

Donne 17 A



INITIATION

Nord donneur
Personne vulnérable

♠ R 7 6 ♥ 7 5 4 ♦ A V 5 ♣ 10 7 5 3	<table border="1"> <tr><td>D</td><td>10</td><td>9</td><td>3</td></tr> <tr><td>♥</td><td>10</td><td>8</td><td>6</td><td>2</td></tr> <tr><td>♦</td><td>R</td><td>8</td><td>3</td></tr> <tr><td>♣</td><td>D</td><td>V</td><td></td></tr> </table>	D	10	9	3	♥	10	8	6	2	♦	R	8	3	♣	D	V		♠ 4 ♥ A R 3 ♦ D 10 9 7 6 4 ♣ A 8 2			
D	10	9	3																			
♥	10	8	6	2																		
♦	R	8	3																			
♣	D	V																				
	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>V</td><td>8</td><td>5</td><td>2</td></tr> <tr><td>♥</td><td>D</td><td>V</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td>R</td><td>9</td><td>6</td><td>4</td></tr> </table>	A	V	8	5	2	♥	D	V	9		♦	2				♣	R	9	6	4	
A	V	8	5	2																		
♥	D	V	9																			
♦	2																					
♣	R	9	6	4																		

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Est "ouvre", puis apprend que son camp possède un "fit" de neuf cartes à Carreau et 24 points DH. Ce total de 24 points DH étant insuffisant pour déclarer la manche, il se contente d'annoncer 1♦, premier palier utile. Sud reçoit alors les informations concernant le jeu de son vis-à-vis. Il découvre que son camp possède un fit à Pique et 23 points DH. Il peut surenchérir à 1♠. La séquence d'enchère débute donc ainsi :

Est	Sud
(je joue) 1♦	(je joue) 1♠
2♦	2♠

Est, à qui il ne manque qu'1 point pour pouvoir déclarer 3♦, prend le "petit risque" de surenchérir. Sur 3♦, Sud prendrait un **risque moyen** en déclarant 3♠ (il lui manque 2 points). Non vulnérable, il peut prendre ce risque moyen, et finit donc par devenir **déclarant au contrat de 3♠**.

2 Quelle carte entamer ?

En l'absence de séquence, Ouest doit entamer dans la couleur du fit. Pas question d'entamer sous un As dans un contrat à l'atout. Ouest entame donc de l'As de Carreau. Le camp Est-Ouest a pu annoncer 1♦. Il possède donc au moins neuf cartes dans cette couleur : Ouest sait qu'en rejoignant Carreau, il autoriserait Sud à défausser une éventuelle perdante sur le Roi du mort. Ouest constate, à la vue du mort, que la seule défausse "utile" est un Coeur (les Trèfles perdants de Sud pourront être coupés); il doit donc rejouer Coeur à la deuxième levée pour le Roi (la plus basse de deux cartes équivalentes) de son partenaire.

Donne 17 A



INITIATION

Contrat : 3♠ par Sud NS
Entame : ♦ A -50

♠ R 7 6 ♥ 7 5 4 ♦ A V 5 ♣ 10 7 5 3	<table border="1"> <tr><td>D</td><td>10</td><td>9</td><td>3</td></tr> <tr><td>♥</td><td>10</td><td>8</td><td>6</td><td>2</td></tr> <tr><td>♦</td><td>R</td><td>8</td><td>3</td></tr> <tr><td>♣</td><td>D</td><td>V</td><td></td></tr> </table>	D	10	9	3	♥	10	8	6	2	♦	R	8	3	♣	D	V		♠ 4 ♥ A R 3 ♦ D 10 9 7 6 4 ♣ A 8 2			
D	10	9	3																			
♥	10	8	6	2																		
♦	R	8	3																			
♣	D	V																				
	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>V</td><td>8</td><td>5</td><td>2</td></tr> <tr><td>♥</td><td>D</td><td>V</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td>R</td><td>9</td><td>6</td><td>4</td></tr> </table>	A	V	8	5	2	♥	D	V	9		♦	2				♣	R	9	6	4	
A	V	8	5	2																		
♥	D	V	9																			
♦	2																					
♣	R	9	6	4																		

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Sud détermine le nombre de perdantes de la main de base.

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

[B] Existe-t-il un risque d'avoir une perdante supplémentaire ?

Examinons la couleur **Coeur** : Sud y possède sept cartes, et les adversaires six seulement, dont As et Roi. Il y a donc un danger de coupe si la couleur est répartie 4-2 en flanc.

[C] Comment diminuer ce risque ?

En dehors de l'As et du Roi, Sud possède tous les Coeurs maîtres. Il peut sans danger jeter le Valet sur le Roi, puis la Dame sur l'As. Il va faire croire à ses adversaires qu'il n'a que deux Coeurs, ces derniers n'oseront peut-être pas en rejouer ! D'ailleurs, après le Roi de Coeur, Est rejoue As de Trèfle et Trèfle. La Dame du mort fait la levée.

[D] Comment faire disparaître la perdante à Pique ?

Sud joue la Dame de Pique du mort pour tenter de capturer le Roi, s'il est en Est, grâce à une **impasse forçante**. Mais le Roi est en Ouest, et le contrat chute d'une levée.

4 Nord-Sud ont-ils réalisé une mauvaise opération en annonçant 3♠ ?

En faisant chuter 3♠ d'une levée, Est-Ouest ont marqué 50 points. Qu'auraient-ils fait si Nord-Sud les avaient laissés jouer 3♦ ? Compte tenu de la position du Roi de Pique en Sud, Est aurait réussi le contrat de 3♦ et marqué 110 points pour son camp.

Chuter peut être parfois une bonne opération, si les adversaires pouvaient réussir le contrat qu'on les a empêché de jouer.

Donne 18 A



INITIATION

Est donneur
Nord-Sud vulnérables

♠ R 8 7 4 ♥ V 7 6 ♦ A 4 2 ♣ 9 7 3	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>5</td><td>3</td></tr> <tr><td>♥</td><td>D</td><td>8</td><td>2</td></tr> <tr><td>♦</td><td>D</td><td>8</td><td>3</td></tr> <tr><td>♣</td><td>A</td><td>V</td><td>8</td><td>5</td></tr> </table>	V	5	3	♥	D	8	2	♦	D	8	3	♣	A	V	8	5	♠ D 10 6 ♥ A 9 5 4 3 ♦ 7 6 ♣ 10 4 2
V	5	3																
♥	D	8	2															
♦	D	8	3															
♣	A	V	8	5														
	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>9</td><td>2</td></tr> <tr><td>♥</td><td>R</td><td>10</td></tr> <tr><td>♦</td><td>R</td><td>V</td><td>10</td><td>9</td><td>5</td></tr> <tr><td>♣</td><td>R</td><td>D</td><td>6</td></tr> </table>	A	9	2	♥	R	10	♦	R	V	10	9	5	♣	R	D	6	
A	9	2																
♥	R	10																
♦	R	V	10	9	5													
♣	R	D	6															

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 16 points H. Nord lui fait passer son petit papier. Avec 26 points H et sans fit dans une couleur majeure, Sud annonce "Je joue 3SA". Ouest prend connaissance des informations concernant le jeu de son partenaire et ne peut que s'incliner.

2 Quelle carte entamer ?

Quest entame de la quatrième meilleure de sa couleur la plus longue : le 4 de Pique. Quelle carte fournir en troisième position ?

V 5 3	Est possède une fourchette sur le Valet du mort et ne doit pas fournir sa plus grosse carte.
4 ♠	
D 10 6	

La situation est celle d'une impasse : fournir le 10 permet de capturer le Valet avec la Dame. Jouer la Dame au premier tour coûte une levée si Sud possède l'As ou le Roi :

V 5 3	la Dame est prise de l'As, Sud pourra réaliser une deuxième levée dans la couleur en jouant un petit vers le Valet.
R 8 7 4	
♠	
D 10 6	
A 9 2	

Donne 18 A



INITIATION

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♣ 4 -50

♠ R 8 7 4 ♥ V 7 6 ♦ A 4 2 ♣ 9 7 3	<table border="1"> <tr><td>V</td><td>5</td><td>3</td></tr> <tr><td>♥</td><td>D</td><td>8</td><td>2</td></tr> <tr><td>♦</td><td>D</td><td>8</td><td>3</td></tr> <tr><td>♣</td><td>A</td><td>V</td><td>8</td><td>5</td></tr> </table>	V	5	3	♥	D	8	2	♦	D	8	3	♣	A	V	8	5	♠ D 10 6 ♥ A 9 5 4 3 ♦ 7 6 ♣ 10 4 2
V	5	3																
♥	D	8	2															
♦	D	8	3															
♣	A	V	8	5														
	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>9</td><td>2</td></tr> <tr><td>♥</td><td>R</td><td>10</td></tr> <tr><td>♦</td><td>R</td><td>V</td><td>10</td><td>9</td><td>5</td></tr> <tr><td>♣</td><td>R</td><td>D</td><td>6</td></tr> </table>	A	9	2	♥	R	10	♦	R	V	10	9	5	♣	R	D	6	
A	9	2																
♥	R	10																
♦	R	V	10	9	5													
♣	R	D	6															

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Dans chacune des couleurs, Sud compte ses "levées sûres".

♠ V 5 3 A 9 2	+	♥ D 8 2 R 10	+	♦ D 8 3 R V 10 9 5	+	♣ A V 8 5 R D 6	=	9
------------------	---	-----------------	---	-----------------------	---	--------------------	---	---

[B] Il cherche ensuite la couleur où affranchir les levées manquantes.

Les **Carreaux** procurent facilement quatre levées, mais il faut rendre la main à l'adversaire qui sera alors en mesure de réaliser au moins trois Piques et les deux As rouges. Sud doit donc laisser passer deux fois Pique. Il prend de l'As au troisième tour en espérant que les deux As sont dans la main d'Est, qui n'a plus de Pique. Sud joue alors Carreau, mais c'est Ouest qui prend de l'As, et réalise son Pique maître.

4 Comment faire chuter le contrat ?

Est voit que son camp fait la quatrième levée quand Ouest joue le dernier Pique, et il a encore l'As de Coeur. Le contrat va donc chuter, à condition qu'Ouest rejoue Coeur. Est pourrait peut-être le lui demander verbalement, mais au bridge, c'est interdit ! En revanche, il peut suggérer à son partenaire de rejouer Coeur, en défaussant le 9 de Coeur sur le quatrième Pique.

La défausse d'une grosse carte est un **appel** pour la couleur défaussée.