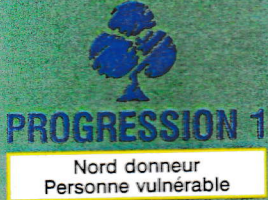


Donne 17 D



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

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	Passé
1♥	Passé	1SA	Passé
3♥	Passé	4♥	Fin

• Nord, avec 14 points H, ouvre d'1♦, sa couleur la plus longue. Sud répond 1♥, enchère qui garantit au moins quatre cartes dans la couleur et un minimum de 5/6 points H,

sans autre précision pour l'instant, mais qui oblige l'ouvreur à parler au moins une fois pour préciser son jeu.

• L'ouvreur, qui possède une distribution régulière et une ouverture plutôt minimale, l'exprime en choisissant la redemande d'1SA : cette enchère précise montre de 12 à 15 points H (puisque Nord aurait ouvert d'1SA à partir de 16 points H) et dénie quatre cartes à Pique ou à Coeur ; dans le premier cas, Nord aurait annoncé 1♠ sur 1♥, dans le second il aurait soutenu son partenaire à 2♥.

• Sud connaissant au moins deux cartes à Coeur chez son partenaire, peut évaluer son jeu en points DH puisqu'il est sûr du fit. Il en compte 11, et doit accorder une plus-value à la possession de cette superbe couleur sixième. Il est tout à fait possible que son camp possède les 27 points DH nécessaires à la déclaration de la manche à Coeur, mais ce n'est pas certain. Sud propose donc la manche à l'ouvreur par l'enchère de 3♥.

• Avec 14 points H et une couleur cinquième, Nord doit considérer qu'il est maximum et conclure à 4♥.

2 L'ENTAME

• Ouest possède une séquence d'honneurs à Pique, qui lui permet d'espérer franchir une levée chez son partenaire, tout en ne prenant aucun risque dans les couleurs où il possède des honneurs isolés.

• Il choisit donc d'entamer du Valet de Pique, tête de séquence.

Donne 17 D



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

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

3 LE JEU DE LA CARTE

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

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

1 + 0 + 1 + 2 = 4

Sud recense une perdante de trop. Il doit s'efforcer de la faire disparaître, en la défaussant sur une carte maîtresse du mort, qu'il va devoir créer. Seul le cinquième Carreau peut jouer ce rôle, si les sept Carreaux adverses sont partagés 4 et 3.

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

Après avoir pris l'entame de l'As de Pique, Sud enlève les atouts adverses en trois tours. Puis il s'attaque aux Carreaux. L'adversaire rejoue Pique pour le Roi. Sud coupe un Carreau, remonte au mort à l'As de Trèfle et coupe encore un Carreau. Mais ses exploits s'achèvent : il ne dispose plus des rentrées au mort pour couper un quatrième Carreau et aller chercher le cinquième...

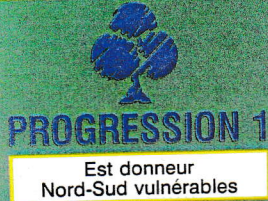
[C] Sud analyse les causes de son échec.

Pour couper trois fois Carreau et encaisser le cinquième, Sud avait besoin de quatre remontées au mort. L'As de Trèfle et le Roi de Pique en fournissaient deux ; les deux autres, moins apparentes, pouvaient être trouvées à l'atout.

Sud devait donc jouer Carreau dès la deuxième levée. Le flanc rejoue par exemple Pique : le Roi, Carreau coupé. Coeur pour le 10, Carreau coupé de la Dame, pour garder une petite carte à Coeur. Puis Coeur pour le Valet et un troisième Carreau coupé. Sud n'a plus qu'à enlever le dernier atout adverse, avant de rejoindre le mort par l'As de Trèfle pour encaisser le dernier Carreau maître.

4 Quand vous avez décidé de procéder à un affranchissement par la coupe, comptez soigneusement les rentrées dont vous avez besoin du côté de la couleur à affranchir. Il arrive souvent que certaines de ces rentrées soient fournies par l'atout.

Donne 18 D



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

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passé
1♠	Passé	2♠	Passé
3♠	Passé	4♠	Fin

• Sur l'ouverture d'1♠ de son partenaire, Nord, avec trois cartes à Pique, est détenteur d'un fit qu'il doit exprimer. Possédant 9 points DH, il se contente d'un soutien à 2♠,

qui indique de 6 à 10 points DH.

• Sud est alors en mesure d'évaluer son jeu en tenant compte du fit qui existe dans sa ligne ; il détient 17 points DH, ce qui lui permet d'espérer une manche si son partenaire est maximum. Il la propose par l'enchère de 3♠.

• Nord n'a aucune difficulté à accepter cette proposition, puisqu'il est beaucoup plus près de 10 points DH que de 6.

2 L'ENTAME

• Détenteur d'une séquence d'honneurs dans une couleur non annoncée par l'adversaire, Ouest doit choisir d'entamer Trèfle. Il entame du Roi, tête de séquence.

• Sur le 4 du mort, Est doit fournir le 10, pour montrer deux cartes, et signaler qu'il est en mesure de couper le troisième tour de la couleur, tout en indiquant qu'il ne possède pas le Valet.

Donne 18 D



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

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

3 LE JEU DE LA CARTE

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

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

0 + 1 + 1 + 2 = 4

Il doit éliminer une perdante. Il ne dispose pour cela que d'un moyen : affranchir par la coupe les Carreaux du mort.

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

Sud commence par enlever les atouts adverses en deux tours. Il passe ensuite aux Carreaux : As puis 10, pour la Dame d'Ouest. Celui-ci encaisse deux levées à Trèfle, puis rejoue Coeur, pris de l'As au mort. Sud continue Carreau, qu'il coupe. Malheureusement, Ouest défausse, et Est dispose encore d'un Carreau plus fort que ceux du mort. Sud n'a plus qu'une rentrée au mort, ce qui lui permet d'y aller pour couper une nouvelle fois Carreau. Mais son Carreau maître est inaccessible...

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Il a manqué à Sud une remontée au mort pour mettre en oeuvre son (bon) plan de jeu. Pourtant, elle existait au départ sous la forme du Roi de Pique ! Sud aurait dû s'attaquer à l'affranchissement des Carreaux dès la seconde levée, sans jouer atout. As de Carreau et Carreau d'abord, donc. Quand Ouest rejoue Coeur, Sud prend du mort, coupe un Carreau avec un atout maître, joue As de Pique et Pique pour le Roi et coupe une nouvelle fois un Carreau. Le dernier Carreau est affranchi, et il reste cette fois le Valet de Pique au mort pour aller le chercher.

4 Quand vous envisagez un affranchissement par la coupe, sachez vous prémunir contre un partage inamical en entreprenant cet affranchissement le plus tôt possible.