

Donne 3 A



INITIATION

Sud donneur
Est-Ouest vulnérables

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et son partenaire Nord annonce : "J'ai 12 points". La force du camp est de 26 points H.
Sud annonce : "Je joue 3SA"

2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède cinq cartes à Cœur. Il choisit d'entamer du Roi en tête de séquence. Est et Sud savent donc qu'il possède au moins quatre Cœurs commandés par Roi-Dame-Valet.

Donne 3 A



INITIATION

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

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

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Dans chacune des couleurs, Sud compte ses "levées sûres".

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

[B] Il cherche ensuite la couleur où il peut "affranchir" des levées.

A Trèfle, Sud possède sept cartes dont les quatre gros honneurs. En conséquence les adversaires ne possèdent que six cartes à eux deux. Quand Sud aura joué quatre levées de Trèfle en commençant par la Dame (**l'honneur du côté le plus court**) les adversaires n'auront plus de Trèfle et le 6 sera affranchi.

A R V 6 4		
7 2	♣	10 9 8 5
	D 3	

Au mort par l'As de Cœur Sud doit jouer le 4 de Trèfle vers la Dame puis le 3 vers l'As. Il finit dans la main longue et réalise les cinq levées à Trèfle. Quand il joue le Valet, le 10 d'Est tombe : le 6 est affranchi.

Retenez cette règle fondamentale du jeu de la carte :

Si dans une couleur il n'y a pas le même nombre de cartes dans les deux mains, il faut toujours jouer en premier les honneurs du côté court.

Donne 4 A



INITIATION

Ouest donneur
Tous vulnérables

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre", il possède 19 points H. Nord son partenaire annonce "J'ai 7 points". Sud calcule la force de son camp (26 points H). La table de décision lui indique qu'il doit prétendre à neuf levées. Sud annonce : "Je joue 3SA".

2 Quelle carte entamer ?

Ouest va bien entendu entamer Carreau, sa couleur la plus longue. Avec Dame, Valet, 10 dans la couleur, il entame de la Dame, la présence de l'As n'y changeant rien. Cette entame permet de réaliser quatre levées à Carreau dès que le Roi est tombé.

Remarque : avec deux honneurs consécutifs et un honneur supérieur, on possède une **séquence brisée**. L'entame est alors le plus gros des honneurs équivalents.

A • D V R • V 10 D • 10 9 R • 10 9 etc...

Donne 4 A



INITIATION

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♦ D +600

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

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Dans chacune des couleurs, Sud compte ses "levées sûres".

A 9 6	D V 5 3	9 8 3	7 6 3					
10 8 5 3	A R	R 6 4 2	A R D					
1	+	4	+	1 (après l'entame)	+	3	=	9

[B] Sud a demandé 9 levées, et il possède 9 levées sûres : où est la difficulté ?

Observons la couleur **Cœur** :

Sud va jouer d'abord les honneurs du côté court, mais que se passe-t-il quand il a joué l'As puis le Roi ?

Il ne possède plus dans son jeu de Cœur qui lui permette de jouer la Dame et le Valet. Cette absence de **carte de communication** bloque la couleur. On dit que la couleur Cœur est une couleur **bloquée**. Pour aller "chercher" les deux levées à Cœur, il faut utiliser une "rentrée" dans une autre couleur : ici, l'As de Pique est la **seule possible**.

- | | |
|-----------|--|
| ♠ A 9 6 | (1) Sud débloque As et Roi de Cœur. |
| ♥ D V 5 3 | (2) Il rentre au mort par l'As de Pique. |
| N S | (3) Il joue Dame et Valet de Cœur. |

♠ 10 8 5 3
♥ A R

Retenez cette règle :

Quand une couleur est bloquée :

- | | |
|---------|---|
| D V 5 3 | (1) On la "débloque" en jouant immédiatement les honneurs du côté court. |
| A R | (2) On rejoint la main la plus longue par une rentrée dans une autre couleur. |