

Donne 1 C

PROGRESSION 1

Nord donneur
Personne vulnérable

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

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

1 LES ENCHERES

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

■ Nord doit se contenter de l'ouverture d'1♦ : sa main est régulière mais, avec 19 points H, il est trop fort pour ouvrir d'1SA (16-18) et trop faible pour ouvrir de 2SA (21-22).

■ Sud, avec deux couleurs d'égale longueur, donne la priorité à la recherche d'un fit majeur et répond donc 1♠ et non 2♣.

■ L'ouvreur doit maintenant évaluer sa main à 20 points DH puisqu'il possède le fit à Pique. C'est le minimum requis pour imposer le contrat de 4♣ : même si Sud n'a que 6 points DH (qu'il promet au moins par son enchère d'1♠), Nord ne prend qu'un petit risque en nommant la manche.

■ Sud ne peut en rester là : son jeu vaut 15 points DH qui ajoutés aux 20 promis (au moins) par l'ouvreur donnent un total de 35, suffisant pour tenter un chelem. A condition bien sûr que l'adversaire ne possède pas deux As et donc deux levées immédiates !

■ 4SA "Blackwood" pose la question à Nord, qui indique deux As par la réponse de 5♥. Sud sait ainsi qu'il ne manque qu'un As dans son camp, ce qui lui permet de déclarer le petit chelem à 6♠.

2 L'ENTAME

■ Contre un chelem, il importe, avant tout, de ne pas donner une levée à l'adversaire. Ouest possède une séquence à Trèfle qui permet de ne rien compromettre.

■ Il entame du 10 de Trèfle, tête de séquence.

Donne 1 C

PROGRESSION 1

Contrat : 6 ♠ par Sud NS
Entame : ♣ 10 +980

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

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

2 + 0 + 1 + 0 = 3

Même après l'entame à Trèfle, il n'y a rien à faire pour éviter de donner l'As de Carreau. Sud doit donc essayer de ne pas donner de levée à Pique, pourtant il lui manque le Roi et le 10 ainsi que le 9, le 8 et le 4 !

[B] Il cherche une solution à son problème.

Pour ne pas perdre de Pique, il devra capturer le Roi adverse. Il va donc, en espérant le Roi placé devant l'As, tenter l'impasse au Roi.

Imaginons que Sud parte de la Dame de sa main : il devra ensuite donner une levée quel que soit le nombre de Piques détenus par Ouest.

En effet, la Dame de Pique sera couverte du Roi, et prise par l'As. Dans le meilleur des cas, le Valet fera tomber deux autres Piques, et il restera toujours ensuite un Pique supérieur au 7 chez l'adversaire.

Pour ne pas gaspiller ses honneurs, Sud est obligé de jouer d'abord un petit Pique de sa main.

[C] Le déroulement du coup.

Sud prend l'entame dans sa main pour pouvoir jouer atout immédiatement. Il part du 5 de Pique, et joue le Valet du mort sur le 9 d'Ouest : l'impasse réussit. Il tire l'As au second tour et a la chance de voir tomber le Roi. Il lui reste la Dame pour enlever le dernier atout d'Est.

4 Pour faire une impasse, ne partez pas d'un honneur si vous ne possédez pas les cartes équivalentes.

Donne 2 C

PROGRESSION 1

Est donneur
Nord-Sud vulnérables

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

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1 ♦	Passe	1 ♠	Passe
2SA	Passe	3SA	Fin

■ Selon le Système d'Enchères Français (le SEF), avec deux couleurs mineures quatrièmes et 19 points H, Sud doit ouvrir d'1♦, la plus chère des deux.

Malgré sa distribution régulière, il est trop fort pour ouvrir d'1SA (16-18).

■ La priorité accordée à la recherche d'un fit majeur oblige Nord à répondre 1♠ malgré la mauvaise qualité de sa couleur.

■ Sud annonce alors à la fois sa force et le caractère régulier de sa distribution par l'enchère de 2SA. Elle montre 19 ou 20 points H et dénie la possession de quatre cartes à Pique.

■ Nord est en mesure de prendre la décision finale en concluant à 3SA puisqu'il compte 27 ou 28 point H dans son camp sans fit majeur possible.

2 L'ENTAME

■ Ouest choisit l'entame à Coeur, sa couleur la plus longue qui, de plus, n'a pas été annoncée par le camp adverse.

■ Il y possède une séquence brisée : Dame-10-9-8. Il doit sélectionner la plus forte des cartes qui se suivent dans cette combinaison, le 10.

Donne 2 C

PROGRESSION 1

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♥ 10 +600

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

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

1 + 2 + 1 + 3 = 7

Il constate que si les Trèfles sont partagés 3 et 2, il réalisera une levée de plus dans cette couleur. Enfin, il peut affranchir au moins une levée de Carreau s'il donne le Roi à l'adversaire.

[B] Il examine comment surmonter d'éventuels dangers.

Si les Trèfles sont partagés 4 et 1, il doit trouver une levée supplémentaire qui ne peut venir que des Carreaux. Si cette couleur est répartie 3 et 3 entre les mains adverses, il y fera trois levées. Il en sera de même avec le Roi en Est, si Sud peut jouer deux fois vers Dame-Valet. Comme il n'a justement que deux entrées au mort, l'As de Carreau et l'As de Coeur, chacune de ces communications doit être utilisée à bon escient pour jouer Carreau sans mettre le contrat en danger. Or si l'entame est prise du Roi de Coeur, Sud affranchira lui-même les Coeurs adverses s'il doit utiliser l'As du mort pour jouer Carreau !

[C] Il applique son plan de jeu.

Sud prend l'entame de l'As de Coeur et joue aussitôt un petit Carreau vers sa main. Est ayant fourni un petit, la Dame fait la levée. Sud rejoue Carreau pour l'As du mort, soigneusement conservé, et continue la couleur : Est ne peut pas l'empêcher de faire encore son Valet.

Toutes ces précautions s'avèrent indispensables puisqu'Ouest défusse au second tour de Trèfle et que les Carreaux sont partagés 4 et 2.

4 Bien jouer une couleur nécessite des communications entre les deux mains ; prévoyez l'ordre de leur utilisation.