dans un contrat à l'atout Cœur ?

Exercice

	①	②	③
	<p>♠ 6 5 2</p> <p>♥ V 10 3</p> <p>♦ A D 7</p> <p>♣ 8 6 3 2</p>	<p>♠ 8 6 5 2</p> <p>♥ D 8 6</p> <p>♦ A D 7 2</p> <p>♣ 8 6</p>	<p>♠ 7 4</p> <p>♥ D 10 9 2</p> <p>♦ A D 7 2</p> <p>♣ D 8 2</p>
	<p>♠ A D</p> <p>♥ A R D 7 2</p> <p>♦ R 4 3</p> <p>♣ V 5 4</p>	<p>♠ A D</p> <p>♥ A R 10 7 2</p> <p>♦ R 4 3</p> <p>♣ V 5 4</p>	<p>♠ A 9 2</p> <p>♥ A R V 6</p> <p>♦ R V 4 3</p> <p>♣ V 9</p>
Nombre de levées :	5, dans tous les cas. Pas de possibilité de couper du côté court	5 en Sud si les atouts sont 3-2 et un en Nord en coupant un tour de Trèfle	4 en et la coupe d'un tour de Pique en Nord

Vous avez atteint le contrat de 4♥. Oust entame de la dame de Pique. Devez-vous jouer atout ou différer leur capture ? Justifiez votre réponse.

Il faut jouer atout. La défense pourrait encaisser quatre levées : As et Roi de Carreau + Dame de Trèfle + une coupe Carreau si le résidu est 5-2 (prob : 38%)
En capturant les atouts, vous disposez de 10 levées : 5 Cœurs en Sud, As et Roi de Pique, As et Roi de Trèfle, un affranchissement d'honneur à Carreau.
Inutile de prendre des risques...

①	
	A 5 4 2
	R 9 7
	D 7 6
	R 7 2
	R 3
	A D V 10 8
	V 10 9
	A 8 5

Exercice

***Vous avez atteint le contrat de 4♥.
Ouest entame de la dame de Pique.
Devez-vous jouer atout ou différer
leur capture ? Justifiez votre réponse.***

**Il ne faut pas jouer atout plus de deux fois.
Vous avez besoin de couper deux fois les
Piques au mort, pour couper, il faut les avoir
gardés. Les deux tours de débarras sont
toutefois utiles pour éviter une surcoupe au
3^{ème} tour de Pique
Vous avez trois levées inévitables (As de
Carreau, As et Roi de Trèfle). Il est
indispensable pour gagner le contrat de raliser
ces deux coupes**

②	
♠	5 2
♥	R 9 8 7
♦	R D 7
♣	V 5 4 3
♠	A R 4 3
♥	A D V 10
♦	V 10 2
♣	D 2

Exercice

Vous jouez 6 ♥. Quel est votre plan de jeu sur l'entame du Roi de Carreau ?

	♠ A 5 3
	♥ D V 8 7 2
	♦ V 3
	♣ R 7 6
♦ R	
	♠ R D
	♥ R V 6 5 4 3
	♦ A 7
	♣ A D 4

Levées maîtres hors atout 7 : 3 à Pique, 1 à Carreau, 3 à Trèfle

Il faut réaliser 5 levées à l'atout

Vous devez perdre la main pour donner l'As.

L'adversaire en profitera pour rejouer Carreau et vous chuterez

L'urgence est donc d'effacer un Carreau perdant

Comment faire :

1. Jouer Roi et Dame de Pique
 2. Remonter au mort par le Roi de Trèfle
 3. As de Pique et défausse du 7 de Carreau
- *Si les carreaux sont répartis 6-2, vous chuterez – (probabilité de 17%)*
- *Si les carreaux sont 4-4 ou 5-3, vous avez gagné votre contrat (Probabilité 80%)*