

Donne 19 A



INITIATION

Sud donneur
Est-Ouest vulnérables

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

N	E
O	S

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et reçoit les indications sur la force et la distribution de Nord. Il constate l'existence d'un fit de huit cartes à Pique, couleur qu'il choisit comme atout. Aux 26 points H de son camp, il rajoute 2 point D et aboutit au total de 28 points DH. Sud annonce donc "Je joue 4♠".

Ouest obtient alors le petit papier de son partenaire et découvre que son camp possède seulement 14 points H. Même en y ajoutant le point D dû au fit à Coeur, il n'est pas question de surenchérir.

2 Quelle carte entamer ?

Ouest entame de la Dame de Coeur, tête de séquence complète. Cette entame dénie le Roi. Est prend l'entame de l'As et sait que son camp ne fera plus de levée dans la couleur : en effet, il ne reste qu'un seul Coeur au mort, et le Roi est connu en Sud.

Donne 19 A



INITIATION

Contrat : 4♠ par Sud NS
Entame : ♥D -50

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

N	E
O	S

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

3 Comment faire chuter le contrat adverse ?

Une observation complète du mort doit montrer à Est le danger de la couleur Carreau :

A D V 9 6	10 5 2
-----------	--------

- Si le déclarant possède le Roi, il va réaliser cinq levées dans la couleur.
- Si le déclarant ne possède pas le Roi, Est sait que l'impasse réussit.

Pour faire chuter ce contrat, il faut encore réaliser trois levées, et seule la couleur Trèfle, la plus faible du mort, peut les apporter.

Pour déterminer la carte à rejouer, la règle est la même qu'à l'entame : les deux cartes qui se suivent (V10) constituent une séquence. Il faut jouer le Valet, tête de séquence. Cela permettra à Est de garder la main, si Sud fournit un petit, afin de prendre le Roi une deuxième fois en impasse. Observons ce qui se serait passé si Est avait rejoué le 8 de Trèfle au lieu du Valet :

9 7 4	♣	V 10 8
A D 5 2		R 6 3

Ouest fait la première levée de Trèfle avec la Dame, et ne peut rendre la main à son partenaire pour prendre le Roi de Sud. Jouer le Valet a permis de réaliser une impasse forçante.

Est retourne donc le Valet de Trèfle et la défense va prendre trois levées dans la couleur et faire chuter le contrat.

Le camp de la défense doit imaginer comment réaliser les quatre levées nécessaires pour faire chuter le contrat. Il doit compter ses levées comme le fait le déclarant.

Dans notre exemple, Est sait que son camp ne réalisera plus de levées à Coeur ni à Carreau. Pour faire chuter, il faut que son camp réalise :

- ou bien trois levées à Trèfle,
- ou bien deux levées à Trèfle et une à l'atout.

Donne 20 A



INITIATION

Ouest donneur
Tous vulnérables

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

N	E
O	S

♠ 9 5	♠ A 8 7 3
♥ ADV 10 2	♥ 8 7 4
♦ 7 6 2	♦ D 8 5
♣ AD 2	♣ 9 8 6

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Avec 13 points H, Nord "ouvre". Il découvre un fit de huit cartes à Coeur et 27 points DH, et demande donc à Sud, la main la plus longue à l'atout, de jouer le contrat de 4♥.

Est reçoit alors le petit papier d'Ouest. Avec seulement 15 points DH dans son camp, il n'a pas les moyens de surenchérir.

2 Quelle carte entamer ?

Ouest entame du Roi de Pique, tête de séquence incomplète. Quelle doit-être l'attitude d'Est ? Il doit encourager son partenaire à continuer la couleur en fournissant une "grosse-petite" carte.

Etudions deux cas où le Roi reste maître :

V 4 2	♠	A 8 7 3
R D 10 6	♠	
9 5		

Le 8 est un **appel**, il demande à Ouest de continuer à jouer Pique.

V 4 2	♠	8 7 3
R D 10 6	♠	
A 9 5		

Le 3 est un **refus**, il prévient le partenaire qu'il peut être dangereux de continuer la couleur (si Sud laisse passer par exemple).

Donne 20 A



INITIATION

Contrat : 4♥ par Sud NS
Entame : ♠R +620

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

N	E
O	S

♠ 9 5	♠ A 8 7 3
♥ ADV 10 2	♥ 8 7 4
♦ 7 6 2	♦ D 8 5
♣ AD 2	♣ 9 8 6

3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

[A] Dans chacune des couleurs, Sud compte ses perdantes dans sa main de base.

♠ V 4 2	♥ R 6 5	♦ AV 10 4	♣ HV 5
9 5	A D V 10 2	7 6 2	A D 2
2	0	2	0

+ + + + = 4

[B] Pourquoi couper un Pique ne permet-il pas de faire disparaître une perdante ?

Quand l'adversaire rejoue un troisième tour de Pique, Sud coupe du 2. Cette coupe, faite du côté le plus long à l'atout, n'apporte pas de levée supplémentaire, car on ne fera plus que quatre levées sûres à l'atout.

Seules les levées de coupe réalisées du côté court à l'atout peuvent faire disparaître des perdantes.

[C] Une couleur peut-elle rapporter une levée d'impasse ?

A Carreau, on possède une **fourchette agrandie** A.V104. Elle permet de faire une **double impasse**, d'abord à la Dame puis au Roi :

A V 10 4	♦	D 8 5
R 9 3		7 6 2

l'impasse à la Dame échoue,
l'impasse au Roi réussit.

Cette levée d'impasse est la dixième levée qui permet de réussir le contrat. Remarquez qu'il n'y a qu'une position du Roi et de la Dame entre les mains adverses (sur les quatre possibles), qui empêche le déclarant de gagner une levée par cette double impasse.