

# Donne 9 A



## INITIATION

Nord donneur  
Est-Ouest vulnérables

♠ R 6 2  
♥ D 7 3  
♦ V 4  
♣ D 10 7 6 4

♠ D V 9 5  
♥ 5  
♦ 10 8 3 2  
♣ R 9 5 2

N	E
O	S

♠ A 10 3  
♥ 9 8 4  
♦ D 9 6  
♣ A V 8 3

♠ 8 7 4  
♥ A R V 10 6 2  
♦ A R 7 5  
♣ -

### 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre". Nord lui communique sa distribution et sa force sur son petit papier. Avec neuf cartes à Cœur, Sud choisit cette couleur pour atout.

Force du camp :

- 15 + 8 = 23 points H
- 1 point D pour le doubleton à Carreau
- 3 points D pour la chicane à Trèfle
- 1 point D pour le 9ème atout

Au total 23 points H et 5 points D, soit 28 points DH.

Sud annonce : "Je joue 4♥"

### 2 Quelle carte entamer ?

Quest possède une séquence incomplète à Pique : D V • 9 5

Il peut donc entamer de la Dame.

A Sans-Atout, une telle entame peut provenir aussi de : A • D V 10 ou

A • D V 9

Contre un contrat à l'atout, il y a trop de risque de donner le Roi du déclarant.

On n'entame pas sous un As dans les contrats à l'atout.

# Donne 9 A



## INITIATION

Contrat : 4♥ par Sud NS  
Entame : ♠ D +420

♠ R 6 2  
♥ D 7 3  
♦ V 4  
♣ D 10 7 6 4

♠ D V 9 5  
♥ 5  
♦ 10 8 3 2  
♣ R 9 5 2

N	E
O	S

♠ A 10 3  
♥ 9 8 4  
♦ D 9 6  
♣ A V 8 3

♠ 8 7 4  
♥ A R V 10 6 2  
♦ A R 7 5  
♣ -

### 3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

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

♠ R 6 2 ♥ 8 7 4	+	♥ D 7 3 A R V 10 6 2	+	♦ V 4 A R 7 5	+	♣ D 10 7 6 4	=	5
3		0		2		0		

[B] Il cherche ensuite comment faire disparaître 2 des 5 perdantes.

L'examen des différentes couleurs ne permet pas d'affranchir des levées.

[C] Recherche des levées de coupe

Observons la couleur Carreau : si Sud tire l'As et le Roi, le mort n'en a plus. Sud va donc pouvoir réaliser deux levées de coupe à Carreau.

Précautions à prendre pour les deux levées de coupe :

- 1) On a besoin de deux atouts au mort pour couper, donc il faut réaliser les coupes avant d'enlever les atouts des adversaires;
- 2) Pour ne pas se faire surcouper, Sud doit couper le dernier Carreau de la Dame de Cœur. Cette manœuvre doit s'envisager chaque fois qu'elle ne compromet pas de levée; on dit qu'on a "coupé maître".

Dans les contrats à l'atout :

- compter le nombre d'atouts nécessaires pour réaliser les levées de coupe avant de se précipiter sur la couleur d'atout,
- penser que l'on peut se faire surcouper.

# Donne 10 A



## INITIATION

Est donneur  
Tous vulnérables

♠ 8 5 3  
♥ A 8 6  
♦ A 6 5 3  
♣ 10 4 2

♠ R V 7 6 4  
♥ 9 4 2  
♦ 10 2  
♣ R V 8

N	E
O	S

♠ D 10  
♥ D 10 5 3  
♦ V 9 7  
♣ D 9 7 3

♠ A 9 2  
♥ R V 7  
♦ R D 8 4  
♣ A 6 5

### 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et Nord lui communique sa force et sa distribution. Sud constate que son camp ne possède ni huit cartes à Pique, ni huit cartes à Cœur.

Il décide donc de jouer à Sans-Atout.

Il dénombre : 17 + 8 = 25 points H

Sud déclare : "Je joue 3SA"

### 2 Quelle carte entamer ?

Quand la couleur la plus longue ne comporte pas de séquence, on entame de la quatrième meilleure.

En rangeant les Piques de la carte la plus forte à la carte la plus faible, le 6 est la quatrième meilleure.

Rang	1 <sup>e</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
♠	R	V	7	6	4

C'est l'entame que choisit Ouest.

- Quelle carte fournir en troisième position ?

Le joueur qui entame joue une petite carte : son partenaire doit participer à l'affranchissement de la couleur en fournissant sa carte la plus forte. Bien sûr, ceci n'a d'intérêt que si cette carte est supérieure à celle du mort. Est fournit donc la Dame de Pique.

# Donne 10 A



## INITIATION

Contrat : 3SA par Sud NS  
Entame : ♠ 6 +600

♠ 8 5 3  
♥ A 8 6  
♦ A 6 5 3  
♣ 10 4 2

♠ R V 7 6 4  
♥ 9 4 2  
♦ 10 2  
♣ R V 8

N	E
O	S

♠ D 10  
♥ D 10 5 3  
♦ V 9 7  
♣ D 9 7 3

♠ A 9 2  
♥ R V 7  
♦ R D 8 4  
♣ A 6 5

### 3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

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

♠ 8 5 3 A 9 2	+	♥ A 8 6 R V 7	+	♦ A 6 5 3 R D 8 4	+	♣ 10 4 2 A 6 5	=	7
1		2		3		1		

[B] Il cherche ensuite la couleur lui permettant d'affranchir les levées manquantes.

Seule la couleur Carreau permet d'espérer affranchir une levée. Les adversaires n'y possèdent que cinq cartes.

Soyons attentifs en jouant l'As, le Roi, et la Dame : si les deux adversaires fournissent sur l'As et le Roi, le 8 de Carreau s'affranchit; c'est le cas ici.

[C] Comment trouver la neuvième levée ?

Observons la couleur Cœur : la combinaison R.V s'appelle une fourchette. Remarque : si on échange l'As et le Roi de Cœur entre les mains de Nord et de Sud, la combinaison A.V formerait aussi une fourchette.

Quand on possède une fourchette, on réalise une fois sur deux une levée supplémentaire appelée levée d'impasse en jouant une petite carte vers la fourchette. Si l'adversaire joue une petite carte, on fournit le plus petit honneur des deux.

Le Valet est resté maître :  
On dit que l'impasse a réussi.

Le Valet est pris de la Dame :  
On dit que l'impasse a échoué.

♠ A 8 6	♠ A 8 6
♥ 9 4 2	♥ D 10 5 3
♦ R V 7	♦ R V 7

En plus des levées sûres et des levées affranchissables, dès que l'on possède une fourchette, on peut espérer une levée d'impasse.