

## Donne 13 B



### INITIATION

Nord donneur  
Tous vulnérables

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

  

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

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Avec 16 points H, Est "ouvre". Il apprend que son partenaire en possède 4 et que son camp ne détient huit cartes, ni à Coeur, ni à Pique. Par contre, à Carreau il constate un fit de neuf cartes.

En jouant à Carreau, il peut donc ajouter, aux 20 points de sa ligne, 4 points de distribution grâce à la présence d'un singleton, d'un doubleton et de 9 atouts. Il annonce alors: "Tu joues 2♥" (car la main longue à l'atout est en Ouest).

Sud reçoit maintenant le petit papier de Nord, et constate que son camp détient 20 points H et un fit de dix cartes à Coeur. Lui aussi peut compter 4 points D, ce qui lui permet de surenchérir. Sud déclare alors "Je joue 2♥".

## 2 Quelle carte entamer ?

D'après le contrat déclaré par son partenaire, Ouest sait que son camp possède beaucoup de Carreaux. Cette entame est en principe sans risque. Ne possédant pas de séquence à Carreau, il entame d'une petite carte, le 2.

## Donne 13 B



### INITIATION

Contrat : 2♥ par Sud  
Entame : ♥2

NS  
+140

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

  

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

## 3 Comment réaliser les 8 levées demandées ?

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

♠ 6 4 2	♥ V 9 6 4	♦ A D 7	♣ A 9 2
R V 10	R D 10 7 3 2	4	6 5 4
2	1	0	2

Le contrat de 2♥ est donc "sur table".

[B] Il cherche s'il peut réaliser des levées supplémentaires.

A Carreau : Sud n'y compte aucune perdante, mais le mort possède une fourchette AD. Y a-t-il intérêt à tenter l'impasse au Roi ? Oui, car si la Dame fait la levée, l'As permettra ensuite de défausser un Trèfle. Même si l'impasse échoue, on aura bien sûr perdu un Carreau, mais on pourra toujours défausser un Trèfle sur l'As de Carreau : ce ne sera qu'un échange de perdantes.

Sud fournit donc la Dame de Carreau du mort sur l'entame. Mais Est prend du Roi et rejoue Trèfle.

Observons maintenant la couleur Pique :

Sud y possède une fourchette RV10 qui permet de faire l'impasse à la Dame. Si elle réussit, Sud devra recommencer cette impasse pour ne perdre qu'une levée dans la couleur.

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

- 1) Sud prend le Roi de Trèfle de l'As du mort et doit jeter tout de suite un Trèfle sur l'As de Carreau.
- 2) Il joue atout : Est prend. Sud coupe le retour Carreau (ou Trèfle), et doit aller au mort à l'atout pour faire deux fois l'impasse à la Dame de Pique.

Retenons le maniement des Piques :

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

Même si le Roi fait la levée en jouant petit du mort vers le Roi de la main, il faudra encore perdre deux levées avec l'As et la Dame. Par contre, jouer petit du mort vers le 10 gagne une levée quand la Dame est bien placée.

## Donne 14 B



### INITIATION

Est donneur  
Personne vulnérable

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

  

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

## 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 dans sa ligne, mais avec une force totale de 26 points H. Sud déclare : "Je joue 3SA".

Ouest reçoit le petit papier de son partenaire. Il possède bien un fit de huit cartes à Coeur, mais n'a pas la force suffisante pour surenchérir.

## 2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède cinq cartes à Coeur. Sans séquence, il entame de la quatrième meilleure : le 7 de Coeur.

Le mort ayant fourni une petite carte, Est joue sa plus forte carte en troisième position, la Dame de Coeur, dans l'espoir d'affranchir des levées pour son partenaire.

## Donne 14 B



### INITIATION

Contrat : 3SA par Sud  
Entame : ♥7

NS  
+430

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

  

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

## 3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Le déclarant compte les levées sûres de son camp.

♠ A D V 5	♥ 4 2	♦ 9 3	♣ A D 10 3 2
9 7 4	A 9 5	A D 8 6	R 9 7
1	1	1	3

[B] Il cherche où trouver les levées manquantes.

A Trèfle, il possède huit cartes et As-Roi-Dame-10. Si le Valet n'est pas quatrième en défense, cette couleur apporte deux levées de longueur. Cela ne suffit pas pour réaliser le contrat.

A Carreau : il possède une fourchette A.D. Si le Roi est placé en Est. Sud peut y réaliser une levée d'impasse; en revanche, si l'impasse échoue, le contrat risque de chuter.

A Pique, Sud peut aussi tenter l'impasse au Roi. Si elle réussit, elle peut être recommencée et apporter deux levées d'impasse. Même si elle échoue, la Dame est affranchie et fournit la neuvième levée nécessaire à la réussite du contrat.

Mais les Coeurs présentent un danger : le déclarant n'y possède que cinq cartes et un seul arrêt. Il doit penser à couper les communications entre les deux joueurs de la défense au cas où la couleur serait répartie 5-3.

[C] Il détermine dans quel ordre jouer ses couleurs.

- 1) Il laisse passer deux fois la couleur d'entame.
- 2) Après avoir pris le troisième tour de Coeur de l'As, il fait l'impasse à Pique. Même si elle échoue :
  - si Est possède encore un Coeur, la couleur était répartie 4-4 chez les adversaires, Sud ne perdra que le Roi de Pique et trois Coeurs.
  - si la couleur était répartie 5-3, Est n'a plus de Coeur à jouer.

Quand l'adversaire possède huit cartes dans la couleur d'entame, et que cette couleur présente un danger pour le déclarant si elle est répartie 5 et 3 (ou 6 et 2), laisser passer deux fois, permet de priver de communication avec son partenaire, la main qui n'a que trois cartes.