

Donne 23 A



INITIATION

Sud donneur
Tous vulnérables

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

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre", avec 15 points H et apprend que son camp possède un fit de neuf cartes à Coeur et 24 points DH. Sans espoir de manche, il se contente de déclarer : "Je joue 1♥".

Ouest alors découvre à son tour que son camp possède un fit de neuf cartes à Carreau et 23 points DH. Il peut surenchérir, et annonce : "Est joue 2♦".

Avec 24 points DH dans son camp, Sud surenchérit et déclare "2♥". Il manque 2 points à Ouest pour dire 3♦ sans prendre de risque. Regardons la vulnérabilité : Est-Ouest sont vulnérables, 2 points en moins sont un risque "moyen", qu'il ne faut pas prendre vulnérable. Ouest "passe". Sud joue donc 2♥.

2 Quelle carte entamer ?

A Pique, Ouest détient l'As et le Roi. Entamer de l'As de Pique permet de voir le mort sans risquer de donner une levée.

L'entame de l'As avec As-Roi est la meilleure entame possible contre un contrat à la couleur.

Est sait que son partenaire possède l'As et le Roi de Pique; s'il peut inciter Ouest à continuer par le Roi et un petit Pique, il pourra couper. Pour cela, il fournit le Valet qui appelle à Pique.

Avec un doubleton dans la couleur où votre partenaire entame de l'As, fournissez la plus grosse pour pouvoir couper au troisième tour.

Donne 23 A



INITIATION

Contrat : 2♥ par Sud NS
Entame : ♠A +110

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

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

3 Comment la défense peut-elle faire chuter le contrat ?

Ouest commence par jouer As, Roi et Pique, coupé par Est du 6 de Coeur. Ouest ayant annoncé 2♥, Est sait que son camp possède neuf cartes à Carreau. Il en voit trois au mort, Sud n'a donc qu'un seul Carreau. Il peut jouer sous son Roi sans risque : si Sud a l'As, il est sec!

C'est Ouest qui prend la main à l'As de Carreau. Il compte les Piques : huit sont tombés aux deux premiers tours, trois au troisième tour de la couleur. Il reste à Sud un seul Pique, et Ouest peut rejouer Pique pour essayer de mettre le mort en surcoupe :

Si Sud coupe le Pique au mort, Est va pouvoir surcouper du 10.

♠	9	7	4	3
♥	6			
♦	7			
♣				

♠	7			
♥				
♦				
♣				

♠				
♥				
♦				
♣				

4 Comment Sud peut-il réaliser les 8 levées demandées ?

[A] Au moment où Ouest joue le dernier Pique, Sud compte ses perdantes :

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

1 + 0 + 0 + 1 = 2

Comme il a déjà perdu 4 levées, il doit faire disparaître une des deux perdantes restantes.

[B] Que peut-il faire quand Ouest rejoue Pique ?

- Une première solution consiste à couper le Pique du 9 de Coeur du mort. Si Est n'a pas le 10, il ne pourra pas surcouper!
- Mais observons les Trèfles : si le mort n'avait que deux cartes à Trèfle, Sud pourrait couper le Trèfle perdant de sa main après avoir joué l'As et le Roi.
- Comme Sud n'est pas obligé de couper le Pique, il défausse un Trèfle du mort et ainsi n'en a plus que deux : le tour est joué !

Quand vous risquez d'être surcoupé, examinez toujours la possibilité de défausser une perdante.

Donne 24 A



INITIATION

Ouest donneur
Personne vulnérable

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

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et apprend que son partenaire possède 7 points H, six Carreaux, trois Trèfles et deux cartes dans chaque majeure. Sans fit majeur de huit cartes, Sud déclare : "Je joue 3SA".

Ouest, recevant le petit papier d'Est, constate que son camp possède un fit à Pique de neuf cartes. Mais avec 18 points DH, il ne peut envisager un sacrifice à 4♠, donc il "passe".

Le contrat final est donc 3SA joué par Sud.

2 Quelle carte entamer ?

Avec cinq cartes à Pique, Ouest entame de la Dame (tête de séquence complète). Est, qui ne détient aucun gros honneur à Pique mais que la couleur intéresse puisqu'il y possède quatre cartes, encourage son partenaire avec le 7.

Donne 24 A



INITIATION

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♠D +400

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

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

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

A) A la tête de 6 levées sûres, Sud recherche les couleurs susceptibles de lui procurer les 3 levées manquantes.

A Trèfle : si les cinq cartes des adversaires sont réparties 3-2 (c'est le cas le plus fréquent), en donnant aux adversaires les deux levées auxquelles ils ont droit, il peut affranchir deux levées.

A Carreau : si les cinq cartes des adversaires sont réparties 3-2, en donnant à l'adversaire la seule levée qui lui revient le déclarant peut affranchir trois levées.

A Coeur : l'impasse répétée peut créer deux levées d'impasse si le Roi est placé en Est.

La couleur Carreau est donc la plus intéressante. Mais attention, si Sud joue As, Roi de Carreau et Carreau, il ne pourra pas aller chercher les trois Carreaux du mort affranchis.

Pour préserver les communications, on commencera par jouer une petite carte des deux mains, c'est la technique du **coup à blanc**.

♠	A	R	7	6	5	3
♥	V	8				
♦						
♣						

Retenons bien le principe de ce coup à blanc : La défense fait d'abord une levée dans la couleur. Le 9 de Carreau permet au déclarant d'aller au mort chercher les trois Carreaux affranchis.

B) Sud fait la synthèse de toutes ses possibilités :

- Il a besoin de trois levées pour réussir le contrat : les deux levées éventuelles d'impasse à Coeur ne suffisent pas.
- La couleur d'entame est dangereuse : Sud n'y possède que quatre cartes et deux arrêts, dont l'un disparaît à l'entame. Dès que les adversaires vont reprendre la main, ils vont affranchir au moins trois Piques, ce qui exclut de leur donner la main une deuxième fois : pas question de jouer sur les Trèfles !
- Seule la couleur Carreau peut permettre au déclarant de gagner 3SA. Ce raisonnement, où le déclarant choisit entre différentes possibilités, en tenant compte du danger adverse s'appelle :

LE PLAN DE JEU A SANS ATOUT