

Donne 11 B



INITIATION

Sud donneur
Personne vulnérable

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

	N	
O	E	S

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 13 points H. Nord lui communique son petit papier. Sans couleur majeure de huit cartes, Sud décide de jouer à Sans Atout.

La force totale de son camp est de 26 points H.

Sud annonce donc : "Je joue 3SA".

2 Quelle carte entamer ?

Quest entame de la Dame de Carreau, tête de séquence d'une couleur de cinq cartes.

Est n'a guère le choix de la carte à fournir !

Donne 11 B



INITIATION

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

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

	N	
O	E	S

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

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

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

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

0 + 4 + 2 + 1 = 7

[B] Il cherche où trouver les levées manquantes.

Sud possède deux couleurs de sept cartes, les Piques et les Carreaux. Mais cette dernière couleur a été choisie par Ouest à l'entame. Sud ne peut donc compter sur une répartition favorable 3-3 des six cartes adverses.

Aussi ce n'est qu'à Pique qu'il peut espérer trouver les levées manquantes. Pour exploiter cette couleur à son avantage, il doit tirer parti de deux événements qui peuvent lui être favorables :

- si la répartition de la couleur chez les adversaires est 3-3, le quatrième Pique du mort peut s'affranchir.
- si l'As est situé en Est, il est sûr de réaliser deux levées en jouant deux fois une petite carte du mort vers la combinaison Roi-Dame de sa main.

[C] Il détermine l'ordre dans lequel il doit jouer les couleurs.

- 1) Il prend l'entame de l'As de Carreau.
- 2) Il joue le 2 de Pique vers RD3
Si Est met son As, le Roi et la Dame sont affranchis, sinon Sud fait sa Dame. Dans cette dernière hypothèse, 3) Il rejoint le mort par la Dame de Coeur, pour rejouer Pique. Parmi les trois rentrées possibles, il faut utiliser celle à Coeur car elle ne présente pas de danger d'y affranchir des levées pour l'adversaire : il doit **conserver le contrôle** des Trèfles et des Carreaux.
- 4) Il joue le 5 de Pique vers R3. Qu'Est prenne ou non de son As, Sud fait à Pique les deux levées nécessaires à la réussite de son contrat.

Jouer deux fois petit du mort sur cette donne revient en fait à répéter l'impasse "sans fourchette" qui consiste à jouer petit vers un honneur isolé. Généralement, il faut jouer petit vers les honneurs.

Donne 12 B



INITIATION

Quest donneur
Nord-Sud vulnérables

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

	N	
O	E	S

♠ 6 3	♠ 6 3
♥ 10 4 3	♥ 10 4 3
♦ A D 5	♦ A D 5
♣ A D V 10 3	♣ A D V 10 3

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 13 points H. Il reçoit les informations sur le jeu de son partenaire, et découvre que son camp détient 21 points H sans fit majeur de huit cartes. Néanmoins, le camp Nord-Sud possède neuf cartes à Trèfle, ce qui fait choisir à Sud l'atout Trèfle.

A l'atout, il doit compter 4 points D et parvient au total de 25 points DH.

Sud déclare donc : "Je joue 3♣".

2 Quelle carte entamer ?

A Pique. Ouest possède une séquence incomplète RD10. Il entame donc du Roi de Pique, tête de séquence.

Est possède le Valet de Pique, qui épaula la séquence de son partenaire. Il l'informe donc de son intérêt pour l'entame en fournissant le 7 de Pique. C'est un appel.

Donne 12 B



INITIATION

Contrat : 3♣ par Sud NS
Entame : ♠ R +130

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

	N	
O	E	S

♠ 6 3	♠ 6 3
♥ 10 4 3	♥ 10 4 3
♦ A D 5	♦ A D 5
♣ A D V 10 3	♣ A D V 10 3

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

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

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

1 + 2 + 2 + 1 = 6

[B] Il cherche comment faire disparaître deux des six perdantes.

A Carreau, Sud y possède une fourchette et peut penser faire l'impasse au Roi. Mais il y a mieux à faire : il n'y a qu'un seul Carreau au mort. Une fois l'As joué, Sud pourra couper ses deux perdantes. L'impasse, quant à elle, est incertaine, elle ne réussira qu'une fois sur deux.

A Trèfle, Sud possède aussi une fourchette : Il peut espérer capturer le Roi adverse si celui-ci se trouve en Est, grâce à une impasse qu'il devra répéter si Est possède le Roi troisième.

[C] Il détermine l'ordre dans lequel il doit jouer les couleurs.

- 1) Il prend l'entame de l'As de Pique du mort,
- 2) il joue Carreau pour son As, sans faire d'impasse inutile, et coupe un Carreau avec le 2 de Trèfle,
- 3) il joue le 5 de Trèfle du mort, pour le 4 d'Est et sa Dame (impasse utile),
- 4) il retourne au mort en coupant la Dame de Carreau avec le 7 de Trèfle,
- 5) il répète l'impasse au Roi de Trèfle, et réalise en tout dix levées.