

Donne 9 B



INITIATION

Nord donneur
Est-Ouest vulnérables

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et Nord, son partenaire, lui communique sa distribution et son nombre de points d'honneurs sur un petit papier.

Sud découvre un fit de huit cartes à Cœur et une force totale de 25 points DH : 23 points H et 2 points D pour les deux doubletons (à Carreau et à Pique).

Sud annonce : "Je joue 3♥".

2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède une séquence à Pique. Il entame de la tête de séquence, la Dame de Pique.

Est refuse la couleur en fournissant le 2.

Donne 9 B



INITIATION

Contrat : 3♥ par Sud NS
Entame : ♠ D +140

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

3 Comment réaliser les 10 levées demandées ?

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

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

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

V 4	♦	R 10 8 6
D 9 3 2	A 7 5	

Observons la couleur **Carreau** :
L'une des deux perdantes peut être coupée.
Au troisième tour de la couleur, Sud possède encore un Carreau, mais Nord n'en a plus. On dit que **la coupe à Carreau est ouverte**.

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

Il constate que :

- pour ouvrir la coupe à Carreau, il faut rendre la main à l'adversaire. Celui-ci pourrait jouer deux fois atout : il faut donc laisser les trois atouts au mort pour être sûr de pouvoir couper.
- pour couper le Carreau pendant, il faut que Sud joue de sa main : il doit donc garder dans sa main une rentrée extérieure aux Carreaux, par exemple l'As de Pique.

En conséquence le déclarant :

- prend l'entame du **Roi** de Pique,
- joue As de Carreau puis 5 de Carreau **pour ouvrir la coupe du mort**,
- prend le retour Pique de l'As en main,
- coupe le 7 de Carreau avec le 5 de Cœur**,
- joue enfin atout.

La défense réalisera une levée à Carreau, deux à Trèfle et l'As d'atout.

On peut couper une perdante dès qu'une couleur est plus longue dans la main de base que dans la main opposée. Mais il faut faire attention : ouvrir la coupe oblige à rendre la main à la défense, qui peut jouer atout.

Donne 10 B



INITIATION

Est donneur
Tous vulnérables

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

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et Nord lui communique son petit papier.

Sans découvrir de fit majeur de 8 cartes, Sud constate que son camp a une force de 25 points H.

Il annonce : "Je joue 3SA".

2 Quelle carte entamer ?

Ouest possède cinq cartes à Pique et une séquence. Il entame donc du **Roi de Pique**.

Avec quatre Piques commandés par le 10, Est sait que son partenaire possède Roi-Dame-Valet de Pique dans une couleur d'au moins quatre cartes. Il en déduit qu'une fois l'As tombé, la couleur est maîtresse dans son camp. Il fournit le 8 de Pique sur l'entame : **cette grosse carte constitue un appel**.

Donne 10 B



INITIATION

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♠ R +630

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

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

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

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

[B] Il cherche comment trouver les levées manquantes.

A Carreau : il possède huit cartes dans la couleur et quatre honneurs. Les adversaires n'ont donc que cinq cartes dont le Roi.

Mais, attention ! On ne peut pas rendre la main à la défense car elle possède au moins **quatre** Piques affranchis.

Pour réussir le contrat il est nécessaire de faire tous les Carreaux, donc de réussir l'impasse au Roi.

[C] Il examine comment jouer la couleur Carreau.

L'As de Pique n'étant plus au mort après l'entame, il ne reste aucune rentrée.
Si l'impasse réussit une première fois, le problème de Sud est de pouvoir la recommencer. Il faut donc jouer en premier le Valet de Carreau pour rester au mort. Même si Est ne met pas son Roi le déclarant réalisera ainsi cinq levées dans la couleur.

Ce type d'impasse où l'on part d'un honneur pour rester dans la même main en cas de réussite est appelée **impasse forçante**.

L'impasse forçante permet d'économiser une communication.