

Donne 17 C

PROGRESSION 1

Nord donneur
Personne vulnérable

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

♠ 7	♠ A 5	♠ R D V 9 6 5
♥ A 5	♥ R D V 9 6 5	♥ A D V 9
♦ A D V 9	♦ A D V 9	

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♠	Passe
2 ♦	Passe	3 ♦	Passe
4SA	Passe	5 ♥	Passe
5SA	Passe	6 ♣	Passe
6 ♦	Fin		

■ Sud, avec 17 points H, et Roi-Dame-Valet de Carreau sixièmes, peut penser à répondre 3♦ sur l'ouverture d'1♠. Son jeu bicolore le lui interdit. Il se contente donc de 2♦.

■ Nord, qui possède quatre cartes dans la couleur annoncée par son partenaire, le soutient à 3♦.

■ Sud peut alors évaluer la force de son camp en points DH. En comptant sur un minimum de 14 points DH chez l'ouvreur, il aboutit au total de 36 (sa main compte 3 points D et il peut rajouter 2 points puisqu'il connaît dix atouts dans sa ligne). Il est donc dans la zone du petit chelem et peut même espérer jouer le grand !

■ Sud s'enquiert du nombre d'As de son partenaire en utilisant l'enchère de 4SA, Blackwood, réservée à cet effet. La réponse de 5♥ de Nord indique deux As.

■ Connaissant les quatre As dans son camp, Sud adopte ensuite la même procédure pour les Rois : 5SA demande le nombre de Rois de Nord, la réponse de 6♣ montrant que l'ouvreur n'en possède aucun. Sud s'arrête alors à 6♦.

2 L'ENTAME

■ Ouest entame du Valet de Coeur, tête de séquence d'une couleur non annoncée par l'adversaire.

Donne 17 C

PROGRESSION 1

Contrat : 6♦ par Sud NS
Entame : 6♥ par Sud +920

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

♠ 7	♠ A 5	♠ R D V 9 6 5
♥ A 5	♥ R D V 9 6 5	♥ A D V 9
♦ A D V 9	♦ A D V 9	

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation de son camp.

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

0 + 1 + 0 + 1 = 2

Sud fournit la Dame de Coeur sur le Valet au cas où Ouest aurait entamé sous le Roi. Mais Est couvre la Dame du Roi et Sud prend de l'As.

A Trèfle, l'impasse au Roi fait disparaître la perdante si ce Roi est en Est. Mais s'il est en Ouest, la défense pourra encaisser un Coeur.

[B] Sud cherche une ligne de jeu plus sûre que la précédente.

Sud s'aperçoit qu'il peut tenter l'impasse au Roi de Pique : si elle réussit, l'As de Pique permet de défausser le Coeur perdant. Mais si elle échoue, le contrat chute.

A Pique, Sud peut aussi tenter une impasse "par la coupe" ou **expasse** : il joue Pique pour l'As, puis la Dame du mort. Si Est fournit un petit, Sud **défausse son Coeur** ; si Ouest prend du Roi, Sud jettera ensuite trois Trèfles de sa main sur les trois Piques maîtres du mort. Si Est met le Roi, Sud coupe et défaussera son Coeur perdant sur un Pique maître.

[C] Le déroulement du coup.

Sud commence par enlever les atouts adverses. Il tente ensuite son expasse. Est couvre du Roi. Sud coupe, joue Carreau pour le mort et jette un Coeur et deux Trèfles sur les trois Piques maîtres du mort. Il essaie enfin l'impasse à Trèfle pour la treizième levée.

4

L'impasse par la coupe - ou expasse - permet de défausser une perdante dans une autre couleur même si elle échoue. C'est donc souvent une manœuvre qui assure le contrat.

Donne 18 C

PROGRESSION 1

Est donneur
Nord-Sud vulnérables

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

♠ A R V 9 5 3	♠ 9 6 4	♠ 8 3
♥ 9 6 4	♥ 8 3	♥ 9 4
♦ 8 3	♦ 9 4	

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	Passe	1SA	Passe
4 ♣	Fin		

■ Les cinq Carreaux de Nord ne l'empêchent pas de posséder une distribution régulière et 16 points H : il ouvre d'1SA.

■ Sud, qui sait que son partenaire détient au moins deux cartes à Pique, est certain du fit et peut évaluer son jeu en points DH : il en possède 10, ce qui amène à un total minimum de 26 points DH dans le camp. En présence d'un fit, un petit risque - d'un point - est admissible pour déclarer la manche. Sud conclut à 4♣.

2 L'ENTAME

■ Ouest possède deux couleurs quatrièmes commandées par une séquence : les Coeurs et les Trèfles. Il doit préférer l'entame de la Dame de Coeur à celle du Valet de Trèfle pour deux raisons :

- il possède trois cartes équivalentes à Coeur, deux seulement à Trèfle ;
- l'entame de la Dame est plus souvent efficace que celle du Valet.

■ Sud sait que l'As de Coeur est en Est, car on n'entame pas sous un As à la couleur ; il fournit un petit du mort et Ouest remporte la levée. Il continue du Valet de Coeur qui fait lui aussi la levée et rejoue Coeur pour l'As d'Est.

■ Celui-ci contre-attaque du Roi de Trèfle, tête de séquence, dans le but d'affranchir la levée de chute.

Donne 18 C

PROGRESSION 1

Contrat : 4♣ par Sud NS
Entame : ♥ D +620

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

♠ A R V 9 5 3	♠ 9 6 4	♠ 8 3
♥ 9 6 4	♥ 8 3	♥ 9 4
♦ 8 3	♦ 9 4	

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation de son camp.

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

0 + 3 + 0 + 1 = 4

Ayant déjà concédé trois levées à Coeur, Sud doit se débarrasser de sa perdante à Trèfle. La seule façon d'y parvenir est de la défausser sur un Carreau maître du mort, qui aura préalablement été affranchi par la coupe.

[B] Il examine quels sont les dangers qui le menacent.

Il doit, bien sûr, prendre le retour Trèfle de l'As.

Il possède sept cartes à Carreau dans son camp. Si les Carreaux manquants sont partagés 4 et 2, il devra couper deux fois pour établir le dernier.

Enfin, réaliser le Carreau maître suppose d'être au mort une fois les atouts adverses enlevés. Il ne doit pas jouer atout tout de suite, pour préserver ses seules communications vers le mort.

[C] Le déroulement du coup.

Sud, dès qu'il prend la main à l'As de Trèfle, joue As, Roi de Carreau et Carreau coupé d'un atout maître. Il joue ensuite Roi de Pique et petit Pique pour le 10 du mort et coupe une deuxième fois Carreau. Il rejoue Pique vers la Dame, enlevant au passage le dernier atout d'Ouest. Il appelle le 9 de Carreau affranchi, sur lequel il défausse le 9 de Trèfle.

4

Affranchir une couleur par la coupe oblige à disposer de communications en nombre suffisant du côté de la couleur à affranchir. L'atout est souvent la couleur où l'on trouvera ces communications.