

# J'ai dix ans et je joue au bridge

Edition 2014

Une année d'initiation au bridge



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE





Copyright FFB



Cet ouvrage, édité pour la première fois en l'an 2000, est destiné aux initiateurs qui enseignent le bridge aux enfants de CM2.

L'Université du Bridge a fait de la politique jeunesse son axe de développement prioritaire. Il nous a semblé judicieux de rééditer cet ouvrage qui, avec la pratique du minibridge, permet aux plus jeunes d'assimiler les bases du jeu de la carte. La suite viendra naturellement au collège, puis au lycée.

Le manuel que nous présentons est le fruit du travail de Jean-Jacques Simon, professeur des écoles dans le Hurepoix, qui avait mis en forme les résultats de son expérience. Il a été légèrement modifié grâce à l'expertise de Bernard Feltin, également du Hurepoix, de manière à constituer un ensemble cohérent avec les manuels « Découverte » réservés à l'initiation dans les collèges.

Complété d'une série de quatre jeux fléchés, ce manuel constitue désormais l'outil incontournable des initiateurs de bridge dans les écoles primaires. Il s'agit de l'utiliser de façon ludique, pour que les enfants apprennent à aimer le jeu.

Pierre Saguet  
Vice-président de la FFB  
Juin 2014

# LE MINIBRIDGE A L'ECOLE

Le bridge peut être pratiqué à l'école dès la classe de cours moyen. Cependant, son enseignement demande une démarche très ludique car, chez l'enfant venu "jouer au bridge", le mot le plus important est "jouer". Que tout initiateur ne perde jamais de vue cette idée première lorsqu'il construit une séquence ! C'est la raison pour laquelle celle-ci doit respecter un déroulement proche du suivant :

- ♣ découverte rapide d'une notion nouvelle, ne demandant que quelques minutes d'attention soutenue
- ♣ jeu de deux ou trois donnes (avec désignation de l'équipe gagnante à chaque fois).

La progression proposée, aménagée au cours de plusieurs années d'enseignement du minibridge à l'école élémentaire, peut apporter une aide dans la mise en place des séquences. Elle s'établit sur une trentaine de séances mais est modulable en fonction des élèves, de leur nombre, et du temps dont dispose chaque initiateur pour ses leçons. Et si, en fin d'année, seule la moitié du "programme" a été étudiée, pas d'inquiétude à avoir : il est préférable d'aller lentement et de bien installer les notions abordées plutôt que de vouloir tout boucler. La connaissance de la marque n'est pas indispensable. Néanmoins, il serait bon que tout petit bridgeur en ait une idée afin qu'il comprenne mieux la finalité du bridge de comparaison.

La démarche pour présenter un enseignement efficace et motivant est celle suivie dans toute pédagogie adaptée aux enfants :

- ♣ N'aborder qu'une notion simple à chaque séance
- ♣ Répéter et faire répéter les gestes à acquérir
- ♣ N'introduire qu'une difficulté de jeu de la carte par donne (un affranchissement d'honneur, une impasse...)
- ♣ Ne pas se décourager si les progrès constatés ne sont pas à la hauteur des espérances...

Dans cette progression, ont été volontairement oubliés ou simplifiés quelques principes de base du jeu de la carte. Ainsi...

- ♣ l'entame de la quatrième meilleure, non justifiée puisque l'enfant est incapable d'en utiliser les inférences, remplacée par celle de la plus petite carte de la couleur la plus longue
- ♣ la plus petite de deux cartes équivalentes, en troisième
- ♣ l'ouverture d'une coupe de la main courte (il est déjà bien difficile de choisir entre l'élimination des atouts et la coupe de la main courte)
- ♣ les impasses forçantes et les impasses doubles...

# UNE "ANNEE" DE BRIDGE A L'ECOLE PRIMAIRE

## A - A SANS-ATOUT

### Séquence 1 – Découverte

- ♣ Distribuer les cartes
- ♣ Ranger le jeu (l'éventail) : les quatre couleurs
- ♣ Connaître l'ordre des cartes
- ♣ **Entamer**, par un joueur choisi arbitrairement
- ♣ **Fournir à la couleur** = la règle unique
- ♣ Remporter le **pli** et rejouer pour la **levée** suivante
- ♣ Gagner en réalisant plus de levées que l'adversaire (le jeu par équipes)

### Séquence 2 – Des points au contrat

- ♣ Donner un handicap au camp majoritaire en "grosses cartes"
- ♣ Compter les **points d'honneurs**
- ♣ Annoncer ses points à haute voix
- ♣ Constater qu'une équipe est majoritaire en points
- ♣ Consulter la **table de décision**
- ♣ Tenter un pari (= **contrat**)
- ♣ Marquer ses plis en gardant ses cartes devant soi

### Séquence 3 – L'ouvreur

- ♣ Déclarer **j'ouvre** et **je passe**
- ♣ Annoncer ses points à haute voix (pour le partenaire de l'ouvreur)
- ♣ Réaliser son contrat ou le **chuter**

### Séquence 4 – Le mort

- ♣ Etaler son jeu, après l'entame : **le mort**
- ♣ Etre **déclarant** : jouer les cartes du mort à leur tour

### Séquence 5 – L'entame

- ♣ Entamer de la couleur la plus longue, et à égalité de longueur, de la plus belle
- ♣ Choisir par ordre préférentiel : - la carte **tête de séquence** complète  
- la **plus petite carte** de cette couleur

### Séquences 6/7/8 – Le jeu du déclarant

- ♣ Compter ses levées sûres
- ♣ Choisir la couleur à **affranchir** : affranchissement d'honneurs
- ♣ Visualiser les gros honneurs tombés pour réaliser des plis avec les suivants
- ♣ Regarder son jeu quand le mort joue et réciproquement
- ♣ Regarder tomber les cartes de l'adversaire et noter quand il ne fournit plus

## Séquences 9/10 – Le jeu de la défense

- ♣ Regarder son jeu quand le mort joue et réciproquement
- ♣ Fournir une grosse carte en troisième
- ♣ Rejouer la couleur entamée par le partenaire
- ♣ Gagner la "course de vitesse".

## Séquence 11 – La marque

- ♣ Comprendre la **marque** à Sans-Atout
- ♣ Lire la table des points gagnés ou perdus sur une donne
- ♣ Distinguer un contrat **partiel** d'un contrat de **manche** d'un contrat de **chelem**

## Séquences 12/13/14 – Les communications

- ♣ **Communiquer** entre la main du mort et celle du déclarant
- ♣ Ne pas se **bloquer** pour réaliser tous les plis (A D x -R V x x )
- ♣ Débloquer un honneur (A – R D V)
- ♣ Prendre un honneur (R – A D V)

## Séquence 15 – Le premier tournoi

### **B** - A L'ATOUT

## Séquences 16/17/18/19 – La découverte de l'atout

- ♣ Découvrir le pouvoir de l'atout : empêcher l'adversaire de remporter un pli
- ♣ Choisir un atout
- ♣ Jouer avec un atout : couper ou ne pas couper, n'être pas obligé de "monter" à l'atout
- ♣ Fournir dans la couleur jouée par le n° 1
- ♣ Découvrir les possibilités des couleurs courtes
- ♣ Compter les points de distribution de courtes et de longueur d'atout
- ♣ Rechercher un contrat à l'atout
- ♣ Evaluer le nombre d'atouts de son camp, en déduire celui de l'adversaire
- ♣ Eliminer les atouts de l'adversaire ⇒ les compter au fur et à mesure

## Séquence 20 – L'entame dans un contrat à l'atout

- ♣ Découvrir les têtes de séquence incomplète
- ♣ Entamer, par ordre préférentiel, d'une tête de séquence complète  
d'une tête de séquence de deux cartes  
de la plus petite carte de la couleur la plus longue
- ♣ Ne jamais entamer sous un As

## Séquence 21 – La marque

- ♣ Lire la table des gains ou des pertes des différents contrats à la couleur

## Séquences 22/23/24 – Le jeu du déclarant

- ♣ Compter les gagnantes
- ♣ Jouer atout pour éliminer les atouts adverses
- ♣ Réaliser les autres levées.
- ♣ Dédoubler les atouts :



## Séquence 25 – Le deuxième tournoi

### **C** - UN MEILLEUR JEU DE LA CARTE

## Séquences 26/27 – L'impasse simple (1)

- ♣ Tenter de réaliser une levée supplémentaire grâce à une impasse simple  
R x  x x      A D  x x      A x x  D x x
- ♣ Evaluer la probabilité de réussite d'une impasse (une chance sur deux)

## Séquences 28/29 – La coupe de la main courte

- ♣ Utiliser les atouts de la main courte avant de battre atout
- ♣ Choisir une stratégie : éliminer les atouts ou couper de la main courte ?
- ♣ Couper maître, si possible, pour éviter la surcoupe
- ♣ Jouer atout, en défense, lorsque le déclarant ne le fait pas

## Séquences 30/31 – L'impasse simple (2)

- ♣ Renouveler une impasse gagnante  
R D x  x x x      A D V  x x x
- ♣ Ne pas tenter une impasse inutile (mise en danger du contrat)

## Séquences 32/33 – L'affranchissement de longueur

- ♣ Donner une levée à l'adversaire afin d'en réaliser plusieurs dans une couleur
- ♣ Compter le nombre de levées à affranchir avec les combinaisons suivantes (couleur répartie 3-2 exclusivement)

A x x x     R x x x  
A x x     R x x x x  
A x     R x x x x x

## Séquence 34 – Le troisième tournoi

# DES DONNES POUR APPRENDRE LE MINIBRIDGE AUX ENFANTS

L'intérêt pédagogique d'une donne se fonde sur la possibilité fournie aux joueurs de mettre en œuvre **une technique connue d'eux...** et sur celle de les **sanctionner** s'ils ne l'appliquent pas !

La constitution d'une banque de donnes fiables, c'est-à-dire ne permettant pas de solution parasite, nécessite un suivi à la table afin d'observer les réactions des jeunes joueurs face aux situations auxquelles ils sont confrontés. Il est en effet courant de constater que les bridgeurs débutants partent sur des pistes souvent imprévisibles.

C'est la raison pour laquelle il est proposé cet ensemble de donnes, construit selon une progression stricte.

Il n'a pas semblé utile de préparer des donnes pour les séquences 1 à 4 car la distribution aléatoire convient parfaitement au niveau de compétence des élèves ! En revanche, à partir de la séquence 5, il semble préférable de proposer des donnes au cours desquelles le bon jeu doit mettre en pratique la notion qui vient d'être découverte. Bien évidemment, toute manœuvre inadaptée doit entraîner la chute du contrat (ou sa réussite dans les cas de défense) sans que l'adversaire ait fait preuve d'une technique de pointe.

Ainsi avec les jeux suivants :

<p>♠ 7 ♥ R D 4 ♦ D V 10 9 8 7 ♣ 9 8 7</p>	<p>♠ 6 5 4 3 2 ♥ 10 9 8 7 ♦ 3 2 ♣ 3 2</p>	<p>Contre 3SA, Ouest entame de la Dame de Pique Sud constate alors qu'il lui manque deux levées pour réussir le contrat C'est Cœur, où il a six cartes, et non Carreau (où il en a neuf) qu'il lui faudra jouer pour trouver ces deux plis.</p>
<p>♠ D V 10 9 8 ♥ A 6 5 ♦ A R ♣ 6 5 4</p>		<p>♠ A R ♥ V 3 2 ♦ 6 5 4 ♣ A R D V 10</p>
<p>Au début, tout le jeu sera en Ouest de façon à ce que la défense n'ait pas à se poser de question pour réaliser ses levées maîtresses si Sud se trompe de couleur à affranchir. Ensuite l'As de Cœur sera en Est afin que ce dernier soit sanctionné s'il oublie de rejouer de la couleur entamée par son partenaire.</p>		

Par la suite, on pourra compliquer la situation en répartissant ainsi les Piques :

<p>♠ 4 3</p> <p>♠ R V 8 7 6 5</p> <p>♠ A 10</p>	<p>□</p>	<p>♠ D 9 2</p> <p>Gare à un Est qui oublierait de "forcer" en troisième!</p>
---	----------	--

Inutile de préciser qu'il ne peut être question d'appel, déblocage, compte de la couleur, laisser passer ou autre manœuvre délicate... ni au cours du jeu ni dans d'éventuels commentaires après la partie ! Par exemple, dans les situations suivantes :

<p>♠ 3 2</p> <p>♠ A 9 8 7 6 5</p> <p>♠ D V</p>	<p>□</p>	<p>♠ R 10 4</p> <p>... après le 5 pour le Roi, il ne peut en aucun cas être envisagé un retour du 10 pour débloquer la couleur.</p>
<p>♠ 8 7</p> <p>♠ A V 4 3 2</p> <p>♠ R 10 9</p>	<p>□</p>	<p>♠ D 6 5</p> <p>... il est trop difficile pour Ouest de réaliser ses plis, s'il reprend la main, car il lui faut avoir compté la couleur</p>

## **Les jeux fléchés**

L'intérêt des jeux fléchés est de faire jouer simultanément chacune des donnes du manuel, à plusieurs tables à la fois, sans aucune préparation. L'initiateur devra s'équiper de séries de quatre jeux fléchés, chacun permettant de distribuer 24 donnes, pour un total général de 96 comprenant les donnes de cours et de tournois.

### ***La distribution des cartes***

Le donneur, celui qui distribue les cartes selon l'orientation des flèches figurant au dos, est toujours le déclarant, celui dont le jeu est encadré.

Le donneur est généralement l'ouvreur. Sinon, c'est son partenaire qui ouvre ; mais avec plus de cartes à l'atout que lui, le donneur est encore le déclarant.

Si vous voulez que l'orientation des mains corresponde au manuel, choisissez le donneur en conséquence.

## **Marque tournoi**

En ce qui concerne les tournois que vous organiserez, il est préférable d'effectuer le calcul des points en I.M.P., par rapport à un score de référence que vous aurez établi pour chaque donne. En effet, les débutants sont habitués à assurer leur contrat : une marque "duplicate" est donc mieux adaptée à leur jeu de la carte.

## **Championnat de l'établissement scolaire**

Un championnat de l'école peut être organisé sous l'une des formes suivantes :

- ♣ l'un des tournois de l'année (plutôt le troisième),
- ♣ le meilleur résultat sur un ensemble de deux ou trois tournois,
- ♣ l'association d'une ou plusieurs épreuves "écrites" avec un ou plusieurs tournois.

# TABLE DE DECISION

## A Sans-Atout

**37** Niveau **⑦**  
points 13 levées

34-35-36

**33** Niveau **⑥**  
points 12 levées

31-32

**30** Niveau **⑤**  
points 11 levées

28-29

**27** Niveau **④**  
points 10 levées

26

**25** Niveau **③**  
points 9 levées

24

**23** Niveau **②**  
points 8 levées

21-22

**20** Niveau **①**  
points 7 levées

<u>Points d'Honneur</u>	
<b>AS</b>	<b>4</b>
<b>ROI</b>	<b>3</b>
<b>DAME</b>	<b>2</b>
<b>VALET</b>	<b>1</b>
<b>10</b>	<b>0</b>



# Séquence 5 : L'entame à Sans-Atout

## Objectifs

Mettre en évidence que tout joueur entame dans le but de réaliser ultérieurement un certain nombre de plis et que ce nombre sera d'autant plus élevé que la couleur initiale sera longue.  
Insister sur le choix de la carte à entamer et sur le message transmis dans chaque cas au partenaire.

## Découverte

Proposer les deux mains suivantes :

♠ A  
♥ ARDV  
♦ ARD  
♣ ARDV10



♠ 8765  
♥ 8765  
♦ 8765  
♣ 8

Combien de levées seront faites dans chaque couleur ?

☞ **Les couleurs plus longues permettent de réaliser plus de plis.**

## Transposition à l'entame :

♠ XXX  
♥ XXXX  
♦ XXXXX  
♣ X

Les X représentent des cartes inconnues

Dans quelle couleur peut-on espérer réaliser le plus grand nombre de plis ?

☞ **Les Carreaux sont les plus longs**

## Choix de la carte à entamer (présenter les deux mains simultanément)

♠ V65  
♥ A762  
♦ RDV105  
♣ 4

♠ V65  
♥ A762  
♦ R10765  
♣ 4

De quelle couleur entamer ?

Quelle carte choisir à Carreau ?

☞ **Le Roi dans un cas, le 5 dans l'autre.**

Pourquoi le Roi dans le premier cas ?

L'As tombé, trois plis seront sûrement réalisés (et même quatre, car le 5 sera devenu maître).

Pourquoi par le Roi dans le second cas ?

L'As tombé, on n'est sûr de rien puisqu'on n'a pas la Dame.

## Synthèse

☞ Trois grosses cartes qui se suivent s'appellent une **séquence**.

Entamer de la plus forte des trois (il faut posséder au moins le 10), la **tête de séquence**, donne un renseignement au partenaire : il "lit" que **l'entameur a les deux cartes en-dessous mais ne détient pas l'honneur immédiatement supérieur**.

Ne pas entamer d'un honneur dénié une séquence mais indique toujours une couleur à exploiter.

## Exercices

Faire reconnaître les séquences :

RDV3

~~ADVx~~

~~RD10x~~

DV105

Faire préciser ce que promettent et dénie les entames de l'As, du Roi, de la Dame et du Valet...



# L'ENTAME

## Qui entame ?

Dès que l'**ouvreur** a annoncé un contrat, le joueur à la gauche du **déclarant entame**, c'est-à-dire qu'il joue la première carte.



Juste après l'entame, le partenaire du déclarant étale son jeu : il est le "**mort**"

Qui est le mort ? .....

## De quelle couleur entamer ?

Il faut choisir **la couleur la plus longue de son jeu.**

Avec deux couleurs d'égale longueur, entamer dans la plus belle (celle qui comporte le plus de grosses cartes).

♠ V7632	♠ R654	♠ 8	♠ 5
♥ AD54	♥ D765	♥ D1032	♥ ADV43
♦ 5	♦ AR2	♦ RV54	♦ RD432
♣ RD9	♣ 65	♣ V875	♣ 54
.....	.....	.....	.....

## De quelle carte entamer ?

Deux cas se présentent :

1. On détient trois grosses cartes qui se suivent

➔ **entamer de la plus forte des trois (à condition de posséder le 10)**

<b><u>R</u></b> D V 8	<b><u>D</u></b> V 10 9 4	<b><u>V</u></b> 10 9 7	9 8 7 <b><u>6</u></b>
-----------------------	--------------------------	------------------------	-----------------------

**L'entame d'une grosse carte est un renseignement que l'on donne à son partenaire. Ainsi, l'entame de la Dame indique au partenaire que l'on a aussi le Valet et le 10.**

2. On ne détient pas trois grosses cartes qui se suivent

➔ **entamer de la plus petite carte de la couleur**

R D 8 <b><u>5</u></b>	D 10 8 6 <b><u>4</u></b>	V 6 5 4 3 <b><u>2</u></b>	A R 6 <b><u>4</u></b>
-----------------------	--------------------------	---------------------------	-----------------------

## Séquence 5

# L'ENTAME À SANS-ATOÛT

**5-1**

<p>♠ 9 8 2 ♥ 9 8 7 3 ♦ 1 0 7 ♣ R V 8 4</p> <p><b>J.F. 1/1</b></p>	<p>♠ A 1 0 ♥ R D V 1 0 ♦ D V 5 ♣ D 9 3 2</p>		<p>♠ R D V 4 3 ♥ A 6 ♦ 9 8 6 4 ♣ 1 0 7</p> <p>♠ 7 6 5 ♥ 5 4 2 ♦ A R 3 2 ♣ A 6 5</p>	<p><b>26 H → 3SA (ou 9 levées) par Nord</b></p> <p>Entame de la tête de séquence de la meilleure couleur</p> <p>→ Roi de Pique</p> <p>→ Affranchissement d'honneur et de longueur des Piques</p> <p>→ En main à l'As de Coeur, Est encaissera tous ses Piques et alignera cinq levées.</p> <p>Une de chute</p>
---	--	---	---	--

**5-2**

<p>♠ R 1 0 3 2 ♥ R D V 1 0 ♦ V 3 2 ♣ A 1 0</p>	<p>♠ A 7 ♥ A 6 ♦ 9 8 6 4 ♣ R V 9 4 3</p>		<p>♠ 9 8 6 ♥ 5 4 2 ♦ A R D 1 0 ♣ 7 6 5</p> <p>♠ D V 5 4 ♥ 9 8 7 3 ♦ 7 5 ♣ D 8 2</p>	<p><b>23 H → 2SA (ou 8 levées) par Ouest</b></p> <p>Entame de la plus petite carte de la meilleure couleur</p> <p>→ 3 de Trèfle</p> <p>→ Sud fournit la Dame et contribue à l'affranchissement des Trèfles du partenaire</p> <p>→ En main à l'As de Coeur, Nord encaissera tous ses Trèfles et alignera six levées.</p> <p>Une de chute</p>
--	--	---	---	---

**J.F. 1/2**

**5-3**

<p>♠ D V 1 0 ♥ D 1 0 8 6 2 ♦ A 8 ♣ 9 7 6</p>	<p>♠ 4 3 2 ♥ V 5 ♦ D V 1 0 9 ♣ R D V 4</p>		<p>♠ 9 8 7 6 5 ♥ R 9 3 ♦ 7 6 5 ♣ 5 3</p>	<p><b>28 H → 4SA (ou 10 levées) par Sud</b></p> <p>Entame de la plus petite carte de la couleur la plus longue, et non la tête de séquence</p> <p>→ 2 de Cœur</p> <p>→ Est contribue du Roi de Cœur</p> <p>→ En main à l'As de Carreau, Ouest encaissera tous ses Coeurs et alignera cinq levées.</p> <p>Deux de chute</p>
--	--	---	--	--

<p>♠ A R ♥ A 7 4 ♦ R 4 3 2 ♣ A 1 0 8 2</p>
--

**J.F. 1/3**



# Séquences 6 à 8 : Affranchir

## Découverte

Proposer de nombreuses situations (cartes sur table) et demander de compter le nombre de levées sûres (celles qu'il est possible de réaliser tout de suite) :

AR 2	AR	AR 2	RD 2	ARD 2	D 3 2
DV 3	DV	D 3	V 4 3	V 10 9 8	AV 4

Etaler sur la table les deux mains suivantes :

♠ R  
♥ RDV  
♦ RDV 10  
♣ RDV 10 9



♠ 5 4 3 2  
♥ 4 3 2  
♦ 5 4 3 2  
♣ 3 2

Combien de levées sûres peut-on réaliser dans chaque couleur ?

♠ : 0    ♥ : 0    ♦ : 0    ♣ : 0

Après avoir joué le Roi pour faire tomber l'As, compter le nombre de levées affranchies (sûres par la suite) ...

- à Pique → 0
- à Cœur → 2 (D V)
- à Carreau → 3 (D V 10)
- à Pique → 4 (D V 10 9)

Noter le nombre de cartes détenues par Ouest dans chacune des quatre couleurs et comparer avec le nombre de plis remportés après la chute de l'As.

☞ **A qualité égale, ce sont les couleurs les plus longues qui permettent l'affranchissement du plus grand nombre de levées.**

## Exercices

Après affranchissement de la couleur, combien de levées va-t-on y réaliser ?

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

Quelle doit être la démarche du déclarant (en Ouest) ?

♠ 2  
♥ RD 7  
♦ ARDV 10  
♣ RD 7 6



♠ AR 4  
♥ V 3 2  
♦ 5 4 3  
♣ V 10 9 8

29 points → contrat 4SA (10 levées)

Entame : Dame de Pique

Compte des levées sûres → 7

Recherche de la couleur à affranchir pour trouver les trois plis manquants → Trèfle

♠ 2  
♥ RD 7  
♦ ARDV 10  
♣ D 7 6 5



♠ AR 4  
♥ V 3 2  
♦ 5 4 3  
♣ V 10 9 8

26 points → contrat 3SA (9 levées)

Entame : Dame de Pique

Compte des levées sûres → 7

Recherche de la couleur à affranchir pour trouver les deux plis manquants → Cœur



# AFFRANCHIR ⇨ TROUVER DES LEVEES

## Le déclarant joue

### Les levées sûres

R83	RDV	A85	V542	DV987	AD
↓	↓	↓	↓	↓	↓
752	752	RD2	ARD3	R10654	RV
.....	.....	.....	.....	.....	.....

### Les levées à affranchir

R84	RDV3	D85	DV52	DV987	RD
↓	↓	↓	↓	↓	↓
DV5	10752	R32	A1063	R10654	V10
.....	.....	.....	.....	.....	.....

### Le mort étale son jeu : le déclarant compte ses levées sûres

30 points : <b>contrat 5SA</b> (11 levées)	Entame : 2 de Pique
--	---------------------

♠ V763	♠ ARD4	→	4 levées sûres
♥ ADV	♥ R7	→	3 levées sûres
♦ A5	♦ 9876	→	1 levée sûre
♣ RDV10	♣ 432	→	0 levée sûre <i>(il manque l'As)</i>
		<hr/>	
Total		→	8 levées sûres

Il manque donc 3 levées

La seule couleur qui permet de trouver ces trois levées est Trèfle. Il faut donc jouer **immédiatement** le Roi de Trèfle afin de faire tomber l'As et libérer ainsi la Dame, le Valet et le 10.

## Exercice

.... points : <b>contrat .....</b> (.... levées)	Entame : Dame de Cœur
--	-----------------------

♠ 432	♠ A9	→	.... levée(s) sûre(s)
♥ R5	♥ A432	→	.... levée(s) sûre(s)
♦ DV92	♦ R105	→	.... levée(s) sûre(s)
♣ RDV10	♣ A987	→	.... levée(s) sûre(s)
		<hr/>	
Total		→	.... levée(s) sûre(s)

Il manque donc .... levées

Couleur à affranchir immédiatement pour trouver les levées manquantes : .....

## Séquence 6

# AFFRANCHIR UNE COULEUR - 1

**6-1**

♠	ARD
♥	AR2
♦	AR7
♣	D432

♠ V 10 9 8 7  
♥ 7 6  
♦ 9 8  
♣ 8 7 6 5

♠ 4 3 2  
♥ 5 4 3  
♦ 6 5 4  
♣ RV 10 9

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

**J.F. 1/4**

**29 H → 4SA (ou 10 levées) par Nord**

Entame, tête de séquence de la meilleure couleur

→ Dame de Cœur

Compte des levées sûres → 7

→ Affranchissement d'honneur des Trèfles

Réaliser dix levées

**6-2**

♠	RDV 10
♥	A 7 6 5
♦	A 2
♣	AR 5

♠ A 6 5  
♥ RDV 10  
♦ 8 7 6 5  
♣ 10 9

♠ 9 8 7 2  
♥ 9 8  
♦ RD 10 9  
♣ 8 7 6

♠ 4 3  
♥ 4 3 2  
♦ V 4 3  
♣ DV 4 3 2

**J.F. 1/5**

**25 H → 3SA (ou 9 levées) par Ouest**

Entame, tête de séquence de la meilleure couleur

→ Roi de Cœur

Compte des levées sûres → 6 (+ 1 Trèfle)

→ Affranchissement d'honneur des Piques

Réaliser neuf levées

**6-3**

♠	AR
♥	A 4 3 2
♦	R 4 3 2
♣	A 3 2

♠ DV 10 9 8 7  
♥ 7 6  
♦ 7 6 5  
♣ V 5

♠ 4 3 2  
♥ R 5  
♦ DV 10 9  
♣ RD 10 4

♠ 6 5  
♥ DV 10 9 8  
♦ A 8  
♣ 9 8 7 6

**J.F. 1/6**

**29 H → 4SA (ou 10 levées) par Est**

Entame, tête de séquence de la meilleure couleur

→ Dame de Cœur

Compte des levées sûres → 7

→ Affranchissement d'honneur des Carreaux

Réaliser dix ou onze levées (constat de la chute du Valet de Trèfle ?)

# AFFRANCHIR UNE COULEUR - 2

**7-1**

<p>♠ DV 10 9 ♥ R 9 8 ♦ 6 5 4 3 ♣ 8 7</p>	<p>♠ AR 7 6 ♥ A 3 2 ♦ A 7 ♣ 5 4 3 2</p>	<p>♠ 8 5 ♥ DV 10 7 ♦ R 9 ♣ DV 10 9 6</p>	<p><b>25 H → 3SA (ou 9 levées) par Nord</b></p> <p>Entame, tête de séquence de la meilleure couleur → Dame de Trèfle</p> <p>Compte des levées sûres → 6</p> <p>→ Affranchissement d'honneur des Carreaux (donner le Roi)</p> <p>Réaliser neuf levées</p>
<p><b>J.F. 1/7</b></p>		<p>♠ 4 3 2 ♥ 6 5 4 ♦ DV 10 8 2 ♣ AR</p>	

**7-2**

<p>♠ 4 3 2 ♥ D 5 ♦ 7 6 5 4 ♣ A 7 6 5</p>	<p>♠ 5 ♥ V 10 9 8 7 6 ♦ 3 2 ♣ RDV 10</p>	<p>♠ ARD ♥ AR ♦ DV 10 9 8 ♣ 4 3 2</p>	<p><b>25 H → 3SA (ou 9 levées) par Est</b></p> <p>Entame, tête de séquence de la meilleure couleur → Valet de Pique</p> <p>Compte des levées sûres → 6</p> <p>→ Affranchissement d'honneur des Carreaux</p> <p>Réaliser neuf levées</p>
<p><b>J.F. 1/8</b></p>		<p>♠ V 10 9 8 7 6 ♥ 4 3 2 ♦ AR ♣ 9 8</p>	

**7-3**

<p>♠ 8 7 6 5 ♥ DV 10 9 8 7 ♦ 7 ♣ AR</p>	<p>♠ 4 3 2 ♥ R 4 3 2 ♦ R 6 ♣ V 5 4 3</p>	<p>♠ DV 10 9 ♥ 6 ♦ DV 10 9 8 2 ♣ 6 2</p>	<p><b>24 H → 2SA (ou 8 levées) par Sud</b></p> <p>Entame, tête de séquence de la meilleure couleur → Dame de Cœur</p> <p>Compte des levées sûres → 6</p> <p>→ Affranchissement d'honneur des Trèfles</p> <p>Réaliser sept ou neuf levées, selon la façon de jouer d'Ouest</p>
<p><b>J.F. 1/9</b></p>		<p>♠ AR ♥ A 5 ♦ A 5 4 3 ♣ D 10 9 8 7</p>	

## Séquence 8

# AFFRANCHIR UNE COULEUR - 3

**8-1**

♠ 8 7  
♥ A 3 2  
♦ DV 8 7 5 2  
♣ 4 3

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



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

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

**J.F. 1/10**

**23 H → 2SA (ou 8 levées) par Ouest**

Entame de la plus petite carte de la couleur la plus longue  
→ 2 de Carreau

Compte des levées sûres → 3  
→ Affranchissement d'honneur des Trèfles pour cinq levées (et non des Cœurs pour seulement deux)

Réaliser huit levées

**8-2**

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



♠ A R 2  
♥ A R  
♦ 6 5 4  
♣ A 5 4 3 2

♠ D 4 3  
♥ D 5  
♦ DV 10 9 8 7  
♣ 7 6

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

**J.F. 1/11**

**25 H → 3SA (ou 9 levées) par Est**

Entame, tête de séquence de la meilleure couleur  
→ Valet de Pique

Compte des levées sûres → 6  
→ Affranchissement d'honneur des Carreaux

Réaliser neuf levées

**8-3**

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



♠ DV 10 9  
♥ 6  
♦ DV 10 9 8 2  
♣ 6 2

♠ 8 7 6 5  
♥ DV 10 9 8 7  
♦ 7  
♣ A D

♠ A R 4  
♥ 5 4 3 2  
♦ A 4 3  
♣ 5 4 3

**J.F. 1/12**

**25 H → 3SA (ou 9 levées) par Nord**

Entame, tête de séquence de la meilleure couleur  
→ Dame de Cœur

Compte des levées sûres → 6  
→ Affranchissement d'honneur des Trèfles (donner As et Dame)

Réaliser sept ou dix levées, selon la façon de jouer d'Est



# Séquences 9 et 10 : Défendre

## Objectifs

Le partenaire a entamé dans le but d'affranchir sa couleur. Comment l'y aider ?  
Dans cette leçon vont être recensées les situations simples de "jeu en troisième" : la plus forte et la carte ajustée, en cas de fourchette sur le mort. Le jeu de la plus faible de deux cartes équivalentes (ou de plusieurs) a volontairement été écarté pour cause de difficulté technique et de non utilisation par le partenaire.

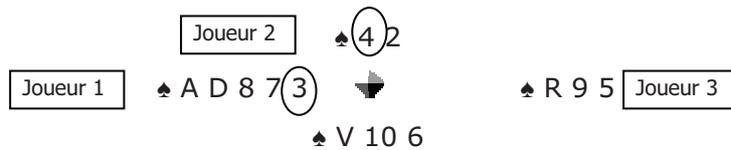
## Découverte

→ Proposer la situation suivante :



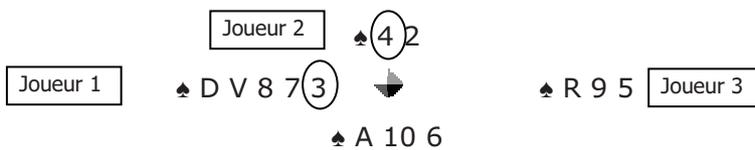
Est entame du 3, le mort met le 4.  
Quelle carte doit jouer Est ?  
Relever les réponses  
Demander une justification

Révéler la disposition des cartes cachées :



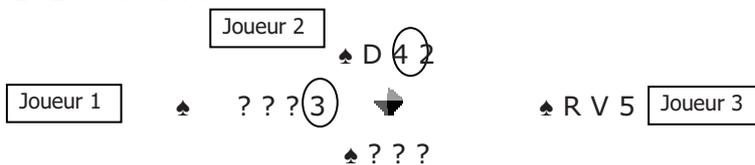
Montrer, cartes sur table, que le Valet ne devait pas remporter le moindre pli.  
Mais peut-être l'As de Pique était-il en Sud ?

⇒ Proposer alors la situation suivante :



Numéroter les joueurs  
le 10 devrait-il faire un pli ?

→ 2<sup>ème</sup> situation



Qui a l'As ? Peu importe !  
Il faut jouer le Valet dans tous les cas.  
Vérifier que le jeu du Roi n'apporte rien, bien au contraire...

→ 3<sup>ème</sup> situation

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

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



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

♠ A 10  
♥ R 3 2  
♦ R D V 10  
♣ A D V 10

Contrat : 5SA

Entame : 3 de Pique pour le Roi et l'As

Sud joue le Roi de Carreau pris de l'As en Est. Est-Ouest ont gagné la course de vitesse : leurs Piques sont affranchis avant les Carreaux de Sud

→ Est ne doit pas oublier de rejouer Pique sinon Sud réalise douze levées !

### Synthèse

- ☞ En troisième, il faut jouer la plus forte pour faire le pli ou pour faire tomber une grosse carte du déclarant
- ☞ En troisième, il faut jouer la carte ajustée pour faire le pli ou pour faire tomber une grosse carte du déclarant
- ☞ Sauf raison évidente, il faut rejouer la couleur entamée, chaque fois que possible, afin de gagner la course de vitesse.

### Exercices

Ouest entame du 4

Demander la carte jouée en troisième dans diverses situations et faire justifier :

Le mort	8 5 2	V 8 6	R 5	D 10 3
Le 3 <sup>ème</sup>	→ D 9 6	→ D 10 7	→ A D 3	→ R V 9
Le mort	8 5 2	V 8 6	D 5	V 8 5
Le 3 <sup>ème</sup>	→ A D 7	→ R 10 2	→ R V 9	→ R D 10

# LE JEU DE LA DEFENSE



## Le partenaire a entamé

Le mort joue une carte

### Que faut-il faire en troisième ?

♣ 3      ♣ 6 4  
            ↘  
♣ R 9 7

Ouest, mon partenaire, entame du 3 de Pique.

Le mort fournit le 4 de Trèfle.

Je dois jouer le Roi de Trèfle

- soit pour remporter le pli si Ouest a l'As
- soit pour faire tomber l'As du déclarant

Voyons deux cas possibles

♥ AD 8 5 3      ♥ 6 4  
                    ↘  
                    ♥ R 9 7  
♥ V 10 2

Si je joue le Roi, Est-Ouest réalisent les cinq premiers plis.

Si je joue le 7 ou le 9, Sud fait un pli qu'il n'aurait jamais dû remporter !

♠ DV 8 5 3      ♠ 6 4  
                    ↘  
                    ♠ R 9 7  
♠ A 10 2

Si je joue le Roi, je fais tomber l'As du déclarant et mon partenaire peut réaliser ensuite quatre levées à Pique.

Si je joue le 7 ou le 9, Sud peut remporter un pli supplémentaire avec le 10 (et il a toujours son As !)

## Une situation plus difficile

♦ 3      ♦ D 4  
            ↘  
♦ R V 7

Si le mort joue le 4, il ne faut pas mettre le Roi, la plus forte en troisième, mais le Valet, puisque cette carte est suffisante soit pour faire le pli soit pour faire tomber l'As.

♦ 3      ♦ V 6 2  
            ↘  
♦ D 10 7

Le mort joue le 6; Est met.....

♦ 3      ♦ 10 6 4  
            ↘  
♦ V 9 7

Le mort joue le 6; Est met.....

## Et ensuite ?

... Il faut rejouer la couleur entamée

**9-1**

♠ RV9743	♠ 2	
♥ 10987	♥ A54	
♦ V8	♦ A32	
♣ A	♣ DV9543	

♠ A105  
♥ RDV32  
♦ 54  
♣ R82



♠ D86	
♥ 6	
♦ RD10976	
♣ 1076	

**J.F. 1/13**

**24 H → 2SA (ou 8 levées) par Sud**

Entame, "la plus petite de la meilleure couleur"  
→ 3 de Pique

Compte des levées sûres → 6 (+1 à Cœur)

Est-Ouest réaliseront six levées ... si Est a fourni la Dame de Pique à l'entame, sinon N-S font douze levées.

**9-2**

	♠ V2	
	♥ AD1054	
	♦ 76	
	♣ V1092	

♠ R76  
♥ V87  
♦ AR54  
♣ AD3



♠ 9543	♠ AD108
♥ R96	♥ 32
♦ DV98	♦ 1032
♣ 87	♣ R654

**J.F. 1/14**

**26 H → 3SA (ou 9 levées) par Ouest**

Entame, "la plus petite de la meilleure couleur"  
→ 4 de Cœur

Compte des levées sûres → 8

Nord-Sud font cinq levées si Sud fournit le Roi de Cœur et rejoue la couleur, sinon Est-Ouest font leur contrat (constat de la chute du Valet de Pique)

**9-3**

♠ A10  
♥ AR93  
♦ R984  
♣ RDV

♠ V97		♠ RD832
♥ 10876		♥ 2
♦ A32		♦ 765
♣ 1098		♣ 7654



♠ 654	
♥ DV54	
♦ DV10	
♣ A32	

**J.F. 1/15**

**30 H → 5SA (ou 11 levées) par Nord**

Entame, "la plus petite de la meilleure couleur"  
→ 2 de Pique

Compte des levées sûres → 8

Est-Ouest font cinq levées si Est fournit le Valet de Pique puis rejoue la couleur après l'As de Carreau

**10-1**

♠ R 3 2  
♥ D 8  
♦ D 3 2  
♣ RV 9 5 4

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

♠ DV 7 6 5  
♥ RV 2  
♦ 5 4  
♣ 10 7 6

♠ A 4  
♥ A 4 3  
♦ ARV 10 9  
♣ D 8 2

**J.F. 1/16**

**29 H → 4SA (ou 10 levées) par Sud**

Entame, "la plus petite de la meilleure couleur"  
→ 5 de Cœur

Compte des levées sûres → 8

Est-Ouest réalisent cinq levées ... si Est a fourni le Valet de Cœur (ou le Roi) à l'entame, sinon N-S font douze levées.

**10-2**

♠ 5 4 3 2  
♥ RV 7 2  
♦ 7  
♣ 10 9 8 7

♠ 8 7 6  
♥ D 6 5  
♦ AR 6 5  
♣ D 4 3

♠ ARD 10  
♥ 9  
♦ 10 4 3 2  
♣ ARV 2

♠ V 9  
♥ A 10 8 4 3  
♦ DV 9 8  
♣ 6 5

**J.F. 1/17**

**28 H → 4SA (ou 10 levées) par Est**

Entame, "la plus petite de la meilleure couleur"  
→ 3 de Cœur

Compte des levées sûres → 9

Nord-Sud font cinq levées si Nord fournit le Valet de Cœur et rejoue la couleur, sinon Est-Ouest font leur contrat (constat de la chute du Valet de Pique)

**10-3**

♠ A 9  
♥ AR 9 3  
♦ RD 8 4  
♣ A 3 2

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

♠ R 8 7 6  
♥ 6 2  
♦ 7 6 5  
♣ 7 6 5 4

♠ V 5 4  
♥ DV 5 4  
♦ V 10 9  
♣ RDV

**J.F. 1/18**

**31 H → 5SA (ou 11 levées) par Nord**

Entame, "la plus petite de la meilleure couleur"  
→ 6 de Pique

Compte des levées sûres → 8

Est-Ouest font quatre levées si Est fournit le 10 de Pique (ou la Dame) puis rejoue la couleur après l'As de Carreau

LA MARQUE

<b>7♣</b> 1440	<b>7♦</b> 1440	<b>7♥</b> 1510	<b>7♠</b> 1510	<b>7SA</b> 1520	<b>CHELEM</b>  Prime de 500 à 1000 + Prime de manche
<b>6♣</b> 920	<b>6♦</b> 920	<b>6♥</b> 980	<b>6♠</b> 980	<b>6SA</b> 990	
<b>5♣</b> 400	<b>5♦</b> 400	<b>5♥</b> 450	<b>5♠</b> 450	<b>5SA</b> 460	<b>MANCHE</b>  Prime de 300
<b>4♣</b> 130	<b>4♦</b> 130	<b>4♥</b> 420	<b>4♠</b> 420	<b>4SA</b> 430	
<b>3♣</b> 110	<b>3♦</b> 110	<b>3♥</b> 140	<b>3♠</b> 140	<b>3SA</b> 400	
<b>2♣</b> 90	<b>2♦</b> 90	<b>2♥</b> 110	<b>2♠</b> 110	<b>2SA</b> 120	<b>CONTRAT PARTIEL</b>  Prime de 50
<b>1♣</b> 70	<b>1♦</b> 70	<b>1♥</b> 80	<b>1♠</b> 80	<b>1SA</b> 90	
<b>+ 20 par levée supplémentaire</b>		<b>+ 30 par levée supplémentaire</b>			

**LES CHUTES : - 50 par levée de chute**

**11-1**

♠ RV9754  
♥ 654  
♦ V  
♣ 1065

♠ A 10  
♥ RV72  
♦ 765  
♣ RDV9



♠ 32  
♥ D 1098  
♦ A432  
♣ A87

♠ D86  
♥ A3  
♦ RD1098  
♣ 432

**24 H → 2SA (ou 8 levées) par Ouest**

Entame → 4 de Pique

Compte des levées sûres → 6

Déclarant : Affranchir les Cœurs

Défense : fournir la Dame de Pique, rejouer Pique après l'As de Cœur (une de chute)

**J.F. 1/19**

**11-2**

♠ R5  
♥ R43  
♦ ARD  
♣ DV1094

♠ 7632  
♥ V10982  
♦ 54  
♣ AR



♠ DV1098  
♥ 65  
♦ 109876  
♣ 3

♠ A4  
♥ AD7  
♦ V32  
♣ 87652

**29 H → 4SA (ou 10 levées) par Nord**

Entame → Dame de Pique

Compte des levées sûres → 8

Déclarant : Affranchir les Trèfles

Défense : Affranchir les Piques et gagner la course de vitesse (2 de chute)

**J.F. 1/20**

**11-3**

♠ V75  
♥ A2  
♦ 432  
♣ RDV109

♠ 4  
♥ RV65  
♦ 1098  
♣ A5432



♠ RD8  
♥ D1084  
♦ ARD  
♣ 876

♠ A109632  
♥ 973  
♦ V765  
♣ -

**24 H → 2SA (ou 8 levées) par Est**

Entame → 2 de Pique

Compte des levées sûres → 4 +1 (Pique)

Déclarant : Affranchir les Cœurs

Défense : fournir le Valet de Pique, rejouer Pique après l'As de Cœur (une de chute)

**J.F. 1/21**



# Séquences 12 à 14 : Communiquer

## Découverte

Proposer les situations suivantes, cartes étalées sur la table : Sud a la main et doit réaliser toutes les levées.

a. Quelle carte jouer en premier ?

♠ ADV 3

♥ -



♠ R 2  
♥ 3 2

♠ V 2

♥ 3 2



♠ ARD 5  
♥ -

♠ DV 3

♥ 5



♠ AR 5 2  
♥ -

♠ ARD 10 3

♥ -



♠ V 2  
♥ 7 6 5

♠ AR 3

♥ -



♠ D 2  
♥ 2

→ Quand on a toutes les grosses cartes d'une couleur, jouer d'abord le ou **les honneurs du coté court**.

b. Quelles cartes doit-on jouer en Sud et en Nord pour les deux premiers plis ?

♠ ADV 10

♥ -



♠ R  
♥ 4 3 2

♠ V

♥ 4 3 2



♠ ARD 10  
♥ -

♠ DV

♥ 6 5



♠ AR 10 2  
♥ -

♠ RD 10 2

♥ -



♠ AV  
♥ 6 5

♠ RD

♥ 4 3 2



♠ AV 10 9 8  
♥

→ Quand on a toutes les grosses cartes d'une couleur, ne pas hésiter à **prendre un honneur** pour se trouver dans la bonne main.

c. Quelles cartes Sud doit-il jouer en premier ?

♠ RDV 10

♥ A



♠ A  
♥ 5 4 3 2

♠ A

♥ 5 4 3 2



♠ RDV 2  
♥ A

♠ R

♥ RDV 2



♠ A 4 3 2  
♥ A

♠ AR

♥ 4 3 2



♠ DV 3 2  
♥ A

♠ RDV 2

♥ R 2



♠ A  
♥ A 6 5 4 3

→ Il faut jouer les honneurs dans le bon ordre de façon à pouvoir réaliser toutes les levées.

## Synthèse

☞ Dans une couleur maîtresse, jouer d'abord **la** ou **les grosses cartes de la main courte**. Ne pas hésiter à **prendre un honneur avec un honneur supérieur**.

Regarder en permanence les **deux jeux, le sien et celui du mort**, afin d'éviter des situations de blocage... ou de gaspillage.

## Exercices

♠ V 5

♥ ARD

♦ R 9 8

♣ A 8 7 6 5



♠ ARD 8

♥ 7 6 5

♦ 7 6 5

♣ 4 3 2

26 H → 3SA

Entame : 4 de Carreau

Sud met l'As et rejoue Carreau.

♠ ARDV

♥ D

♦ A 9 8 7

♣ RDV 10



♠ 9 8

♥ ARV 2

♦ 6 5 4

♣ 5 4 3 2

30 H → 5SA

Entame : 4 de Pique

Affranchir les Trèfles puis prendre la Dame de Cœur de l'As.

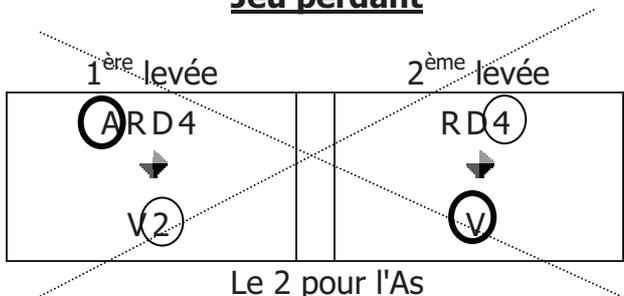
# COMMUNIQUER



## Ne pas se bloquer

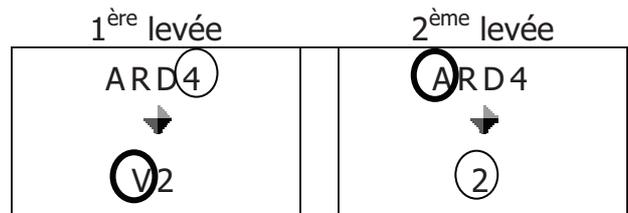
Le déclarant doit veiller à bien utiliser les communications entre sa main et celle du mort.

### Jeu perdant



Le 2 pour l'As  
suivi du 4 pour le Valet  
bloquent la couleur  
(on est dans la mauvaise main pour jouer  
le Roi et la Dame)

### Jeu gagnant



Le Valet pour le 4  
puis le 2 pour l'As (ou la Dame)  
permettent de réaliser quatre levées  
(on est dans la bonne main pour jouer le  
Roi et la Dame)

**Remarque** : jouer l'As, suivi du Roi et de la Dame ne permet de réaliser que trois levées, car le 4 n'est pas maître.

## D'autres situations



Si on joue l'As d'abord, suivi du Roi et de la Dame, on bloque la couleur.  
Il faut donc faire les deux premiers plis avec le Roi et la Dame, afin de se trouver dans la bonne main après l'As.

Voyons deux cas possibles



Prendre le Roi de l'As si on veut gagner les quatre levées.



Jouer d'abord le 2 de Cœur pour l'As avant de revenir en Ouest par l'As de Trèfle pour réaliser R D V de Cœur

**12-1**

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

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



♠ D 2  
♥ A R D  
♦ A 4 3 2  
♣ 5 4 3 2

♠ 6 5 4  
♥ 8  
♦ R D V 10 9 8  
♣ R 10 9

**J.F. 1/22**

**24 H → 2SA (ou 8 levées) par Est**

Entame → Roi de Carreau  
Compte des levées sûres → 8  
Jouer d'abord la Dame de Pique pour ne pas se bloquer

**12-2**

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

♠ R 9  
♥ R 10 8 7 5 4  
♦ 5 4  
♣ R 10 9



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

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

**J.F. 1/23**

**25 H → 3SA (ou 9 levées) par Sud**

Entame → 4 de Cœur  
Compte des levées sûres → 8  
Fournir le Valet de Cœur sur l'entame  
Commencer par le Valet de Carreau pour ne pas se bloquer

**12-3**

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

♠ ARV 4  
♥ ADV 3  
♦ A 3 2  
♣ V 7



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

♠ 10 9 8  
♥ 7 6 5 4  
♦ 8  
♣ R D 10 9 8

**J.F. 1/24**

**25 H → 3SA (ou 9 levées) par Ouest**

Entame → Roi de Carreau  
Compte des levées sûres → 9  
... si on joue d'abord la Dame de Pique et le Roi de Cœur pour ne pas se bloquer.

**13-1**

♠ 5 4  
♥ RV 10  
♦ DV 10 9 8 7  
♣ R 9

**22 H → 1SA par Ouest**

♠ AR  
♥ D 7 6  
♦ 5 4 3 2  
♣ DV 4 3

♣ 9 8 7 6

♠ DV 10 3 2  
♥ 5 4 3  
♦ AR  
♣ 7 6 5

Entame → Dame de Carreau  
Compte des levées sûres → 7  
Débloquer As et Roi de Pique

♠ 9 8 7 6  
♥ A 9 8 2  
♦ 6  
♣ A 10 8 2

**J.F. 2/1**

**13-2**

♠ R  
♥ 7 6 5 4  
♦ AR 3 2  
♣ 5 4 3 2

**24 H → 2SA par Sud**

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

♣

♠ ADV 2  
♥ AR 3  
♦ 8 7 6  
♣ 8 7 6

♠ 10 4 3  
♥ V 10 9 8  
♦ V  
♣ ARD 10 9

Entame → 4 de Carreau  
Compte des levées sûres → 8  
Commencer par le Roi de Pique pour débloquer la couleur

**J.F. 2/2**

**13-3**

♠ A 3  
♥ ARD  
♦ AR  
♣ A 7 6 5 4 3

**34 H → 6SA par Nord**

♠ 7 6 5 4  
♥ 9 8 7  
♦ 10 9 8 7 6  
♣ 8

♣

♠ RDV 2  
♥ V 10 2  
♦ DV 3 2  
♣ 9 2

♠ 10 9 8  
♥ 6 5 4 3  
♦ 5 4  
♣ RDV 10

Entame → Roi de Trèfle  
Compte des levées sûres → 12  
... si on joue d'abord l'As de Pique et As - Roi de Carreau pour ne pas se bloquer.

**J.F. 2/3**

**14-1**

♠ 6 5 4 3  
♥ AR  
♦ DV 10 9 8  
♣ 10 9

♠ R  
♥ 10 8 7 6  
♦ 6 5 4  
♣ DV 7 6 2

♠ DV 10 2  
♥ 5 4  
♦ A 3 2  
♣ 8 5 4 3

♠ A 9 8 7  
♥ DV 9 3 2  
♦ R 7  
♣ AR

**27 H → 4SA par Sud**

Entame → 2 de Trèfle

Compte des levées sûres → 7

Affranchir les Carreaux en jouant d'abord le Roi.  
Débloquer As-Roi de Cœur  
Rentrer en main par l'As de Pique pour faire les Cœurs (noter la chute du 10)  
Réaliser douze levées !...

J.F. 2/4

**14-2**

♠ V  
♥ RDV 10 9  
♦ R 3 2  
♣ 5 4 3 2

♠ A 7 6 5  
♥ A 3 2  
♦ DV 10 9 5  
♣ R

♠ 9 4 3  
♥ 7 6 5 4  
♦ 4  
♣ ADV 10 8

♠ RD 10 8 2  
♥ 8  
♦ A 8 7 6  
♣ 9 7 6

**21 H → 1SA par Ouest**

Entame → Roi de Cœur

Compte des levées sûres → 7 (mais peut-être 6 seulement, attention aux Trèfles !)

Prendre le Roi de Trèfle de l'As.  
Noter la chute du 9

J.F. 2/5

**14-3**

♠ AR  
♥ A 6 5  
♦ AD  
♣ A 7 6 5 4 3

♠ 7 6 5 4  
♥ 9 8 7  
♦ 9 8 7  
♣ DV 10

♠ DV 3 2  
♥ 4 3 2  
♦ RV 10 2  
♣ 9 2

♠ 10 9 8  
♥ RDV 10  
♦ 6 5 4 3  
♣ R 8

**28 H → 4SA par Nord**

Entame → Roi de Cœur

Compte des levées sûres → 10

... si on joue d'abord As-Roi de Pique puis As et Dame de Carreau prise du Roi pour ne pas bloquer la couleur.

J.F. 2/6



### 1. Quel contrat faut-il demander avec ces deux jeux ?

/2

♠ RV8  
♥ V543  
♦ AR4  
♣ D42



♠ AD5  
♥ 1062  
♦ DV1076  
♣ V3

Contrat : .....

### 2. Entoure la carte d'entame dans chaque cas

/4

♠ V65  
♥ AD62  
♦ DV1085  
♣ 4

♠ RV865  
♥ AR62  
♦ R107  
♣ 4

♠ V862  
♥ DV63  
♦ 32  
♣ RDV

♠ RD7  
♥ 8  
♦ ADV10  
♣ V10972

### 3. Combien a-t-on de levées sûres avec les cartes suivantes ?

/4

AR2    ➡    DV10

.....

A2    ➡    RDV10

.....

R987    ➡    DV10

.....

RD    ➡    AV

.....

### 4. Avec les jeux ci-dessous, on joue le contrat de 4SA.

/8

Combien de levées doit-on réaliser pour gagner son pari ?

.....

(/2)

♠ AR2  
♥ A43  
♦ AR43  
♣ RV3



♠ DV1098  
♥ 10985  
♦ 72  
♣ D4

Combien y-a-t-il de levées sûres ?

.....

(/4)

Dans quelle couleur le déclarant va-t-il trouver les levées manquantes ?

.....

(/2)

### 5. Est est en troisième. Entoure la carte qu'il doit jouer dans chaque situation.

/2

543  
Entame 2    ➡    RV8

D93  
Entame 2    ➡    RV8

JF 2/7

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

26 H → 3SA par Nord

Entame : 4 de Cœur

Déclarant :

- compter sept levées sûres
- affranchir les Piques et non les Carreaux

Défense :

- Fournir le Valet sur l'entame Cœur
- Rejouer Cœur chaque fois que possible

Déclarant : réaliser neuf levées

JF 2/8

rd7	♠ RD V 10 ♥ V 6 5 ♦ 10 9 7 ♣ D 7 6	
♠ 7 6 5 ♥ A 10 9 8 7 ♦ R 4 3 2 ♣ V		♠ A 4 3 2 ♥ RD ♦ A 6 5 ♣ A 5 4 3
	♠ 9 8 ♥ 4 3 2 ♦ DV 8 ♣ R 10 9 8 2	

25 H → 3SA par Est

Entame : 10 de Trèfle

Déclarant :

- Débloquer Roi-Dame de Cœur
- Remonter au mort par le Roi de Carreau
- Constater la chute du Valet de Cœur

Défense :

- Couvrir le Valet de Trèfle de la Dame

Déclarant : réaliser neuf levées

JF 2/9

	♠ V 10 9 8 7 ♥ AD 2 ♦ A 6 ♣ 6 5 4	
♠ ARD 2 ♥ 10 9 8 7 ♦ RDV 10 ♣ R		♠ 6 5 ♥ 6 5 4 ♦ 9 8 7 2 ♣ AD 3 2
	♠ 4 3 ♥ RV 3 ♦ 5 4 3 ♣ V 10 9 8 7	

24 H → 2SA par Ouest

Entame : Valet de Pique

Déclarant :

- Affranchir les Carreaux
- Prendre le Roi de Trèfle de l'As

Déclarant : réaliser huit levées

JF 2/10

rd7	♠ ARD 9 ♥ 3 2 ♦ 10 9 8 7 ♣ V 3 2	
♠ 8 7 6 5 ♥ DV 8 7 4 ♦ 6 2 ♣ AR		♠ 10 2 ♥ AR 9 ♦ RDV ♣ 10 9 8 7 6
	♠ V 4 3 ♥ 10 6 5 ♦ A 5 4 3 ♣ D 5 4	

23 H → 2SA par Sud

Entame : 4 de Cœur pour le 10 et le Roi

Déclarant :

- Affranchir les Carreaux et non les Trèfles
- Constater la chute du Valet de Pique

Déclarant : réaliser neuf levées



# Séquences 16 à 19 : L'atout

## Découverte

Préparer et faire jouer la donne ci-dessous

♠ 10 9 2  
 ♥ 4  
 ♦ 4 3 2  
 ♣ ARDV 10 8

♠ 8 7  
 ♥ ARD 9 8  
 ♦ ARD 10  
 ♣ 7 6



♠ AR  
 ♥ V 10 7 6 5  
 ♦ V 6 5  
 ♣ 9 5 4

♠ DV 6 5 4 3  
 ♥ 3 2  
 ♦ 9 8 7  
 ♣ 3 2

Est-Ouest, avec 27 points H, demandent 4SA

Nord entame et empoche les six premières levées !

➔ **Choix d'un atout** pour arrêter le défilé des Trèfles.

L'atout est une couleur qui a un pouvoir que n'ont pas les trois autres, celui de couper quand on n'a plus de carte de la couleur demandée

Quelle couleur choisir ? ➔ Celle dans laquelle on possède plus de cartes que l'adversaire :

Nombre de cartes dans une couleur : 13	Répartition	Nous	Eux		
		13	0	}	Rarissime
		12	1		
		11	2	}	Très favorable
		10	3		
		9	4	}	Favorable
		8	5		
		7	6		Trop incertain

...au delà, l'adversaire aurait plus d'atouts que le camp qui en a choisi la couleur !

7 atouts contre 6 n'étant pas suffisant, on estime qu'il faut un minimum de

- 8 atouts à Cœur et à Pique
- 9 atouts à Trèfle et à Carreau

(L'explication de cette différence sera fournie plus tard, avec la marque)

Rejouer la même donne que précédemment à l'atout Cœur (on peut pivoter l'étui de 180° pour changer de déclarant)... et constater que Nord-Sud ne réalisent plus que deux levées (bien veiller à ce que le déclarant coupe le troisième tour de Trèfle).

### Le jeu à l'atout

Présenter des situations identiques à celles de la "Fiche élève" afin de mettre en évidence le pouvoir de l'atout : couper ou ne pas couper (se défausser), surcouper ou se défausser, fournir dans la couleur demandée...

Le pouvoir de couper n'étant pas réservé au camp de l'attaque, le déclarant devra éliminer les atouts adverses.

Mettre cartes sur table des répartitions telles que :

xxx		xx		x	
ARDV	xxxx	ARDVx	xxxx	ARDVx	xxxx
xx		xx		xxx	

Répéter l'exercice en gardant en main les cartes de Nord-Sud de façon à justifier la nécessité de **compter les atouts** à chaque pli pour ne pas se retrouver sans atout !

## Les points D

Mettre en parallèle les levées remportées par des honneurs et celles réalisées par des coupes, afin d'expliquer l'attribution des points D aux "courtes" grâce aux coupes

Avec xxx	en face de	xxx	<i>l'adversaire peut faire trois plis</i>
xx		xxx	<i>l'adversaire ne peut faire que deux plis, ensuite on coupe (comme si on avait Axx en face de xxx)</i>
x		xxx	<i>l'adversaire ne peut plus faire qu'un seul pli (comme si on avait ARx en face de xxx)</i>
-		xxx	<i>l'adversaire n'a plus droit à aucun pli.</i>

Rappeler que plus un camp a d'atouts, plus il lui en reste après avoir éliminé ceux de l'autre camp.

D'où les **points de Distribution**.

<b>Doubleton</b>	<b>(= 2 cartes)</b>	<b>1 point D</b>
<b>Singleton</b>	<b>(= 1 carte)</b>	<b>2 points D</b>
<b>Chicane</b>	<b>(= 0 carte)</b>	<b>3 points D</b>
<b>Le 9<sup>ème</sup> atout</b>		<b>2 points D</b>
<b>Chaque atout supplémentaire</b>		<b>1 point D</b>

## La recherche d'un contrat à l'atout

Quand un joueur ouvre, son partenaire lui répond d'abord son nombre de cartes à Pique, puis à Cœur, puis à Carreau et à Trèfle.

L'ouvreur arrête son partenaire par « Stop » dès qu'un atout est trouvé et annonce quelle est la couleur d'atout.

Son partenaire évalue alors son jeu en ajoutant ses points d'honneurs et ses points de distribution, et fait part de ce total à l'ouvreur. Celui-ci fait le même calcul de son côté.

**Attention, seul l'ouvreur compte les points de distribution liés à l'atout.**

La somme des points des deux jeux permet de déterminer le contrat.

## Le choix du déclarant

Ce ne sera plus l'ouvreur qui sera le déclarant, mais le joueur qui a le plus d'atouts (à égalité, l'ouvreur).

## Exercices

Evaluer les mains suivantes, déterminer le contrat et indiquer qui est déclarant :

♠ A 5 4 3 2	♠ R D V 8 7 6	→ 4 points D	7♠ par Est
♥ -	♥ D 6 5	→ 3 points D	
♦ A V 10 9 8	♦ R D 5	→ 0 point D	
♣ D 6 5	♣ A	→ 2 points D	
J'ouvre			
J'ai cinq cartes à ♠,	Atout Pique !		
J'ai 14 points HD (11 H + 3 D)	<b>Je joue 7♠</b> (17 H + 2 D)	= 37 points HD (4 D pour 11 atouts)	

♠ 4 3	♠ A D 9 8	→ 1 point D	6♦ par Ouest
♥ R 2	♥ A D V 6	→ 1 point D	
♦ A V 10 9 8	♦ R D 5 4	→ 2 points D	
♣ D 6 5 4	♣ 8	→ 2 points D	
J'ouvre			
J'ai deux cartes à ♠, deux cartes à ♥, cinq cartes à ♦,	Atout Carreau !		
J'ai 12 points HD (10 H + 2 D)	<b>Tu joues 6♦</b> (18 H + 2D)	= 34 points HD (2D pour 9 atouts)	

♠ A R V 2	♠ 8 7 6	→ 0 point D	3SA par Ouest
♥ A D V 2	♥ 5	→ 0 point D	
♦ 9 8	♦ A R D 5 4	→ 0 point D	
♣ D 6 5	♣ 9 8 7 2	→ 0 point D	
J'ouvre	J'ai trois cartes à ♠, une carte à ♥, cinq cartes à ♦, quatre cartes à ♣		
Sans-Atout !	J'ai 9 points H		
<b>Je joue 3SA</b> (17 H + 0 D)	(9 H + 0 D)	= 26 points H + 0 point D	



# L'ATOUT

## L'atout est une couleur privilégiée

C'est le camp qui demande le contrat qui en fixe la couleur. Alors, autant choisir celle dans laquelle il y a beaucoup plus de cartes que l'adversaire.

Un minimum de **8 atouts** est nécessaire pour les Cœurs et les Piques  
Un minimum de **9 atouts** est nécessaire pour les Trèfles et les Carreaux

**Attention !** L'ouvreur n'est plus toujours le déclarant : ce sera son partenaire s'il a plus d'atouts que lui.

L'atout permet de **couper**. Ainsi, lorsqu'un joueur ne possède plus de carte d'une couleur, il peut couper avec un atout pour remporter le pli... sauf s'il est surcoupé !

### Atout Pique

1

♠ 8	
♥ -	
♦ 3	
♣ -	
♠ -	
♥ A R	
♦ -	
♣ -	

Ouest joue l'As de Cœur

Nord peut :

- soit défausser le 3 de Carreau
- soit couper du 8 de Pique

2

♠ 8		
♥ -		
♦ 3		
♣ -		
♠ -		♠ V
♥ A R		♥ 2
♦ -		♦ -
♣ -		♣ -

Ouest joue l'As de Cœur  
Nord coupe du 8 de Pique

Est doit fournir le 2 de Cœur  
(il ne peut surcouper car il a du Cœur)

3

♠ 8		
♥ -		
♦ 3		
♣ -		
♠ -		♠ V
♥ A R		♥ -
♦ -		♦ -
♣ -		♣ 2

Ouest joue l'As de Cœur  
Nord coupe du 8 de Pique

Est peut :  
- soit défausser le 2 de Trèfle  
- soit surcouper du Valet de Pique

## Le jeu du déclarant

Le déclarant doit éliminer les atouts de l'adversaire, en les comptants, de façon à ne pas gaspiller les siens.

Combien d'atouts possède l'adversaire ?

Combien de fois le déclarant doit-il jouer atout pour enlever ceux des adversaires ?

ADV54

↓  
R876

..... atouts  
..... fois

R85

↓  
A9764

..... atouts  
..... fois

D8765

↓  
RV943

..... atouts  
..... fois

3

↓  
ARDV987

..... atouts  
..... fois

# TABLE DE DECISION Atout et Sans-Atout

**37** Niveau **⑦**  
points 13 levées

34-35-36

**33** Niveau **⑥**  
points 12 levées

31-32

**30** Niveau **⑤**  
points 11 levées

28-29

**27** Niveau **④**  
points 10 levées

26

**25** Niveau **③**  
points 9 levées

24

**23** Niveau **②**  
points 8 levées

21-22

**20** Niveau **①**  
points 7 levées

## Points d'Honneur

<b>AS</b>	<b>4</b>
<b>ROI</b>	<b>3</b>
<b>DAME</b>	<b>2</b>
<b>VALET</b>	<b>1</b>

## Points de Distribution

<b>Chicane</b>	<b>3</b>
<b>Singleton</b>	<b>2</b>
<b>Doubleton</b>	<b>1</b>
<b>Le 9ème atout</b>	<b>2</b>
<b>Chaque atout partir du 10<sup>ème</sup></b>	<b>1</b>

**16-1**

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

**24 H\* → 2♥ par Ouest**

Entame → Roi de Pique

\* pas encore de points D pour cette première série de donnes de découverte de l'atout.

A noter dans chacune des trois donnes la présence de "courtes" chez les défenseurs afin de pénaliser les déclarants qui oublieraient d'éliminer les atouts !

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



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

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

**J.F. 2/11**

**16-2**

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

**23 H\* → 2♣ par Nord**

Entame → Dame de Pique

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



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

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

**J.F. 2/12**

**16-3**

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

**23 H\* → 2♣ par Est**

Entame → 4 de Cœur

Contrat chuté d'un si...  
... Nord continue Cœur après l'As  
... et si Sud fait couper son partenaire après l'As de Pique

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



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

♠ A 2  
♥ 10 7 6 5 4  
♦ 7 6  
♣ A 4 3 2

**J.F. 2/13**

17-1

<p>♠ 10 ♥ ARD ♦ D765 ♣ 87432</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 ♠ ARDV2 ♥ 654 ♦ A43 ♣ 109             </div> 	<p>♠ 943 ♥ V1098 ♦ RV2 ♣ A65</p>	<p><b>23 HD → 2♠ par Nord</b></p> <p>Entame → Valet de Cœur</p> <p>Contrat chuté si la défense joue Carreau après trois tours de Cœur ... ou si le déclarant ne pense pas aux Trèfles avant de jouer Carreau</p>
--	---	--	--

J.F. 2/14

♠ 8765  
♥ 732  
♦ 1098  
♣ RDV

17-2

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 ♠ A32 ♥ V10943 ♦ 54 ♣ A43             </div>	<p>♠ 10987 ♥ 8 ♦ DV87 ♣ R965</p> 	<p>♠ RDV6 ♥ D652 ♦ AR ♣ 872</p>	<p><b>28 HD → 4♥ par Ouest</b></p> <p>Entame → 10 de Pique</p> <p>Sud réussira-t-il à franchir un Trèfle ? Coupera-t-il un Pique ?</p>
--	---	---	--

J.F. 2/15

♠ 54  
♥ AR7  
♦ 109632  
♣ DV10

17-3

<p>♠ D765 ♥ 32 ♦ V1062 ♣ AV3</p>	<p>♠ V1084 ♥ D104 ♦ 43 ♣ D1098</p> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 ♠ R3 ♥ AR98 ♦ ARD987 ♣ 2             </div>	<p><b>34 HD → 6♦ par Est</b></p> <p>Entame → 4 de Trèfle</p> <p>Ne jouer que deux fois atout puis couper les Cœurs</p>
--	---	---	--

J.F. 2/16

♠ A92  
♥ V765  
♦ 5  
♣ R7654

**18-1**

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

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

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

29 HD → 4♠ par Sud

Entame → Roi de Carreau

Eliminer les atouts en trois tours avant de tirer les Trèfles

J.F. 2/17

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



**18-2**

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

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

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

31 HD → 5♥ par Est

Entame → 5 de Trèfle

Eliminer les atouts en deux tours avant de jouer les Piques et les Carreaux maîtres.

J.F. 2/18

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



**18-3**

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

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

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

28 HD → 4♣ par Nord

Entame → Valet de Cœur

Eliminer les atouts avant de jouer les Piques ou les Cœurs maîtres

J.F. 2/19

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



**19-1**

♠ ARD  
♥ 65432  
♦ 54  
♣ 1098

♠ 10  
♥ D  
♦ R987632  
♣ 7432

♠ V95432  
♥ V10987  
♦ DV  
♣ -

Entame → 2 de Carreau  
Déclarant : éliminer les atouts en quatre tours

J.F. 2/20

♠ 876  
♥ AR  
♦ A10  
♣ ARDV65

35 HD → 6 ♣ par Sud



**19-2**

♠ 8  
♥ AR  
♦ DV10932  
♣ 10987

♠ 1092  
♥ D10982  
♦ 54  
♣ R43

♠ ARDV  
♥ V543  
♦ AR87  
♣ 2

Entame → Dame de Carreau  
Déclarant : éliminer les atouts  
Défense : rejouer Carreau pour la coupe (???) et ne pas oublier l'As de Trèfle

J.F. 2/21

♠ 76543  
♥ 76  
♦ 6  
♣ ADV65

28 HD → 4 ♥ par Ouest



**19-3**

♠ 102  
♥ 102  
♦ 6543  
♣ DV1098

♠ V6543  
♥ AV76  
♦ 102  
♣ A3

♠ AR  
♥ RD98  
♦ RDV987  
♣ 2

Entame → 4 de Trèfle  
Déclarant :  
- éliminer les atouts en trois tours  
- affranchir les Carreaux pour réaliser douze levées

J.F. 2/22

♠ D987  
♥ 543  
♦ A  
♣ R7654

33 HD → 6 ♥ par Est





# Séquence 20 : L'entame dans un contrat à l'atout

## Découverte

A. Ne montrer que le jeu d'Ouest et demander quelle doit être son entame quand Sud joue le contrat de 6 ♣

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

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



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

Réponses attendues : le 4 de Cœur ou le 4 de Carreau

B. Dévoiler les deux autres jeux et jouer la donne deux fois de suite sur chacune des entames... et réaliser le contrat dans chaque cas.

C. Demander de "revoir" l'entame → l'As de Cœur ? Réussir une nouvelle fois le contrat sur cette entame (après défausse de deux Carreaux sur le Pique et la Dame de Cœur maîtres)

D. Réfléchir alors sur l'entame qui empêche la réussite du contrat... et attendre la proposition du Roi de Carreau (la démonstration est opportuniste mais elle a le mérite de mettre en évidence l'utilité de l'entame d'un honneur dans une séquence incomplète).

→ Dans un contrat avec atout, on ne cherche pas à affranchir trois ou quatre levées d'une couleur, mais seulement une ou deux, car les autres cartes maîtresses seront certainement coupées. D'où la nécessité d'y entamer d'une tête de séquence plus souvent qu'à Sans-Atout : les séquences de deux cartes remplissent parfaitement ce rôle.

E. Donner l'exemple de séquences d'honneurs de deux cartes : A R 3 , R D 7 , D V 6 , V 10 2

F. Modifier le jeu d'Ouest en remplaçant le 4 de Carreau par le 4 de Pique et demander quelle entame fait chuter.  
→ c'est encore le Roi de Carreau, bien qu'il ne provienne pas d'une couleur longue.

## Synthèse

Dans un contrat avec atout, choisir par ordre préférentiel l'entame...

1. d'une tête de séquence complète (trois cartes)
  2. d'une tête de séquence de deux cartes
  3. de la plus petite carte de la couleur la plus longue
- } y compris dans la couleur qui n'est pas la plus longue

et exclure...

toute entame sous un As, et l'entame à l'atout avec une séquence d'honneurs.

A l'atout, l'entame d'un honneur **promet l'honneur juste en-dessous**  
**dénie l'honneur juste au-dessus**

## Exercice

Le contrat est de 3 ♦. Quelle est la meilleure entame avec

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

# Séquence 21 : La marque à l'atout

## Rappel

La marque à Sans-Atout :

- les contrats partiels (prime de 50 points)
- les contrats de manche (prime de 300 points) *si la demande est au moins 3SA*
- les contrats de chelem (prime de 500 ou 1000 points, cumulée avec celle de manche)

## Découverte

a. Annoncer les gains réalisés pour la réussite des contrats à l'atout, à savoir :

- 30 points par niveau pour les Cœurs et les Piques
- 20 points par niveau pour les Trèfles et les Carreaux.

Demander combien rapportent les contrats suivants lorsqu'ils sont réussis :

3 ♣	→	110 points	2 ♥	→	110 points
4 ♦	→	130 points	5 ♠	→	450 points
6 ♣	→	920 points	7 ♥	→	1510 points

Faire réfléchir sur la hauteur des contrats à appeler pour bénéficier des primes de manche :

- à Cœur ou à Pique → niveau 4 ( $30 \times 4 = 120$  puisque  $120 > 100$ )
- à Trèfle ou à Carreau → niveau 5 ( $20 \times 5 = 100$ )

b. À partir de leur gain, établir une hiérarchie dans les demandes de contrat :

1. les grands chelems à SA ou à l'atout (peu de différence entre les gains)
2. les petits chelems à SA ou à l'atout ( " " " " )
3. les manches à Cœur et à Pique (l'avantage d'un atout pour seulement 27 HD)
4. les manches à Sans-Atout (seulement neuf levées à réaliser)
5. les manches à Trèfle ou à Carreau
6. les partielles à Sans-Atout ou à l'atout

c. En cas de chute, les adversaires marquent 50 points par levée de chute, à l'atout comme à Sans-Atout.

# ENTAMER DANS UN CONTRAT A L'ATOUT



## De quelle couleur entamer ?

D'une façon générale, il est bien joué d'entamer de la couleur la plus longue... sauf si une autre couleur semble plus prometteuse.

En effet, avec le jeu suivant

♠ V 3 2

♥ A 8 7

♦ R D V

♣ V 8 7 4

et un contrat de 3♥ demandé par l'adversaire...

... il apparaît que l'entame du Roi de Carreau libère deux levées (ou une seule, si le déclarant coupe), alors que celle du 4 de Trèfle semble plus incertaine.

→ Il faut privilégier l'entame d'une tête de séquence

## De quelle carte entamer ?

Comme ...

a. l'entame "tête de séquence" est conseillée

b. on ne dispose pas toujours d'une séquence de trois grosses cartes,

... il faut se débrouiller avec les treize cartes de son jeu.

Le joueur qui entame est donc souvent amené à choisir la tête d'une séquence qui ne comporte que deux grosses cartes qui se suivent.

**A R 5**

**R D 8**

**D V 4**

**V 10 8**

En outre, l'entame **d'une petite carte sous un As** est à **exclure** car très risquée.

## Exercice

Indique de quelle carte il faut entamer pour chacun des deux contrats demandés par l'adversaire

♠ 3 2

♥ DV74

♦ R5432

♣ A5

♠ 3

♥ AD82

♦ RD8

♣ V9865

♠ 3 2

♥ AV852

♦ R543

♣ D4

♠ 3 2

♥ 54

♦ RV654

♣ R876

3♠

3SA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**20-1**

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

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

**31 HD → 5 ♥ par Nord**

Entame → Roi de Pique

Déclarant :  
- éliminer les atouts en trois tours  
- défausser les Piques sur les Trèfles

Défense :  
- rejouer Pique si on prend la main à l'As de Carreau

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



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

**J.F. 2/23**

**20-2**

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

♠ A R 2  
♥ A R 4 3 2  
♦ D 8  
♣ R 9 8

**31 HD → 5 ♠ par Sud**

Entame → Dame de Cœur

Déclarant : éliminer les atouts en deux tours

Défense : ne pas oublier de couper si Sud joue Trèfle ou Cœur d'abord

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



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

**J.F. 2/24**

**20-3**

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

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

**29 HD → 4 ♥ par Ouest**

Entame → Roi de Pique

Déclarant :  
- éliminer les atouts en quatre tours  
- prendre le Roi de Carreau de l'As

Défense :  
- réaliser deux levées à Pique puis rejouer Trèfle

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



♠ V 2  
♥ R D 6  
♦ A D V 10 9 8  
♣ A 2

**J.F. 3/1**

**21-1** **29 HD → 4♥ par Ouest**

<p>♠ RD 10 9 ♥ RDV 10 9 ♦ A 10 5 ♣ D</p>	<p>♠ A 4 3 2 ♥ 4 ♦ RV 3 2 ♣ R 4 3 2</p>	<p>♠ V 8 ♥ A 8 7 6 5 ♦ 8 7 6 ♣ V 6 5</p>	<p>Entame → 2 de Carreau (et non 2 de Pique)</p> <p>Déclarant : - éliminer les atouts en deux tours - Affranchir les Piques</p> <p>Défense : - "Fort" en troisième : Dame de Carreau - faire chuter en réalisant quatre levées : un Pique, deux Carreaux et un Trèfle</p>
--	---	--	---

J.F. 3/2

**21-2** **26 HD → 3♥ par Nord**

<p>♠ D 9 7 ♥ 9 8 7 ♦ AR 10 9 ♣ 4 3 2</p>	<p>♠ A 10 2 ♥ ARD 3 2 ♦ 8 7 6 ♣ 9 8</p>	<p>♠ RV 8 3 ♥ 4 ♦ V 4 3 2 ♣ A 7 6 5</p>	<p>Entame → 3 de Pique (et non 5 de Trèfle)</p> <p>Déclarant : - éliminer les atouts en trois tours - affranchir les Trèfles</p> <p>Défense : - "Fort" en troisième : Dame de Pique - faire chuter en réalisant cinq levées : deux Piques, deux Carreaux et un Trèfle</p>
--	---	---	---

J.F. 3/3

**21-3** **28 HD → 4♠ par Sud**

<p>♠ 6 ♥ AD 6 5 ♦ D 7 6 5 ♣ 8 7 6 5</p>	<p>♠ RD 10 5 ♥ R ♦ 4 3 2 ♣ RDV 10 9</p>	<p>♠ 4 3 2 ♥ V 10 9 8 7 ♦ RV 9 ♣ A 2</p>	<p>Entame → 5 de Carreau (et non 5 de Cœur)</p> <p>Déclarant : - éliminer les atouts en trois tours - Affranchir les Trèfles</p> <p>Défense : - réaliser quatre levées avant que le déclarant ne réalise les Trèfles maîtres du mort.</p>
---	---	--	---

J.F. 3/4



# Séquences 22 à 24 : Le jeu à l'atout

## Découverte

A – recherche 1 : étaler les jeux Est-Ouest puis faire annoncer et jouer le contrat de 7 ♣

♠ R 7  
♥ A V 5  
♦ A R D  
♣ R V 9 8 7



♠ A 5 4 2  
♥ 2  
♦ V 5 3  
♣ A D 4 3 2

Eliminer les atouts en trois tours (ils sont 3-0)

... puis laisser gentiment chuter (les enfants pensent rarement à dédoubler les atouts) ou faire en sorte qu'ils chutent en proposant de tirer les derniers atouts !

Faire jouer rapidement le contrat de 7SA et constater qu'on y remporte les mêmes plis. Il est donc inutile de choisir un atout si ce dernier ne permet pas de remporter plus de levées.

Faire compter le nombre de gagnantes (ici, 11)

Revenir à cinq cartes de la fin

♠  
♥ A V 5  
♦  
♣ 8 7



♠ 5 4  
♥ 2  
♦  
♣ 3 2

Demander de réfléchir sur une meilleure utilisation des atouts.

➔ **dédoublement** : les atouts d'Ouest couperont les Piques et ceux d'Est les Cœurs

Montrer qu'on réalise ainsi quatre levées d'atout au lieu de deux : 11 + 2 = 13 !!!

B – Recherche 2 : même contrat et même démarche avec les jeux ci-dessous

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



♠ A D V 2  
♥ D 2  
♦ V 5 3  
♣ A D 4 3

Montrer qu'il y a ici autant de levées à Sans-Atout qu'à l'atout Trèfle ... dès qu'on a pris la main ! Il est indispensable de jouer atout avant ses cartes maîtresses pour ne pas se faire couper.

## Synthèse

Dans un contrat à l'atout, dès que le mort a étalé son jeu, le déclarant ...

1-compte les gagnantes disponibles

2-réfléchit sur la bonne technique pour créer les levées manquantes :

- soit enlever les atouts puis encaisser ses cartes maîtresses

- soit couper des cartes qui ne sont pas maîtresses pour augmenter le nombre de levées d'atout.

## Exercice

Quel est le nombre de **gagnantes** dans chaque couleur

Contrat : 3 ♣

Entame : Dame de Cœur

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



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

8 gagnantes : il en manque 1 !

Couper un petit Pique avec un atout d'Est permettra de réaliser cinq levées d'atout.

Contrat : 5 ♥

Entame : 5 de Cœur

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



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

11 gagnantes

Jouer les atouts. Jouer ensuite Pique en donnant l'As. Prendre le retour, et encaisser deux Piques et trois Carreaux. Sur le troisième Carreau, défausser un petit Trèfle.

Question de réflexion : dans quel ordre faut-il jouer les couleurs sur l'entame à Trèfle ?



# JOUER AVEC UN ATOUT

## Je crée des levées supplémentaires grâce à la coupe

A Sans-Atout, le déclarant compte d'abord ses plis sûrs (= ses gagnantes). Ensuite, il cherche quelle couleur il va exploiter pour trouver les plis qui lui manquent.

Avec un atout, le principe est exactement le même : le déclarant compte d'abord les gagnantes disponibles entre ses deux mains, puis recherche la meilleure façon de créer les levées manquantes.

Après avoir joué atout autant de fois qu'il est nécessaire, il doit utiliser une des deux techniques ci-dessous

### Technique 1

♠ R 2	♠ A 3	37 HD → le contrat est 7 ♦
♥ A 5 4	♥ V 3	
♦ A R D V 10	♦ 9 8 7 6	... et l'entame est le 5 de Pique
♣ A R 7	♣ D V 6 5 4	

*Les gagnantes : à Pique → 2 (As et Roi)  
à Cœur → une seule (l'As)  
à Carreau → 5  
à Trèfle → 5*

**J'enlève les atouts adverses avant de réaliser les cartes maîtresses du mort.**

### Technique 2

♠ 2	♠ A V 3	37 HD → le contrat est 7 ♦
♥ A 5 4	♥ V	
♦ A R D V 10	♦ 9 8 7 6 5	... et l'entame est le 5 de Pique
♣ A R V 7	♣ D 6 5 4	

*Les gagnantes : à Pique → une, l'As  
à Cœur → une, l'As  
à Carreau → 5  
à Trèfle → 4*

*au total, 11 levées, il en manque 2. L'atout me les procure grâce, par exemple, à la coupe du 4 et du 5 de Cœur au mort.*

**Je coupe des cartes non maîtresses (perdantes) de ma main**

**22-1**

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

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

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

**J.F. 3/5**

**27 HD → 4♥ par Sud**

Entame → Valet de Pique  
Déclarant :  
- prendre l'entame et éliminer les atouts en trois tours  
- Tirer quatre tours de Trèfle puis "sortir" à Carreau ou à Pique pour dédoubler les atouts

**22-2**

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

♠ 9 8 7  
♥ V 9 8 7  
♦ D V 3 2  
♣ V 2

♠ 6 5 4 3  
♥ 6 5  
♦ A 6 5 4  
♣ D 9 8

**J.F. 3/6**

**34 HD → 6♠ par Nord**

Entame → Roi de Cœur (seq. incomplète)  
Déclarant :  
- ne pas jouer Trèfle  
- éliminer les atouts en trois tours  
- dédoubler les atouts  
Défense :  
- Ne pas oublier de couper si Nord joue Trèfle avant atout.

**22-3**

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

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

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

**J.F. 3/7**

**31 HD → 5♦ par Est**

Entame → Roi de Trèfle (seq. incomplète)  
Déclarant :  
- éliminer les atouts en trois tours  
- Continuer à Trèfle ou à Pique pour dédoubler les atouts  
Défense :  
- ne pas oublier de couper si Est commence par jouer Cœur

**23-1**

♠ 4  
♥ RDV87  
♦ 5432  
♣ 1098

♠ DV65  
♥ 109  
♦ ARD9  
♣ V32

♠ AR732  
♥ A65  
♦ 106  
♣ 654

♠ 1098  
♥ 432  
♦ V87  
♣ ARD7

**28 HD → 4 ♠ par Est**

Entame → As de Trèfle

Déclarant :  
- éliminer les atouts en trois tours  
- réaliser les Carreaux en constatant la chute du Valet

Défense : après trois tours de Trèfle jouer Cœur, seule possibilité de réaliser un pli

J.F. 3/8

**23-2**

♠ RV5432  
♥ 7  
♦ 2  
♣ D10987

♠ D98  
♥ AR  
♦ RDV654  
♣ V3

♠ 7  
♥ V5432  
♦ 10983  
♣ AR2

♠ A106  
♥ D10986  
♦ A7  
♣ 654

**31 HD → 5 ♦ par Ouest**

Entame → 2 de Pique

Déclarant :  
- jouer atout (deux tours)  
- dédoubler les atouts

J.F. 3/9

**23-3**

♠ DV10987  
♥ V10765  
♦ -  
♣ R4

♠ 5  
♥ A32  
♦ A5432  
♣ 10987

♠ AR6  
♥ 98  
♦ 876  
♣ ADV32

♠ 432  
♥ RD4  
♦ RDV109  
♣ 65

**28 HD → 4 ♠ par Nord**

Entame → Roi de Carreau

Déclarant :  
- éliminer les atouts en trois tours  
- jouer Trèfle en commençant par le Roi, jusqu'à épuisement de la couleur.

J.F. 3/10

**24-1**

♠ 10 9 8			
♥ 4 3 2			
♦ 8 7 5			
♣ ARDV			

♠ 7 4  
♥ DV 5  
♦ RDV 10  
♣ 7 6 5 4

♠ V 3 2  
♥ AR 8 7 6  
♦ A 4 3  
♣ 10 9

♠ ARD 6 5  
♥ 10 9  
♦ 9 6 2  
♣ 8 3 2

**23 HD → 2 ♥ par Sud**

Entame → Roi de Carreau

Déclarant :  
Jouer As et Roi de Cœur avant les Trèfles maîtres

*Difficile*

J.F. 3/11

**24-2**

♠ ARDV 10  
♥ D 5 3 2  
♦ 2  
♣ ARV

♠ 9 8 7 6  
♥ AR 10 9  
♦ 6 5 4 3  
♣ 6

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

♠ 5  
♥ V 8 4  
♦ ARD 10 9 8  
♣ 7 5 4

**27 HD → 4 ♠ par Nord**

Entame → As de Carreau

Déclarant :  
- jouer quatre fois atout  
- réaliser les Trèfles (prendre le Valet de la Dame)

Défense :  
Continuer Carreau à la deuxième levée, ... et donner +1

J.F. 3/12

**24-3**

♠ ADV 10 9			
♥ 10 7 6 5			
♦ 2			
♣ 4 3 2			

♠ 5 4  
♥ AR 3 2  
♦ 9 5 4 3  
♣ 10 9 8

♠ 3 2  
♥ DV 4  
♦ ARDV 10  
♣ A 6 5

♠ R 8 7 6  
♥ 9 8  
♦ 8 7 6  
♣ RDV 7

**28 HD → 4 ♦ par Est**

Entame → Roi de Trèfle

Déclarant :  
- éliminer les atouts en trois tours  
- jouer les Cœurs en commençant par DV

J.F. 3/13

## Séquence 25

## 2<sup>EME</sup> TOURNOI

### JF 3/14

♠ 5		♠ V 7
♥ 10 9 8 7		♥ D 6 5 4 3
♦ A D V 10 8 7		♦ 9 6
♣ 3 2		♣ D V 10 9
♠ R D 9 8 4 3 2		
♥ A		
♦ 5 4 3 2		
♣ 8		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 ♠ A 10 6                  ♥ R V 2                  ♦ R                  ♣ A R 7 6 5 4             </div>		

25 H → 3SA par Sud

Entame : 2 de Pique

Déclarant :

- compter sept levées sûres
- prendre le Roi de Carreau de l'As et constater ensuite la chute du 9

Défense :

- fournir le Valet de Pique sur l'entame

Déclarant : réaliser neuf levées

### JF 3/15

a	♠ 10 4 3		♠ A R V 2
	♥ V		♥ R D 7
	♦ V 10 9 8 7		♦ A 6 5 4
	♣ D 9 7 6		♣ A V
♠ 8 7 6 5			
♥ A 10 9 8			
♦ R D 3			
♣ 5 4			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 ♠ A R V 2                  ♥ R D 7                  ♦ A 6 5 4                  ♣ A V             </div>			
	♠ D 9		
	♥ 6 5 4 3 2		
	♦ 2		
	♣ R 10 8 3 2		

33 HD → 6♠ par Est

Entame : 2 de Trèfle

Déclarant :

- jouer trois fois atout sans impasse
- puis les Cœurs et les Carreaux

Défense :

- fournir la Dame de Trèfle sur l'entame

Déclarant : réaliser douze ou treize levées selon la défausse sur le Cœur maître

### JF 3/16

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 ♠ R 10 9 8 7 6                  ♥ 4                  ♦ A V 5                  ♣ R D 6             </div>	
♠ 5 4 3		♠ D V
♥ D 10 9 8 7 6		♥ R 5 3
♦ R 10 9		♦ D 8 7 6
♣ A		♣ 5 4 3 2
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 ♠ A 2                  ♥ A V 2                  ♦ 4 3 2                  ♣ V 10 9 8 7             </div>		

25 HD → 3♠ par Nord

Entame : 6 de Carreau

Déclarant :

- éliminer les atouts en trois tours après avoir constaté la chute de DV.
- jouer le Roi de Trèfle pour les affranchir

Défense : fournir le Roi de Carreau à l'entame  
- rejouer Carreau après l'As de Trèfle

Déclarant : réaliser 10 ou 12 plis selon la défense

### JF 3/17

rd7	♠ 9 8 7 6 2		♠ V 5 4
	♥ 3 2		♥ 10 6 5
	♦ R 10 9 8		♦ 5 4
	♣ 8 7		♣ A R D V 3
♠ A R D			
♥ D V 9 8 4			
♦ A 3			
♣ 6 5 4			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 ♠ A R D                  ♥ D V 9 8 4                  ♦ A 3                  ♣ 6 5 4             </div>			
	♠ 10 3		
	♥ A R 7		
	♦ D V 7 6 2		
	♣ 10 9 2		

29 HD → 4♥ par Ouest

Entame : 2 de Pique pour le 10 et la Dame

Déclarant : éliminer les atouts, pour éviter les coupes, avant de jouer Pique ou Trèfle.

Défense : couper quand c'est possible ! Rejouer Carreau après l'As de Cœur ... et encore Carreau après le Roi.

Déclarant : réaliser 9 ou 10 plis selon la défense



# Séquences 26-27 et 30-31 : L'impasse

## Découverte

Proposer la situation ci-dessous, cartes sur table (pas au tableau) :

Comment espérer remporter une levée quand on détient les cartes suivantes (les enfants peuvent choisir de quelle main ils vont jouer en premier) ?

♥ R 2	E	♠ O	♥ 4 3
-------	---	-----	-------

Vérifier que les propositions faites (jouer le Roi, jouer le 2 pour que l'adversaire prenne de l'As...) ne "marchent" pas... et attendre qu'un enfant propose de jouer **le 3 vers le Roi, en espérant l'As en Sud.**

Inverser les mains Est-Ouest (ou les placer en Nord-Sud) et inviter à chaque fois à réfléchir sur la façon de jouer pour espérer remporter une levée et sur la situation de l'As chez l'adversaire.

Présenter d'autres situations d'impasses et demander dans chaque cas de nommer la carte manquante et d'indiquer chez quel adversaire espérer qu'elle soit placée pour remporter une levée avec une carte moins forte.

♥ 5 4	E	♠ O	♥ A D
-------	---	-----	-------

♥ A V 2	E	♠ O	♥ R 5 4
---------	---	-----	---------

♥ D 3 2	E	♠ O	♥ A 5 4
---------	---	-----	---------

♥ 6 5 4	E	♠ O	♥ A R V
---------	---	-----	---------

## L'impasse renouvelée

Pour clore ce chapitre, proposer maintenant une situation d'impasse à renouveler

♥ A D V
N
♠ O
S
♥ 4 3 2

Comment réaliser trois levées ?

Où doit-être le Roi ?

Proposer la même situation en inversant les mains et en les situant en Est-Ouest. Demander chaque fois où doit être le Roi et comment jouer la couleur.

Reprendre la même démarche avec des situations analogues

♥ R D 2	E	♠ O	♥ 5 4 3
---------	---	-----	---------

♥ A V 10 2	E	♠ O	♥ R 5 4
------------	---	-----	---------

## Exercices

Où placerait-on le Roi si on voulait remporter un pli ?

♥ A D	E	♠ O	♥ 5 4
-------	---	-----	-------

♥ 4 3 2	E	♠ O	♥ A D V
---------	---	-----	---------

Où placerait-on la Dame pour espérer remporter un pli ?

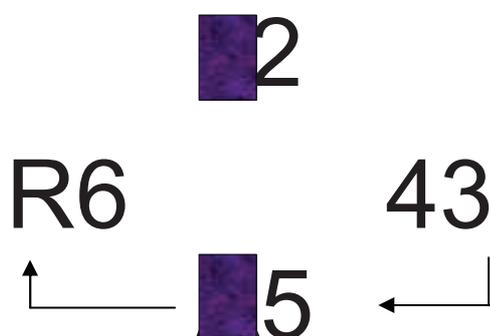
♥ A R V	E	♠ O	♥ 4 3 2
---------	---	-----	---------

♥ R 3 2	E	♠ O	♥ A V 2
---------	---	-----	---------



# TENTER UNE IMPASSE

## Où est l'As ?



**Il faut jouer le 3 vers le Roi.**

Sud met le 5 et Ouest le Roi :

1. L'As est en Sud (il n'est donc pas en Nord) et Ouest remporte alors le pli.
2. L'As est en Nord... pas de chance pour cette fois !

## D'autres situations

♣ A D	➔	♣ 6 5	Il faut...
			- jouer le 5 vers la Dame, en espérant le Roi en .....
♣ 4 3 2	➔	♣ A R V	- jouer le 2 vers Le Valet, en espérant la Dame en .....
♣ A 3 2	➔	♣ D 6 5	- jouer le 2 vers la Dame, en espérant le Roi en .....

## Et si on essayait une deuxième fois ...

♣ 4 3 2	➔	♣ A D V	Jouer le 2 vers la Dame en espérant le Roi en Nord. Si ça réussit, reprendre la main en Ouest par une autre couleur afin de recommencer l'impasse
♣ 4 3 2	➔	♣ R D 5	Jouer le 2 vers le Roi en espérant l'As en Nord. Si ça réussit, reprendre la main en Ouest par une autre couleur pour jouer le 3 vers la Dame

## Exercice

De quelle main (Nord ou Sud) faut-il jouer en premier cette couleur pour y réaliser...

...	2 plis	1 pli	3 plis	2 plis	3 plis	4 plis
<i>Nord</i>	AD	32	654	D87	ADV	5432
<i>Sud</i>	32	R4	ARV	A32	654	ADV10
	.....	.....	.....	.....	.....	.....

**26-1**

♠ 4 3 2  
♥ DV 4 3  
♦ A 4 3 2  
♣ 5 4

♠ DV 8 7 5  
♥ 2  
♦ DV 9 8  
♣ 8 7 6

♠ R 9 6  
♥ A 9 8 7 6  
♦ 10  
♣ R V 10 9

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

**J.F. 3/18**

**23 H → 2SA par Sud**

Entame → 5 de Pique

Déclarant :  
- affranchir les Cœurs  
- réussir l'impasse au Roi de Trèfle

Défense :  
- "forcer" en troisième  
- rejouer la couleur entamée

**26-2**

♠ -  
♥ V 8 7 6 5  
♦ DV 10 9 8  
♣ A 9 8

♠ RD 10 5  
♥ AD  
♦ 7 6 5 4  
♣ 7 6 5

♠ AV 8 7 6 2  
♥ 4 3  
♦ AR  
♣ 4 3 2

♠ 9 4 3  
♥ R 10 9 2  
♦ 3 2  
♣ RD V 10

**J.F. 3/19**

**29 HD → 4♣ par Est**

Entame → Roi de Trèfle

Déclarant :  
- jouer trois fois atout  
- réussir l'impasse au Roi de Cœur

Défense :  
- réaliser trois plis à Trèfle  
- ne pas jouer Cœur, mais Dame de Carreau

**26-3**

♠ DV 10 9  
♥ DV 10  
♦ A 10 9  
♣ 4 3 2

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

♠ A 5 4  
♥ R 5 4  
♦ R 8 5 4  
♣ A 7 6

♠ R 8 7 6  
♥ 9 8 7 6  
♦ DV 3 2  
♣ 5

**J.F. 3/20**

**28 HD → 4♣ par Ouest**

Entame → Dame de Pique

Déclarant :  
- éliminer les atouts en trois tours  
- réussir l'impasse à l'As de Carreau

**27-1**

♠ 10 8 7  
♥ 2  
♦ V 10 9 8  
♣ ARD 10 9

**29 HD → 4 ♥ par Ouest**

Entame → As de Trèfle

Déclarant :  
- éliminer les atouts  
- réussir l'impasse au Roi de Pique

Défense :  
- réaliser deux plis à Trèfle  
- jouer le Valet de Carreau

♠ AD
♥ ADV543
♦ 65
♣ 432



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

♠ R 9 6 5 4 3  
♥ 10  
♦ RD 7  
♣ V 7 6

**J.F. 3/21**

**27-2**

♠ 4 3 2  
♥ 5 4 3 2  
♦ R 3 2  
♣ A 9 8

**25 HD → 3 ♣ par Sud**

Entame → As de Pique

Déclarant :  
- jouer trois fois atout  
- réussir l'impasse à la Dame de Carreau

♠ ARV 5  
♥ R 10 9  
♦ 10 6 5  
♣ 4 3 2



♠ D 6
♥ V 6
♦ AV 4
♣ RDV 10 6 5

♠ 10 9 8 7  
♥ AD 8 7  
♦ D 9 8 7  
♣ 7

**J.F. 3/22**

**27-3**

♠ AR 9 4 3  
♥ 7 6  
♦ V 10 7  
♣ V 9 4

**27 HD → 4 ♥ par Est**

Entame → 5 de Pique

Défense : jouer gros en troisième  
- continuer Trèfle ... ou atout

Déclarant :  
- couper le deuxième tour de Pique  
- éliminer les atouts  
- rentrer en main à Trèfle pour  
réussir l'impasse à l'As de Carreau

♠ 2  
♥ 5 3 2  
♦ R 6 5 4 3 2  
♣ 7 6 5



♠ V 6
♥ ARDV 9 8
♦ 9 8
♣ AR 2

♠ D 10 8 7 5  
♥ 10 4  
♦ AD  
♣ D 10 8 3

**J.F. 3/23**



# Séquences 28 - 29 :

## Couper de la main courte

### Découverte

Etaler les jeux Est—Ouest sur la table

♠ AR 2  
♥ ARDV 10 9  
♦ A 4  
♣ V 6



♠ 3  
♥ 8 7 6  
♦ 8 7 6 5  
♣ 9 8 5 4 3

- Compter les points
- Trouver le fit
- Annoncer 4♥
- Jouer le contrat sur entame de l'As de Trèfle, suivie du Roi et de la Dame.

☞ Quand une couleur est courte au mort et plus longue chez le déclarant, vérifier s'il n'est pas possible de couper au moins une fois.

♠ AR 2  
♥ ARV 10 9 8



♠ 4 3  
♥ D 7

Trois cartes à Pique chez le déclarant, deux seulement au mort → couper le 2 de Pique avant d'éliminer les atouts rapporte une levée supplémentaire (vérifier)

A opposer à la situation ci-dessous dans laquelle la coupe ne donne aucune levée supplémentaire :

♠ 2  
♥ AR 10 9 8 7



♠ AR 3  
♥ DV

Une carte à Pique chez le déclarant, trois au mort, mais couper le 3 de Pique avant d'éliminer les atouts n'apporte rien (vérifier)

### Exercices

Situations à étudier cartes sur table.

L'atout est Cœur – Choisir entre le plan A (éliminer puis couper) et le plan B (couper puis éliminer)

♠ AV	V 2	AV 2	2	A 3 2	A 2	A 3 2
♥ RD 10	RD 10					
♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠ RD 2	AR 2	3	A 4 3	R 4	R 4 3	5 4
♥ AV 9 8 7	AV 9 8 7					



# COUPER DE LA MAIN COURTE

## Jouer ou ne pas jouer atout ?

Quand un déclarant joue un contrat avec un atout, il a le choix entre deux techniques de jeu.

### PLAN N°1

- a. **Elimination des atouts adverses**
- b. **Réalisation de levées en coupe**

### PLAN N°2

- a. **Coupe de la main courte**
- b. **Elimination des atouts adverses**

Ces deux façons de jouer étant contraires l'une de l'autre, il faut décider dès le premier pli celle qui va être mise en œuvre pour la donne.

Exemple : 27 points HD →

Le contrat est 4♠ et l'entame Roi de Trèfle

♠ 543
♥ 543
♦ ARDV10
♥ 54

♠ ARDV10
♥ V87
♦ 43
♣ A32

♠ 543
♥ -
♦ V8765
♥ 87654

♠ ARDV10
♥ V87
♦ AR
♣ A32

Prendre l'entame de l'As de Trèfle, puis...

### **Plan n°1**

- a. Eliminer les atouts en 3, 4 ou 5 tours
- b. Réaliser cinq levées de Carreau

### **Plan n°2**

- a. Couper les Cœurs avec les atouts du mort (main courte)
- b. Eliminer les atouts adverses.

# COUPER DE LA MAIN COURTE- 1

**28-1** **28 HD → 4 ♠ par Sud**

♠ 5 4 3 ♥ 3 2 ♦ ARD 10 ♣ 8 7 6 2	♠ DV 10 ♥ A 6 5 4 ♦ 8 7 6 5 ♣ 5 4	♠ 2 ♥ RD 10 9 8 7 ♦ 9 2 ♣ DV 10 9	Entame → As de Carreau  Déclarant : - compter neuf levées : six Piques, deux Trèfles et l'As de Cœur - couper le 3 de Trèfle avant de jouer atout  Défense : - jouer quatre fois Carreau - ne pas couper un Carreau maître du partenaire !
---	--	--	--

♠ AR 9 8 7 6  
 ♥ V  
 ♦ V 4 3  
 ♣ AR 3

**J.F. 3/24**

**28-2** **33 HD → 6 ♥ par Ouest**

♠ ARD ♥ ARDV 10 ♦ AR 5 ♣ A 7	♠ 6 5 4 3 2 ♥ 9 ♦ DV 10 7 6 ♣ 9 8	♠ V 8 7 ♥ 4 3 2 ♦ 9 8 ♣ 6 5 4 3 2	Entame → Dame de Carreau  Déclarant : - compter onze levées - couper le 5 de Carreau avant d'éliminer les atouts (pas de tours de débarras!).
---------------------------------------	--	--	---

♠ 10 9  
 ♥ 8 7 6 5  
 ♦ 4 3 2  
 ♣ RDV 10

**J.F. 4/1**

**28-3** **25 HD → 3 ♥ par Est**

♠ V 6 5 ♥ A 4 3 ♦ 5 4 ♣ D 5 4 3 2	♠ 10 9 8 7 ♥ - ♦ R 10 9 8 2 ♣ AR 10 9	♠ 4 3 2 ♥ RDV 10 9 8 ♦ AD 3 ♣ V	Entame → As de Pique  Déclarant : - compter sept levées - monter au mort par l'As de Cœur - réussir l'impasse au Roi de Carreau (huitième levée) puis couper le 3 de Carreau avant de jouer atout (neuvième levée).  Défense : ne pas entamer atout (couleur la plus longue) mais Pique.
--	--	--	---

♠ ARD  
 ♥ 7 6 5 2  
 ♦ V 7 6  
 ♣ 8 7 6

**J.F. 4/2**

**29-1**

<p>♠ 4 ♥ RD 10 9 ♦ 10 2 ♣ D 10 8 7 6 2</p>	<p>♠ D 3 2 ♥ A 6 5 4 ♦ 8 7 6 5 ♣ A 5</p> 	<p>♠ 7 6 5 ♥ 8 7 3 2 ♦ ARD 9 ♣ V 9</p>	<p><b>28 HD → 4 ♠ par Sud</b></p> <p>Entame → Roi de Cœur (mieux que 2 de Trèfle)</p> <p>Déclarant : - compter neuf levées - couper le 3 de Trèfle de la Dame avant de jouer atout</p>
--	--	--	--

♠ ARV 10 9 8  
♥ V  
♦ V 4 3  
♣ R 4 3

**J.F. 4/3**

**29-2**

<p>♠ ARD ♥ RDV 10 9 ♦ AR 5 ♣ A 3</p>	<p>♠ 6 5 4 3 ♥ 7 4 ♦ DV 10 4 3 ♣ 9 8</p> 	<p>♠ V 8 7 ♥ A 3 2 ♦ 9 8 ♣ 7 6 5 4 2</p>	<p><b>33 HD → 6 ♥ par Ouest</b></p> <p>Entame → Dame de Carreau</p> <p>Déclarant : - compter onze levées - couper le 5 de Carreau de l'As avant d'éliminer les atouts.</p>
--	--	--	--

<p>♠ 10 9 2 ♥ 8 6 5 ♦ 7 6 2 ♣ RDV 10</p>
--

**J.F. 4/4**

**29-3**

<p>♠ V 6 3 ♥ R 4 3 ♦ 4 3 ♣ D 7 4 3 2</p>	<p>♠ 10 9 8 7 ♥ 7 6 5 ♦ V 10 ♣ RV 10 9</p> 	<p>♠ 5 4 2 ♥ ADV 10 9 8 ♦ AR 5 ♣ A</p>	<p><b>29 HD → 4 ♥ par Est</b></p> <p>Entame → As de Pique</p> <p>Déclarant : - compter neuf levées - couper le 5 de Carreau du Roi de Cœur avant de jouer atout.</p>
--	--	--	--

<p>♠ ARD ♥ 2 ♦ D 9 8 7 6 2 ♣ 8 6 5</p>
--

**J.F. 4/5**

**30-1**

<p>♠ RV 10 9 8 ♥ R 5 4 3 2 ♦ 9 8 7 ♣ -</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>♠ 6 5 4 ♥ ADV ♦ RD 4 3 ♣ A 4 3</p> </div>  <p>♠ D 7 ♥ 10 9 8 ♦ AV 10 5 ♣ 8 7 6 5</p>	<p>♠ A 3 2 ♥ 7 6 ♦ 6 2 ♣ RDV 10 9 2</p>	<p><b>23 H → 2SA par Nord</b></p> <p>Entame → Roi de Trèfle</p> <p>Déclarant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- remonter deux fois au mort pour réussir</li> <li>et répéter l'impasse au Roi de Cœur</li> </ul>
--	--	---	---

**J.F. 4/6**

**30-2**

<p>♠ 8 7 6 5 2 ♥ RDV ♦ 7 6 ♣ 9 8 7</p>	<p>♠ R 4 3 ♥ A 9 8 ♦ 10 9 8 5 ♣ A 6 5</p>  <p>♠ - ♥ 7 6 5 4 ♦ DV 4 3 2 ♣ RDV 10</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>♠ ADV 10 9 ♥ 10 3 2 ♦ AR ♣ 4 3 2</p> </div>	<p><b>25 HD → 3♠ par Est</b></p> <p>Entame → Roi de Trèfle</p> <p>Déclarant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- compter huit levées (dont deux Cœurs en donnant l'As)</li> <li>- éliminer les atouts en renouvelant l'impasse au Roi,</li> <li>- après être remonté deux fois au mort par les Cœurs</li> </ul>
--	---	---	---

**J.F. 4/7**

**30-3**

<p>♠ 4 3 2 ♥ RDV 10 ♦ 7 6 ♣ D 9 8 7</p>	<p>♠ V 5 ♥ 4 3 2 ♦ D 10 9 2 ♣ ARV 10</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>♠ A 8 7 6 ♥ A 6 5 ♦ ARV 8 ♣ 6 5</p> </div>	<p>♠ RD 10 9 ♥ 9 8 7 ♦ 5 4 3 ♣ 4 3 2</p>	<p><b>27 H → 4 SA par Sud</b></p> <p>Entame → Roi de Cœur</p> <p>Déclarant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- compter huit gagnantes</li> <li>- jouer deux fois Trèfle vers les honneurs de Nord afin de réussir deux fois l'impasse à la Dame</li> </ul> <p>Défense : ne pas "forcer" à Trèfle en second.</p>
---	---	--	--

**J.F. 4/8**

**31-1**

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

**28 H → 4SA par Sud**

Entame → 3 de Pique

Déclarant :  
- compter sept gagnantes  
- trouver les trois manquantes en réussissant trois fois l'impasse au Roi de Cœur

Défense : continuer Pique après la levée de l'As.

♠ D 10 8 7 3  
♥ R 4 3 2  
♦ 10 9 8 7  
♣ -

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



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

**J.F. 4/9**

**31-2**

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

**26 HD → 3♥ par Est**

Entame → Roi de Trèfle

Déclarant :  
- compter huit gagnantes  
- éliminer les atouts en réussissant trois fois l'impasse au Roi

Défense : Entamer du Roi de Trèfle et non du 3 de Carreau dans un contrat à l'atout.

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

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



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

**J.F. 4/10**

**31-3**

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

**21 H → 1S A par Sud**

Entame → As de Cœur

Déclarant :  
- compter cinq gagnantes  
- réussir trois fois l'impasse à la Dame de Trèfle

Défense : réaliser les cinq plis à Cœur  
- ne pas "forcer" à Trèfle en second.

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

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



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

**J.F. 4/11**



# Séquences 32 - 33 :

## Affranchir une couleur

### Rappel

#### **L'affranchissement d'honneur**

La main est en Ouest. Nombre de levées sûres et possibles avec :

RDV5	↘	1084	→	0 + 3 = 3
ADV92	↘	1084	→	1 + 3 = 4

### Découverte

1. Etaler la couleur et demander combien de levées sûres peuvent être réalisées dans les situations suivantes :

a. ARDV10	↘	432	→	5 levées sûres
b. ARDV5	↘	432	→	4 " "
c. ARD65	↘	432	→	3 " "
d. AR765	↘	432	→	2 " "
e. A8765	↘	432	→	1 levée sûre

2. Imaginons la couleur répartie 3-2 chez l'adversaire. Combien de levées peut-on remporter alors ?

- a. toujours 5 levées
- b. 5 levées (vérifier)
- c. 5 levées (vérifier)
- d. toujours 2 levées ... mais 2 autres sont possibles si on en laisse **une à l'adversaire** (vérifier)
- e. toujours 1 levée ... mais 2 autres sont possibles si on en laisse **deux à l'adversaire** (vérifier)

3. Comparer les affranchissements de longueur de couleurs distribuées différemment chez le déclarant, mais toujours réparties 3-2 en flanc. Vérifier à chaque fois.

a. AR76	↘	5432	→	2 levées sûres et 1 levée possible :	<b>3 levées en tout</b>
b. AR765	↘	432	→	2 " " et 2 levées possibles :	<b>4 levées en tout</b>
c. AR7654	↘	32	→	2 " " et 3 levées possibles :	<b>5 levées en tout</b>
d. AR76543	↘	2	→	2 " " et 4 levées possibles :	<b>6 levées en tout</b>

4. Examinons maintenant la situation suivante dans laquelle Ouest, qui a la main, doit réaliser trois levées à Carreau

♠ RD3  
♥ AR3  
♦ RD7  
♣ ARD3



♠ A65  
♥ 654  
♦ 65432  
♣ 32

- Contrat : 5SA Entame : Valet de Trèfle
- Levées sûres : 8
- Couleur à exploiter : Carreau
- Affranchissement d'honneur : jouer le Roi pour faire tomber l'As
- Affranchissement de longueur : après la Dame, donner le 7 et affranchir le 6 et le 5, si la couleur est répartie 3-2.

### Synthèse :

**Si on veut réaliser des levées dans une couleur qui n'est pas maîtresse, il faut l'affranchir, c'est-à-dire donner à l'autre camp les levées auxquelles il a droit.**

On distingue les **affranchissements d'honneur** (on donne une levée, As ou Roi, à l'adversaire) des **affranchissements de longueur** (on espère une bonne répartition de la couleur et on donne une ou deux levées).

On peut parfois cumuler ces deux affranchissements.

# AFFRANCHIR UNE COULEUR - 2



## Qu'est-ce qu'affranchir ?

**Affranchir une couleur**, c'est rendre maîtresses des cartes de cette couleur qui ne l'étaient pas initialement.

Il existe deux sortes d'affranchissements :

- **l'affranchissement d'honneur**

RV2      ↘      D 10 9 7 5 (il manque l'As)

Il faut jouer le Roi (ou la Dame, ou le Valet..) pour faire tomber l'As et réaliser ensuite quatre levées.

- **l'affranchissement de longueur**

A 7 2      ↘      R 6 5 4 3 (il manque D V 10)

Il faut jouer l'As et le Roi puis donner une levée à l'autre camp avant de remporter les deux dernières avec le 6 et le 5 maîtres.

*Condition : la couleur doit être distribuée 3-2 chez l'adversaire*

## Exercice

Combien de levées peut-on réaliser dans chaque cas, avec la couleur répartie 3-2 ?

<b>Nord</b>	AR65	AR5432	A7654	987	653
	↘	↘	↘	↘	↘
<b>Sud</b>	7432	87	R83	A6532	AD874
Levées sûres	....	....	....	....	....
Levées à affranchir....		....	....	....	.... ou ....

**32-1** **26 H → 3SA par Est**

<p>♠ R 6 5 4 ♥ R 4 3 2 ♦ 4 3 ♣ 8 4 3</p>	<p>♠ V 10 ♥ DV 9 8 7 ♦ D 8 7 ♣ D 9 2</p>	<p>♠ A 3 2 ♥ A 6 ♦ AV 5 ♣ AR 7 6 5</p>	<p>Entame → 2 de Carreau</p> <p>Déclarant : - trouver les deux plis manquants à Trèfle - donner la Dame après As Roi, et réaliser le 7 et le 6</p> <p>Défense : - jouer la Dame de Carreau en troisième - rejouer la couleur entamée par le partenaire.</p>
<b>J.F. 4/12</b>			
	<p>♠ D 9 8 7 ♥ 10 5 ♦ R 10 9 6 2 ♣ V 10</p>		

**32-2** **27 HD → 4♥ par Sud**

<p>♠ DV 10 9 8 ♥ 9 8 6 ♦ R 5 4 ♣ D 9</p>	<p>♠ A 4 ♥ 7 5 4 ♦ D 8 7 6 2 ♣ 7 6 5</p>	<p>♠ R 3 ♥ ARDV 10 ♦ 3 ♣ A 8 4 3 2</p>	<p>Entame → Dame de Pique</p> <p>Déclarant : - compter huit gagnantes - éliminer les atouts - affranchir les Trèfles</p> <p>Défense : jouer Pique ou Carreau pour raccourcir le déclarant.</p>
<b>J.F. 4/13</b>			
	<p>♠ 7 6 5 2 ♥ 3 2 ♦ AV 10 9 ♣ RV 10</p>		

**32-3** **23 H → 2 SA par Ouest**

<p>♠ AR 4 3 ♥ R 6 3 2 ♦ D 6 ♣ 6 5 4</p>	<p>♠ D 8 7 ♥ V 9 7 4 ♦ V 10 9 8 ♣ D 7</p>	<p>♠ 10 9 ♥ A 8 ♦ 7 5 4 3 ♣ AR 9 8 2</p>	<p>Entame → Valet de Carreau</p> <p>Déclarant : - compter six gagnantes - Ne pas défausser de Trèfles sur les Carreaux adverses - affranchir les Trèfles</p> <p>Défense : jouer Roi de Carreau sur l'entame puis l'As (ou l'inverse).</p>
<b>J.F. 4/14</b>			
	<p>♠ V 6 5 2 ♥ D 10 5 ♦ AR 2 ♣ V 10 3</p>		

**33-1**

♠ 8 4  
♥ DV 9 7  
♦ 10 7 2  
♣ R 9 3 2

**20 H → 1SA par Sud**

Entame → 5 de Pique

Déclarant :  
- jouer le 10 de Coeur pour libérer deux plis

Défense :  
- "forcer" en troisième : le 10 de Pique  
- rejouer Pique pour les affranchir

♠ RV 9 6 5  
♥ A 3 2  
♦ D 3  
♣ 8 5 4



♠ 10 3 2  
♥ R 8 6  
♦ RV 8  
♣ DV 7 6

♠ A D 7  
♥ 10 5 4  
♦ A 9 6 5 4  
♣ A 10

J.F. 4/15

**33-2**

♠ 7 6 2  
♥ DV 10 9  
♦ DV 3  
♣ 10 6 5

**27 HD → 4♠ par Ouest**

Entame → Dame de Coeur

Déclarant :  
- compter neuf gagnantes  
- éliminer les atouts  
- affranchir les Carreaux pour défausser un Trèfle  
- garder l'As de Trèfle pour communiquer avec le mort.

♠ RD 10 9 8  
♥ 8 6 5  
♦ R 5 4  
♣ 9 8



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

♠ 4 3  
♥ R 7 4  
♦ 10 2  
♣ RDV 4 3 2

J.F. 4/16

**33-3**

♠ A R D  
♥ A R D  
♦ 7 4 3 2  
♣ A R D

**34 H → 6 SA par Nord**

Entame → Valet de Trèfle

Déclarant :  
- compter dix gagnantes  
- réussir l'impasse au Roi de Carreau puis affranchir une levée de longueur

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



♠ 10  
♥ 10 9 8 7  
♦ R 10 9  
♣ V 10 9 8 7

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

J.F. 4/17



### 1. Quel contrat faut-il demander avec ces deux jeux ?

/2

♠ ARV87  
♥ A543  
♦ R4  
♣ D2



♠ D654  
♥ 10  
♦ DV1096  
♣ 983

Contrat : .....

### 2. Entoure la carte d'entame dans chaque cas

/6

- a. en rouge si le contrat est 2SA  
b. en bleu si le contrat est 2♥

♠ V65  
♥ 2  
♦ DV1085  
♣ AD62

♠ V862  
♥ V6  
♦ A432  
♣ RDV

♠ DV97  
♥ 87  
♦ AD765  
♣ V9

### 3. Avec les jeux ci-dessous, on joue le contrat de 4♥ sur entame du 4 de Cœur

/8

♠ A98  
♥ DV983  
♦ D8  
♣ 432



♠ 54  
♥ AR72  
♦ V3  
♣ ADV109

Qui est le déclarant ?

..... (2)

Combien y-a-t-il de gagnantes ?

..... (2)

Combien en manque-t-il ?

..... (2)

Comment trouver les levées manquantes ?

1. en coupant au mort

oui non

2. en cherchant à réaliser des cartes maîtresses

oui non (2)

### 4. De quelle main faut-il jouer en premier cette couleur pour remporter trois plis ?

/4

Nord

♥ 543

♥ ADV

Sud

♥ ARV

♥ 876

.....

.....

## Séquence 34

## 3<sup>EME</sup> TOURNOI

JF 4/18

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

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



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

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

31 HD → 5♠ par Ouest

Entame : 5 de Carreau

Déclarant :

- jouer atout
- ne pas tenter l'impasse au Roi de Cœur

Défense :

- rejouer Trèfle après l'As de Pique et
- attendre une coupe à Carreau

JF 4/19

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

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



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

♠ A D 6  
♥ V 5 4  
♦ D  
♣ A D V 10 9 8

25 H → 3SA par Sud

Entame : 10 de Cœur

Déclarant :

- tenter l'impasse au Roi de Trèfle et non celle au Roi de Pique
- Remonter au mort par l'As de Carreau
- renouveler l'impasse Trèfle
- réaliser 9 levées

JF 4/20

♠ A 2  
♥ A V 2  
♦ A 5 4  
♣ 10 7 6 5 4

♠ R 10 7  
♥ R 9 6  
♦ D V 8 7 6  
♣ 8 2



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

♠ D 9 8 5 4  
♥ 5 4  
♦ R 3 2  
♣ R D 3

23 H → 2SA par Nord

Entame : 3 de Cœur

Déclarant :

- jouer deux fois vers Roi-Dame de Trèfle pour les affranchir

Défense :

- jouer le Roi de Cœur en troisième
- ne pas fournir l'As de Trèfle la première fois

JF 4/21

♠ D V 10 6  
♥ 3 2  
♦ R D V 10 9 6  
♣ 2

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



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

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

22 H → 1SA par Est

Entame : 7 de Cœur

Déclarant :

- rentrer en main à Pique et à Carreau pour renouveler l'impasse au Roi de Trèfle.

Défense : ne pas "monter" en second

## JF 4/22

♠ D 1 0 8 7 6  
♥ 7  
♦ V 9  
♣ D V 1 0 3 2

♠ AR 4 2
♥ RDV 9 8 6
♦ 1 0
♣ A 8



♠ 5 3  
♥ A 1 0 2  
♦ R 5 3 2  
♣ R 7 6 5

♠ V 9  
♥ 5 4 3  
♦ AD 8 7 6 4  
♣ 9 4

33 HD → 6♥ par Ouest

Entame : Dame de Trèfle

Déclarant :

- ne pas jouer atout
- couper maître deux Piques de la main courte
- réaliser 12 levées

## JF 4/23

a

♠ AD 4  
♥ 10 6  
♦ 9 3 2  
♣ RV 1 0 8 7

♠ 10  
♥ RDV 9 5  
♦ D 7 6  
♣ A 9 5 2



♠ RV 9 6 3 2  
♥ 7 3  
♦ V 10 8  
♣ 4 3

♠ 8 7 5
♥ A 8 4 2
♦ AR 5 4
♣ D 6

23 H → 2SA par Sud

Entame : Roi de Cœur

Déclarant :

- affranchir les Trèfles en commençant par la Dame
- l'impasse au Roi de Pique est inutile
- réaliser 8 levées

## JF 4/24

♠ 8 5 4
♥ ADV 1 0 9
♦ RV
♣ ARD

♠ A 10 2  
♥ R 7 2  
♦ 1 0 9 8 2  
♣ 5 4 2



♠ RDV 9  
♥ 8  
♦ 6 5 4 3  
♣ V 7 6 3

♠ 7 6 3  
♥ 6 5 4 3  
♦ AD 7  
♣ 1 0 9 8

29 HD → 4♥ par Nord

Entame : Roi de Pique

Déclarant :

- renouveler l'impasse au Roi d'atout en utilisant la Dame et l'As de Carreau pour communiquer au mort

Défense :

- encaisser les trois premiers Piques et jouer Trèfle





Copyright FFB

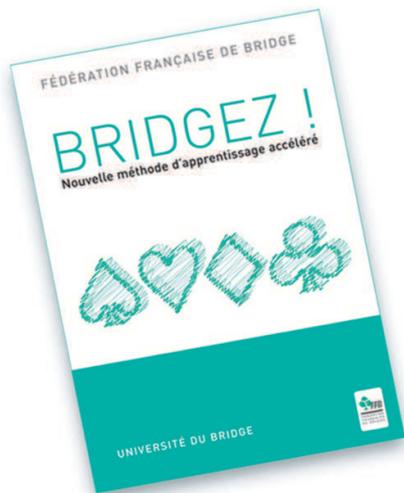




# Boutique en ligne



de nombreux articles pour le plaisir du jeu



**Bridgez ! • Jeux fléchés • SEF • Foulard**

mais aussi le parapluie, la peluche, le sac pour vos achats,  
la casquette, les montres... siglés FFB

Retrouvez nos nouveautés sur [www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr), rubrique **Boutique en ligne**

Paiement par CB ou par chèque sur envoi postal de votre commande.  
Renseignement : **01 55 57 38 00** ou [boutique@ffbridge.net](mailto:boutique@ffbridge.net)

**A bientôt sur notre boutique !**