

Donne 1 A

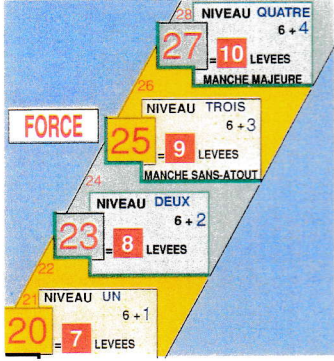


INITIATION

Nord donneur
Personne vulnérable

<p>♠ D V 10 8 4 ♥ 7 4 ♦ 9 5 ♣ A V 4 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>♠ R 7 ♥ A 10 5 ♦ D 10 4 2 ♣ D 10 8 3</p> <p>♠ 9 3 2 ♥ 9 6 3 2 ♦ A 7 6 ♣ R 9 7</p> <p>♠ A 6 5 ♥ R D V 8 ♦ R V 8 3 ♣ 6 5</p>
N	E					
O	S					

1 Comment décider du contrat à jouer ?



Sud "ouvre", car il possède plus de 12 points H. Son partenaire annonce "j'ai 11 points". La force de leur camp est donc de : 14 + 11 = 25 points H.

La table de décision indique qu'on doit espérer réaliser neuf levées avec 25 ou 26 points H. Sud annonce donc : "Je joue 3 SA".

2 Quelle carte entamer ?

- Ouest entame, car il est assis derrière le déclarant. Il choisit d'entamer sa couleur la plus longue, Pique.
- Il y possède trois honneurs qui se suivent, Dame, Valet, 10.
- Il entame de la Dame, l'honneur le plus gros.

Avec trois honneurs équivalents, on entame le plus gros, en tête de séquence.

R D V x : le Roi D V 10 x : la Dame V 10 9 x : le Valet

Le but d'une telle entame est de faire tomber le(s) gros honneur(s) adverse(s) pour affranchir la couleur.

Donne 1 A



INITIATION

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♠ D +400

<p>♠ D V 10 8 4 ♥ 7 4 ♦ 9 5 ♣ A V 4 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>♠ R 7 ♥ A 10 5 ♦ D 10 4 2 ♣ D 10 8 3</p> <p>♠ 9 3 2 ♥ 9 6 3 2 ♦ A 7 6 ♣ R 9 7</p> <p>♠ A 6 5 ♥ R D V 8 ♦ R V 8 3 ♣ 6 5</p>
N	E					
O	S					

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

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

<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">7</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">A</td><td style="padding: 2px;">6 5</td></tr> </table> <p>2</p>	R	7	A	6 5	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">A</td><td style="padding: 2px;">10 5</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">D V 8</td></tr> </table> <p>4</p>	A	10 5	R	D V 8	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">D</td><td style="padding: 2px;">10 4 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">V 8 3</td></tr> </table> <p>0</p>	D	10 4 2	R	V 8 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">D</td><td style="padding: 2px;">10 8 3</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">5</td></tr> </table> <p>0</p>	D	10 8 3	6	5
R	7																		
A	6 5																		
A	10 5																		
R	D V 8																		
D	10 4 2																		
R	V 8 3																		
D	10 8 3																		
6	5																		
+ + + + = 6																			

[B] Il cherche ensuite la couleur où il peut "affranchir" des levées.

Observons la couleur Carreau : Sud possède quatre des cinq honneurs. Il ne lui manque que l'As. S'il joue quatre fois Carreau en fournissant un de ses honneurs à chaque levée, il fera trois des quatre levées (les adversaires en feront une avec leur As). A elle seule, la couleur Carreau permet d'affranchir trois levées.

[C] En totalisant les levées sûres et les levées affranchissables, il arrive bien à neuf levées mais ATTENTION ... à l'ordre dans lequel Sud doit jouer ses cartes.

4 Les premiers conseils pour le jeu de la carte

- Après avoir pris l'entame, attaquez-vous aux Carreaux.

Commencez toujours par affranchir les levées qui manquent avant de jouer vos levées sûres.

- Vous n'avez pas le même nombre de cartes à Coeur dans les deux mains. Evitez de bloquer cette couleur : ne jouez pas d'abord le Roi, puis la Dame.

Jouez en premier vos honneurs du côté le plus court.

Donne 2 A



INITIATION

Est donneur
Nord-Sud vulnérables

<p>♠ D V 10 8 ♥ 10 7 4 3 ♦ V 9 ♣ V 7 3</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>♠ 7 6 4 3 ♥ R D 5 2 ♦ 6 5 2 ♣ A 4</p> <p>♠ R 9 ♥ A 8 ♦ A R 8 7 3 ♣ R 8 5 2</p> <p>♠ A 5 2 ♥ V 9 6 ♦ D 10 4 ♣ D 10 9 6</p>
N	E					
O	S					

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec une main de 17 points H. Nord, son partenaire, annonce : "J'ai 9 points". La force totale du camp est de 26 points H.

La table de décision du minibrige indique qu'il faut demander neuf levées. Sud annonce : "Je joue 3SA".

2 Quelle carte entamer ?

- Ouest possède deux couleurs longues : les Piques et les Coeurs.
 - S'il peut exploiter les Piques, ses trois honneurs en séquence permettent, à coup sûr, d'affranchir une levée et peut-être même plus selon les cartes que possède son partenaire et la répartition de la couleur.
 - A Coeur, Ouest n'a que quatre petites cartes. De son point de vue, l'espoir d'y affranchir des levées est faible. Il choisit donc l'entame de la Dame de Pique.
- Que doit faire Est ?
 - L'entame de la Dame promet le Valet et le 10. Elle montre à Est que le Roi est en Sud. Il peut donc mettre l'As et rejouer la couleur : le Roi tombe et Ouest possède deux Piques affranchis.

Donne 2 A



INITIATION

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♠ D +600

<p>♠ D V 10 8 ♥ 10 7 4 3 ♦ V 9 ♣ V 7 3</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>♠ 7 6 4 3 ♥ R D 5 2 ♦ 6 5 2 ♣ A 4</p> <p>♠ R 9 ♥ A 8 ♦ A R 8 7 3 ♣ R 8 5 2</p> <p>♠ A 5 2 ♥ V 9 6 ♦ D 10 4 ♣ D 10 9 6</p>
N	E					
O	S					

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Sud compte ses levées sûres, couleur par couleur.

<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">7</td><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">4</td><td style="padding: 2px;">3</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">9</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table> <p>1 (après l'entame)</p>	7	6	4	3	R	9			<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">D</td><td style="padding: 2px;">5</td><td style="padding: 2px;">2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">A</td><td style="padding: 2px;">8</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table> <p>3</p>	R	D	5	2	A	8			<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">5</td><td style="padding: 2px;">2</td><td style="padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">A</td><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">8</td><td style="padding: 2px;">7 3</td></tr> </table> <p>2</p>	6	5	2		A	R	8	7 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">A</td><td style="padding: 2px;">4</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">8</td><td style="padding: 2px;">5</td><td style="padding: 2px;">2</td></tr> </table> <p>2</p>	A	4			R	8	5	2
7	6	4	3																																
R	9																																		
R	D	5	2																																
A	8																																		
6	5	2																																	
A	R	8	7 3																																
A	4																																		
R	8	5	2																																
+ + + + = 8																																			

[B] Il cherche ensuite une couleur où il peut "affranchir" des levées.

A Trèfle, Sud ne possède que deux honneurs et moins de cartes que l'adversaire. C'est sans espoir.
A Coeur, il possède les trois gros honneurs mais seulement six cartes. Les adversaires possèdent sept cartes et, quand il aura joué trois fois Coeur, le 5 ne sera pas affranchi.
 Reste la couleur Carreau : Sud possède deux gros honneurs et huit cartes sur treize. **Observons ce qui se passe quand il joue trois fois Carreau :** avant de jouer, les adversaires ont cinq Carreaux. Comme on peut le constater ci-dessous, Sud affranchit le 7 et le 3 après avoir joué le 8.

[C] Il détermine l'ordre dans lequel il faut jouer.

<p>1) Sud joue l'As</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">5</td><td style="padding: 2px;">2</td></tr> </table> <p>V 9 ♦ D 10 4</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">A</td><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">8</td><td style="padding: 2px;">7</td><td style="padding: 2px;">3</td></tr> </table> <p>Les adversaires n'ont plus que trois Carreaux.</p>	6	5	2	A	R	8	7	3	<p>2) Il joue le Roi</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">5</td></tr> </table> <p>V ♦ D 10</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">R</td><td style="padding: 2px;">8</td><td style="padding: 2px;">7</td><td style="padding: 2px;">3</td></tr> </table> <p>Les adversaires n'ont plus qu'un seul Carreau.</p>	6	5	R	8	7	3	<p>3) Il joue le 8</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">6</td></tr> </table> <p>♦ D</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">8</td><td style="padding: 2px;">7</td><td style="padding: 2px;">3</td></tr> </table> <p>Les adversaires n'ont plus de Carreau.</p>	6	8	7	3
6	5	2																		
A	R	8	7	3																
6	5																			
R	8	7	3																	
6																				
8	7	3																		

- 1) Sud prend du Roi de Pique.
- 2) Il joue trois fois Carreau pour en affranchir deux.
- 3) L'adversaire fait la Dame de Carreau et ses deux Piques.
- 4) Sud joue ses cartes maîtresses. A Coeur, il commence par jouer l'As pour ne pas bloquer la couleur.