

### Donne 13 D

Nord donneur  
Tous vulnérables

♠ R D  
D 10 5 3  
♥ D 6 4 2  
A 8 6

♠ A 9 7 4  
♥ R 7 5 3  
♣ V 10 7 4

NE  
OS

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

♠ 10 3 2  
♥ R V 9 8 6  
♣ A 9  
R 5 2

## 1 LES ENCHERES

| Sud | Ouest | Nord | Est   |
|-----|-------|------|-------|
|     |       | 1♦   | Passe |
| 1♥  | Passe | 2♥   | Passe |
| 4♥  | Fin   |      |       |

Avec 13 points H, Nord, qui ne possède pas de majeure cinquième, ouvre de sa mineure la plus longue : 1♦.

- Sud répond 1♥, annonçant un minimum de 5 ou 6 points H. Ce changement de couleur n'est pas limité en force et oblige l'ouvreur à reparler.
- L'enchère d'1♥ pouvant provenir de quatre cartes seulement, il en faut quatre à Nord pour exprimer le fit. C'est le cas ; le soutien au palier de 2 - le premier disponible - montre une ouverture minimale (13-16 points DH).
- Sud doit alors évaluer son jeu à 13 points DH, en rajoutant 1 point pour son doubleton à Carreau, un autre pour le neuvième atout certain du camp. Avec un minimum de 26 ou 27 points DH dans sa ligne, il déclare la manche.

## 2 L'ENTAME

- Pour déterminer quelle couleur entamer, Ouest procède par élimination : il exclut d'abord l'atout où il possède un singleton, et Carreau, couleur nommée par l'adversaire. Entre les deux couleurs noires, son choix doit se porter sur les Trèfles car il n'est pas indiqué d'entamer d'un As sans le Roi, encore moins sous un As.
- A Trèfle, il possède deux honneurs en séquence, Valet et 10 : il entame donc du Valet, tête de séquence.

### Donne 13 D

Contrat : 4♥ par Sud NS  
Entame : ♣V +620

♠ R D  
D 10 5 3  
♥ D 6 4 2  
A 8 6

♠ A 9 7 4  
♥ R 7 5 3  
♣ V 10 7 4

NE  
OS

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

♠ 10 3 2  
♥ R V 9 8 6  
♣ A 9  
R 5 2

## 3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation de son camp.

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

♥ D 10 5 3  
R V 9 8 6

♦ D 6 4 2  
A 9

♣ A 8 6  
R 5 2

2 + 1 + 1 + 1 = 5

L'As de Pique et l'As de Coeur sont deux perdantes inéluctables. La seconde perdante à Pique disparaîtra facilement grâce à une coupe au mort. Il reste donc à se débarrasser d'une des perdantes mineures.

[B] Il décide de son plan de jeu et l'applique.

Si le Roi de Carreau est en Ouest, il est possible d'affranchir la Dame en jouant As de Carreau et Carreau. Sud pourra ensuite jeter son Trèfle perdant sur la Dame de Carreau. Mais il semble plus prudent d'enlever d'abord les atouts adverses. Aussi, Sud joue-t-il atout dès qu'il a pris l'entame. En main à l'As, Est rejoue Trèfle, pris par le déclarant, qui enlève les deux atouts restants avant de jouer, comme prévu, As de Carreau et Carreau. Tout va bien, Ouest prend du Roi... mais il encaisse un Trèfle maître ! La Dame de Carreau ne sert plus à rien.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Sud a perdu la course à l'affranchissement, en donnant trop tôt la main aux adversaires à l'atout. Après avoir pris l'entame du Roi, il devait jouer immédiatement Carreau. Sur le retour Trèfle pris de l'As, le Trèfle perdant aurait pu être défaussé sur la Dame de Carreau. Si l'un des deux défenseurs avait coupé, c'est que le contrat était infaisable...

## 4 Il ne sert à rien d'affranchir une carte maîtresse si les adversaires ont encaissé auparavant la perdante que vous projetiez de défausser...

### Donne 14 D

Est donneur  
Personne vulnérable

♠ V 7  
R 8 4  
D 10 9 7  
9 6 4 3

♠ R D 10 4  
♥ V 7  
R 8 6 4  
♣ D 7 5

NE  
OS

♠ 9 8 6 5 2  
♥ 10 5 3  
♦ A 3 2  
♣ V 10

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

## 1 LES ENCHERES

| Sud | Ouest | Nord | Est   |
|-----|-------|------|-------|
|     |       |      | Passe |
| 1♥  | Passe | 2♥   | Passe |
| 4♥  | Fin   |      |       |

Sud a bien 18 points H, mais deux aspects de son jeu s'opposent à l'ouverture d'1SA : d'une part, il possède une majeure cinquième, d'autre part sa main, qui comporte une couleur cinquième et une couleur quatrième, n'est pas régulière mais bicolore.

- Trois cartes à Coeur suffisent à Nord pour établir le fit et lui permettre d'ajouter à ses 6 points H un point D pour son doubleton à Pique. Il a alors tout à fait de quoi soutenir Sud à 2♥, enchère qui promet de 6 à 10 points DH.
- A son tour, Sud, ayant entendu ce soutien, modifie l'évaluation de son jeu, en ajoutant les points D. Le total des points de son camp atteignant au moins 26, il déclare directement la manche.

## 2 L'ENTAME

- Roi-Dame-10 de Pique constituent une séquence incomplète. En entamant du Roi, tête de séquence, Ouest affranchit, presque à coup sûr, une levée pour son camp (à moins que l'un des adversaires ne possède un singleton à Pique) sans prendre un grand risque de livrer une levée au déclarant.

### Donne 14 D

Contrat : 4♥ par Sud NS  
Entame : ♠R +420

♠ V 7  
R 8 4  
D 10 9 7  
9 6 4 3

♠ R D 10 4  
♥ V 7  
R 8 6 4  
♣ D 7 5

NE  
OS

♠ 9 8 6 5 2  
♥ 10 5 3  
♦ A 3 2  
♣ V 10

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

## 3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation de son camp.

♠ V 7  
A 3

♥ R 8 4  
A D 9 6 2

♦ D 10 9 7  
V 5

♣ 9 6 4 3  
A R 8 2

1 + 2 + 2 + 2 = 7

Il découvre sept perdantes, cinq dans l'hypothèse favorable du partage 3 et 2 des atouts adverses. Les deux perdantes à Carreau sont immédiates et inéluctables, et la perdante à Pique l'est devenue après l'entame. Sud doit donc faire disparaître ses deux perdantes à Trèfle, en les défaussant sur des "extra-gagnantes" du mort. Les Carreaux peuvent les lui fournir : une fois tombés l'As et le Roi adverses, les deux derniers Carreaux du mort seront maîtres.

[B] Il décide de son plan de jeu et l'applique.

Pour ne pas se faire couper, il faut enlever les atouts adverses. Après avoir pris l'entame de l'As de Pique, Sud joue donc trois tours d'atout et présente le Valet de Carreau. Le flanc prend et fait sa levée de Pique : Sud reprend la main à Trèfle, avant de rejouer Carreau. Le flanc fait à nouveau la levée. Les deux Carreaux du mort sont affranchis, mais Sud n'a pas de rentrée au mort pour les encaisser.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Bien sûr, Sud doit garder le Roi de Coeur au mort pour aller chercher ses Carreaux maîtres, et donc jouer Carreau avant atout. Quand les Carreaux sont affranchis, Sud enlève les atouts adverses en jouant d'abord As et Dame de Coeur, puis Coeur vers le Roi : il est ainsi au mort à un moment où les Carreaux sont maîtres et où les adversaires n'ont plus d'atout...

## 4 Il ne suffit pas d'affranchir le nombre d'extra-gagnantes suffisant au gain du contrat, il faut pouvoir les encaisser, donc disposer d'une communication vers le mort. Si elle n'existe qu'à l'atout, il faudra procéder à l'affranchissement avant d'enlever les atouts adverses.