

Donne 1 B



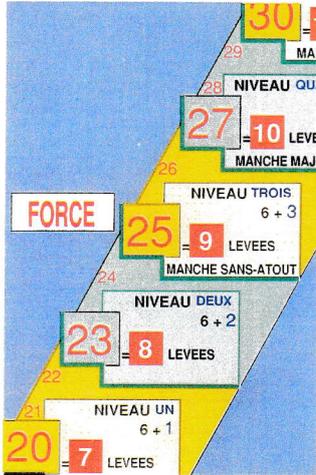
INITIATION

Nord donneur
Personne vulnérable

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

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?



Sud "ouvre", il possède 15 points d'honneurs (points H). Nord, son partenaire, annonce "J'ai 10 points"

Sud calcule la force de son camp :
15 + 10 = 25 points H

La table de décision lui indique qu'avec cette force, il doit espérer réaliser neuf levées.

Sud annonce : "Je joue 3SA"

2 Quelle carte entamer ?

Quand on possède une couleur d'au moins quatre cartes, une couleur longue, où les trois plus grosses cartes se suivent, par exemple R D V x D V 10 x D V 10 x, on dit que l'on y a une séquence. La plus grosse des cartes en séquence est la tête de séquence.

L'entame d'une tête de séquence est la meilleure des entames : Ouest entame donc de la Dame de Trèfle.

Donne 1 B



INITIATION

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

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

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

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Sud compte les levées sûres de son camp, couleur par couleur.

♠ D V 10 9 2	♥ 9 6	♦ A R	♣ 9 7 5 3
8 7	A R 5 4	V 9 5 2	A R 4
0	+ 2	+ 2	+ 2 = 6

Il doit donc trouver au moins trois levées pour réaliser le contrat demandé.

[B] Il cherche une couleur où il peut "affranchir" les trois levées manquantes.

A Pique, il possède six des huit plus grosses cartes A R D V 10 9 8 7. L'adversaire ne possède que l'As et le Roi. Quand il joue cinq tours de la couleur, l'adversaire ne peut réaliser que deux levées avec l'As et le Roi.

Sud peut donc affranchir trois levées à Pique.

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

Si Sud commence par jouer ses cartes maîtresses, il va affranchir des levées chez l'adversaire. Quand il jouera Pique, la défense pourra réaliser ces levées et faire chuter le contrat. Il joue donc Pique en premier.

Lorsque le nombre de levées sûres ne suffit pas, le déclarant doit donner la priorité à la couleur qui permet d'affranchir le nombre de levées nécessaires.

Donne 2 B



INITIATION

Est donneur
Nord-Sud vulnérables

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

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 16 points H. Nord, son partenaire, annonce "J'ai 10 points". La table de décision indique qu'avec 26 points, son camp doit espérer réaliser neuf levées. Sud annonce : "Je joue 3SA".

2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède deux couleurs de quatre cartes : les Trèfles et les Piques. De son point de vue, la couleur Pique est la plus intéressante. Sans même la collaboration de son partenaire, il lui suffit de faire tomber l'As et le Roi pour affranchir deux levées. A Trèfle il devrait faire tomber aussi la Dame. Ouest entame donc de la Dame de Pique, tête de séquence.

Donne 2 B



INITIATION

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

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

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

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Sud compte les levées sûres de son camp.

♠ A R	♥ R 9 7 5	♦ 9 3 2	♣ 9 8 5 3
9 6 2	A 8	R D 7 5 4	A R 4
2	+ 2	+ 0	+ 2 = 6

Il possède six levées sûres, il lui faut encore trouver trois levées pour réaliser les neuf levées demandées.

[B] Il cherche comment trouver les trois levées manquantes.

A Carreau, Sud possède deux des trois plus grosses cartes et huit cartes sur treize. Les adversaires possèdent l'As mais seulement cinq cartes.

Après trois tours, Sud est le seul joueur qui possède encore des Carreaux : le 7 et le 5 sont affranchis.

La couleur Carreau apporte trois levées affranchissables.

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

- Sud prend l'entame du Roi de Pique et joue le 2 de Carreau vers son Roi.
- Ouest prend et continue Pique pour l'As du mort. Sud joue la Dame de Carreau puis un troisième tour de Carreau pour affranchir les deux Carreaux qui restent. Les adversaires prennent la main et jouent leurs Piques maîtres : heureusement, ils n'en ont que deux à faire. Sud, sur le second, défausse le 4 de Trèfle et fait le reste.

Même si le risque existe de voir l'adversaire faire trop de levées, jouez en premier la couleur qui permet d'affranchir des levées : la peur n'évite pas le danger !