

## Donne 7 A



# INITIATION

Sud donneur  
Tous vulnérables

<p>♠ R D 10 4 ♥ 9 ♦ 10 9 4 3 ♣ R 9 8 2</p>	<p>♠ A 8 3 ♥ D 6 3 2 ♦ A D 5 ♣ V 5 4</p>	<table border="1" style="margin: 0 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>♠ 9 7 5 2 ♥ A 4 ♦ V 8 6 2 ♣ A 7 6</p> <p>♠ V 6 ♥ R V 10 8 7 5 ♦ R 7 ♣ D 10 3</p>
N	E						
O	S						

### 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Nord "ouvre" et Sud lui communique son petit papier. Nord constate que son camp possède dix cartes à Coeur et choisit cette couleur pour atout. Force du camp :  
 $13 + 10 = 23$  points H  
 2 points D pour les deux doubletons  
 2 points D pour les 9ème et 10ème Coeurs  
 Au total : 23 points H et 4 points D, soit 27 points DH.  
**Nord** annonce : "Sud joue 4♥".

Quand la main longue à l'atout n'est pas chez l'ouvreur, c'est le partenaire de l'ouvreur qui joue le contrat.

### 2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède une séquence incomplète à Pique (RD.10) : il entame donc du Roi de Pique. Est ignore si le Roi de Pique provient d'une séquence complète ou incomplète, seul Sud le sait !

## Donne 7 A



# INITIATION

Contrat : 4♥ par Sud  
Entame : ♠R

NS  
+620

<p>♠ R D 10 4 ♥ 9 ♦ 10 9 4 3 ♣ R 9 8 2</p>	<p>♠ A 8 3 ♥ D 6 3 2 ♦ A D 5 ♣ V 5 4</p>	<table border="1" style="margin: 0 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>♠ 9 7 5 2 ♥ A 4 ♦ V 8 6 2 ♣ A 7 6</p> <p>♠ V 6 ♥ R V 10 8 7 5 ♦ R 7 ♣ D 10 3</p>
N	E						
O	S						

### 3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

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

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

[B] Il cherche ensuite les couleurs où il peut "affranchir" des levées.

**A Coeur**, l'adversaire ne possède que l'As et trois cartes sur treize : cinq levées peuvent donc s'affranchir.  
**A Trèfle**, Sud possède trois des cinq honneurs : sur les trois levées de Trèfle, les adversaires n'en réaliseront que deux avec l'As et le Roi : une levée peut encore s'affranchir à Trèfle.  
 Tout semble facile si ces six levées affranchissables s'ajoutent aux quatre levées sûres.  
 Mais l'ordre dans lequel Sud va jouer les couleurs n'est pas indifférent : s'il joue immédiatement atout pour faire tomber l'As, l'adversaire va réaliser quatre levées - l'As de Coeur, la Dame de Pique, l'As et le Roi de Trèfle. Le contrat chutera d'une levée.

**Comment faire disparaître l'une des quatre perdantes ?**  
 Observons la couleur **Carreau** : Sud n'a que deux cartes dans la couleur et le mort en possède trois. Après avoir joué l'As et le Roi, Sud n'a plus de Carreau. Sur la Dame, il peut donc se débarrasser du Valet de Pique perdant.

**Conclusion** : il faut jouer trois fois Carreau avant de jouer atout.

L'ordre dans lequel on joue ses couleurs est primordial au bridge. Avant de donner la main à l'adversaire, il faut examiner les levées que celui-ci peut réaliser : ce sont les perdantes, qu'il faut essayer de faire disparaître.

## Donne 8 A



# INITIATION

Ouest donneur  
Personne vulnérable

<p>♠ 8 2 ♥ D 9 4 3 2 ♦ D V 10 ♣ R V 5</p>	<p>♠ R 10 9 6 ♥ 8 ♦ R 7 5 2 ♣ 10 7 6 3</p>	<table border="1" style="margin: 0 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>♠ 4 ♥ R 10 7 5 ♦ A 9 6 3 ♣ D 8 4 2</p> <p>♠ A D V 7 5 3 ♥ A V 6 ♦ 8 4 ♣ A 9</p>
N	E						
O	S						

### 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et Nord lui communique son petit papier. Avec dix cartes à Pique, Sud décide de choisir cette couleur pour atout. Force du camp :  
 $16 + 6 = 22$  points H  
 2 points D pour les deux doubletons  
 2 points D pour le singleton  
 2 points D pour les deux atouts supplémentaires  
 Au total 22 points H et 6 points D, soit 28 points DH.  
**Sud** annonce : "Je joue 4♠".

### 2 Quelle carte entamer ?

Dans un contrat à l'atout, il faut réaliser des levées le plus vite possible et l'entame d'une tête de séquence, même dans une couleur de trois cartes, s'avère souvent la meilleure.

**Exemples** :

R D V      D V 10      V 10 9

Une tête de séquence incomplète reste une bonne entame.

**Exemples** :

R D • 10      D V • 9      V 10 • 8

Ouest entame donc de la Dame de Carreau.

## Donne 8 A



# INITIATION

Contrat : 4♠ par Sud  
Entame : ♦D

NS  
+420

<p>♠ 8 2 ♥ D 9 4 3 2 ♦ D V 10 ♣ R V 5</p>	<p>♠ R 10 9 6 ♥ 8 ♦ R 7 5 2 ♣ 10 7 6 3</p>	<table border="1" style="margin: 0 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>♠ 4 ♥ R 10 7 5 ♦ A 9 6 3 ♣ D 8 4 2</p> <p>♠ A D V 7 5 3 ♥ A V 6 ♦ 8 4 ♣ A 9</p>
N	E						
O	S						

### 3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

[A] Sud détermine le nombre de perdantes de la main de base. La main Sud, plus longue à l'atout, est la main de base.

<table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">♠</td><td style="padding: 2px;">R 10 9 6</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♥</td><td style="padding: 2px;">A D V 7 5 3</td></tr> </table>	♠	R 10 9 6	♥	A D V 7 5 3	<table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">♥</td><td style="padding: 2px;">8</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♠</td><td style="padding: 2px;">A V 6</td></tr> </table>	♥	8	♠	A V 6	<table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">♦</td><td style="padding: 2px;">R 7 5 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♣</td><td style="padding: 2px;">8 4</td></tr> </table>	♦	R 7 5 2	♣	8 4	<table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">♣</td><td style="padding: 2px;">10 7 6 3</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">♠</td><td style="padding: 2px;">A 9</td></tr> </table>	♣	10 7 6 3	♠	A 9
♠	R 10 9 6																		
♥	A D V 7 5 3																		
♥	8																		
♠	A V 6																		
♦	R 7 5 2																		
♣	8 4																		
♣	10 7 6 3																		
♠	A 9																		
0	+	2	+	2	+	1	=	5											

Sur l'entame de la Dame de Carreau, Sud n'a rien à perdre et tout à gagner à jouer le Roi du mort : en effet, il peut faire la levée si Ouest possède aussi l'As. En fait, ici, c'est Est qui prend de l'As et rejoue Carreau. Sud coupe le troisième du 3 de Pique.

[B] Il cherche comment faire disparaître deux perdantes.

L'examen des couleurs ne permet pas de défausser des perdantes sur des cartes maîtresses du mort.  
 Mais observons la couleur **Coeur** : quand Sud aura tiré l'As, le mort n'en possèdera plus. Sud pourra alors couper les deux Coeurs perdants avec deux atouts de la main courte.  
 Ainsi, Sud réalisera :  
 - les 6 atouts de sa main,  
 - les 2 levées sûres, l'As de Coeur et l'As de Trèfle,  
 - 2 levées de coupe à Coeur au mort (la main courte à l'atout).

[C] Il détermine l'ordre dans lequel il joue les couleurs :

- 1) Il tire deux fois atout pour enlever les atouts des adversaires,
- 2) Il joue As de Coeur et Coeur coupé,
- 3) Il rentre en main et coupe le dernier Coeur.

Dans les contrats à l'atout, en plus des levées sûres et des levées affranchissables, on peut créer de nouvelles levées, grâce à la coupe de la main courte.