

## Donne 7 B



Sud donneur  
Tous vulnérables

♠ 4 3	♠ D 10 5 2	♠ A 7				
♥ A 10 5 2	♥ D V 6	♥ 9 8 4 3				
♦ D V 10 7	♦ A R 3	♦ 9 5 2				
♣ 10 7 6	♣ D 5 2	♣ A 9 8 3				
	<table border="1" style="display: inline-table; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	
N	E					
O	S					
	♠ R V 9 8 6					
	♥ R 7					
	♦ 8 6 4					
	♣ R V 4					

### 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Nord "ouvre" avec 14 points H.

Sud transmet son petit papier et Nord constate un fit de neuf cartes à Pique. Il choisit donc cette couleur comme atout.

Il détermine la force totale du camp.

Aux points d'honneurs (14 + 11 = 25 points H) il ajoute les points de distribution, 1 point pour le doubleton Coeur et 1 point pour le neuvième atout, et obtient : 27 points DH au total.

Nord annonce : "Sud joue 4♠"

### 2 Quelle carte entamer ?

Quest entame de la Dame de Carreau, tête de séquence complète. Est, peut donner à son partenaire un renseignement sur l'intérêt qu'il porte à la couleur d'entame, en fournissant sa plus petite carte, le 2. Il refuse la couleur.

## Donne 7 B



Contrat : 4♠ par Sud  
Entame : ♦ D

NS  
+620

♠ 4 3	♠ D 10 5 2	♠ A 7				
♥ A 10 5 2	♥ D V 6	♥ 9 8 4 3				
♦ D V 10 7	♦ A R 3	♦ 9 5 2				
♣ 10 7 6	♣ D 5 2	♣ A 9 8 3				
	<table border="1" style="display: inline-table; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	
N	E					
O	S					
	♠ R V 9 8 6					
	♥ R 7					
	♦ 8 6 4					
	♣ R V 4					

### 3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

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

La main de base est celle où la couleur d'atout est la plus longue. Sud choisit donc sa main comme **main de base**.

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

+ + + + = 4

[B] Il cherche comment faire disparaître l'une des quatre perdantes.

**A Coeur** : Une fois l'As tombé, Sud a deux cartes maîtresses dans la couleur. Sur la deuxième, il peut jeter un Carreau de sa main, seule perdante qui peut disparaître puisque la défense possède l'As dans les trois autres couleurs.

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

Après l'entame, Sud n'a plus qu'un seul arrêt à Carreau. S'il joue autre chose que Coeur, l'adversaire va rejouer Carreau et pourra faire son Carreau quand il reprendra la main à l'As de Coeur. En conséquence :

- 1) Sud prend l'entame de l'As de Carreau.
- 2) Il s'attaque immédiatement à l'affranchissement des Coeurs. Deux cas se présentent, selon que la défense prend le premier ou le deuxième tour de la couleur.
 

Dans le cas où la défense ne prend que le deuxième tour de Coeur, la rentrée du Roi de Carreau est nécessaire pour aller chercher la Dame de Coeur affranchie.
- 3) Sur la Dame de Coeur, **Sud défause le Carreau perdant**.
- 4) Il joue atout : il peut maintenant rendre la main à l'adversaire qui ne réalisera que ses trois As.

On ne joue atout en premier que s'il n'est pas indispensable d'affranchir rapidement une levée pour défause une perdante.

## Donne 8 B



Quest donneur  
Personne vulnérable

♠ R D 8 3	♠ 7	♠ V 9 6 5 2				
♥ 10 6 2	♥ D 7 4 3	♥ V 9				
♦ 9 5	♥ A 8 7 4	♥ D V 10 2				
♣ R 10 8 7	♦ A 6 4 2	♣ D 9				
	<table border="1" style="display: inline-table; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	
N	E					
O	S					
	♠ A 10 4					
	♥ A R 8 5					
	♦ R 6 3					
	♣ V 5 3					

### 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 15 points H.

Après avoir constaté la présence de huit Coeurs dans son camp, il compte ses points. Avec une force de 25 points H et 2 points D pour le singleton Pique (soit 27 points DH), Sud annonce : "Je joue 4♥".

### 2 Quelle carte entamer ?

A Pique, Ouest possède une séquence Roi et Dame sans le Valet ni le 10. A Sans Atout, il devrait entamer d'une petite carte dans la couleur. A l'atout, il doit entamer du Roi.

L'entame d'une tête de séquence, dans un contrat à l'atout, promet seulement deux honneurs équivalents.

Exemples : **A** R 2   **R** D 6   **D** V 5   **V** 10 3

## Donne 8 B



Contrat : 4♥ par Sud  
Entame : ♠ R

NS  
+420

♠ R D 8 3	♠ 7	♠ V 9 6 5 2				
♥ 10 6 2	♥ D 7 4 3	♥ V 9				
♦ 9 5	♥ A 8 7 4	♥ D V 10 2				
♣ R 10 8 7	♦ A 6 4 2	♣ D 9				
	<table border="1" style="display: inline-table; text-align: center;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	
N	E					
O	S					
	♠ A 10 4					
	♥ A R 8 5					
	♦ R 6 3					
	♣ V 5 3					

### 3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

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

Lorsqu'il y a le même nombre d'atouts dans les deux mains, on choisit comme main de base la **plus forte en points H**. La main de Sud est donc la main de base.

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

+ + + = 6

Remarque : **A Coeur** on possède les trois gros honneurs, et les adversaires n'ont que cinq cartes. Fréquemment, les cinq cartes adverses seront réparties 3-2 et la couleur ne comptera aucune perdante.

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

**Défause et couper** sont les deux moyens principaux de faire disparaître une perdante dans les contrats à la couleur. Ici, Sud peut couper les deux perdantes à Pique dans la main opposée à la main de base.

Si les cinq Coeurs adverses sont répartis 3-2, il obtient ainsi six levées de Coeur au lieu de quatre. Mais il doit réaliser ces coupes avant de faire tomber les atouts adverses ; sinon il ne lui restera qu'un seul atout au mort pour couper deux fois !

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

- 1) Sud prend l'entame de l'As de Pique.
- 2) Il coupe le 4 de Pique avec le 3 de Coeur.
- 3) Il revient dans sa main par l'As d'Atout.
- 4) Il coupe le 10 de Pique avec le 7 de Coeur.
- 5) Il enlève les atouts adverses en jouant d'abord la Dame de Coeur, puis revient en main par le Roi de Carreau, et joue l'As de Coeur.

La coupe des perdantes dans la main opposée à la main de base est créatrice de levées supplémentaires. Soyez attentifs à garder dans cette main autant d'atouts que vous avez de perdantes à couper !