

## Donne 23 B



### INITIATION

Sud donneur  
Tous vulnérables

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

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Est "ouvre", avec 12 points H. Ouest lui indique qu'il possède 11 points H, quatre cartes à Cœur et un singleton Pique. Le total des points DH s'élève donc à 29, ce qui permet à Est de déclarer : "Je joue 4♥".

Sud, à la vue du petit papier de Nord, compte 17 points H dans sa ligne, un fit à Pique de dix cartes, donc 6 points DH. Avec 23 points DH, pas question de jouer 4♠ pour les faire, mais existe-t-il une possibilité de sacrifice ? Regardons la vulnérabilité : si Est-Ouest, vulnérables, font 4♥, ils vont marquer 620 points. Si Nord-Sud, vulnérables eux aussi, demandent 4♠, se font contrer et font huit levées, ils vont perdre 500 points. L'opération est bénéficiaire, et Sud annonce : "Je joue 4♠".

Est a maintenant le choix entre surenchérir à 5♥ et contrer 4♠. La force nécessaire pour déclarer 5♥ est de 30 points DH. Il en manque 1, Est doit donc contrer.

## 2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède une séquence As-Roi à Carreau; il néglige l'entame dans la couleur du fit au profit de l'As de Carreau, la tête de séquence idéale. Est doit inciter son vis-à-vis à continuer du Roi et d'un petit Carreau, pour pouvoir couper la Dame du mort. Il appelle donc Ouest à Carreau en fournissant le 9 sur l'entame.

## Donne 23 B



### INITIATION

Contrat : 4♠x par Sud NS  
Entame : ♥A -200

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

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

Sur l'As de Carreau, Ouest voit le 9 de son partenaire. Il s'agit manifestement d'un appel (à part le Valet, Ouest voit toutes les cartes au dessus du 9). Seul l'espoir d'une coupe peut inciter Est à demander une continuation de la couleur. Aussi Ouest, obéissant, rejoue-t-il le Roi, puis un troisième Carreau. Est coupe et rejoue l'As de Cœur, mais Sud coupe ! Heureusement pour la défense, il reste l'As de Pique pour faire chuter le contrat.

## 4 Comment Sud peut-il ne perdre que quatre levées ?

[A] Quand Est rejoue l'As de Cœur, Sud compte les perdantes restantes

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

Sud coupe l'As de Cœur, bien sûr. Il a déjà perdu trois levées, et l'As d'atout est encore dehors : il va chuter !

[B] Il cherche à faire disparaître ses perdantes.

Le mort n'a que deux Trèfles, Sud possède As et Roi. Il pourra couper les deux Trèfles perdants avec les atouts du mort.

Remarque : le résultat du coup est très agréable pour Nord-Sud. Ils ne font qu'une de chute, et donnent donc 200 points aux Est-Ouest. Mais ceux-ci pouvaient réaliser 4♥ sans difficulté, et auraient donc marqué 620 points ! Un bénéfice qui peut être encore plus considérable si Est ne trouve pas le bon flanc; Sud gagne alors 4♠ contré et marque 790 points !

## Donne 24 B



### INITIATION

Ouest donneur  
Personne vulnérable

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

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 21 points H. Nord lui communique son petit papier; grâce à un fit de huit cartes à Cœur et une force de 35 points DH (31 points H et 4 points D), Sud déclare : "Je joue 6♥".

Ouest reçoit les informations concernant son partenaire : il découvre un fit de neuf cartes à Pique, 3 points D et seulement 9 points H. Il est inimaginable de dire 6♠... mais il faut remarquer qu'il suffirait à Ouest de faire huit plis pour qu'un sacrifice à 6♠ soit avantageux : 4 de chute contrés ne coûtent que 800 points, tandis que le gain du chelem en rapporte 980 à Nord-Sud.

## 2 Entame et attitude du joueur placé en troisième position

Ouest entame du Valet de Pique, tête de séquence complète, et Est refuse du 2.

## Donne 24 B



### INITIATION

Contrat : 6♥ par Sud NS  
Entame : ♠V +980

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

## 3 Comment réaliser les 12 levées demandées ?

[A] Sud compte les perdantes de la main de base :

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

[B] Il cherche comment faire disparaître l'une des perdantes.

Seuls les Trèfles peuvent résoudre le problème de Sud en utilisant la technique de l'affranchissement par la coupe.

Si les Trèfles de la défense sont partagés 3-2, Sud aura affranchi trois levées au mort en coupant le troisième Trèfle avec un atout de sa main. Il n'a d'ailleurs besoin que d'une défausse pour disposer de son Carreau perdant.

[C] Il détermine l'ordre dans lequel il doit jouer.

Après avoir éliminé les atouts adverses, il ne reste que deux rentrées au mort : l'As de Trèfle et l'As de Carreau.

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

La technique du coup à blanc : si on décide de donner immédiatement la perdante à Trèfle, la couleur communique encore. Les Trèfles s'affranchiront en jouant l'As de Trèfle et Trèfle coupé. L'As de Carreau est toujours disponible au mort pour aller chercher les Trèfles affranchis.

Remarque : Comment ont joué ceux qui ont chuté ?

En jouant le 4 de Trèfle pour l'As puis le 2 pour le Valet! Après avoir pris le retour Pique, Sud peut rentrer au mort par l'As de Carreau, seule rentrée disponible, et

couper un Trèfle. Il y a bien trois Trèfles affranchis au mort, mais plus aucune carte de rentrée pour les utiliser.

Le coup à blanc permet de préserver une rentrée dans la couleur à affranchir.