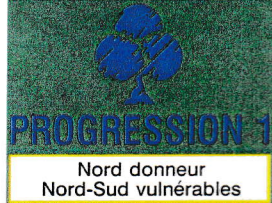


Donne 5 D



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

♠ D 7
 ♥ D 10 7 3
 ♦ 10 8 7 6
 ♣ D 10 4

N O N E
 S

♠ V 10 6 5 2
 ♥ A 9 4
 ♦ V 3
 ♣ V 9 2

♠ R 8 4
 ♥ R 8 5
 ♦ A 9 2
 ♣ R 7 6 3

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♦	Passé
3SA	Fin		

Nord possède une distribution régulière. Mais avec 14 points H seulement, il ne peut pas ouvrir d'1SA, qui en garantirait au moins 16. Il ouvre donc de sa mineure la plus longue.

Sud détiendrait lui aussi un jeu régulier. Sans quatre Coeurs ni quatre Piques, il ne peut envisager un contrat en majeure, mais doit s'orienter vers les Sans-Atout. Avec 13 points H, il sait que son camp compte un minimum de 25 points H, ce qui suffit pour imposer la manche. Il déclare donc immédiatement 3SA, contrat qui convient parfaitement à Nord.

2 L'ENTAME

Ouest peut hésiter à entamer Carreau ou Coeur, les deux couleurs où il possède quatre cartes. Deux raisons doivent lui faire préférer l'entame à Coeur :
 - d'une part, les Carreaux ont été annoncés par Nord qui y détiendrait sans doute au moins quatre cartes. Il sera donc impossible d'affranchir des levées de longueur dans cette couleur.
 - d'autre part, les Coeurs sont commandés par Dame-10. Il suffit de trouver un honneur en face pour y établir une ou deux levées.

Il entame donc du 3 de Coeur, sa quatrième meilleure.

Le déclarant fournit le 2 du mort. En troisième position, Est doit jouer sa plus forte carte pour empêcher Sud de réaliser une levée indue. En main à l'As de Coeur, Est rejoue le 9, la plus forte des deux cartes qui lui restent...

Donne 5 D

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

♠ D 7
 ♥ D 10 7 3
 ♦ 10 8 7 6
 ♣ D 10 4

N O N E
 S

♠ V 10 6 5 2
 ♥ A 9 4
 ♦ V 3
 ♣ V 9 2

♠ R 8 4
 ♥ R 8 5
 ♦ A 9 2
 ♣ R 7 6 3

Contrat : 3SA par Sud NS +600
 Entame : ♥ 3

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

2 + 1 + 3 + 2 = 8

Sud n'a qu'une levée à trouver pour gagner son contrat. Il fournit le 8 de Coeur sur le 9, au cas où Est aurait rejoué sous la Dame, mais Ouest prend et continue Coeur ; Est fournit toujours. Il reste maintenant à chercher la levée manquante dans les mineures.

[B] Il décide de son plan de jeu et l'applique.

Dès que les Carreaux adverses sont répartis 3-3, la neuvième levée est trouvée. Sinon, il est peut-être possible de profiter d'une répartition favorable des Trèfles où le camp Nord-Sud possède aussi sept cartes. Sud commence par jouer trois tours de Carreau. Quand Est défausse, il s'intéresse aux Trèfles : As de Trèfle, Roi de Trèfle et Trèfle. Tout va bien, tout le monde fournit. Hélas, Ouest, qui a pris la main au troisième tour, peut encaisser un Coeur maître et un Carreau maître : une de chute.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Sud aurait dû affranchir ses Trèfles avant de jouer Carreau. Mais jouer As-Roi de Trèfle et Trèfle présente un danger : si Est a quatre Trèfles, il peut encaisser deux Trèfles et un Coeur maîtres, faisant chuter le contrat même si les Carreaux sont répartis 3 et 3 ! En fait, Sud doit donner un coup à blanc à Trèfle sans tirer As et Roi. Le flanc peut réaliser un Trèfle et son Coeur maître, mais Sud, en reprenant la main, garde la possibilité de tester les Trèfles et les Carreaux sans risque.

4 Donner un coup à blanc dans une couleur permet souvent de garder le contrôle de cette couleur, c'est à dire d'interdire à l'adversaire d'y réaliser trop de levées en cas de mauvais partage.

Donne 6 D



♠ V 6 4 2
 ♥ 8 4
 ♦ A R 8 2
 ♣ A D 6

♠ D 8
 ♥ R 10 7 6 3
 ♦ 9 7 5
 ♣ V 9 2

N O N E
 S

♠ 10 9 7 5
 ♥ D V 9 5
 ♦ 10 4
 ♣ R 10 5

♠ A R 3
 ♥ A 2
 ♦ D V 6 3
 ♣ 8 7 4 3

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passé
1 ♦	Passé	1 ♠	Passé
1SA	Passé	3SA	Fin

Sud, qui possède 14 points H et quatre cartes dans chaque mineure, doit ouvrir d'1♦.

Avec 14 points H, Nord sait qu'il va déclarer au moins une manche. Il commence par explorer la possibilité d'un fit 4 et 4 à Pique dans son camp en annonçant 1♠. Cette enchère, qui ne promet que 5 ou 6 points H, est cependant forcing et illimitée en force.

L'ouvreur exprime alors le caractère régulier de sa distribution et sa zone de points (12-15) par la redemande d'1SA. Il dénie du même coup la possession de quatre cartes à Pique.

Nord, dont le jeu est également régulier, n'a aucun intérêt à rechercher la manche à 5♦. Connaissant un minimum de 26 points H dans sa ligne et un maximum de 29, il se contente de conclure à 3SA.

2 L'ENTAME

Ouest détiendrait cinq cartes à Coeur, couleur qui n'a pas été annoncée par ses adversaires durant les enchères. Il choisit donc d'entamer dans cette couleur. Sans séquence d'honneurs, il y sélectionne sa quatrième meilleure : le 6.

Sur le 4 du mort, Est doit en principe fournir sa plus forte carte. Avec deux cartes équivalentes, comme ici, il lui faut choisir la plus basse des deux : c'est donc le Valet qu'il joue à la première levée.

Donne 6 D

♠ V 6 4 2
 ♥ 8 4
 ♦ A R 8 2
 ♣ A D 6

♠ D 8
 ♥ R 10 7 6 3
 ♦ 9 7 5
 ♣ V 9 2

N O N E
 S

♠ 10 9 7 5
 ♥ D V 9 5
 ♦ 10 4
 ♣ R 10 5

♠ A R 3
 ♥ A 2
 ♦ D V 6 3
 ♣ 8 7 4 3

Contrat : 3SA par Sud NS +400
 Entame : ♥ 6

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

2 + 1 + 4 + 1 = 8

Il manque une levée. Sud peut espérer la trouver à Trèfle, où l'existence de la fourchette As-Dame permettra de tenter l'impasse au Roi.

[B] Il décide de son plan de jeu et l'applique.

L'entame à Coeur est embarrassante : les adversaires ont neuf cartes dans la couleur. Une fois l'As disparu, l'un d'eux détiendra au moins quatre Coeurs maîtres. Sud doit donc réaliser ses neuf levées sans rendre la main. Il prend l'entame de l'As et joue quatre tours de Carreau. Il prend soin de terminer dans sa main pour tenter l'impasse à Trèfle. Malheureusement, Est prend la Dame du Roi et Est-Ouest encaissent leurs quatre Coeurs maîtres.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Le déclarant n'a pas utilisé toutes ses ressources. Il est vrai que l'impasse au Roi de Trèfle constituait sa meilleure chance de trouver sa neuvième levée. Mais il ne lui coûtait rien de jouer As et Roi de Pique avant Trèfle : si la Dame de Pique tombait - c'était le cas ici - le Valet de Pique lui procurait la neuvième levée ; sinon, Sud avait encore la possibilité de tenter l'impasse au Roi de Trèfle, puisqu'il n'avait toujours pas rendu la main à l'adversaire.

4 Explorez bien toutes vos chances de gagner votre contrat. Quand il en existe plusieurs, commencez par tester celles qui ne mettent pas votre contrat en péril en cas d'échec.