

## Donne 17 B



### INITIATION

Nord donneur  
Personne vulnérable

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

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Nord "ouvre", possédant le minimum requis de 12 points H. A la lecture du petit papier de Sud, il constate que son camp détient 21 points H, et deux fits : huit cartes à Pique et neuf cartes à Carreau. Donnant priorité au fit majeur, Nord décide de choisir Pique comme atout, et compte 4 points supplémentaires grâce à la distribution : 2 pour le singleton à Cœur, 1 pour le doubleton, ... et 1 pour le neuvième Carreau. Le total de 25 points DH est insuffisant pour la manche, aussi déclare-t-il :

"Sud joue 1♠".

Est reçoit les informations concernant le jeu de son partenaire; le fit de neuf cartes à Cœur permet d'ajouter 4 points D aux 19 points H de la ligne. Est peut donc surenchérir à 2♥. Nord doit dire 2♠, et Est, non vulnérable, prend un risque moyen, avec 2 points de moins que prévu par la table de décision, pour "pousser" les enchères à 3♥. Nord a encore les moyens de faire jouer 3♠ à son partenaire. Est doit alors s'incliner.

## 2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède une séquence dans la couleur du fit : il entame du Roi de Cœur.

## Donne 17 B



### INITIATION

Contrat : 3♠ par Sud  
Entame : ♥ R

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

## 3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Sud détermine le nombre de perdantes de la main de base.

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

[B] Il cherche comment faire disparaître ses perdantes.

**A Cœur** : le singleton du mort, en face de l'As, permet de couper les deux Cœurs perdants de Sud, s'il peut rejoindre deux fois sa main.  
**A Carreau** : si le Roi est en Ouest, Sud peut le capturer grâce à la réussite de l'impasse et faire six levées dans la couleur.

[C] Sud détermine l'ordre dans lequel il doit jouer ses couleurs :

S'il tente tout de suite l'impasse au Roi de Carreau, Sud risque de se faire couper si Ouest est singleton à Carreau, et mettre ainsi son contrat en danger.  
Sud prend donc l'entame, et coupe immédiatement un Cœur. Il ne peut pas couper le deuxième Cœur, car il n'a pas de communication vers sa main en dehors de l'atout.  
Il fait donc tomber les atouts adverses, et tente de réaliser une levée supplémentaire par l'impasse au Roi de Carreau. Mais le Roi est en Est.

**Remarque** : si le Roi était en Ouest, Sud pourrait réaliser les treize levées grâce à l'impasse à Carreau !

Retenons donc :

Lorsqu'on est sûr de réaliser son contrat, on ne le met pas en péril, même si une autre façon de jouer, apparemment raisonnable, laisse espérer de nombreuses levées supplémentaires.

## Donne 18 B



### INITIATION

Est donneur  
Nord-Sud vulnérables

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

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 17 points H. Son partenaire lui transmet son petit papier. Sans couleur majeure de huit cartes, mais avec une force de 26 points H, Sud annonce : "Je joue 3SA".

Ouest reçoit les informations de son partenaire. Il ne peut pas se manifester sur 3SA.

## 2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède cinq cartes à Cœur et une séquence. Il entame du Roi de Cœur en tête de séquence. Est connaît chez son partenaire RDVx ou RD10x au moins, et il sait à la vue du mort qu'il y a au maximum quatre cartes à Cœur chez le déclarant.

## 3 Comment essayer de faire chuter le contrat

Si Est fournit le 4 sur le Roi, son camp ne réalisera que deux levées à Cœur. Pour ne pas bloquer la couleur, Est doit donc prendre le Roi de l'As, et rejouer le 4.

La règle est la même pour les joueurs de la défense que pour le déclarant.

Si dans une couleur, il n'y a pas le même nombre de cartes dans les deux mains, il faut jouer en premier les honneurs de la main courte.

Remarque :

8 5 2	♥	A 4
R D 10 7 6	♥	A 4
V 9 3		

Si Ouest a entamé dans une séquence incomplète RD1076, la fourchette D.10 permet de prendre le Valet de Sud en impasse et de faire encore les cinq premières levées.

## Donne 18 B



### INITIATION

Contrat : 3SA par Sud  
Entame : ♥ R

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

## RÉSUMÉ DE L'ATTITUDE DU JOUEUR EN TROISIÈME POSITION SUR L'ENTAME DE SON PARTENAIRE.

### 1. Sur l'entame d'une tête de séquence

- Sans honneur, on refuse avec une petite carte : 7 4 3 9 6 2
- Avec un honneur complétant la séquence, on le fournit : R N E V 4 3 D N E 10 3 2
- Avec un honneur au moins 3ème, on appelle avec une grosse carte : D N E A 8 4 V N E R 9 3
- Avec un honneur court, on le débloque immédiatement : R N E A 6 D N E R 2 V N E D 3

### 2. Sur l'entame d'une "quatrième meilleure"

On fournit la plus grosse de ses cartes en troisième, sauf dans deux cas particuliers.

- Avec plusieurs honneurs en séquence, on fournit le plus petit :

8 5 3	7 4 2	7 5
7 N E D V 2	6 N E R D 3	6 N E V 10 3

- Avec une fourchette et la présence d'un honneur au mort qui peut être pris en impasse, on fournit l'honneur inférieur de la fourchette :

V 5 3	D 9 3
7 N E D 10 2	6 N E R V 2