

## Donne 3 B



### INITIATION

Sud donneur  
Est-Ouest vulnérables

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

  

♠ A R 6	♠ A R 6
♥ A R 3	♥ A R 3
♦ D V 6	♦ D V 6
♣ A 10 6 2	♣ A 10 6 2

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud possède 21 points H. Il dit "J'ouvre"  
Nord, son partenaire, annonce "J'ai 5 points".  
La table de décision indique qu'avec une force totale de 26 points, on doit jouer au niveau de trois.  
Sud annonce : "Je joue 3SA".

## 2 Quelle carte entamer ?

Quest possède DV9 à Coeur.  
Avec deux honneurs consécutifs et la carte immédiatement inférieure au troisième, on possède une **séquence incomplète**.  
Dans ce cas, on entame encore de la tête de séquence.

Exemples :

**R** D • 10      **D** V • 9      **V** 10 • 8

Quest entame donc ici de la Dame de Coeur.

**Attitude du partenaire** : Est a le 10 de Coeur, il sait donc que son partenaire a entamé dans une séquence incomplète ; il doit fournir le 10 pour l'informer qu'il **complète** la séquence d'entame.

Quand votre partenaire a entamé une tête de séquence incomplète et que vous possédez la carte qui complète sa séquence, fournissez-la pour le rassurer.

## Donne 3 B



### INITIATION

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

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

  

♠ A R 6	♠ A R 6
♥ A R 3	♥ A R 3
♦ D V 6	♦ D V 6
♣ A 10 6 2	♣ A 10 6 2

## 3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

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

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

+    +    +    +    = 5

[B] Il cherche une couleur où trouver les quatre levées manquantes.

**A Carreau**. Sud possède huit cartes sur treize, et trois des quatre plus grosses. Cette couleur peut lui rapporter les quatre levées qui manquent.

♠ 10 8 2	♥ 7 5 4 3	♦ A 9
	D V 6	

Au troisième tour de la couleur, le Roi de Carreau permet d'aller chercher au mort les Carreaux affranchis.

Quand on joue une couleur et que le nombre de cartes n'est pas le même dans les deux mains, il faut jouer en premier les honneurs de la main courte pour terminer dans la main longue.

## Donne 4 B



### INITIATION

Quest donneur  
Tous vulnérables

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

  

♠ A 8 4 3	♠ A 8 4 3
♥ A 9 5 3	♥ A 9 5 3
♦ A	♦ A
♣ A 5 3 2	♣ A 5 3 2

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre". Nord, son partenaire, annonce "J'ai 9 points".  
Avec une force totale de 25 points H, la table de décision indique que le camp doit espérer réaliser neuf levées.  
Sud annonce : "Je joue 3SA".

## 2 Quelle carte entamer ?

Quest entame de la Dame de Pique, tête de séquence complète dans sa couleur longue.

## Donne 4 B



### INITIATION

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

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

  

♠ A 8 4 3	♠ A 8 4 3
♥ A 9 5 3	♥ A 9 5 3
♦ A	♦ A
♣ A 5 3 2	♣ A 5 3 2

## 3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Sud compte les levées sûres de son camp.

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

+    +    +    +    = 9

Il compte neuf levées sûres mais doit faire attention à la couleur **Carreau**.

♠ R 7	♥ 6 4
♦ R D V 10 5	

N
S

♠ A 8 4 3	♥ A 9 5 3
♦ A	

En effet, après avoir joué l'As de Carreau, les quatre Carreaux du mort sont des levées sûres mais il ne peut y accéder dans cette couleur : il manque un deuxième Carreau dans la main de Sud, la couleur est **bloquée**.

Il faut utiliser une autre couleur pour communiquer : le Roi de Pique est la **rentrée nécessaire** pour atteindre les Carreaux du mort.

[B] Il détermine l'ordre dans lequel il doit jouer les couleurs.

1. Sud prend l'entame de l'As de Pique pour préserver la précieuse rentrée du Roi de Pique du mort.
2. Il "débloque" la couleur Carreau en jouant l'As.
3. Il rejoint le mort par le Roi de Pique.
4. Il joue les quatre Carreaux maîtres.
5. Il réalise l'As de Coeur et l'As de Trèfle.

MAIN LONGUE
MAIN COURTE

X	RENTREE						X
---	---------	--	--	--	--	--	---

On ne peut utiliser une couleur bloquée qu'à deux conditions :

- 1) **Débloquer** les honneurs de la main la plus courte.
- 2) **Posséder dans la main la plus longue une rentrée** dans une autre couleur.