





Cours Initiation

**Chelem, défausse et double coup à
blanc**

Correction des exercices de la maison





Exercice

Votre partenaire a ouvert de 2SA, quelle est votre enchère ?





 A 6
 V 7 3
 R D 10 9 6
 D 8 4

Votre
enchère?





13 points HL
6SA

 R 8 4
 A 7
 A V 6 2
 R D 8 3

17 points H
7SA





 V 5
 A R 8
 D 8 6 4
 R V 8 4

14 points H
6SA

 A 8 4
 6 4 3
 R D 8 2
 D V 4

Votre
enchère?




12 points H
4SA

 6 4
 A V 4
 A R 7 4 3
 R 10 7

16 points H
5SA


Exercice


Vous êtes en défense en Ouest ; Pouvez-vous défausser dans votre longueur ? Justifier votre réponse ?

8 6 3	A R D 2 	<i>Oui, ces trois petites cartes n'ont aucune utilité</i>
V 9 8 6 2	A D 7 3 	<i>Oui, il suffit de garder 4 cartes dans la couleur pour être aussi long que le mort</i>
7 6 5 2	R D 10 8 	<i>Oui, aucune des 4 cartes est supérieure à la plus petite de celles du mort</i>

Exercice

Vous êtes en défense en Ouest, pouvez-vous défausser dans votre longueur ? Justifier votre réponse ?

V 10 9 4 A D 8 7
 ***Non, quatre cartes comme le mort. Défausser une carte conduirait à affranchir le 4^{ème} carte du mort***

V 10 9 8 2 A R D 7 4
 ***Non, cinq cartes comme le mort. Défausser une carte conduirait à affranchir la 5^{ème} carte du mort. Défausser deux cartes donnerait deux levées de longueur au déclarant.***

Exercice

En présence des combinaisons suivantes :

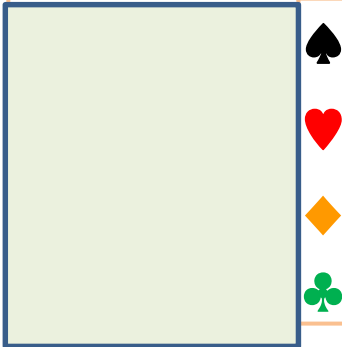
	A R 4 3 2	A 8 7 4 3	A 9 8 5 4
	9 8 6	R 9 2	7 6 3
Quel est le nombre de levées certaines possédés par le déclarant ?	2	2	1
Combien de levées de longueur sont possibles en cas de répartition favorables ?	2	2	2
A combien de levées l'adversaire aurait-il droit ? Ce chiffre correspond au nombre de fois où la main sera rendue au camp de la défense pour affranchir des levées de longueur.	1	1	2
En l'absence de communication externe, comment le déclarant doit-il jouer ?	1 coup à blanc	1 coup à blanc	2 coups à blanc

Cours Initiation

Leçon 14

La découverte de l'atout

Découverte de l'atout – *Jouez la donne – Sud donneur, celui qui a le 3 de Trèfle*

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

Séquence en mini bridge

Sud : « j'ouvre »

Nord : « J'ai 16 points »

Sud : « Je vais jouer 6SA »

Entame : Dame de cœur

Le plan de jeu :

13 levées maîtresses

- ✓ 5 levées à pique
- ✓ Aucune à cœur
- ✓ 4 à carreau
- ✓ 4 à trèfle

Tout pourrait aller bien mais...

Découverte de l'atout – *Jouez la donne*

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

Tout pourrait aller bien mais...

Les adversaires font 5 levées à cœur avant de rendre la main Et vous chutez de 4 levées !

Nous allons maintenant inventer l'atout

L'atout

L'atout est une couleur particulière qui possède un pouvoir spécial :

Il permet de remporter la levée quand il est fourni alors qu'on ne possède plus de carte dans la couleur demandée

Couper, c'est fournir un atout quand l'adversaire demande une couleur que l'on ne possède pas

La découverte de l'atout

Rejouons la donne

L'atout est Pique et Sud joue le contrat de 6♠

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

En coupant les Cœurs de l'adversaire, le déclarant réalise 12 levées et réussit son contrat

L'agrément d'un atout en majeure

Notion de « fit »

Lorsque deux partenaires possèdent un total de **8 cartes** dans une couleur, on dit qu'il ont un fit dans cette couleur

Si cette couleur est **Pique ou Cœur**, on dit qu'ils ont *un fit en majeure*

Dès qu'un joueur sait que son camp possède un fit en majeure, il doit choisir cette couleur comme atout.

- Pas de fit en majeure : vous jouerez à sans-atout
- Fit en majeure : vous jouerez un contrat dans cette couleur

Observer ces mains. Avez-vous un fit en majeure ?

- Allez-vous jouer à sans-atout ou à l'atout ?

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

Fit à cœur

♥ atout

Fit à pique

♠ atout

Fit à pique

♠ atout

Pas de fit

Sans-atout

Le pouvoir de coupe – Exemples

L'atout est pique et Ouest entame de l'As de cœur

Donne 1	Donne 2	Donne 3	Donne 4
<p>♠ V 6 3 ♥ 7 4 3 ♦ R D 10 5 ♣ R D 4</p>	<p>♠ V 6 3 ♥ 7 4 ♦ R D 10 5 ♣ R D 4</p>	<p>♠ V 6 3 ♥ 7 ♦ R D 10 9 5 ♣ R D 4 2</p>	<p>♠ V 6 3 ♥ - ♦ R D 10 9 5 ♣ R D 6 4 2</p>
<p>♠ A R D 10 2 ♥ 8 5 2 ♦ A V ♣ A 5 3</p>	<p>♠ A R D 10 2 ♥ 8 5 2 ♦ A V ♣ A 5 3</p>	<p>♠ A R D 10 2 ♥ 8 5 2 ♦ A V ♣ A 5 3</p>	<p>♠ A R D 10 2 ♥ 8 5 2 ♦ A V ♣ A 5 3</p>

Le pouvoir de coupe – Exemples

L'atout est pique et Ouest entame de l'As de cœur

Donne 1

♠ V 6 3

♥ 7 4 3

♦ R D 10 5

♣ R D 4

♠ A R D 10 2

♥ 8 5 2

♦ A V

♣ A 5 3

- ✓ Vous disposez d'un fit à pique de 8 cartes
- *Il faut jouer à l'atout pique*
- ✓ Vous perdrez d'entrée 3 plis à cœur
- ✓ Vous prendrez la main
- ✓ Vous purgerez les atouts de la défense et réaliserez les plis restants sans crainte d'une coupe d'un adversaire

A sans-atout, vous auriez perdu un minimum de 4 plis d'entrée.

Le pouvoir de coupe – Exemples

L'atout est pique et Ouest entame de l'As de cœur

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

- ✓ Vous disposez d'un fit à pique de 8 cartes
- *Il faut jouer à l'atout pique*
- ✓ Grâce à la coupe du mort, vous perdrez d'entrée 2 plis à cœur seulement
- ✓ Vous prendrez la main
- ✓ Vous purgerez les atouts de la défense et réaliserez les plis restants sans crainte d'une coupe d'un adversaire

A sans-atout, vous auriez perdu un minimum de 4 plis d'entrée.

Le pouvoir de coupe – Exemples

L'atout est pique et Ouest entame de l'As de cœur

Donne 3

♠ V 6 3

♥ 7

♦ R D 10 9 5

♣ R D 4 2

♠ A R D 10 2

♥ 8 5 2

♦ A V

♣ A 5 3

- ✓ Vous disposez d'un fit à pique de 8 cartes
- *Il faut jouer à l'atout pique*
- ✓ Grâce à deux coupes du Mort, Vous perdrez d'entrée qu'un seul pli à cœur
- ✓ Vous prendrez la main
- ✓ Vous couperez deux plis à cœur avant de purger les atouts de la défense et vous ferez un petit chelem

A sans-atout, vous auriez perdu un minimum de 4 plis d'entrée.

Le pouvoir de coupe – Exemples

L'atout est pique et Ouest entame de l'As de cœur

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

- ✓ Vous disposez d'un fit à pique de 8 cartes
- *Il faut jouer à l'atout pique*
- ✓ Grâce à trois coupes du Mort, vous ne perdrez pas de pli à cœur. La première coupe dès l'entame
- ✓ Vous couperez deux autres plis à cœur avant de purger les atouts de la défense et vous ferez un grand chelem

A sans-atout, vous auriez perdu un minimum de 6 plis d'entrée.

Les valeurs de coupe

Lorsque 2 joueurs sont fittés, leurs jeux prennent de la valeur. Ils peuvent être réévalués

Définitions :

- ❖ **Doubleton** : deux cartes dans une couleur
- ❖ **Singleton** : une carte dans une couleur
- ❖ **Chicane** : aucune carte dans une couleur

Par le **pouvoir de coupe**, la possession de doubleton, singleton et chicane **augmente la force de la main** dès qu'un fit est identifié.

Vous pourrez ajouter une force distributionnelle : les points de distribution (D)

Les points de distribution : « D »

Lorsque 2 joueurs sont fittés, leurs jeux prennent de la valeur. Il peuvent être réévalués avec **les points de distribution**

❖ **Doubleton** : 1 point

❖ **Singleton** : 2 points

❖ **Chicane** : 3 points

Plus vous avez d'atout, plus de fois vous pourrez couper

Vous ajoutez :

❖ 2 points pour le **neuvième atout**

❖ 1 point pour **tout atout au-delà du 9ème**

Exercices

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

Existe-t-il un fit ?	Fit ♥	Fit ♠	Fit ♠	Pas de fit
Nombre points HL	22 = 13 + 9	22 = 15 + 7	27 = 16 + 11	24 = 13 + 11
Nombre points D	3 doubletons = 3 points	1 singleton + 1 doubleton + 9 ^{ème} atout = 5 points	1 singleton + 1 doubleton = 3 points	Pas de point de distribution sans fit
Total points HLD	25	27	30	24

Reprendre le minibridge pour enchérir

Le premier qui a 12 points H, à son tour de parole dit :

« **J'ouvre** »

Son partenaire indique à son partenaire :

- La répartition de sa main (nombre de cartes par couleur)
- son nombre de points H

L'ouvreur peut déterminer le contrat à jouer :

- S'il n'y a pas de fit, il conclura un contrat à Sans-atout
- S'il y a le fit, le jeu se jouera à l'atout. L'ouvreur calcule la force globale de son camp en points HLD. Il décide à quel palier suivant la table de décision

La marque des contrats en majeure

Les levées :

Chaque levée rapporte **30 points**

La prime de manche

Dès que vous avez marqué 100 points, vous obtenez la prime de manche

Un contrat demandé et réussi de 4♥ ou 4♠ rapporte
300 points de prime de manche

Les primes de chelem

Un **petit chelem** demandé et réussi rapporte **500 points**

Un **grand chelem** demandé et réussi rapporte **750 points**

La marque des contrats en majeure

Combien marquez vous avec ces contrats demandés et réussis ?

Contrat demandé	Résultat	Points de levées	Prime de manche	Prime de chelem	Total
1 ♥	+2	90=3x30	50		140
2 ♠	=	60=2x30	50		110
1 ♥	+1	60=2x30	50		110
3 ♠	=	90=3x30	50		1400
2 ♥	+1	90=3x30	50		90
3 ♠	+2	150=5x30	50		200
4 ♠	=	120=4x30	300		420
5 ♥	+1	180=6x30	300		480
4 ♥	+2	180=6x30	300		480
6 ♥	=	180=6x30	300	500	980
6 ♠	+1	210=7x30	300	500	1010
7 ♥	=	210=7x30	300	1000	1510

La table de décision

*Complétez
le tableau :*

Force minimale en points HLD	Contrat	Nombre de levées	Score	Type de contrat
37	7♥ ou 7♠	13	1510	Grand chelem
33	6♥ ou 6♠	12	980	Petit chelem
30	5♥ ou 5♠	11	450	Manche
27	4♥ ou 4♠	10	420	Manche
25	3♥ ou 3♠	9	140	Partielle
23	2♥ ou 2♠	8	110	Partielle
20	1♥ ou 1♠	7	80	Partielle

♠ V 9 8 7

♥ R D V 2

♦ R 7 5 3

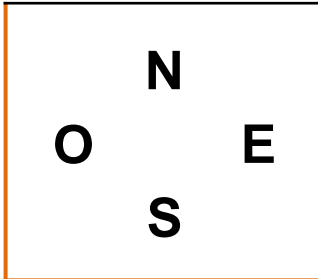
♣ 3

♠ 5 4 2

♥ 9 6 3

♦ 10 6 4

♣ A R D 2



♠ A

♥ 10 8 7 4

♦ D V 9

♣ V 10 8 7 5

♠ R D 10 6 3

♥ A 5

♦ A 8 2

♣ 9 6 4

Sud	Ouest	Nord	Est
		Je passe	Je passe
J'ouvre	Je passe	10 PH (4-4-4-1)	Je passe
Je vais jouer 4 ♠	Fin		

Le camp possède 23 points HL. Sud ajoute 5 points de distribution (2 pour le 9^{ème} atout, 1 pour le singleton de Nord et 1 pour son doubleton), soit 28 points suffisant pour demander la manche à l'atout Pique

1. Au mort : coupe du 2^{ème} tour de Trèfle

Sud :

1. Fait tomber les atouts évitant ainsi une coupe de l'adversaire
2. Fait quatre tours de Cœur et défause un Carreau perdant sa main
3. Fait le reste des levées à Carreau et à Pique

Entame : As de Trèfle

♠ D 6 2

♥ D 8 4 3

♦ R 7 2

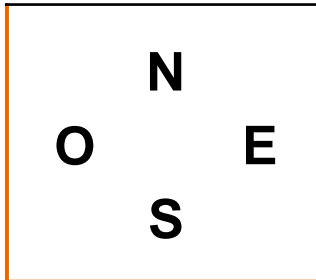
♣ A 7 3

♠ V 10 9 8 4

♥ 6 2

♦ 6 5

♣ V 9 6 2



♠ A R 7 3

♥ V 9

♦ 10 9 8 4

♣ 10 8 5

♠ 5

♥ A R 10 7 5

♦ A D V 3

♣ R D 4

Sud	Ouest	Nord	Est
			Je passe
J'ouvre	Je passe	11H (3-4-3-3)	Je passe
Je vais jouer 6 ♥	Fin		

Le camp possède 31 points HL. Sud ajoute 5 points de distribution (2 pour le 9^{ème} atout, 2 pour son doubleton), soit 35 points suffisant pour demander le chelem à l'atout Cœur

Sud

1. coupe le 2^{ème} tour de Pique
2. Capture les atouts évitant ainsi une coupe de l'adversaire
3. Fait quatre tours de Carreau et défause un Pique du mort
4. Fait le reste des levées à Trèfle et à Cœur

Entame : Valet de Pique

♠ 9
♥ V 7 6 5 4
♦ R 8 5
♣ A 8 7 6

	N	
O		E
	S	

♠ R D V 4 3
♥ 9
♦ 10 6 4 3 2
♣ R D

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

♠ A 8 7
♥ A R D 10 8
♦ D V 9
♣ 10 4

Sud	Ouest	Nord	Est
J'ouvre	Je passe	8H (1-5-3-4)+1L	Je passe
Je vais jouer	Fin		

Avec 5 cartes à Cœur, Sud ne peut ouvrir de 1SA.

Le camp possède 26 points HL. Sud ajoute 6 points D (2 pour le 9^{ème} atout + 1 pour le 10^{ème} + 2 pour son doubleton + 1 pour le singleton de Nord), soit 32 points suffisant pour déclarer la manche à l'atout Cœur

Sud

1. Prend l'entame de l'As
2. Affranchit 2 levées d'honneurs à Carreau
3. Coupe deux fois les piques de Sud
4. Il devra donner le Roi de Trèfle

Entame : Roi de Pique

♠ R V 7 4

♥ 9 4

♦ D V 9

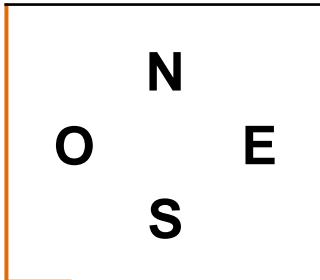
♣ R 8 7 4

♠ 2

♥ A R D 10 5 2

♦ 10 5 3

♣ 6 5 3



♠ 9 8 3 4 ♠

♥ 8 3

♦ A 8 4 2

♣ D V 10 9

♠ A D 10 6 5

♥ V 7 6

♦ R 7 6

♣ A 2

Sud	Ouest	Nord	Est
	Je passe	Je passe	Je passe
J'ouvre		10H (4-2-3-4)	
Je vais jouer			

Le camp possède 25 points HL. Sud ajoute 4 points D (2 pour le 9^{ème} atout + 1 pour son doubleton + 1 pour le doubleton de Nord), soit 29 points suffisant pour déclarer la manche à l'atout Pique

Sud

- 1. Coupe le 3^{ème} tour de Cœur d'un gros atout maître pour éviter une éventuelle surcoupe**
- 2. Fait 3 tours d'atout pour capturer les atouts de la défense**
- 3. Il devra Concéder l'As de Carreau**

Entame : As de Cœur

Cours Initiation

Leçon 14

Exercices pour la maison

Exercice

♠ 10 8 7 4

♥ 8 2

♦ A 7 6 2

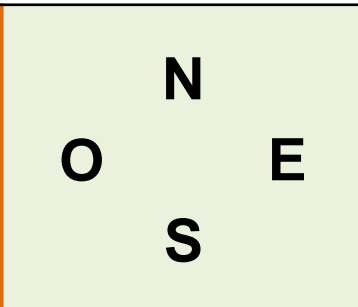
♣ D 10 5

♠ 6 5

♥ R D V 6

♦ D 10 8

♣ V 9 4 3



♠ 2

♥ A 10 7 5 3

♦ V 9 4 3

♣ 8 7 6

♠ A R D V 9 3

♥ 9 4

♦ R 5

♣ A R 2

Avec ce jeu,

Combien concédez-vous de levées en Nord-sud sur une entame à cœur ?

- Si vous jouez à sans-atout ?

- Si vous jouez à l'atout pique ?

Évaluez la force du camp

- en points HL

- En points HLD si vous jouez à l'atout pique ?

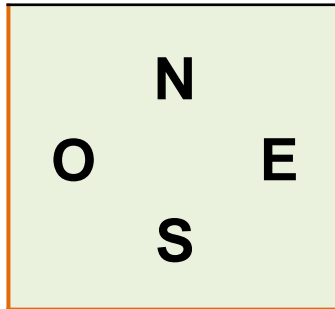
Exercice

♠ V 9 8 7 4 3

♥ -

♦ R 8 6 4

♣ A D V



♠ A R D 6 5

♥ 9 8 7

♦ A 2

♣ R 4 2

♠ 2

♥ A R D V 6 5

♦ 9 7 5

♣ 10 8 6

♠ 10

♥ 10 4 3 2

♦ D V 10 3

♣ 9 7 5 3

Avec ce jeu,

Combien concédez-vous de levées en Nord-sud sur une entame à cœur ?

- Si vous jouez à sans-atout ?

- Si vous jouez à l'atout pique ?

Evaluez la force du camp

- en points HL

- En points HLD si vous jouez à l'atout pique ?

























Exercice

Quels seront les contrats à jouer avec les jeux suivants (Sud donneur)

Donne 1	Donne 2	Donne 3
<p>♠ A V 6 4 2 ♥ 4 2 ♦ A 3 2 ♣ D 10 3</p>	<p>♠ A 9 4 ♥ 8 7 6 5 4 ♦ R D 2 ♣ 7 5</p>	<p>♠ V 2 ♥ 7 ♦ R 9 8 5 2 ♣ A 8 5 3 2</p>
<p>♠ R D 3 ♥ A 7 5 ♦ R 8 4 ♣ R V 9 2</p>	<p>♠ R D 2 ♥ 10 9 3 2 ♦ A 9 8 ♣ A R 4</p>	<p>♠ A R D 10 9 7 ♥ A 4 3 ♦ 10 3 ♣ 7 4</p>

Exercice

Votre partenaire a ouvert. Avec les jeux suivants, remplissez les « petits papiers »

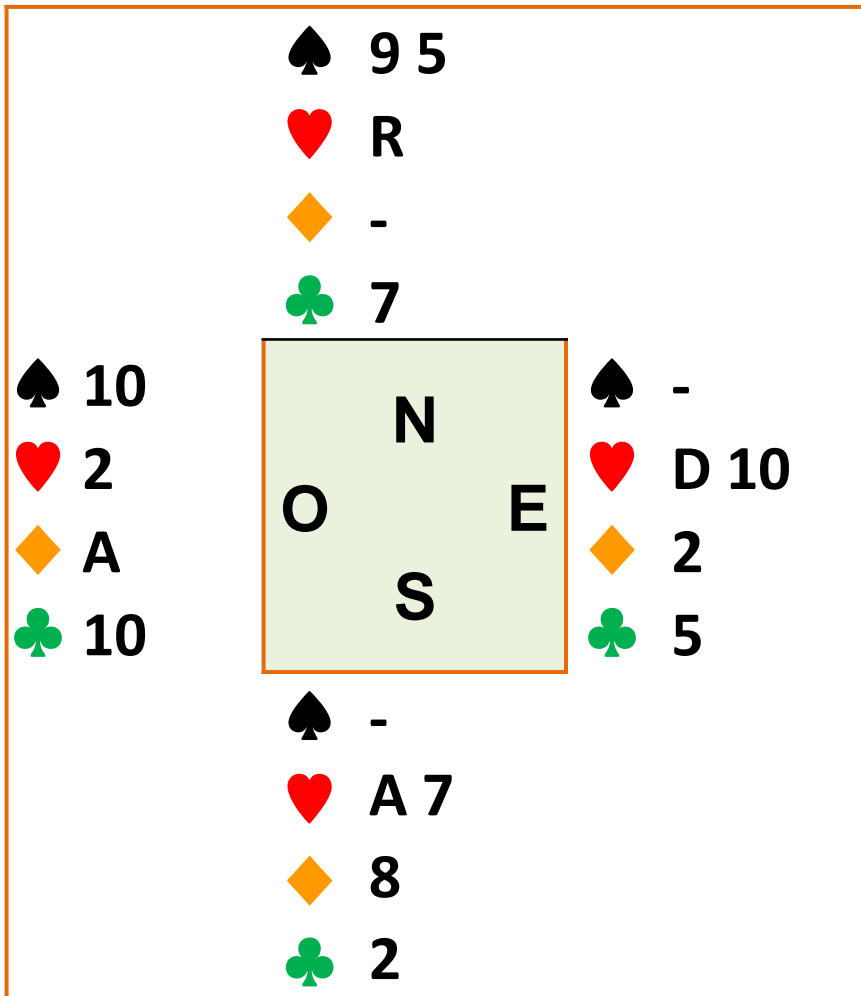
Donne 1	Donne 2	Donne 3
 A 9 8 7 2	 A D 9	 9 4
 8	 R V 7 5 2	 5 4
 R V 9	 7 2	 A D V 8 2
 D 10 7 3	 A 10 9	 R V 7 5
 :  :  :  :	 :  :  :  :	 :  :  :  :
Points H :	Points H :	Points H :

Exercice

Calculez les scores obtenus en cas de réussite des contrats suivants :

1 ♠ + 1 =	2 ♠ =
1 ♠ + 3 =	4 ♠ =
1 ♠ + 5 =	6 ♠ =
2 ♠ + 5 =	7 ♠ =
4 ♠ + 2 =	6 ♠ + 1

Exercice



Vrai ou faux ? (l'atout est cœur)

1. Ouest joue le 10 de Trèfle et Nord peut couper du Roi de cœur ?
2. Ouest joue le 10 de Pique, Nord fournit le 5 et Est est obligé de couper ?
3. Nord joue le 5 de Pique et Est peut défausser le 5 de Trèfle ?
4. Nord joue le 5 de Pique, Est coupe du 10 de Cœur et Sud est obligé de surcouper de l'As de Cœur ?
5. Sud joue le 7 de cœur et Ouest peut défausser le 10 de Trèfle ?

Exercice

Avec ce jeu,

Combien concédez-vous de levées en Nord-sud sur une entame à cœur ?

- *Si vous jouez à sans-atout ?*
- *Si vous jouez à l'atout pique ?*

Évaluez la force du camp

- *en points HL*
- *En points HLD si vous jouez à l'atout pique ?*

♠ 10 8 7 4

♥ 8 2

♦ A 7 6 2

♣ D 10 5

♠ 6 5

♥ R D V 6

♦ D 10 8

♣ V 9 4 3

 N
O E
 S

♠ 2

♥ A 10 7 5 3

♦ V 9 4 3

♣ 8 7 6

♠ A R D V 9 3

♥ 9 4

♦ R 5

♣ A R 2

A sans-atout : 5

Atout pique : 2

Points HL camp Nord-Sud

$$28 = 22 + 6$$

Points HLD :

$$34 = 24 + 7 + 3$$

Exercice

*Avec ce jeu,
Combien concédez-vous de levées en Nord-sud
sur une entame à cœur ?*

- *Si vous jouez à sans-atout ?*
- *Si vous jouez à l'atout pique ?*

Évaluez la force du camp

- *en points HL*
- *En points HLD si vous jouez à l'atout pique ?*

	♠ V 9 8 7 4 3	
	♥ -	
	♦ R 8 6 4	
	♣ A D V	
♠ 2		♠ 10
♥ A R D V 6 5	N O E S	♥ 10 4 3 2
♦ 9 7 5		♦ D V 10 3
♣ 10 8 6		♣ 9 7 5 3
	♠ A R D 6 5	
	♥ 9 8 7	
	♦ A 2	
	♣ R 4 2	

A sans-atout : 6
Atout pique : 0
Points HL camp Nord-Sud
28 = 17 + 13
Points HLD :
34 = 18 + 16 + 4

Exercice : quels sera le contrat final à jouer avec les jeux suivants. (Sud donneur)

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

Fit pique

Point HLD :

$$29 = 12 + 16 + 1$$

4 ♠

Fit cœur

Point HLD :

$$29 = 10 + 16 + 3$$

4 ♥

Fit pique

Point HLD :

$$28 = 9 + 15 + 4$$

4 ♠

Exercice

Votre partenaire a ouvert. Avec les jeux suivants, remplissez les « petits papiers »

Donne 1		Donne 2		Donne 3	
♠	A 9 8 7 2	♠	A D 9	♠	9 4
♥	8	♥	R V 7 5 2	♥	5 4
♦	R V 9	♦	7 2	♦	A D V 8 2
♣	D 10 7 3	♣	A 10 9	♣	R V 7 5
♠	: 5	♠	: 3	♠	: 2
♥	: 1 Points H	♥	: 5 Points H	♥	: 2 Points
♦	: 3 : 10	♦	: 2 : 14	♦	: 5 H : 11
♣	: 4	♣	: 3	♣	: 4

Exercice

Calculez les scores obtenus en cas de réussite des contrats suivants ?

1 ♠ + 1 =	110	2 ♠ =	110
1 ♠ + 3 =	170	4 ♠ =	420
1 ♠ + 5 =	230	6 ♠ =	980
2 ♠ + 5 =	260	7 ♠ =	1510
4 ♠ + 2 =	480	6 ♠ + 1 =	1010

Exercice

Vrai ou faux ? (l'atout est cœur)

	♠ 9 5	
	♥ R	
	♦ -	
	♣ 7	
♠ 10	O N S E	♠ -
♥ 2		♥ D 10
♦ A		♦ 2
♣ 10		♣ 5
	♠ -	
	♥ A 7	
	♦ 8	
	♣ 2	

1. Ouest joue le 10 de Trèfle et Nord peut couper du Roi de cœur ? **FAUX**
2. Ouest joue le 10 de Pique, Nord fournit le 5 et Est est obligé de couper ? **FAUX**
3. Nord joue le 5 de Pique et Est peut défausser le 5 de Trèfle ? **VRAI**
4. Nord joue le 5 de Pique, Est coupe du 10 de Cœur et Sud est obligé de surcouper de l'As de Cœur ? **FAUX**
5. Sud joue le 7 de cœur et Ouest peut défausser le 10 de Trèfle ? **FAUX**