

Donne 9 C

PROGRESSION 1

Nord donneur
Est-Ouest vulnérables

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

1 LES ENCHERES

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

■ Sud avec 17 points d'honneurs et une distribution régulière, doit ouvrir d'1SA malgré le petit doubleton à Coeur : ouvrir d'1SA ne veut pas dire qu'on arrête toutes les couleurs.

■ Avec 8 points H, Nord entretient l'espoir d'une manche, soit à Sans-Atout, soit à l'atout Coeur si l'ouvreur y possède quatre cartes.

■ Pour obtenir ce renseignement, il utilise l'enchère de 2♣, Stayman.

■ Sud répond 2♦, ce qui montre qu'il ne détient ni quatre Coeurs ni quatre Piques.

■ N'ayant pas découvert de fit majeur, Nord fait une enchère à Sans-Atout. Il se contente de 2SA, proposition de manche, puisqu'il lui manque un point pour être certain du total de 25 dans son camp.

■ Avec 17 points H, Sud a de quoi accepter la proposition précédente et conclut à 3SA.

2 L'ENTAME

■ Entre ses deux couleurs longues, Ouest doit choisir d'entamer la plus longue : c'est celle qui offre les meilleures perspectives d'affranchissement.

■ Il entame du 4 de Coeur, quatrième meilleure.

Donne 9 C

PROGRESSION 1

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♥ 4 +400

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

0 + 1 + 3 + 3 = 7

A Carreau Sud peut compter sur une cinquième levée à condition que la couleur ne soit pas partagée 4 et 0 en flanc (ce qui n'arrive environ qu'une fois sur 10). Il dispose alors d'un nombre de levées suffisant pour son contrat.

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

Il doit d'abord remarquer qu'il est risqué de laisser Est prendre la main à Coeur : celui-ci pourrait rejouer Pique à travers le Roi ; si l'As est mal placé, le flanc pourrait être alors en mesure de réaliser quatre Piques et un Coeur. Sud doit aussi veiller à jouer correctement les Carreaux.

[C] Le déroulement du coup.

Sud prend l'entame de l'As de Coeur. Les Carreaux étant plus nombreux au mort, il commence par jouer le Roi puis la Dame de sa main. Pour capturer le Valet d'Est, il doit jouer l'As.

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

Attention à ne pas partir négligemment du 6 ! Le 9, plus fort que le 7 du mort, bloquerait la couleur, et Sud n'y réaliserait que quatre levées. Sud doit jouer le 9 pour l'As, puis le 7 du mort pour le 6, et enfin le 5. Sud encaisse alors ses trois Trèfles maîtres, et réalise neuf levées (et même dix si Est a défaussé un Trèfle sur les Carreaux).

4 Attention aux petites cartes quand vous possédez une couleur maîtresse entre les deux mains : elles peuvent créer un blocage au même titre que les honneurs.

Donne 10 C

PROGRESSION 1

Est donneur
Tous vulnérables

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1SA	Passe	3♥	Passe
3SA	Fin		

■ Avec 17 points d'honneurs et une distribution régulière, Sud ouvre d'1SA.

■ Les 9 points H de Nord lui suffisent pour déclarer une

manche. Laquelle ? Tout dépend du nombre de Coeurs détenus par Sud. S'il n'en a que deux, il faut jouer 3SA, s'il en possède trois ou quatre, 4♥ sera généralement meilleur.

■ Pour obtenir ce renseignement crucial, Nord utilise l'enchère forcing de 3♥, qui montre cinq cartes dans la couleur. (*)

■ Sud ne détient que deux cartes à Coeur ; bien que ce soit deux honneurs, il ne doit pas dire 4♥ mais 3SA.

(*) Rappel : Si Nord répond 2♥ sur 1SA, il indique une main faible avec laquelle il préfère jouer le contrat de 2♥ à celui d'1SA.

2 L'ENTAME

■ Ouest n'a aucun mal à sélectionner l'entame à Pique, couleur où il dispose d'une séquence d'honneurs : Dame-Valet-10 (et même le 9 !). Il entame donc de la Dame de Pique, tête de séquence.

Donne 10 C

PROGRESSION 1

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

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

2 + 4 + 1 + 1 = 8

Sud réalisera cinq levées à Coeur, sauf si un défenseur détient cinq cartes, ce qui est exceptionnel.

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

Il ne lui reste qu'à vérifier qu'il dispose des communications nécessaires. Seuls les Coeurs posent un problème : la présence en Sud de deux honneurs secs interdit de jouer toute la couleur d'emblée. Sud doit commencer par jouer As et Dame de Coeur, puis remonter au mort par une autre couleur avant de réaliser le Roi, le Valet et le cinquième Coeur. On dit que les Coeurs sont bloqués.

En dehors des Coeurs, seul l'As de Pique permet de reprendre la main au mort : Sud ne doit donc pas l'utiliser avant d'avoir joué As et Dame de Coeur.

Sud peut aussi rejoindre le mort à Coeur en prenant la Dame du Roi. Mais cette manoeuvre ne lui procurerait cinq levées que si les Coeurs adverses étaient répartis 3 et 3, ce qui est peu fréquent (une fois sur trois environ).

[C] Le déroulement du coup.

Après l'entame, Sud remporte la première levée du Roi de Pique de sa main pour conserver précieusement l'As au mort. Il dégage ensuite l'As et la Dame de Coeur. Puis il continue Pique pour l'As du mort, et réalise les trois derniers Coeurs maîtres. Il lui reste deux As mineurs pour parvenir au total de neuf levées.

4 La présence d'honneurs secs dans une couleur est facteur de blocage. L'une des façons de le surmonter est de préserver les rentrées dans la main longue de la couleur bloquée.