

Donne 11 A



INITIATION

Sud donneur
Personne vulnérable

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre". Le petit papier de son partenaire lui apprend que son camp possède un fit de neuf cartes à Cœur. Cette couleur est choisie pour atout. Force de la main :

17 + 11 = 28 points H
1 point D pour le doubleton Pique
1 point D pour le neuvième atout

Au total points 28 H et 2 points D soit 30 points DH.

La table de décision indique que Sud doit espérer réaliser onze levées.

Sud annonce : "Je joue 5♥".

2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède une séquence complète à Pique : DV10. Il entame donc de la Dame dans l'espoir d'affranchir des levées d'honneur, mais cette entame ne garantit pas une couleur longue comme ce serait le cas à Sans-Atout.

Donne 11 A



INITIATION

Contrat : 5♥ par Sud NS
Entame : ♠D +450

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

3 Comment réaliser les 11 levées demandées ?

[A] Dans chacune des couleurs, Sud compte ses perdantes.

♠ A 4 2	♥ D 10 6 3	♦ R 5 4	♣ D 8 2					
9 6	A R 9 5 2	A D 3	A 5 3					
1	+	0	+	0	+	2	=	3

A Cœur (l'atout), on ne possède pas le Valet, mais neuf cartes sur treize. En jouant l'As au premier tour, on saura si le Valet est quatrième, et dans quelle main. Au deuxième tour, une impasse simple orientée en conséquence permet de capturer un Valet quatrième, qu'il soit en Ouest ou en Est:

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

[B] Il cherche comment faire disparaître l'une des 3 perdantes.

Aucun espoir à Pique.

Observons la couleur **Trèfle** : on possède les deux cartes d'une fourchette au Roi, mais les deux cartes ne sont pas dans la même main. On procède pourtant de la même manière qu'avec la fourchette As-Dame : on joue petit vers la Dame en espérant le Roi placé devant.

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

Dans les deux cas, on fera deux levées : une des perdantes à Trèfle a ainsi disparu.

On peut faire une impasse "sans fourchette" en jouant une petite carte vers un honneur isolé.

Donne 12 A



INITIATION

Ouest donneur
Nord-Sud vulnérables

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 14 points H. Il reçoit le petit papier de Nord et constate que son camp possède 21 points H, sans huit cartes ni Cœur ni à Pique. Mais il existe un fit de dix cartes à Carreau. Sud choisit donc Carreau comme atout. Il ajoute 6 points D (2 pour le singleton à Cœur, 2 pour les deux doubletons, 2 pour les neuvième et dixième atouts) pour parvenir au total de 27 points DH.

Sud déclare : "Je joue 4♦".

2 Quelle carte entamer ?

Il n'y a qu'à Pique qu'Ouest possède deux honneurs consécutifs. Dans un contrat à l'atout, deux cartes suffisent à former une séquence. Ouest entame donc de la Dame de Pique. Est est intéressé par l'entame, mais fournir le 10 de Pique pourrait peut-être coûter une levée : il se contente de fournir le 2 de Pique sur la Dame.

Donne 12 A



INITIATION

Contrat : 4♦ par Sud NS
Entame : ♠D +150

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

3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

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

Les deux mains de Nord et de Sud ont le même nombre d'atouts, mais le jeu de Sud est le plus fort : Sud choisit donc sa main comme **main de base**.

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

[B] Il cherche comment faire disparaître trois perdantes.

Observons la couleur **Cœur** : après avoir joué l'As, il n'y aura plus de Cœur au mort. Sud pourra donc couper ses trois Cœurs perdants avec trois atouts du mort.

[C] Pour réaliser des levées supplémentaires Sud peut chercher à faire disparaître d'autres perdantes.

Observons la couleur **Trèfle** : si le Roi de Trèfle est bien placé (en Ouest), la perdante à Trèfle disparaîtra grâce à la réussite de l'impasse.

[D] Dans quel ordre Sud doit-il jouer les couleurs ?

- 1) Il prend l'entame de l'As de Pique.
- 2) Il a besoin de trois atouts au mort pour couper les Cœurs; comme le mort possède cinq atouts, Sud peut jouer atout tout de suite.
- 3) Est prend de l'As de Carreau, fait la levée du Roi de Pique et continue Pique : Sud coupe, joue un deuxième tour d'atout, et fait l'impasse au Roi de Trèfle, qui réussit. Il suffit maintenant de couper les Cœurs du mort pour faire le reste.

En dernier recours, s'il n'y a pas de danger, pensez à faire une **impasse simple**. Elle vous rapportera une levée une fois sur deux.