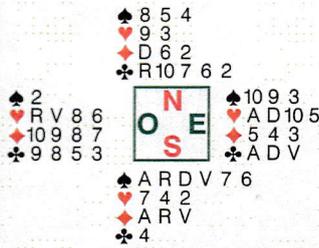


# Donne 15 C

## PROGRESSION 1

Sud donneur  
Nord-Sud vulnérables



### 1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
2 ♣	Passe	4 ♠	Fin

Les unicolores forts doivent être évalués en levées de jeu : Sud compte six levées à Pique, et deux levées et demi à Carreau. Le total atteint, 8 levées et demi, lui permet d'ouvrir de 2♣.

Remarque : cette évaluation correspond à des jeux d'environ 21-23 points HLD. Ici, le jeu de Sud vaut 22 points HLD.

Nord est alors certain du fit à Pique, et sa force (6 points DH) l'autorise à déclarer la manche, sans espoir de chelem. Il conclut donc à 4♣.

### 2 L'ENTAME

Ouest doit exclure l'entame atout, où il possède un singleton, et l'entame à Coeur, couleur où il détient une fourchette.

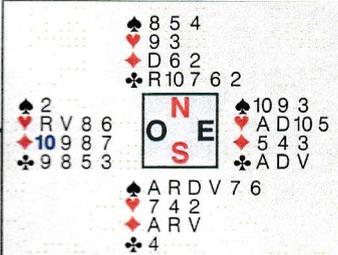
Entre les Trèfles et les Carreaux, il opte pour les Carreaux en raison de la présence d'une séquence. Il entame donc du 10 de Carreau.

# Donne 15 C

## PROGRESSION 1

Contrat : 4 ♠ par Sud  
Entame : ♦ 10

NS  
+620



### 3 LE JEU DE LA CARTE

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



Sud doit éliminer une perdante pour réussir son contrat. Il dispose de deux solutions pour y parvenir. La première est de jouer Trèfle de sa main : si l'As est en Ouest, le Roi sera affranchi et procurera une défausse. La seconde consiste à couper son troisième Coeur au mort.

[B] Il examine les dangers qui le menacent.

Pour couper son Coeur, Sud doit jouer deux fois la couleur pour ouvrir la coupe. Il donne alors la possibilité aux adversaires de jouer deux fois atout, et il doit encore avoir un atout au mort. Il lui est donc interdit de jouer atout, même une seule fois, avant de jouer Coeur.

[C] Le déroulement du coup.

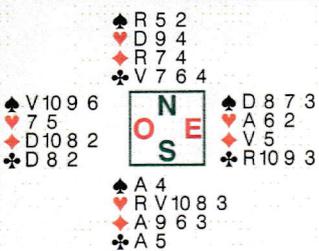
Sud prend l'entame et joue Coeur tout de suite. Le flanc contre-attaque atout. Sud fait la levée et rejoue Coeur. Le flanc prend et continue atout. Sud reprend la main, et peut couper son troisième Coeur du 8 de Pique. Il revient dans sa main à Carreau et enlève le dernier atout de la défense. Remarque : jouer Trèfle avant Coeur aurait été ici fatal ; Est aurait eu en effet une troisième occasion de jouer atout.

4. Quand il faut rendre la main aux adversaires pour "ouvrir la coupe", ceux-ci peuvent jouer atout. Il faut donc garder dans la main courte le nombre d'atouts nécessaires aux coupes prévues, augmenté du nombre de reprises de main de l'adversaire.

# Donne 16 C

## PROGRESSION 1

Ouest donneur  
Est-Ouest vulnérables



### 1 LES ENCHERES

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

Face à l'ouverture de d'♥, Nord, nanti d'un fit de trois cartes, doit soutenir à 2♥, enchère qui montre de 6 à 10 points DH. Sa distribution 4-3-3-3 ne l'autorise pas à répondre 1SA, car il dénierait ainsi trois cartes dans l'ouverture.

Sud peut espérer déclarer la manche si son partenaire n'est pas minimum, mais n'a pas pour l'instant de certitude. Il doit solliciter l'avis de Nord, en utilisant l'enchère de 3♦. Cette enchère oblige Nord à parler ; l'atout Coeur étant établi, il n'y a aucune raison de préférer jouer à Carreau !

Nord sait que le Roi de Carreau aidera Sud dans sa tâche. D'autre part, avec 9 points H, il est au maximum de son soutien. Il doit donc conclure à 4♥.

### 2 L'ENTAME

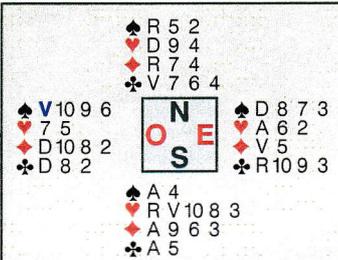
Ouest entame du Valet de Pique, tête de séquence.

# Donne 16 C

## PROGRESSION 1

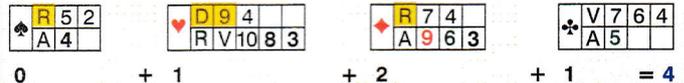
Contrat : 4 ♥ par Sud  
Entame : ♠ V

NS  
+420



### 3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.



Sud ne peut éviter de donner l'As d'atout ; la perdante à Trèfle ne peut être ni coupée, ni défaussée. Sud doit donc chercher à réduire ses perdantes à Carreau. Si la couleur est répartie 3 et 3 en flanc, il n'y a pas de problème : après trois tours, le dernier Carreau de Sud sera maître. Mais en cas de partage 4 et 2, la seule solution consiste à le couper au mort ; bien que Nord ait trois Carreaux, c'est encore un de moins que chez le déclarant, et la coupe est donc possible !

[B] Il examine les dangers qui le menacent.

Couper le dernier Carreau nécessite d'ouvrir la coupe, et de rendre la main à la défense. Celle-ci pourrait alors donner deux tours d'atout, en tirant l'As et en rejoignant. Sud ne doit donc pas jouer atout avant Carreau. Le dernier Carreau devra être coupé avec un atout d'un rang élevé, étant donné le risque de surcoupe après trois tours de la couleur.

[C] Le déroulement du coup.

Sud prend l'entame de l'As de Pique et joue immédiatement Roi de Carreau, Carreau pour l'As et encore Carreau. Ouest prend et joue atout, pour l'As d'Est qui en rejoue. Sud prend dans sa main et coupe le dernier Carreau de la Dame de Coeur, rentre en main à l'As de Trèfle et enlève le dernier atout des adversaires.

4. Il est possible de couper de la main courte même si celle-ci possède trois cartes dans la couleur. Mais cette coupe sera toujours dangereuse et il faudra donc être en mesure de couper maître.