



L'AS DE TRÈFLE  
LE MAGAZINE DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

# CAHIER des JEUX

AVRIL 2022

N°2

*S'entraîner, se perfectionner et surtout s'amuser ! Avec la nouvelle licence FFB, vous bénéficiez de l'accès illimité à des outils et des services comme ce Cahier de jeux, supplément de l'As de Trèfle offert trois fois par an (décembre, avril et juin). Il est conçu pour vous distraire et vous faire progresser. « Jouez-le » avec application et comptez soigneusement vos points. Vous pouvez glaner un maximum de 100 points et si, par exemple, vous totalisez 54 points, vous devez considérer que votre score est de 54%. Une bonne occasion de taquiner votre partenaire qui n'aurait réalisé que 50% ! Et surtout un score que vous devrez essayer de dépasser dans trois mois ! Ce cahier est divisé en cinq parties qui peuvent, chacune, rapporter jusqu'à 20 points : **la bonne enchère, la bonne main, la bonne entame, la bonne ligne, le bon flanc**. Chaque exercice est coté de une à trois étoiles en fonction de sa difficulté. La formule retenue est le match par 4.*



---

RETROUVEZ LE CAHIER DES JEUX N°1 DE DÉCEMBRE 2021 :

[www.ffbridge.fr/as-de-trefle#adt-cahier-special-jeux-decembre-2021](http://www.ffbridge.fr/as-de-trefle#adt-cahier-special-jeux-decembre-2021)

# PRINTEMPS-ÉTÉ 2022

TOUS LES CHEMINS MÈNENT AUX FESTIVALS !



**PARTICIPEZ AU CHALLENGE DES FESTIVALS**  
GAGNEZ DES PP, DES PE, DES SÉJOURS,  
ET FAITES LE PLEIN DE BONS SOUVENIRS.

En savoir + : [ffbridge.fr](http://ffbridge.fr)



# LA BONNE ENCHÈRE

DE JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ 42  
♥ RD2  
♦ AV94  
♣ RV107

S	O	N	E
1♦	X	1♥	-
?			

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> 1SA	<b>C</b> 2♣	<b>D</b> 2♥
----------------	--------------	-------------	-------------

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

♠ RV94  
♥ 74  
♦ 9  
♣ AD10953

S	O	N	E
?	1♥	1♠	2♥

Votre enchère ?

<b>A</b> 3♥	<b>B</b> 3♠	<b>C</b> 4♣	<b>D</b> 4♠
-------------	-------------	-------------	-------------

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Tous

♠ V94  
♥ R104  
♦ A8  
♣ D9753

S	O	N	E
?	1SA	2♣*	-

\*Landy (appel aux majeures)

Votre enchère ?

<b>A</b> 2♦	<b>B</b> 2♥	<b>C</b> 2♠	<b>D</b> 2SA
-------------	-------------	-------------	--------------

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ V93  
♥ D1074  
♦ D5  
♣ D762

S	O	N	E
-	1SA	2♥	1♥
?			-

Votre enchère ?

<b>A</b> 2♠	<b>B</b> 2SA	<b>C</b> 3♣	<b>D</b> 3SA
-------------	--------------	-------------	--------------

## JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ R106  
♥ AD94  
♦ RV873  
♣ 4

S	O	N	E
2♣	-	1SA	-
?		2♥	-

Votre enchère ?

<b>A</b> 3♥	<b>B</b> 3♠	<b>C</b> 4♣	<b>D</b> 4SA
-------------	-------------	-------------	--------------

## JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ 74  
♥ RV105  
♦ D10652  
♣ 96

S	O	N	E
2♦	2♠	2♣	-
?		X	-

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> 3♣	<b>C</b> 3♦	<b>D</b> 3♠
----------------	-------------	-------------	-------------

## JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : E - Vuln. : Est / Ouest

♠ 864  
♥ D973  
♦ AD105  
♣ 102

S	O	N	E
-	1♠	-	1♣
-	-	X	2♠
?			-

Votre enchère ?

<b>A</b> 2SA	<b>B</b> 3♦	<b>C</b> 3♥	<b>D</b> 4♥
--------------	-------------	-------------	-------------

## JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ A973  
♥ RV8  
♦ RD1063  
♣ 2

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
2♦	-	2♠	-
?			

Votre enchère ?

<b>A</b> 2SA	<b>B</b> 3♠	<b>C</b> 3SA	<b>D</b> 4♠
--------------	-------------	--------------	-------------

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE ENCHÈRE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

**RÉPONSE B** ▶ 1SA

La réponse 1 sur 1 reste forcing après un contre d'appel et promet un minimum de quatre cartes dans la couleur : impossible donc de passer ou de soutenir immédiatement. Avec cette main régulière, redemandez à 1SA : les deux petits Piques ne sont pas une contre-indication.

### JEU N°2

**RÉPONSE C** ▶ 4♣

Les soutiens à saut (3♠ comme 4♠) montreraient des jeux faibles et distribués, conformément à la loi des atouts. 3♥ promettrait certes un jeu positif et quatre atouts, mais l'enchère de rencontre à 4♣ est bien plus descriptive : elle promet en effet une belle couleur longue à Trèfle et un soutien d'au moins quatre atouts.

### JEU N°3

**RÉPONSE A** ▶ 2♦

Le 2♣ Landy promet un bicolore majeur au moins 5-4 en intervention ou en réveil après l'ouverture de 1SA. En face, ne tirez pas au hasard lorsque vous avez autant de Piques que de Cœurs : utilisez l'enchère artificielle de 2♦ qui demande à votre partenaire d'annoncer sa majeure la plus longue (et les Cœurs à égalité de longueur).

### JEU N°4

**RÉPONSE A** ▶ 2♠

Connaissez-vous la signification du cue-bid de l'ouverture majeure dans cette situation ? Il montre un bicolore au moins 5-5 avec l'autre majeure et une mineure indéterminée. Avec ce jeu relativement faible et un fit à Pique, annoncez simplement 2♠ et laissez votre partenaire enchérir à nouveau s'il a beaucoup de jeu.

### JEU N°5

**RÉPONSE C** ▶ 4♣

Vous allez bien entendu jouer au moins la manche, ce qui exclut le soutien direct à 3♥, simple proposition de manche. 4SA serait quant à elle une enchère naturelle

et quantitative montrant 16-17HL sans fit. 3♠ est bien une enchère artificielle montrant le fit à Cœur et une ambition de chelem mais l'enchère la plus précise est 4♣, un Splinter qui promet 13-14H, le fit à Cœur et la courte à Trèfle. À charge pour l'ouvreur de revenir à 4♥ avec trop de points perdus à Trèfle ou de poursuivre les investigations avec un jeu plus adapté.

### JEU N°6

**RÉPONSE A** ▶ Passe

Dans cette situation, l'ouvreur enchérit naturellement à la couleur ou à Sans-Atout, passe avec un jeu régulier sans arrêt suffisant à Pique et contre s'il souhaite punir un adversaire mal tombé. Vous devez donc passer, n'ayant rien à ajouter face à un contre qui n'a rien d'un appel !

### JEU N°7

**RÉPONSE A** ▶ 2SA

L'essentiel est ici de retrouver votre meilleur fit et pas spécialement de retrouver un fit majeur. Le contre de réveil ne promettant pas quatre cartes dans les couleurs restantes, utilisez l'enchère de 2SA qui est un relais demandant à votre partenaire d'enchérir sa mineure la plus longue. S'il choisit les Carreaux, vous passez paisiblement mais s'il préfère les Trèfles, revenez à 3♦ : il comprendra que vous lui demandez de choisir entre les Carreaux et les Cœurs.

### JEU N°8

**RÉPONSE C** ▶ 3SA

L'enchère de 2♠ est forcing de manche avec quatre cartes à Pique... ou une force dans la couleur : impossible donc de sauter à 4♠ sans certitude d'un fit. L'enchère de 3♠ mettrait votre partenaire en difficulté s'il était en recherche d'arrêt à Cœur pour jouer 3SA, tandis que 2SA occulterait vos quatre cartes à Pique. Vous devez utiliser ici l'enchère de 3SA, qui montre conventionnellement quatre cartes à Pique et l'arrêt à Cœur : votre partenaire aura toutes les cartes en main pour décider de la suite des opérations.

# LA BONNE MAIN

DE PIERRE SAPORTA

Laquelle des quatre mains proposées correspond aux enchères de Sud ?  
5 points par bonne réponse.

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2♠	-
3♠			

**A** ♠ 1073  
♥ ARV5  
♦ 6  
♣ ARD83

**B** ♠ D9  
♥ AD103  
♦ 83  
♣ ARDV3

**C** ♠ R3  
♥ A1093  
♦ R5  
♣ ARV73

**D** ♠ A6  
♥ AR52  
♦ 52  
♣ ARD105

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♦	-	1♠	2♥
X			

**A** ♠ D63  
♥ R73  
♦ A873  
♣ A103

**B** ♠ 6  
♥ ARV9  
♦ AD105  
♣ V963

**C** ♠ R1063  
♥ 52  
♦ ARD63  
♣ AD

**D** ♠ 63  
♥ V4  
♦ ARD1086  
♣ ARV

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥	2♠	3♠	4♠
passé			

**A** ♠ AR  
♥ DV1073  
♦ R10975  
♣ 6

**B** ♠ 9  
♥ ADV10963  
♦ RD5  
♣ 43

**C** ♠ D4  
♥ A8763  
♦ DV4  
♣ R105

**D** ♠ 9  
♥ AD875  
♦ AD5  
♣ V1087

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2♠	3♦	1♠	-
4♠		3♥	-

**A** ♠ D85  
♥ R9865  
♦ 97  
♣ D105

**B** ♠ AD3  
♥ 83  
♦ A765  
♣ 10865

**C** ♠ RV5  
♥ 874  
♦ 97  
♣ A10865

**D** ♠ V103  
♥ R1094  
♦ RD10  
♣ 987

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE MAIN

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

#### RÉPONSE B

#### ► Le décodage de la séquence :

En répétant ses Piques, Nord a annoncé au moins cinq cartes dans sa couleur mais n'a rien dit au sujet de sa force. La troisième enchère de Sud (3♠) a une signification précise : elle montre un jeu minimum (18-20HL), un honneur second à Pique et l'impossibilité de faire une autre enchère. Elle n'est pas forcing.

**Avec la main A**, Sud doit annoncer 4♠ pour sa troisième enchère. Il décrit ainsi un fit de trois cartes et un jeu minimum.

**Avec la main B**, Sud ne peut parler à Sans-Atout (par défaut d'arrêt à Carreau) ni répéter des Trèfles (il ne possède pas une sixième carte). L'enchère de 3♠ correspond parfaitement à la définition. **C'est la bonne main.**

**Avec la main C**, Sud a une enchère naturelle à 2SA pour montrer un jeu minimum et un arrêt à Carreau. L'enchère n'est pas forcing. À noter que Nord pourra le cas échéant répéter des Piques sixièmes.

**Avec la main D**, un véritable bolide, Sud ne peut pas se contenter d'une enchère de 3♠ qui serait non-forcing. Sa seule enchère disponible est 3♦. Cette action promet un bicolore cher maximum et est donc forcing de manche.

### JEU N°2

#### RÉPONSE D

#### ► Le décodage de la séquence :

Dans cette situation, le contre de Sud est le plus souvent un contre « de soutien » qui montre trois cartes à Pique et un jeu agréable, avec en principe au moins cinq Carreaux. Cependant, ce contre est également utilisé avec des mains de troisième zone (régulières, bicolores ou unicolores) quand la description du jeu est devenue impossible par suite de l'intervention d'Est.

**Avec la main A**, plate et minimum, un contre (supposé montrer trois Piques) serait une erreur. Il faut passer tranquillement.

**Avec la main B**, on est sûr que le contrat de 2♥ ne gagnera pas. On peut même espérer une Bérézina pour l'adversaire. Attention à ne pas céder à la pulsion d'un contre ! Passez sereinement et attendez le contre de réveil de votre partenaire. Vous saurez alors quoi faire...

**Avec la main C**, vous avez de quoi annoncer 4♠ mais dans cette situation compétitive, ce saut montrerait un jeu moins fort et plus distribué. Il vous faut faire un cue-bid à 3♥, qui promet quatre Piques et un jeu puissant.

**Avec la main D**, vous pourriez dire 3♦ avec un As en moins. Commencez donc par contrer. Si votre partenaire

annonce 2♠, vous direz maintenant 3♦ pour décrire votre monument. **C'est la bonne main.**

### JEU N°3

#### RÉPONSE D

#### ► Le décodage de la séquence :

Le cue-bid à 3♠ de votre partenaire est forcing de manche et promet quatre Cœurs. Il place votre camp « en attaque ». Cela signifie que si vous ne jouez pas le contrat final, l'adversaire jouera un contrat contré.

**Avec la main A**, Sud dispose d'une très bonne main d'attaque. Il ne doit cependant pas se contenter d'annoncer 5♥ mais plutôt décrire son bicolore par l'enchère de 5♦. Le chelem n'est peut-être pas bien loin.

**Avec la main B**, une surenchère à 5♥ s'impose : de la distribution et pas de grosses réserves de points.

**Avec la main C**, vous n'avez pas vraiment envie que votre partenaire surenchérisse au palier de cinq : vous êtes minimum, sans distribution et possédez une Dame de Pique sans valeur. Vous devez contrer pour décourager votre associé. Celui-ci, qui n'a pas limité sa main, pourra cependant surenchérir s'il le souhaite.

**Avec la main D**, vous n'êtes pas tout à fait sûr de faire onze levées à 5♥ car votre partenaire n'a peut-être que 12 méchants points. Pour autant, votre main est sympathique : un singleton, pas de points perdus. Vous devez faire un « passe » encourageant. **C'est la bonne main.**

### JEU N°4

#### RÉPONSE C

#### ► Le décodage de la séquence :

Pour véhiculer un message de manche, Nord ne disposait que de l'enchère de 3♥. Cette annonce n'a donc rien à voir avec les Cœurs. C'est un essai généralisé.

**Avec la main A**, Sud n'a aucune raison de surévaluer ses cinq Cœurs au Roi. Sa main est somme toute minimum. Il doit revenir à 3♠.

**Avec la main B**, Sud était trop fort pour se contenter d'un soutien à 2♠ au tour précédent. Il avait largement de quoi répondre 2SA pour décrire un soutien limite de trois cartes.

**Avec la main C**, Sud dispose de cartes qui feront plaisir au partenaire : des honneurs à l'atout, un As, un doubleton. Il a de quoi déclarer la manche. **C'est la bonne main.**

**Avec la main D**, maximum en points, il n'est pas question de répondre défavorablement à la proposition de manche du partenaire. Cependant, votre jeu régulier sans As et votre double tenue à Carreau doivent vous inciter à proposer 3SA, un contrat de manche qui pourrait être le seul gagnant.

# LA BONNE ENTAME

DE ALAIN LÉVY

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse. Qu'entamez-vous, en OUEST ?

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ V109  
♥ 872  
♦ DV10  
♣ R1083

O	N	E	S
-	1♦ 3SA	1♥	1SA

<b>A</b> Valet de Pique	<b>B</b> 2 de Cœur	<b>C</b> Dame de Carreau	<b>D</b> 3 de Trèfle
-------------------------------	--------------------------	--------------------------------	----------------------------

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ AD963  
♥ 5  
♦ 762  
♣ V1062

O	N	E	S
-	1♦ 3SA	1♥	2SA

<b>A</b> 6 de Pique	<b>B</b> 5 de Cœur	<b>C</b> 7 de Carreau	<b>D</b> 2 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------------------

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Tous

♠ 6  
♥ V9872  
♦ A10874  
♣ 54

O	N	E	S
-	3SA	2♠	2SA

<b>A</b> 6 de Pique	<b>B</b> 7 de Cœur	<b>C</b> 7 de Carreau	<b>D</b> 5 de Trèfle
------------------------	-----------------------	--------------------------	-------------------------

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

♠ 984  
♥ RV83  
♦ 96  
♣ R1082

O	N	E	S
			1SA

<b>A</b> 9 de Pique	<b>B</b> 3 de Cœur	<b>C</b> 9 de Carreau	<b>D</b> 2 de Trèfle
------------------------	-----------------------	--------------------------	-------------------------

## JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ A6  
♥ R6  
♦ V1094  
♣ 98764

O	N	E	S
			1SA
-	2♦	-	2♥
-	3♣	-	3♥
-	4♥		

<b>A</b> As de Pique	<b>B</b> Valet de Carreau	<b>C</b> 4 de Trèfle	<b>D</b> 9 de Trèfle
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	----------------------------

## JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ 763  
♥ 2  
♦ D10874  
♣ DV54

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

<b>A</b> 6 de Pique	<b>B</b> 2 de Cœur	<b>C</b> 4 de Carreau	<b>D</b> Dame de Trèfle
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	-------------------------------

## JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ D64  
♥ 10532  
♦ V102  
♣ D84

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

<b>A</b> 4 de Pique	<b>B</b> 3 de Cœur	<b>C</b> Valet de Carreau	<b>D</b> 4 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	---------------------------------	----------------------------

## JEU N°8

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ D109  
♥ 953  
♦ V9842  
♣ R7

O	N	E	S
			1SA
-	3SA		

<b>A</b> 10 de Pique	<b>B</b> 9 de Cœur	<b>C</b> 4 de Carreau	<b>D</b> Roi de Trèfle
----------------------------	--------------------------	-----------------------------	------------------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE ENTAME

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

**RÉPONSE B** ▶ 2 de Cœur

Laissez-vous porter par l'intervention judicieuse de votre partenaire qui n'a pas une main très forte, ce qui suggère qu'il possède une belle couleur cinquième. Ce n'est pas le moment de vous contenter d'une entame neutre du Valet de Pique, et encore moins de celle de la Dame de Carreau, dans la couleur d'ouverture.

### JEU N°2

**RÉPONSE A** ▶ 6 de Pique

Au risque de décevoir votre partenaire, vous disposez de trois éléments décisifs pour entamer du 6 de Pique en quatrième meilleure dans votre couleur cinquième :

- L'enchère de 2SA affirme une tenue solide de la couleur d'intervention.
- Le singleton Cœur ne favorise pas l'affranchissement, à court terme, de cette couleur.
- La qualité idéale de votre couleur cinquième, vous autorise à rêver d'y encaisser les cinq premières levées, avec le Roi de Pique chez votre vis à vis ou, en tout cas, d'y affranchir quatre levées rapides, dans de nombreuses configurations.

### JEU N°3

**RÉPONSE C** ▶ 7 de Carreau

Pour que l'entame à Pique soit efficace, il faudrait que votre partenaire se débrouille tout seul pour affranchir sa longueur, puis possède une reprise pour l'encaisser. C'est trop demander à un ouvrier d'un « deux faible ». Votre choix doit se porter sur la couleur la plus rapide à affranchir, celle commandée par les honneurs les plus forts.

### JEU N°4

**RÉPONSE A** ▶ 9 de Pique

Dans cette séquence aussi courte que fréquente, les forces en présence sont souvent équitablement partagées. L'entame sous un honneur quatrième risque de faire basculer ce fragile équilibre en faveur du camp en attaque. Sauf en possession d'une couleur cinquième, vous devez privilégier l'entame neutre, et donc entamer ici du 9 de Pique, la plus forte avec trois petites cartes. Attention, pour autant, évitez l'entame d'un doubleton.

### JEU N°5

**RÉPONSE D** ▶ 9 de Trèfle

L'entame du Valet de Carreau semble évidente. Mais la séquence, associée à la vue de vos cinq cartes à Trèfle, vous laisse à penser que votre partenaire est favori pour être court à Trèfle, singleton parfois même chicane. Le renseignement de parité est peu important ; l'entame du 9 de Trèfle peut aider Est, chicane à Trèfle dans la vraie donne, à trouver le retour Pique.

### JEU N°6

**RÉPONSE B** ▶ 2 de Cœur

Quelques mauvaises raisons pourraient vous détourner de l'entame du singleton Cœur : c'est la deuxième couleur du mort, l'absence de contrôle à l'atout, l'espoir d'affranchir des levées à Trèfle, le risque de capture des honneurs à Cœur. Oubliez tout cela immédiatement. La meilleure chance de chute se construit presque toujours autour d'un singleton. La faiblesse de votre jeu en points d'honneurs est un avantage supplémentaire : Est a des reprises de main pour vous faire couper.

### JEU N°7

**RÉPONSE D** ▶ 4 de Trèfle

Les deux couleurs nommées par l'adversaire sont bien partagées, votre Dame de Pique devant la longueur du mort a mauvaise mine, il faut un miracle pour faire chuter ce contrat. Dans cette hypothèse, une entame neutre ne peut rien donner de bon. Tentez votre va-tout et entamez du 4 de Trèfle sous votre seule richesse, vous serez récompensé par la présence dans la main de votre partenaire du Roi de Trèfle et d'un Valet de Pique bienvenu.

### JEU N°8

**RÉPONSE C** ▶ 4 de Carreau

L'absence de Stayman n'est pas une raison suffisante pour inventer une entame miracle du 10 de Pique, qui revient à lancer une pièce en l'air, et espérer tomber sur la tranche, ni de prétendre à la neutralité en entamant du 9 de Cœur. La présence de cette couleur cinquième reste le meilleur moyen de construire des levées de longueur à peu de frais.

# LA BONNE LIGNE

DE MICHEL BESSIS

Voici quatre problèmes en face du mort.  
Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ A10965  
♥ AR1052  
♦ 4  
♣ 62

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

	S	O	N	E
1♣		-	1♠	-
2♣		-	3♥	-
3SA			fin	

N  
O E  
S

♠ RV  
♥ 7  
♦ AR65  
♣ A108754

Ouest entame de la Dame de Carreau. Vous...

A	B	C	D
Laissez passer l'entame et jouez sur les Piques	Prenez et jouez Trèfle à blanc	Prenez et jouez Roi de Pique et Valet de Pique pour l'As	Prenez et jouez Roi de Pique et Valet de Pique laissé filer

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ A73  
♥ DV64  
♦ R853  
♣ R8

Don. : N - Vuln. : Tous

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

N  
O E  
S

♠ 8  
♥ AR52  
♦ AD74  
♣ A654

Entame : Dame de Trèfle. Comment envisagez-vous d'assurer 12 levées (sauf atouts 5-0) sans perdre la chance d'en faire 13 (si tout va bien) ?

A	B	C	D
En prenant au mort et en coupant 2 Trèfles	En prenant au mort et en coupant 2 Piques	En prenant en main et en coupant 2 Trèfles	En prenant en main et en coupant 2 Piques

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ RV6  
♥ A74  
♦ 98643  
♣ D7

Don. : S - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
1SA		-	3SA	fin

N  
O E  
S

♠ D103  
♥ RD52  
♦ A1052  
♣ A5

Ouest entame du 6 de Trèfle. La Dame du mort fait la levée Comment poursuivez-vous ?

A	B	C	D
En tirant trois tours de Cœur	En jouant Cœur pour le Roi et petit Pique	En jouant As de Carreau et Carreau	En jouant Carreau vers le 10

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ AD74  
♥ DV  
♦ V9842  
♣ 105

Don. : E - Vuln. : Tous

	S	O	N	E
3♥		-	4♥	1SA fin

N  
O E  
S

♠ 2  
♥ R986543  
♦ 7  
♣ RDV6

Ouest entame du 2 de Trèfle pour l'As d'Est qui rejoue le 4 de Trèfle. Quel est votre plan ?

A	B	C	D
Jouer atout	Tenter l'impasse à Pique	Jouer Carreau	Autre chose

→ Solutions et cotations page suivante.

## LA BONNE LIGNE

## LES SOLUTIONS

## JEU N°1

**RÉPONSE C** ▶ Vous prenez et jouez Roi et Valet de Pique pour l'As.

Vous avez sept levées sûres : deux Piques, deux Cœurs, deux Carreaux et un Trèfle. Il en manque deux que vous pouvez trouver à Trèfle ou à Pique. Il est clair que jouer sur les Trèfles est plus qu'hasardeux car les adversaires vont prendre deux fois la main et pourraient, de ce fait, surtout si la longue à Carreau est dans la main qui détient trois Trèfles, établir cinq levées avant que vous arriviez à en réaliser neuf. Les Piques offrent davantage de sécurité puisque, même si vous concédez la Dame, vous arriverez à faire quatre levées dans la couleur sans prendre aucun risque concernant l'établissement des Carreaux adverses.

Il ne reste donc plus qu'à régler le léger problème de communication occasionné par Roi Valet de Pique secs. Deux précautions indispensables :

- jouer Roi et Valet de Pique pour l'As puis 10 de Pique.
- ne pas laisser passer l'entame car un adversaire diabolique et mal intentionné pourrait vous ôter votre rentrée au mort à Cœur, ce qui conduirait à la chute si les Trèfles étaient répartis 4-1.

**Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ A10965		♠ 43									
♥ AR1052		♥ DV9643									
♦ 4		♦ 872									
♣ 62		♣ R3									
♠ D872		♠ RV									
♥ 8		♥ 7									
♦ DV1093		♦ AR65									
♣ DV9		♣ A108754									
	<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										

## JEU N°2

**RÉPONSE D** ▶ En prenant en main et en coupant deux Piques.

Pour bien organiser votre plan de jeu, la bonne démarche consiste à compter vos gagnantes en dehors de la couleur d'atout. Cette façon de procéder vous indique clairement le nombre de levées d'atout dont vous avez besoin et donc le nombre de coupes à effectuer. Ici vous avez un Pique, trois Carreaux et deux Trèfles, soit six levées certaines. Il faut donc faire six levées d'atout, donc deux coupes. Un gros effort n'est pas nécessaire pour s'apercevoir que couper deux Piques de la main de Sud est quasiment sans danger contrairement à la coupe de deux Trèfles en Nord.

Il ne reste plus qu'à régler les problèmes de communication. Pour cela, il suffit d'appliquer un principe qui ne souffre que de très rares exceptions : garder les reprises du côté de la main avec laquelle vous n'avez pas l'intention de couper. Ici, on garde le Roi de Trèfle. Donc As de Trèfle, As et Roi de Cœur, Pique pour l'As et Pique coupé, Trèfle pour le Roi, Pique coupé. Puis Carreau vers le mort pour retirer les atouts et encaisser douze levées même si les Carreaux sont répartis 4-1 (on en ferait treize avec un bon partage ou en cas de squeeze Carreau-Trèfle).

**Vous avez opté pour la réponse D : 5 points**

Les quatre jeux :

♠ A73		♠ RV962									
♥ DV64		♥ 10987									
♦ R853		♦ 2									
♣ R8		♣ 973									
♠ D1054		♠ 8									
♥ 3		♥ AR52									
♦ V1096		♦ AD74									
♣ DV102		♣ A654									
	<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										

# LA BONNE LIGNE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°3

**RÉPONSE A** ▶ Tirez trois tours de Cœur.

Vous avez six levées sûres : trois Cœurs, un Carreau et deux Trèfles. Vous tenez les Trèfles encore une fois et pouvez donc vous permettre de rendre une fois la main. Au premier abord, il semble que seuls les Carreaux soient susceptibles de vous apporter les trois levées manquantes. Il suffit en effet de les trouver répartis 2-2 pour parvenir à vos fins. Cela donne 40% de chances de réussite, ce n'est pas si mal.

Jouer sur les Piques n'est a priori pas d'actualité puisque vous ne pourrez pas obtenir plus de deux levées dans la couleur. Mais est-ce bien sûr ?

Si vous affranchissez deux levées à Pique, cela peut convenir si les Cœurs sont répartis 3-3 (36%) mais vous ne pourrez plus vous rabattre sur les Carreaux par la suite.

Alors que choisir ? Les Carreaux 2-2 ou les Cœurs 3-3 ? A priori c'est donc Carreau qui semble le meilleur. Mais en fait vous n'avez pas besoin de choisir, vous pouvez cumuler les deux chances. Commencez par encaisser trois tours de Cœur. S'ils sont 3-3, jouez Pique et encaissez vos neuf levées ; s'ils sont 4-2, tentez As de Carreau et Carreau pour prendre votre seconde chance. Le pourcentage de réussite de cette ligne de jeu est tout à fait satisfaisant : 36% (Cœurs 3-3) + 40% des 64% restants, soit 25,6% donc plus de 60% de chances de gain.

**Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ RV6		♠ 872									
♥ A74		♥ V98									
♦ 98643		♦ RD7									
♣ D7		♣ 10943									
♠ A954		♠ D103									
♥ 1063		♥ RD52									
♦ V		♦ A1052									
♣ RV862		♣ A5									
	<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										

### JEU N°4

**RÉPONSE D** ▶ Autre chose.

La première difficulté de cette donne consiste à imaginer qu'un danger vous menace même si les atouts ne sont pas répartis 4-0. Le début de coup devrait vous mettre la puce à l'oreille. Est a l'air d'avoir envie de réaliser une coupe à Trèfle. Ce n'est pas grave, le mort coupe aussi nous direz-vous. Pourtant vous êtes très menacé si Est n'a, comme redouté, que deux Trèfles et A10x à Cœur. Si vous jouez atout, il prend de l'As, joue Carreau pour son partenaire qui rejoue Trèfle. Que vous coupiez du Valet de Pique ou non, vous devrez concéder une deuxième levée d'atout.

Comment déjouer ce plan diabolique ? Une seule solution : couper la communication à Carreau entre les flancs. Pour y parvenir, vous devez penser que le Roi de Pique est en Est, chez l'ouvreur de 1SA, et, avant de jouer atout, commencer par Pique pour l'As suivi de la Dame de Pique. Est fournit le Roi et vous défaussez votre Carreau. Mission accomplie : les communications entre les flancs sont définitivement rompues par ce Coup du Ciseau.

**Vous avez opté pour la réponse D : 5 points**

Les quatre jeux :

♠ AD74											
♥ DV											
♦ V9842											
♣ 105											
♠ V865		♠ R1093									
♥ 7		♥ A102									
♦ A106		♦ RD53									
♣ 98732		♣ A4									
	<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										
♠ 2											
♥ R986543											
♦ 7											
♣ RDV6											

# Séjours de vacances **BRIDGE** JEUNES



---

## **BRIDGE ET NATURE LA MADINE LORRAINE**

**28 juillet au 7 août 2022**

POUR LES 8-18 ANS  
Stage « Bridge et nature »  
pour les 8-18 ans  
au lac de la Madine (Meuse).

Renseignements : Monique ADAM  
T : 06 83 33 00 59  
M : monique.adam0183@gmail.com

---

## **BRIDGE ET MONTAGNE LE BRUDOU HAUTES-ALPES**

**9 au 23 août 2022**

POUR LES 9-25 ANS  
Stage « Bridge et Montagne »  
pour les 9-17 ans et les 18-25 ans,  
à Pont-du-Fossé, près de Gap (Hautes-Alpes).

Renseignements : Suzy LECLERC  
T : 06 03 22 13 86  
M : bridjeunes@gmail.com  
<https://bridjeune.com>

RETROUVEZ PLUS D'INFORMATIONS SUR LE SITE DE LA FFB : [WWW.FFBIDGE.FR](http://WWW.FFBIDGE.FR)

# LE BON FLANC

DE JEAN-PAUL BALIAN

Voici quatre problèmes de défense.  
Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

DIFFICULTÉ ★

**JEU N°1**

♠ R2  
♥ 54  
♦ 7543  
♣ ARV102

	N	
O	E	
	S	

♠ 43  
♥ V1098  
♦ ARD6  
♣ D43

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Votre partenaire entame du Valet de Pique que le déclarant laisse filer jusqu'à sa Dame avant de jouer le 7 de Trèfle pour le 5 d'Ouest et le 10 du mort. Vous prenez de la Dame.  
**Que rejouez-vous ?**

A	B	C	D
3 de Pique	Valet de Cœur	As de Carreau	6 de Carreau

DIFFICULTÉ ★★

**JEU N°2**

♠ RV87  
♥ AD72  
♦ R42  
♣ 74

	N	
O	E	
	S	

♠ 42  
♥ RV8  
♦ AD93  
♣ RD65

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♦ 1♠	-	1♥ 4♠	-

Ouest entame du 5 de Carreau pour le 2 du mort et votre Dame. **Que rejouez-vous ?**

A	B	C	D
Roi de Trèfle	3 de Carreau	As puis 9 de Carreau	9 de Carreau

DIFFICULTÉ ★★★

**JEU N°3**

♠ 105  
♥ AR8  
♦ 9653  
♣ 8654

♠ DV9743  
♥ 63  
♦ R102  
♣ R2

	N	
O	E	
	S	

Don. : O - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2SA	2♠ -	- 3SA	-

Vous entamez de la Dame de Pique. Est fournit le 2 et Sud prend du Roi. Celui-ci monte au mort à Cœur (Est fournit le Valet) et joue Trèfle pour le 10 d'Est, sa Dame et votre Roi.  
**Que rejouez-vous ?**

A	B	C	D
Valet de Pique	2 de Carreau	10 de Carreau	Roi de Carreau

DIFFICULTÉ ★★★

**JEU N°4**

♠ R1063  
♥ 85  
♦ D74  
♣ ARD2

♠ ADV987  
♥ V63  
♦ 95  
♣ 87

	N	
O	E	
	S	

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♥ 4♥	1♠	1♣ 1SA	1♦ 2♠

Vous entamez du 9 de Carreau tout en vous félicitant, à la vue du mort, de ne pas avoir déclaré 4♠. Est encaisse les trois premières levées avec le 10, le Roi et l'As de Carreau.  
**Quelle carte fournissez-vous sur le troisième Carreau ?**

A	B	C	D
3 de Cœur	Dame de Pique	8 de Trèfle	Autre chose

→ Solutions et cotations page suivante.

## LE BON FLANC

## LES SOLUTIONS

## JEU N°1

**RÉPONSE D** ▶ 6 de Carreau

Avec 23H visibles entre le mort et votre jeu d'une part, et au moins 15H en Sud d'autre part, vous savez qu'Ouest peut, au mieux, posséder un Valet en plus du Valet de Pique et que tous les autres honneurs sont en Sud. Le compte des levées est alors facile à réaliser : Sud se trouve à la tête d'au moins deux levées de Pique, trois levées de Cœur et quatre levées de Trèfle. La seule chance de faire chuter le contrat réside dans votre aptitude à réaliser quatre levées de Carreau. Vous avez trois levées maîtresses dans la couleur. Mais si vous les encaissez, le 7 du mort vous empêchera de réaliser votre 6, vous limitant à trois levées. Votre seule chance théorique consiste à espérer le Valet en Ouest et **à jouer le 6 sous As-Roi-Dame** pour ne pas bloquer la couleur si le Valet est second (honneur de la main courte en flanc aussi !). Parfois, Ouest ne possédera à Carreau que le 10 second et vous aurez la délicieuse jubilation de voir Sud fournir le 9 de sa main, vous permettant aussi de réaliser quatre levées dans la couleur !

**Vous avez rejoué le 6 de Carreau : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ R2		♠ 43
♥ 54		♥ V1098
♦ 7543		♦ ARD6
♣ ARV102		♣ D43
♠ V10987	N	
♥ 763	O E	
♦ V8	S	
♣ 985		
♠ AD65		
♥ ARD2		
♦ 1092		
♣ 76		

## JEU N°2

**RÉPONSE B** ▶ 3 de Carreau

Vous contemplez 28 points d'honneurs entre le mort et votre main et il est clair que Sud détient tous les points d'honneurs manquants. Il est tout aussi clair que votre partenaire est singleton à Carreau (s'il en avait trois, Sud n'en aurait que trois et aurait donc possédé une main 4432 avec laquelle il aurait soutenu les Cœurs). Vous avez donc trois levées faciles avec deux levées de Carreau et une coupe dans la couleur. Où trouver la quatrième ? Si le déclarant possède deux ou trois Cœurs, il ne pourra éviter la perte d'une levée dans la couleur quel que soit le flanc choisi. Vous devez donc vous évertuer à échafauder un flanc susceptible de battre le contrat si Sud est singleton Cœur. Dans cette hypothèse, vous pouvez réaliser une levée de Trèfle... à condition de l'affranchir avant que le déclarant ne puisse défausser un Trèfle du mort sur l'un de ses Carreaux devenus maîtres. Mais si vous rejouez le Roi de Trèfle à la deuxième levée, le déclarant va prendre, purger les atouts et affranchir ses Carreaux et vous ne ferez qu'un Trèfle et deux Carreaux, Sud réalisant cinq levées d'atout, un Cœur, trois Carreaux et un Trèfle. Il faut donc donner tout de suite la coupe Carreau à votre partenaire **en rejouant un petit Carreau** (préférentiel pour les Trèfles), **sans tirer l'As**. Ouest coupe, rejoue Trèfle et le déclarant ne peut plus gagner puisque vous serez en mesure d'encaisser une levée de Trèfle lorsque vous reprendrez la main avec l'As de Carreau.

**Vous avez rejoué le 3 de Carreau : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ RV87		♠ 42
♥ AD72		♥ RV8
♦ R42		♦ AD93
♣ 74		♣ RD65
♠ 653	N	
♥ 109654	O E	
♦ 5	S	
♣ 10932		
♠ AD109		
♥ 3		
♦ V10876		
♣ AV8		

# LE BON FLANC

## LES SOLUTIONS

### JEU N°3

**RÉPONSE C** ▶ 10 de Carreau

En main avec le Roi de Trèfle, il vous faut faire le point des renseignements fournis par les deux premières levées. Sud est marqué avec As-Roi de Pique (Est n'aurait pas fourni le 2 avec A2 ni A62) et probablement As-Dame de Trèfle cinquièmes ou sixièmes (le 10 d'Est ne peut provenir que d'un singleton ou d'un doubleton). Ce qui lui fait un total de deux levées de Pique, trois levées de Cœur et au moins quatre levées de Trèfle, soit un minimum de neuf levées. Il y a urgence et il faut contre-attaquer Carreau en espérant pouvoir y prendre quatre levées. Tout sera facile si Est possède quatre cartes commandées par As-Dame-Valet. En outre, il sera possible de réaliser quatre levées dans la couleur si Est possède AD8x ou AV8x. Mais attention ! Si vous rejouez un petit carreau, vous allez rester en main avec le 10 au troisième tour de la couleur, à moins qu'Est ne le prenne ce qui affranchira le 9 du mort. Et si vous choisissez de jouer le Roi puis le 10, le 9 de Carreau du mort empêchera de nouveau votre camp de réaliser plus de trois levées dans la couleur. La carte juste (on parle de « carte technique ») consiste à attaquer **du 10 de Carreau au premier tour**. Est va prendre de l'As, retourner Carreau pour votre Roi, et vous serez en main pour rejouer le 2 de Carreau vers D8 (ou V8) de votre partenaire, à travers 96 du mort ! Ne craignez pas que le 10 de Carreau ne décourage votre partenaire de rejouer la couleur : le seul fait que vous ne rejouiez pas Pique devrait ici le convaincre que le salut ne peut venir que des Carreaux.

**Vous avez rejoué le 10 de Carreau : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ DV9743	<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		♠ 62
		N									
O			E								
		S									
♥ 63	♥ V10975										
♦ R102	♦ AD84										
♣ R2	♣ V10										
		♠ AR8									
		♥ D42									
		♦ V7									
		♣ AD973									

### JEU N°4

**RÉPONSE D** ▶ As de Pique (autre chose)

Bien sûr, votre As de Pique brille de mille feux. Mais Est vous a soutenu, montrant trois cartes dans la couleur et Sud est donc chicane à Pique. Le joyau de votre jeu se trouve ailleurs : il s'agit du Valet de Cœur troisième et vous voyez qu'un nouveau tour de Carreau permettra la promotion de cet atout : si Sud coupe du 10, vous surcoupez du Valet et s'il préfère couper d'un atout maître, vous réaliserez ensuite une levée avec votre Valet. Mais il y a un hic : Est ne sait pas que vous avez six Piques et que l'As ne passe pas, et vous devez trouver une défausse de nature à le détourner du flanc naturel à Pique. Ce n'est pas le moment de lésiner : **optez pour la défausse tout aussi logique que spectaculaire de l'As de Pique !** Ce faisant, vous dites à votre partenaire qu'il n'y a pas de levée à prendre dans la couleur, puisque le Roi est au mort. Votre partenaire ne devrait plus avoir de mal à comprendre que la continuation à Carreau est la seule qui puisse faire chuter le contrat à ce stade. Quelle ne sera pas votre satisfaction lorsque vous vous entendrez gratifier d'un : « *Merci partenaire pour votre brillante défausse !* »

**Vous avez rejoué l'As de Pique (autre chose) : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ R1063	<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		♠ 542
		N									
O			E								
		S									
♥ 85	♥ 4										
♦ D74	♦ ARV102										
♣ ARD2	♣ V1096										
♠ ADV987		♠ -									
♥ V63		♥ ARD10972									
♦ 95		♦ 863									
♣ 87		♣ 543									



## LA FFB ENRICHIT SON OFFRE EN PERMANENCE, AU SERVICE DE TOUS LES LICENCIÉS



### JOUER

des **tournois homologués** en ligne, en simultané ou en club, faciles à organiser pour votre club, en journée, en soirée, le tout via le site FFB.



### PROGRESSER

grâce aux contenus pédagogiques de la FFB : **des supports de cours à disposition de tous les enseignants diplômés** (initiation et perfectionnement pour tous, simultanés des élèves, championnat de France des écoles de bridge).



### S'AMUSER

**des quiz** (Questions pour un bridgeur) **et des jeux** (Bridge hebdo) pour s'auto-coacher, et progresser tout en s'amusant.



### ÊTRE RÉCOMPENSÉ

des dispositifs permanents pour **gratifier ceux qui parrainent de nouveaux joueurs** (parrainage, mentorat).

**RENSEIGNEZ-VOUS AUPRÈS DE VOTRE CLUB !**

# RÉVISEZ VOS BASIQUES

AVEC SABINE ROLLAND

*Entamer est la première action de la défense. Dans un contrat à Sans-Atout il est conseillé d'entamer dans sa longue afin de l'affranchir et de bénéficier par la suite de levées de longueur. Il vous reste encore à choisir la carte d'entame.*

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

### LA BONNE ENTAME

Les adversaires jouent 3SA après la séquence suivante :

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Quelle est votre entame en Ouest avec chacune des mains suivantes ?

**A** ♠ RDV65  
♥ 983  
♦ R62  
♣ 74

**B** ♠ 874  
♥ DV96  
♦ 975  
♣ A62

**C** ♠ 93  
♥ A64  
♦ V73  
♣ D10852

**D** ♠ R4  
♥ A86  
♦ 98542  
♣ R75

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

### LA BONNE ENTAME

Même séquence d'enchères que précédemment :

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Quelle est votre entame en Ouest avec chacune des mains suivantes ?

**E** ♠ 862  
♥ D1094  
♦ V73  
♣ A95

**F** ♠ R4  
♥ 752  
♦ 984  
♣ ADV73

**G** ♠ AV1063  
♥ D75  
♦ 984  
♣ 82

**H** ♠ 86  
♥ D54  
♦ A10932  
♣ V73

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

### JEU EN DÉFENSE

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
2SA	-	3SA	

Vous êtes en Est. Votre partenaire entame du Valet de Carreau, le mort s'étale, le déclarant réfléchit puis appelle le 2 du mort. C'est à vous, et tout d'abord que déduisez-vous de l'entame ?

**À la lumière de cette analyse, quelle carte fournissez-vous ?**

♠ 985  
♥ D92  
♦ 52  
♣ AD1073

♠  
♥ V  
♦  
♣

N	E
O	S

♥ R64  
♦

**Réponse :**

Le partenaire a entamé du Valet de Carreau : qu'en déduisez-vous ?

- ▶ qu'il possède à coup sûr le 10 de Carreau
  - ▶ qu'il ne possède pas la Dame de Carreau
  - ▶ qu'il peut posséder le 9 de Carreau (V109 constitue une séquence complète)
  - ▶ ou le 8 de Carreau (V108 constitue une séquence incomplète)
  - ▶ ou l'As de Carreau (AV10 constitue une séquence brisée)
- Quelle carte devez-vous fournir ? (Réponse au verso)**

→ Solutions page suivante.

# RÉVISEZ VOS BASIQUES

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

**MAIN A** ▶ Roi de Pique

Tête de séquence d'une combinaison de trois grosses cartes. Ici la séquence est complète car composée de trois honneurs équivalents.

**MAIN B** ▶ Dame de Cœur

Tête d'une séquence de trois cartes dite « incomplète ». Vous possédez les deux premières cartes de la séquence ainsi qu'un élément de fourchette sur la troisième qui est manquante, ici V9. Entamer de la Dame diminue le risque de concéder le 10 au camp opposé. Les entames du Roi avec RD10, du Valet avec V108 ou du 10 avec 1097 relèvent du même principe.

**MAIN C** ▶ 5 de Trèfle

La quatrième carte de la longue sans séquence de trois honneurs (entame dite de « la quatrième meilleure ») ; attention, la quatrième meilleure promet quand même un ou deux honneurs dans la couleur d'entame.

**MAIN D** ▶ 8 de Carreau

Sans honneur dans votre couleur longue, vous entamez de la « deuxième meilleure » avec quatre ou cinq petites cartes. Cette entame d'une carte assez élevée va alerter votre partenaire sur le manque d'intérêt relatif que vous portez à cette couleur. En main, il pourra éventuellement choisir d'en attaquer une autre.

### JEU N°2

**MAIN E** ▶ 10 de Cœur

Il s'agit de la plus grosse des deux cartes qui se suivent. Elle promet donc le 9 et dénie le Valet. En revanche, l'entame ne dénie pas un honneur d'au moins deux rangs supérieurs à la carte d'entame. On parle alors de « séquence brisée ».

**MAIN F** ▶ Dame de Trèfle

Autre exemple de ce que l'on appelle "séquence brisée". Cette fois c'est le Roi qui fait défaut et la règle consiste toujours à entamer de la plus forte des cartes équivalentes.

**MAIN G** ▶ Valet de Pique

Ici l'As est de trois rangs supérieurs au Valet. Mais ce dernier continue à garantir le 10 et à dénier la Dame

**MAIN H** ▶ 10 de Carreau

Le 10 de Carreau promet le 9, dénie le Valet mais ne dénie pas la Dame, ou le Roi, ou l'As, comme c'est le cas dans notre exemple. Le diagramme qui suit montre comment le partenaire de l'entameur peut exploiter les informations transmises :



Sur l'entame du 10, si le mort fournit le 5, Est peut tranquillement jouer une petite carte, assuré de faire tomber un gros honneur adverse. Sur l'entame du 3, Est aurait joué la Dame pour le Roi de Sud, conférant à l'adversaire un deuxième arrêt dans la couleur.

### JEU N°3

**Réponse** : Le Roi bien sûr !

Si votre partenaire ne possède que le 9 ou le 8 de Carreau, le déclarant fera toujours l'As et la Dame. Mais si votre partenaire possède l'As, vous êtes en mesure de faire toutes les levées dans cette couleur... à condition de fournir le Roi à la première levée ! Vous rejouez ensuite Carreau et la Dame de Sud est prise dans la fourchette As/10 de votre partenaire.

**Les quatre jeux :**

