

Madame, Monsieur

Vous venez de participer au **Simultané des élèves**. Pour vous encourager et vous permettre de progresser, la Fédération Française de Bridge et Le Bridgeur sont heureux de vous offrir un numéro de notre revue *Bridgerama* en version numérique.

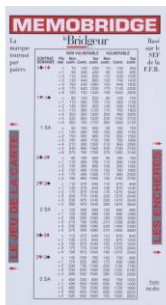


Retrouvez les rubriques pédagogiques concoctées par les meilleurs auteurs et professeurs comme Michel Lebel, Robert Berthe, Norbert Lébely, Philippe Soulet et bien d'autres encore...

Vous faire progresser et vous amuser reste notre premier objectif.

[Cliquez-ici pour découvrir cette nouvelle version.](#)

Une offre toute particulière d'abonnement vous est proposée :



**Pour tout nouvel abonnement d'un an (11 numéros) à la revue numérique seule (32€) ou à la revue papier + numérique (40€), recevez en cadeau le Mémobridge.**

Trois manières de vous abonner :

- sur notre site avec le code promotionnel **BRAMA2015**
- par courrier : Le Bridgeur, 27 rue du Quatre-Septembre, 75002 Paris
- par téléphone au 01 42 96 25 50

## ABONNEZ-VOUS !

PAR TÉLÉPHONE AU  
**01 42 96 25 50**  
OU EN NOUS RETOURNANT CE  
BULLETIN :  
**LE BRIDGEUR**  
**27 RUE DU QUATRE-SEPTEMBRE**  
**75002 PARIS**

Tarif abonnement papier + numérique

**TARIF UNIQUE 40€**

Tarif abonnement numérique seul

**TARIF UNIQUE 32€**

**Oui, je m'abonne pour 1 an (11 numéros) et j'envoie mon chèque à l'ordre de Bridgerama**

**Je recevrai en cadeau le Mémobridge**

Nom: .....Prénom:.....

Adresse: .....

Code postal: ..... Ville:.....

Téléphone : .....

E-mail (en lettres capitales): .....

Votre numéro de licence FFB : .....

Votre classement : .....Comité : .....

**1**

♠ V6	♠ AR107	♠ D942
♥ AD852	♥ 63	♥ V107
♦ 96	♦ ADV10	♦ R52
♣ 10872	♣ R54	♣ 963

	N	
O		E
	S	

♠ 853
♥ R94
♦ 8743
♣ ADV

Donneur : N		Vul : P	
S	O	N	E
3SA	-	1SA	-

**L'entame** : le 2 de Pique

**Le jeu du déclarant** : Est entame du 2 de Pique, quatrième carte de sa longue. Nord recense six levées directes : deux Piques, un Carreau et trois Trèfles. Les trois plis manquants proviendront des Carreaux si le Roi est en Ouest. Pour cela il faudra se trouver au mort pour faire l'impasse et la renouveler tant que le Roi ne sera pas tombé. L'As, la Dame et le Valet de Trèfle donneront les rentrées nécessaires.

Mais le flanc ne l'entend pas de cette oreille. A la première levée, Ouest a fourni le Valet de Pique que Nord a capturé du Roi. Est doit en tirer les déductions qui s'imposent. En troisième position, le partenaire avec l'As et le Valet, aurait fourni l'As, la plus forte. Avec le Valet et le 10, cartes équivalentes, il aurait joué le 10, la plus économique. Nord a donc l'As et le 10, et rejouer Pique ferait cadeau d'une levée au déclarant. En main au Roi de Carreau (puisque l'impasse échoue), Est peut battre le contrat en contre attaquant du Valet de Cœur. Si le déclarant joue le Roi, Ouest prend de l'As et, continue d'un petit pour le 10 promis par Est. Si le Valet fait la levée, il suffit de rejouer le 10 pour faire les quatre levées suivantes. Le flanc s'adjuge ainsi cinq Cœurs et un Carreau pour deux de chute. Si Est rejoue Pique, il donne au déclarant sa neuvième levée.

**Principe** : Arrêtez-vous à la première levée pour localiser les honneurs de la couleur d'entame.

**2**

♠ A3		♠ V94									
♥ 10875		♥ AR2									
♦ V1094		♦ D653									
♣ 643		♣ RDV									
♠ RD10872	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 65
	N										
O		E									
	S										
♥ D6		♥ V943									
♦ A8		♦ R72									
♣ A109		♣ 8752									

Donneur : E		Vul : NS	
S	O	N	E
-	2♥	-	1SA
-	6♠	-	2♠
-			-

**L'entame** : 7 de Trèfle.

**Le jeu du déclarant** : Sud ne cherche pas à prendre de risque à l'entame et pose le 7 de Trèfle sur la table. Le déclarant peut compter sur trois levées de Trèfle, trois à Cœur et une à Carreau. Les six atouts d'Ouest dégageront cinq levées dès l'As tombé. Ce n'est donc pas un chelem très difficile à réaliser.

En revanche si Ouest a décidé d'annoncer directement 6♠ et joue le coup, il est obligé, sur l'entame Carreau, de différer le retrait des atouts, le temps de jouer la Dame de Cœur, puis le Roi et l'As sur lequel il défause son 8 de Carreau. Nord, en main par l'As de Pique, voit son retour Carreau coupé et les Est-Ouest s'adjuger douze levées.

**Principe** : Pour le déclarant la capture des atouts de la défense n'est pas toujours une priorité, de loin s'en faut.

**3**

♠ R83	♠ ADV52	♠ 1096
♥ V10952	♥ A74	♥ 83
♦ D1087	♦ 93	♦ V64
♣ 10	♣ 743	♣ RDV92
	♣ 74	
	♥ RD6	
	♦ AR52	
	♣ A865	

	N	
O		E
	S	

Donneur : S		Vul : EO	
S	O	N	E
1SA	-	2♥	-
2♠	-	3SA	-
-	-		

**L'entame** : le Valet de Cœur

**Le jeu du déclarant** : Ouest entame du Valet de Cœur et le déclarant recense ses levées certaines. Il compte un Pique, trois Cœurs, deux Carreaux et un Trèfle. Les deux plis manquants devront provenir de l'affranchissement des Piques, après avoir fait l'impasse au Roi et l'avoir reconduite, si nécessaire. Pour tenter cette impasse, le déclarant doit bien évidemment partir de sa main. Sud après avoir pris l'entame Cœur de sa main, joue un petit Pique vers le Valet qui fait la levée. Il rentre à nouveau en main à Cœur et rejoue Pique vers la Dame. Les deux derniers Piques de la défense tombant sous l'As, Sud parvient à réaliser onze levées.

**Principe** : Tenter une impasse consiste à jouer vers les honneurs non maîtres.

4

♠ 1053	♠ D8	♠ AR42
♥ 65	♥ D732	♥ ARV
♦ 872	♦ V1094	♦ AD6
♣ A8742	♣ V96	♣ 1053
	♠ V976	
	♥ 10984	
	♦ R53	
	♣ RD	

	N	
O		E
	S	

Donneur : O		Vul : T	
S	O	N	E
-	- 3SA	-	2SA -
-			

**L'entame** : le 10 de Cœur

**Le jeu du déclarant** : Sud entame du 10 de Cœur et Est compte ses plis. Il dénombre deux Piques, trois Cœurs car Ouest jouera la dernière carte de la première levée, un Carreau et un Trèfle. Il manque deux levées. Réussir l'impasse au Roi de Carreau en rapporterait une. Il existe cependant une bien meilleure chance : un partage normal du résidu Trèfle chez les adversaires permettrait d'affranchir deux levées de longueur. Il faut simplement soigner les communications. Le mort ne dispose que d'une carte maîtresse et il faut concéder deux plis dans la couleur. S'il commence par jouer As de Trèfle et Trèfle, le déclarant finira par affranchir ses levées de longueur, mais ne pourra aller les chercher chez un mort dépourvu de toute rentrée. La bonne ligne de jeu consiste à donner deux coups à blanc. En donnant d'abord aux flancs les plis qui leur reviennent de droit, on conserve la carte qui permettra d'aller chercher les levées de longueur. La défense fait donc la deuxième levée et rejoue Cœur. Le déclarant prend et cède un second Trèfle. Le flanc rejoue Cœur, Est prend à nouveau et son dernier Trèfle lui permet de rejoindre le mort, capturant du même coup le dernier Trèfle de Nord. Il ne lui reste plus qu'à encaisser les deux petits Trèfles.

**Principe** : Le coup à blanc à pour fonction de gérer des problèmes de communication entre les deux mains.

**5**

♠ R962	♠ A853	♠ V10
♥ 653	♥ ARD2	♥ V974
♦ A53	♦ D74	♦ 86
♣ V94	♣ AD	♣ R10852
	♠ D74	
	♥ 108	
	♦ RV1092	
	♣ 763	

Donneur : N		Vul : NS	
S	O	N	E
3SA	-	2SA	-

**L'entame** : le 5 de Trèfle.

**Le jeu du déclarant** : Est entame de sa quatrième meilleure à Trèfle qui est le 5. Nord recense six levées sous la forme d'un Pique, trois Cœurs et deux Trèfles grâce à l'entame. Les Carreaux, potentiellement, peuvent procurer quatre levées. Cependant, un bon flanc s'opposera à cette exploitation. Est et Ouest doivent travailler de concert pour battre ce contrat. Après la Dame de Trèfle, Nord joue le 4 de Carreau. Ouest ne doit pas se précipiter pour prendre, le mort n'ayant pas de remontée, c'est à lui qu'il appartient de couper les communications du déclarant. Son partenaire, par sa signalisation, va lui indiquer combien il a de cartes et il en déduira combien le déclarant en possède. Au premier tour de Carreau, Est fournit le 8, au second le 6, marquant ainsi un doubleton. Ouest attend alors le troisième tour de Carreau pour prendre de l'As et Nord ne peut plus rallier directement le mort pour encaisser ses Carreaux affranchis. Ouest rejoue alors Trèfle pour affranchir définitivement la couleur d'entame. S'il subit ce bon flanc, Nord ne fera que huit levées.

**Principe** : En flanc, le pair-impair sert à indiquer le nombre de cartes qu'un joueur possède dans une couleur. Son partenaire jouera alors sa carte maîtresse au bon moment, celui qui gêne le plus le déclarant.

6

♠ 975  
♥ D985  
♦ R763  
♣ 72

♠ RV82  
♥ AV74  
♦ A84  
♣ 96

	N	
O		E
	S	

♠ AD104  
♥ 3  
♦ D2  
♣ ARV853

♠ 63  
♥ R1062  
♦ V1095  
♣ D104

Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	E
-	1♥	-	1♣
-	4♠	-	4SA
-	5♥	-	6♠
-	-	-	-

**L'entame** : le Valet de Carreau

**Le jeu du déclarant** : Dans un contrat à la couleur, le déclarant doit presque toujours tenter d'affranchir sa couleur secondaire.

Est prend l'entame Carreau de l'As et joue As-Roi de Trèfle. Au troisième tour de la couleur, Sud fournit sa Dame, ce qui indique que Nord va couper. Le déclarant prend la précaution de couper avec un atout maître pour se prémunir d'une surcoupe. La couleur est maintenant affranchie et le déclarant peut même résister au partage 4-1 des atouts puisqu'il a conservé quatre cartes maîtresses dans cette couleur. Les derniers Trèfles d'Est seront bien sûr encaissés après la capture des atouts de la défense.

**Principe** : Dans un contrat à la couleur la priorité du déclarant va souvent à l'affranchissement - éventuellement par la coupe- de la couleur secondaire.

**7**

	♠ V72	
	♥ V8	
	♦ 9765	
	♣ R1064	
♠ 105		♠ R83
♥ RD10964		♥ A752
♦ 83		♦ AV42
♣ AD5		♣ 82
	♠ AD964	
	♥ 3	
	♦ RD10	
	♣ V973	

	N	
O		E
	S	

Donneur : S		Vul : T	
S	O	N	E
1♠	2♥	2♠	4♥
-	-	-	

**L'entame** : le 2 de Pique

**Le jeu du déclarant** : Nord entame du 2 de Pique en pair-impair dans la couleur de l'ouvreur. Sud prend de la Dame et peut reconstituer la répartition de la couleur. Nord a un nombre impair, soit trois cartes à Pique et, si Sud encaisse maintenant son As de Pique, il libérera le Roi du mort qui procurera une défausse au déclarant. La lecture du mort lui permet de deviner la main du déclarant : six cartes à Cœur, deux à Pique et au plus cinq cartes en mineure. Si Ouest possède trois cartes à Carreau, elles ne pourront être défaussées. En revanche, s'il n'en a que deux, il parviendra à affranchir le Valet si on lui en laisse le temps, et défausser ainsi son deuxième Pique.

Le bon jeu en flanc : Sud rejoue le 7 de Trèfle pour la Dame et le Roi de Nord, qui doit maintenant jouer le Valet de Pique. Le déclarant est alors condamné : il concèdera deux Piques, un Trèfle et un Carreau.

**Principe** : L'entame en pair-impair permet de reconstituer la couleur d'entame dans les mains cachées.



8

♠ AR4		♠ 975
♥ DV74		♥ 863
♦ ADV		♦ 109752
♣ 862		♣ 109
♠ V832		♠ D106
♥ A		♥ R10952
♦ R86		♦ 43
♣ RDV43		♣ A75

	N	
O		E
	S	

Donneur : O		Vul : P	
S	O	N	E
	1♣	X	-
3♥	-	4♥	-
-	-		

**L'entame** : le Roi de Trèfle

**Le jeu du déclarant** : L'entame du Roi de Trèfle affranchit deux levées à la défense à qui l'on ne pourra éviter de concéder l'As d'atout. La réussite du contrat repose donc sur le bon placement du Roi de Carreau. Si Sud se donne la peine de compter les points d'honneurs de son camp, il en déduira que le camp Est-Ouest n'en a que 14. Si le Roi de Carreau était en Est, Ouest n'ayant plus que 11 points H, n'aurait pas ouvert. Cette carte est donc probablement bien placée et onze levées sont possibles sous la forme de quatre atouts, trois Piques trois Carreaux et un Trèfle. Cependant si, après avoir pris l'entame, Sud joue atout, le flanc va encaisser ses deux Trèfles immédiatement.

La bonne ligne de jeu consiste donc à faire une première impasse au Roi de Carreau dès la deuxième levée, puis à rentrer en main par la Darne de Pique afin de la renouveler. Sud peut alors défausser un Trèfle sur le troisième Carreau et jouer maintenant Cœur. Il ne concède ainsi qu'un Trèfle et un Cœur.

**Principe** : Les enchères des adversaires permettent de localiser les points d'honneur, au moins de façon approximative.

9

♠ 4 ♥ ARD85 ♦ DV92 ♣ V95	♠ RD109752 ♥ 7 ♦ 74 ♣ R63	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A8 ♥ V1043 ♦ 65 ♣ AD1072
	N											
O		E										
	S											
♠ V63 ♥ 962 ♦ AR1083 ♣ 84												

Donneur : N		Vul : E-O	
S	O	N	E
4♠	-	3♠	-
		-	-

**L'entame** : Valet de Cœur.

**Le jeu de la défense** : Une entame de l'As de Trèfle livre immédiatement le contrat. Cette punition est juste car l'entame de l'As sans le Roi ou l'entame sous l'As est fortement déconseillée. Sur l'entame normale du Valet de Cœur, Ouest doit prendre de la Dame pour traverser les Trèfles du déclarant. Nord concèdera un Pique, un Cœur et deux Trèfles pour une levée de chute.

Au contrat de 5♥, la ligne Est-Ouest réalise onze levées quelle que soit l'entame : cinq Cœurs, cinq Trèfles (bon placement du Roi) et un As.

**Principe** : L'ouverture de barrage prive les adversaires de précieux paliers d'enchères. Ce manque leur fera souvent rater un excellent contrat gagnant.

**10**

♠ DV1084	♠ 753	♠ R2									
♥ 82	♥ 93	♥ ARD5									
♦ 94	♦ A106	♦ D732									
♣ DV109	♣ 76532	♣ AR8									
	<table border="1" style="background-color: #cccccc; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ A96										
	♥ V10764										
	♦ RV85										
	♣ 4										

Donneur : E		Vul : T	
S	O	N	E
			2SA
-	3♥	-	3♠
-	3SA	-	-
-			

**L'entame** : 6 de Cœur

**Le jeu du déclarant** : Sud entame du-6 de Cœur pour le 2 du mort, le 9 de Nord et l'As du déclarant. La première levée révèle la position des honneurs cachés. Alors qu'il doit fournir sa plus forte carte, Nord n'a pu jouer que le 9, il n'a donc ni le Roi ni la Dame, cartes localisées en Est. A la seconde levée Est avance le Roi de Pique, probablement second puisque le déclarant a refusé de jouer à l'atout Pique. Peu pressé d'affranchir la couleur du mort, Sud retient son As, Nord fournissant le 3. Dans cette situation, le partenaire indique sa parité afin que Sud joue sa carte maîtresse au moment approprié. Sud a donc la confirmation que Nord détient trois cartes à Pique et Est deux. Sachant les communications coupées à Pique, Sud prend de l'As.

Insister à Cœur est sans avenir, mais faut-il vraiment contre-attaquer à Carreau sous la fourchette Roi-Valet ? Un petit bilan sur la localisation des honneurs devient nécessaire : Est a un minimum de 20 points H auxquels on peut ajouter les 6 points du mort et les 9 de Sud. Nord n'a au plus qu'un As. S'il s'agit de l'As de Trèfle, la chute est impossible. S'il s'agit de l'As de Carreau le flanc peut faire quatre levées dans la couleur. Sud joue le 5 de Carreau pour l'As de Nord qui continue du 10. Est n'a pas d'issue : s'il couvre de la Dame, Sud prend et réalise le Valet puis le 8. S'il laisse filer, Nord continue de son dernier Carreau pour traverser à nouveau la Dame.

**Principe** : Même si cela représente souvent la meilleure chance de la défense, rejouer systématiquement la couleur d'entame n'est pas une obligation.

11

♠ D74	♠ RV3	♠ 10652									
♥ AD52	♥ 73	♥ V104									
♦ AD	♦ V109842	♦ 653									
♣ AD87	♣ 53	♣ 964									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ A98										
	♥ R986										
	♦ R7										
	♣ RV102										

Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
1♣	X	-	1♠
-	1SA	-	-
-			

**L'entame** : la Valet de Carreau.

**Le jeu du déclarant** : Nord entame du Valet de Carreau et Ouest fait ses comptes. L'entame lui assure deux levées dans la couleur auxquelles il peut ajouter un Cœur et un Trèfle. Le déclarant ne peut monter au mort pour faire l'impasse au Roi de Cœur, mais en sacrifiant cette impasse, il se ménage une rentrée sûre au mort car le Roi adverse ne peut capturer le 10 et le Valet en même temps. Cette communication lui permettra ultérieurement de tenter l'impasse au Roi de Trèfle, dont la réussite, associée aux deux Cœurs affranchis, portera son total à sept levées. Ouest prend le Roi de Carreau de Sud de l'As et joue Cœur vers le 10. Si Sud prend tout de suite du Roi, le Valet sera la remontée au mort. Sud s'empare effectivement du 10 et rejoue Carreau. Ouest, en main par la Dame, rentre au mort par le Valet de Cœur et tente l'impasse au Roi de Trèfle qui réussit.

**Principe** : En début de coup, alors que tout est encore place, prévoyez vos communications.

**12**

♠ V4			
♥ 973			
♦ RDV965			
♣ AR			
♠ RD8			♠ 97632
♥ RD1052			♥ 84
♦ 2			♦ A843
♣ D1074			♣ 62
			♠ A105
			♥ AV6
			♦ 107
			♣ V9853

Donneur : O		Vul : N-S	
S	O	N	E
	1♥	2♦	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

**L'entame** : le Roi de Cœur.

**Le jeu du déclarant** : Ouest entame du Roi de Cœur et Est fournit le 8. Sud ne dispose que de quatre levées de tête, un Pique, un Cœur et deux Trèfles. Comme prévu, les cinq autres viendront des Carreaux, mais il faut déloger l'As adverse. Si Sud prend la première levée, estimant son Valet de Cœur protégé car encore second, il va vite déchanter. Son raisonnement serait parfaitement valable si l'As de Carreau se trouvait en Ouest, mais dans le cas présent, Est rejouera Cœur pour une chute inévitable.

La bonne ligne de jeu consiste à laisser passer l'entame. Si Ouest rejoue Cœur, il tombe dans la fourchette As-Valet et livre un pli supplémentaire au déclarant. Il ne devrait pourtant pas commettre cette faute quand Est lui a sagement indiqué sa parité en jouant le 8. Le fait de laisser passer l'entame du Roi quand on possède la combinaison As-Valet-x porte un nom : le «coup de Bath».

Quel que soit le retour d'Ouest, le déclarant alignera cinq levées à Carreau, une à Cœur, une à Pique et deux à Trèfles, soit neuf levées.

**Principe** : Sur l'entame du Roi à Sans-atout le partenaire débloque un honneur complémentaire ou, à défaut, indique sa parité.

**13**

♠ A9874		♠ V52									
♥ 2		♥ RDV1064									
♦ RDV		♦ A83									
♣ RV52		♣ 8									
♠	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ RD1063
	N										
O		E									
	S										
♥ A9753		♥ 8									
♦ 7654		♦ 1092									
♣ D1097		♣ A643									

Donneur : N		Vul : T	
S	O	N	E
4♠	5♥	1♠	2♥
-	-	X	-

**L'entame** : le Roi de Pique.

**Le jeu du déclarant** : Le contrat de 4♠ est sur table en dépit du partage 4-1 des Trèfles qui limite le déclarant à dix levées. Pour l'empêcher d'en faire onze, Ouest devra s'accrocher jusqu'au bout à ses quatre Trèfles. Au contrat de 5♥ contré, Est ne chute que d'une seule levée. Le déclarant concèdera deux Carreaux et un Trèfle, mais grâce à ses nombreux atouts n'éprouvera aucune difficulté à couper trois Piques au mort. Faisons les comptes. Au contrat de 4♠, Nord-Sud auraient gagné 620 points. Au contrat de 5♥ contré, Est fait une levée de chute et le camp de l'ouvreur n'encaisse que 100 points, les Est-Ouest étant non vulnérables. Dans certains cas Nord sera tenté de surenchérir et chutera même d'une levée pour un gain de 100 points aux Est-Ouest. La moralité de cette histoire est que plus les distributions sont excentrées plus les enchères sont susceptibles de s'élever dans les paliers. Certains contrats sont alors demandés dans le souci de les remporter, d'autres dans l'espoir de les chuter le moins possible.

**Principe** : Au bridge on peut demander un contrat qui chute si le coût de cette chute n'excède pas les gains du contrat adverse. On parle de contrat de sacrifice ;

**14**

♠ RD8		♠ A1063									
♥ 1075		♥ A									
♦ RV64		♦ AD75									
♣ R93		♣ V862									
♠ V974											
♥ 6432											
♦ 82											
♣ D105											
	<table> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
		♠ 52									
		♥ RDV98									
		♦ 1093									
		♣ A74									

Donneur : E		Vul : P	
S	O	N	E
			1♦
1♥	-	2♦	-
2♥	-	-	-

**L'entame** : le 8 de Carreau.

**Le jeu de la défense** : Sur le bon flanc, le contrat de 2♥ va chuter. Ouest entame Carreau dans la couleur d'ouverture de son partenaire. Le déclarant appelle un petit Carreau du mort pour la Dame d'Est et le 3 de Sud. Est continue de l'As et doit faire couper Ouest en donnant un troisième tour de la couleur. En jouant spécifiquement le 7 de Carreau, la plus grosse des deux cartes qui lui restent, Est montre un intérêt pour la plus chère des deux couleurs restantes, Pique. Avec une préférence pour les Trèfles, Est aurait rejoué le 5 de Carreau, sa plus petite carte restante.

Ce type de signalisation requiert une grande attention de la part du joueur à qui le message est transmis. Après avoir coupé, Ouest continue du 7 de Pique montrant sa parité. La Dame est prise par l'As d'Est qui rejoue Carreau afin de priver le déclarant d'une levée naturelle dans cette couleur, et en l'occurrence d'une défausse. Sud coupe, fait tomber l'As de Cœur, mais devra également concéder un Trèfle pour une de chute.

**Principe** : En réponse à une intervention, le cue-bid sert à contrôler la force du partenaire .

15

♠ V1053  
 ♥ A107  
 ♦ D106  
 ♣ R74

♠ RD7  
 ♥ 8654  
 ♦ 42  
 ♣ V863

	N	
O		E
	S	

♠ 982  
 ♥ RDV92  
 ♦ V8753  
 ♣

♠ A64  
 ♥ 3  
 ♦ AR9  
 ♣ AD10952

Donneur : S		Vul : NS	
S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
3♣	-	3SA	-
-	-		

**L'entame** : le Roi de Cœur.

**Le jeu du déclarant** :

Après l'entame du Roi de Cœur, Nord recense dix levées immédiates, sauf... si le Valet de Trèfle est quatrième. En donnant un tour de Trèfle, Nord pourra constater le bon ou le mauvais partage des Trèfles adverses. Mais une précaution cependant ne doit pas être négligée : il doit être en mesure de capturer un Valet quatrième dans n'importe laquelle des deux mains adverses. Cela exige qu'un honneur soit gardé dans la main du mort, mais aussi dans la sienne. Tirer l'As (ou la Dame de Trèfle) permet de prendre le Valet quelle que soit sa position. Quand Est défausse sur l'As, Nord présente le 10 et si Ouest ne couvre pas, le laisse filer. Dix levées récompensent cette prudence.

**Principe** : Quand tout semble aller pour le mieux...prévoyez le pire.



**16**

♠ AD105		♠ R62
♥ A5		♥ V10964
♦ AD52		♦ 97
♣ 1062		♣ 983
	N	♠ V93
	O	♥ D7
	E	♦ R84
	S	♣ AR754
		♠ 874
		♥ R832
		♦ V1063
		♣ DV

Donneur : O		Vul : EO	
S	O	N	E
-	1SA	-	3SA
-	-	-	-

**L'entame** : le Valet de Cœur.

**Le jeu de la défense** : L'entame du Valet de Cœur est la plus déplaisante qui soit surtout quand Sud couvre la Dame du Roi. Dès qu'il reprendra la main, le flanc pourra en effet s'adjuger au moins quatre levées de Cœur, ce qui consommera la chute.

Ouest ne dispose que de sept levées de tête : une à Pique, une à Cœur, trois à Carreau et deux à Trèfle. Bien sûr le bon placement du Roi de Pique réglerait le problème rapportant même trois plis supplémentaires. Mais si Nord détient ce Roi, plus dure sera la chute. Pourtant il existe une petite chance supplémentaire de gagner en dépit d'un Roi de Pique rebelle. Elle consiste à trouver la Dame et le Valet de Trèfle secs.

Ouest prend de l'As et joue As et Roi de Trèfle. La chance est au rendez-vous cette fois puisque la Dame et le Valet tombent et que le 10 devient maître assurant cinq levées dans la couleur. Le Roi de Carreau permet de remonter au mort chercher les Trèfles affranchis.

**Principe** : Avant de vous lancer dans la manœuvre qui offre les meilleures chances, vérifiez qu'il n'est pas possible de cumuler vos chances en tentant d'abord une manœuvre moins probable...mais gratuite.