

## Donne 5 B



### INITIATION

Nord donneur  
Nord-Sud vulnérables

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

N	O	E
O	S	E

♠ A D	♠ 9 8 6 4
♥ A R D 9 6 4	♥ 9 5
♦ 9 5	♦ A 4 3
♣ A 4 3	

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" ; Nord lui communique son petit papier :

♠ : 5	points H : 6
♥ : 2	
♦ : 3	
♣ : 3	

Sud constate que son camp possède un **fit** de huit cartes à Coeur. Il décide de choisir Coeur pour atout. Pour déterminer la force de son camp, il doit compter les points de distribution (points D).

Force du camp Nord-Sud :

- 19 + 6 = 25 points H
- 1 point D pour chacun des trois doubletons : 3 points D
- soit au total : 28 points DH.

La table de décision indique qu'avec cette force, on doit jouer au palier de quatre (c'est-à-dire réaliser au moins 6 + 4 = 10 levées).

Sud annonce "**Je joue 4♥**".

## 2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède cinq cartes à Carreau et seulement trois à Trèfle mais il a une séquence à Trèfle (R D V) et l'As de Carreau est une levée sûre qui permettra de prendre la main pour réaliser les Trèfles affranchis.

Ouest entame donc du **Roi de Trèfle**.

## Donne 5 B



### INITIATION

Contrat : 4♥ par Sud  
Entame : ♣ R

NS  
+680

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

N	O	E
O	S	E

♠ A D	♠ 9 8 6 4
♥ A R D 9 6 4	♥ 9 5
♦ 9 5	♦ A 4 3
♣ A 4 3	

## 3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

[A] Sud compte ses levées sûres couleur par couleur.

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

[B] Il cherche une couleur où il peut affranchir les levées manquantes.

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

Observons la couleur **Coeur** (l'atout) : le camp Nord-Sud y possède huit cartes et les trois plus gros honneurs. Les adversaires n'ont donc que cinq cartes. Ici, quand le déclarant aura joué trois tours d'atout, les adversaires n'en auront plus et les trois Coeurs restants (964) seront **affranchis**.

Il faut pour cela que les deux adversaires fournissent deux fois à Coeur.

**Mais il convient de ne pas bloquer la couleur Pique** : on ne possède aucune carte de rentrée dans une autre couleur.

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

- 1) Sud prend l'entame de l'As de Trèfle.
- 2) Il enlève les atouts adverses.
- 3) Il joue les Piques en prenant la Dame du Roi, seule rentrée au mort.

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

Cette manœuvre à Pique réduit le nombre de levées sûres à Pique de cinq à quatre. Mais ici, la distribution 2-4 des six Piques de l'adversaire ne change même pas le nombre de levées que Sud réalise dans cette couleur. En effet, tous les Piques du camp Est-Ouest tombent lorsqu'il tire l'As, le Roi, le Valet et le 10 : le 3 de Pique est affranchi.

N'hésitez pas à "gaspiller" vos honneurs pour communiquer lorsque le sort de votre contrat en dépend.

## Donne 6 B



### INITIATION

Est donneur  
Est-Ouest vulnérables

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

N	O	E
O	S	E

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

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" avec 17 points d'honneurs ; Nord, son partenaire, lui communique son petit papier pour lui indiquer sa distribution et ses points d'honneurs.

Sud constate que son camp possède un fit de huit cartes à Pique. Il décide donc de choisir cette couleur pour atout.

Il détermine la force de son camp :

- 17 + 9 = 26 points H, auxquels Sud doit ajouter 1 point D pour le doubleton Coeur, soit au total : 27 points DH.

La table de décision indique que cette force permet d'espérer réaliser dix levées.

Sud annonce "**Je joue 4♠**".

## 2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède une séquence à Coeur. Il entame de la Dame dans cette couleur, de préférence à un Carreau. Nous ne sommes plus à Sans Atout où l'objectif primordial est d'affranchir le maximum de levées.

## Donne 6 B



### INITIATION

Contrat : 4♠ par Sud  
Entame : ♥ D

NS  
+420

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

N	O	E
O	S	E

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

## 3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

[A] Sud compte ses levées sûres, couleur par couleur.

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

[B] Il cherche où affranchir les deux levées manquantes.

**A Pique** (l'atout) :

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

Les adversaires possèdent les quatre plus gros honneurs mais seulement cinq cartes sur treize. Après trois tours d'atout, les deux derniers Piques de Sud seront **deux levées affranchies**.

En fait, s'il n'avait pas trouvé la couleur d'atout répartie 3-2 chez l'adversaire, Sud aurait eu quatre levées perdantes à Pique qu'il n'aurait pu réduire à trois et le contrat aurait chuté. Cette répartition favorable des cinq Piques chez l'adversaire est courante : elle se rencontre plus de deux fois sur trois !

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

Le pouvoir de coupe n'est pas un privilège du déclarant, la défense, elle aussi, peut réaliser des levées de coupe.

Sud doit jouer atout à chaque fois qu'il a la main pour que la défense ne réalise que trois levées avec ses atouts.

N'ayez pas peur de jouer atout même si votre couleur d'atout est de mauvaise qualité : si vous ne le faites pas, la défense va couper vos cartes maîtresses dans les autres couleurs.