

## Donne 13 C

### PROGRESSION 1

Nord donneur  
Tous vulnérables

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

## 1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe
4♥	Fin		

▪ Nord ouvre d'1SA, indiquant ainsi un jeu régulier de 16 à 18 points H.

▪ Sud est alors certain de la présence d'un fit d'au moins huit cartes à Coeur, puisque son partenaire ne peut posséder ni singleton ni chicane. Il doit donc évaluer son jeu à 12 points HLD : 8 points H, 2 points L et 2 points D.

Il est en mesure de conclure à 4♥ puisqu'il connaît dans son camp un minimum de 28 points HLD, et un maximum de 30.

## 2 L'ENTAME

▪ A Carreau, Ouest possède la séquence Roi-Dame-Valet-10. Même si l'As est chez l'adversaire, entamer dans cette couleur permet d'y affranchir des levées, à la fois rapidement et sans risque.

▪ Ouest entame donc du Roi de Carreau, tête de séquence.

## Donne 13 C

### PROGRESSION 1

Contrat : 4♥ NS  
Entame : ♦ R +620

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

## 3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation de son camp.

♠ R D V 4 2	♥ D 8 5 4 R V 10 9 7 6	♦ A 9 8 7 3 2	♣ R V 3 A 5
1	+ 1	+ 2	+ 0 = 4

Après l'entame, les quatre perdantes recensées deviennent immédiates, puisque l'As de Carreau va tomber. Sud doit donc chercher comment se débarrasser de l'une d'entre elles sans rendre la main à l'adversaire.

[B] Il détermine s'il existe une solution à son problème.

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

Il ne peut jouer ni Pique, ni Coeur, car il permettrait à l'adversaire de reprendre la main. Il n'y a qu'à Carreau qu'il peut faire disparaître une perdante, et il ne lui reste donc qu'à chercher une solution à Trèfle. Si Sud fait l'impasse à la Dame et qu'elle réussit, il aura créé une gagnante supplémentaire, une

"extra-gagnante", le Roi de Trèfle, sur laquelle il pourra défausser un Carreau. Cette manoeuvre risquée lui offre la seule chance de succès. Si elle échoue, il aura créé une cinquième perdante, mais l'objectif est de réaliser son contrat, pas de chuter le moins possible !

[C] Il applique son plan de jeu.

Après avoir pris de l'As de Carreau, Sud joue Trèfle pour l'As, et Trèfle pour le Valet qui fait la levée. Il défausse un Carreau sur le Roi de Trèfle et joue atout : les adversaires n'ont plus que trois levées à encaisser.

4 Quand les perdantes immédiates sont trop nombreuses, il faut absolument réduire leur nombre avant de rendre la main à l'adversaire.

## Donne 14 C

### PROGRESSION 1

Est donneur  
Personne vulnérable

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

## 1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1♥	Passe	2♥	Passe
4♥	Fin		

▪ L'absence de l'As, du Roi, et du 10 de Coeur dissuade Sud d'ouvrir de 2♥ malgré ses 21 points HLD. Il choisit l'ouverture d'1♥

▪ Avec 8 points H et trois cartes à Coeur, Nord soutient à 2♥ : dire 1SA dénierait un fit à Coeur.

▪ L'enchère de 2♥ promet de 6 à 10 points DH. Sud connaît donc dans son camp une force globale comprise entre 27 et 31 points DH, ce qui lui permet de déclarer la manche à 4♥, sans craindre d'oublier un chelem.

▪ Cette déclaration est une conclusion : son partenaire n'a donc rien à ajouter.

## 2 L'ENTAME

▪ A Pique, Ouest possède Valet-10-9 ; il entame donc du Valet de Pique, tête de séquence, dans le but d'affranchir des levées dans la couleur sans risque d'en livrer à l'adversaire.

## Donne 14 C

### PROGRESSION 1

Contrat : 4♥ NS  
Entame : ♠ V +420

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

## 3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud analyse ses perdantes.

♠ 8 7 5 A R 4	♥ 10 8 5 D V 9 7 6 2	♦ R D 3 6	♣ D V 10 4 A R 5
1	+ 2	+ 1	+ 0 = 4

Les deux perdantes à l'atout (l'As et le Roi), comme celle à Carreau (l'As) sont inéluçables et peuvent être encaissées par les adversaires dès que l'un d'eux est en main. Pour gagner son contrat, Sud ne peut donc que tenter de se débarrasser de sa perdante à Pique.

[B] Il cherche une solution à son problème.

Il doit essayer de la défausser sur une extra-gagnante du mort. Il en existe une à Trèfle ; mais Sud ne pourra l'utiliser qu'une fois les atouts adverses enlevés. En effet, avec sept Trèfles dans sa ligne, il est certain de se faire couper au quatrième tour de la couleur ! Pour éliminer les Coeurs adverses, Sud doit rendre deux fois la main. Or il n'a plus qu'un seul contrôle à Pique. Il n'aura donc pas le temps d'utiliser son extra-gagnante à Trèfle. En revanche, il lui suffit de jouer une fois Carreau pour y créer une extra-gagnante puisqu'il y possède le Roi et la Dame.

[C] Il applique son plan de jeu.

Sud prend l'entame et joue Carreau pour le Roi du mort. Est prend de l'As et continue Pique. Sud fait la levée, rejoint le mort à Trèfle et appelle la Dame de Carreau sur laquelle il défausse son Pique perdant. Il est temps maintenant de faire tomber les atouts.

4 Dans le plan de jeu, il faut tenir compte de l'urgence qu'il y a à défausser une perdante et, s'il le faut, ne pas hésiter à renoncer momentanément à jouer atout.