

Donne 19 C

PROGRESSION 1

Sud donneur
Est-Ouest vulnérables

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

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
3 ♣	Passe	4 ♠	Passe

Le jeu de Sud ne compte que 8 points H, ce qui ne permet pas une ouverture au palier de 1. Pourtant ce jeu est riche en levées, à condition que le coup se déroule à l'atout Pique. Pour exprimer ces mains "spéciales", on dispose des ouvertures au palier de 3 (ou au-dessus) qui sont des ouvertures de **barrage**. Ouvrir au palier de 3 montre une belle couleur de sept cartes, et une main de moins de 10 points H.

Nord possède 14 points H, et un fit de trois cartes à Pique en face d'un jeu riche en levées, il doit déclarer la manche.

2 L'ENTAME

Aucune entame n'est particulièrement attirante avec le jeu d'Ouest ; il faut alors choisir le "moindre mal". Atout est exclu ; Coeur dans le Valet troisième est très dangereuse. Entre Carreau et Trèfle, le choix est difficile : mais si le partenaire n'a rien dans la couleur choisie, la longueur à Carreau permet d'espérer ne pas livrer de levée.

Ouest entame donc du 2 de Carreau ; Est prend de l'As.

Donne 19 C

PROGRESSION 1

Contrat : 4 ♠ par Sud
Entame : ♦ 2

NS
-50

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

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] En main dès l'entame, Est fait le point de la situation . Il compte, couleur par couleur, les levées sûres de son camp.

♠ D 7 3	
♥ A R D 10 7	
♦ 8 3	
♣ D V 7	

Pour battre le contrat, il doit trouver deux levées chez son partenaire. A Coeur, il n'y a aucun espoir de réaliser une levée. En revanche, Ouest peut posséder éventuellement une levée à Pique, le Roi de Carreau, et le Roi de Trèfle.

♠ 8					
♥ 8 6 5 4	+ 0				
♦ A V 9 6	+ 1				
♣ A 10 6 2	+ 1				
	= 2				

Pour faire chuter Sud, il est indispensable qu'Ouest détienne les deux Rois mineurs, ou l'un de ces Rois et une levée d'atout. La levée d'atout, si elle existe, ne s'envolera pas. Par contre, la défense doit prendre ses levées à Carreau ou à

Trèfle tout de suite, avant que Sud n'ait le temps de défausser ses perdantes sur les Coeurs maîtres du mort.

[B] Il cherche à obtenir les renseignements dont il a besoin.

Est doit jouer l'As de Trèfle, et regarder la carte fournie par Ouest. Si celui-ci détient le Roi de Trèfle, il va appeler, en fournissant une grosse carte : Est continuera Trèfle. Si, au contraire, il n'a rien à Trèfle, il va refuser la couleur, en jouant une petite carte : Est n'aura d'autre choix que de contre-attaquer Carreau.

[C] Le déroulement du coup en défense.

Après l'As de Carreau, Est joue donc l'As de Trèfle. Ouest fournit le 9. Est rejoue Trèfle, et Ouest fait son Roi. Le déclarant concédera encore le Roi de Pique.

4

Quand vous devez encaisser immédiatement les levées maîtresses de votre camp, déterminez la couleur à rejouer en provoquant un appel ou un refus de votre partenaire.

Donne 20 C

PROGRESSION 1

Ouest donneur
Tous vulnérables

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

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
2SA	Passe	3SA	Fin

Sud qui possède 21 points H et une distribution régulière, ouvre de 2SA.

Nord détient 5 points H, ce qui l'assure d'un minimum de 26 points H dans sa ligne, suffisant pour déclarer la manche.

Il n'a aucune ambition de découvrir un fit en majeure, aussi conclut-il les enchères à 3SA.

2 L'ENTAME

Ouest entame de la Dame de Trèfle. Nord n'a pas utilisé de Stayman et n'a donc, en principe, ni quatre Coeurs ni quatre Piques, ce qui pourrait inciter Ouest à entamer Coeur ; mais la différence de qualité entre ses deux couleurs quatrièmes, et en particulier la présence d'une séquence, doivent lui faire opter pour l'entame à Trèfle.

Est, qui possède un honneur complémentaire dans la couleur d'entame de son partenaire, fournit le 9 de Trèfle sur la Dame pour "appeler".

Donne 20 C

PROGRESSION 1

Contrat : 3SA par Sud
Entame : ♣ D

NS
-100

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

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

3 LE JEU DE LA CARTE

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

♠ 5 3	♥ 7 2	♦ R D 10 7 5	♣ 6 5 3 2	
2	+ 3	+ 0	+ 1	= 6

Il doit trouver trois levées. Seuls les Carreaux sont susceptibles de les lui procurer. Etant obligé de rendre la main, Sud laisse passer l'entame pour couper les communications entre les défenseurs. Il prend le retour à Trèfle et joue Carreau.

[B] Le point de vue de la défense.

Est s'aperçoit qu'en dehors des Carreaux, le mort ne possède aucune rentrée. Il lui suffira donc de prendre de l'As quand le déclarant jouera son dernier Carreau pour l'empêcher de réaliser les levées affranchies du mort.

Est peut connaître le nombre de Carreaux du déclarant grâce au "pair-impair" de son partenaire :

- si celui-ci joue d'abord un gros Carreau puis un plus petit, il indique un nombre pair de cartes dans la couleur,
- s'il fait l'inverse, il y indique un nombre impair de cartes.

[C] Le déroulement du coup.

Ici, Ouest doit donc jouer le 9 de Carreau au premier tour, le 4 au second ; Est ne prendra que le troisième tour de Carreau et Sud ne pourra plus gagner.

4

Quand le déclarant entreprend l'affranchissement d'une couleur longue, les flancs doivent attendre le moment opportun pour y réaliser leur(s) levée(s) maîtresse(s). Ils le déterminent en employant le "pair-impair".