Donne 1 D

PROGRESSION 1

Nord donneur
Personne vulnérable

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1 ♠	Passe	2 ♠	Passe
4 ♠	Fin		

- Malgré sa distribution régulière, Sud ne peut pas ouvrir d'1SA pour deux raisons : d'une part, il possède 19 points H alors que l'ouverture d'1SA est strictement comprise entre 16 et 18, d'autre part, il détient une majeure cinquième. Il ouvre donc d'1♠.
- Nord n'a que 4 points H, mais il peut y ajouter 3 points D : 1 pour le doubleton à Carreau, 2 pour les neuvième et dixième atouts connus de son camp. Il obtient un total qui l'autorise à soutenir l'ouverture à 2♠.
- Connaissant de 6 à 10 points DH en face, Sud a maintenant les moyens d'imposer la manche : même si son partenaire est minimum, la force globale de son camp atteindra 26 ou 27 points DH.

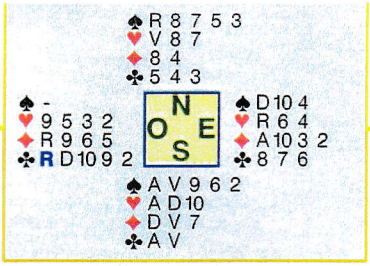
2 L' ENTAME

- Nanti d'une séquence incomplète à Trèfle (Roi-Dame-10), Ouest n'a aucune raison de chercher son bonheur ailleurs : il entame du Roi de Trèfle, tête de séquence.
- Avec trois petites cartes, Est refuse la couleur en fournissant le 6.

Donne 1 D

PROGRESSION 1

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



3 LE JEU DE LA CARTE

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

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

Sur les six perdantes que Sud a recensés, trois sont inéluctables : deux à Carreau, et une à Trèfle. Dès que les atouts adverses sont partagés 2 et 1, la perdante à Pique s'évanouit ; la troisième perdante à Carreau sera facilement coupée au mort. Quant à la perdante à Coeur, elle disparaîtra si le Roi de Coeur est placé en Est : une impasse forçante permettra de le capturer.

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

Sud n'a aucune raison de laisser des atouts à l'adversaire. Par ailleurs, il lui faut être au mort pour tenter l'impasse au Roi de Coeur. Après avoir pris l'entame, il commence donc par jouer l'As de Pique de sa main. Hélas, Ouest défausse ! Sud ne peut mieux faire que de jouer Pique pour le Roi, puis présenter le Valet de Coeur. Est couvre du Roi mais le déclarant doit concéder quatre levées.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Sud a eu tort de ne pas prêter plus d'attention à la couleur d'atout en y postulant un partage 2-1. Il aurait dû constater qu'il était sans ressources si tous les Piques restants se trouvaient en Ouest, mais qu'il pouvait capturer la Dame troisième en Est, à condition de jouer d'abord petit Pique vers le Roi : il conservait ainsi précieusement sa fourchette As-Valet. Pour tenter l'impasse au Roi de Coeur, il avait la possibilité de remonter au mort plus tard, par exemple en coupant son troisième Carreau.

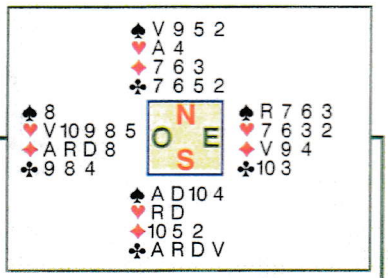
4

Quand vous manoeuvrez une couleur longue, pensez à ne pas détruire trop tôt une fourchette qui vous permettrait de faire face à un mauvais partage éventuel.

Donne 2 D

PROGRESSION 1

Est donneur
Nord-Sud vulnérables



1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2SA	Passe	3 ♣	Passe
3 ♠	Passe	4 ♠	Fin

- Sud compte 21 points H dans son jeu, sa distribution est régulière : ce sont les critères d'une ouverture de 2SA.
- Avec 5 points H, Nord se sait assez fort pour imposer la manche (21 + 5 = 26). Il peut la jouer à Sans-Atout ou à Pique si l'ouvreur y possède quatre cartes. Il explore cette dernière possibillité en utilisant le Stayman à 3♣.
- Sud mentionne alors ses quatre cartes à Pique. Rappelons que sans majeure quatrième il devrait répondre 3♦, tandis qu'avec les deux majeures quatrièmes il dirait 3SA.
- Nord conclut à la manche à la couleur.

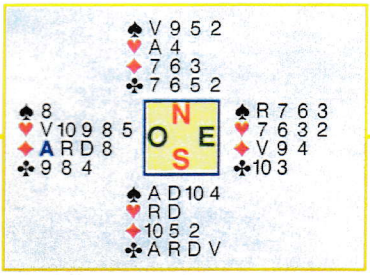
2 L' ENTAME

- Détenteur d'As-Roi-Dame dans une couleur, Ouest n'a vraiment pas de problème pour entamer : il commence par l'As de Carreau, tête de séquence, puis réalise le Roi et la Dame.
- Il doit bien se garder ensuite de jouer son dernier Carreau qui permettrait au déclarant de couper d'une main et de défausser de l'autre. La contre-attaque du Valet de Coeur est, elle, sans danger.

Donne 2 D

PROGRESSION 1

Contrat : 4 ♠ par Sud Entame : ♦ A	NS +620



3 LE JEU DE LA CARTE

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

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

Il a déjà concédé trois levées à Carreau et sa main comporte encore une perdante à l'atout. Il lui faut l'éliminer, grâce à une impasse au Roi, qui doit donc se trouver en Est.
Il peut pratiquer une impasse **forçante** en partant du Valet du mort. Si Est ne couvre pas, Sud rejouera un petit Pique vers sa Dame.

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

Sud doit être au mort pour tenter l'impasse au Roi de Pique. Il prend donc le retour à Coeur de l'As du mort et présente le Valet de Pique. Est fournit un petit, et le Valet remporte la levée. Le 2 de Pique est rejoué, pour le 6 et la Dame. Malheureusement, Ouest défausse : le Roi de Pique d'Est reste second et, faute de remontée au mort, Sud ne peut renouveler l'impasse...

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Pour prendre le Roi de Pique quatrième en Est, il fallait faire trois fois l'impasse. Jeter le 10 de Pique sur le Valet au premier tour est inefficace : il suffit à Est de couvrir le 9 au tour suivant pour s'assurer une levée.
La bonne solution consiste à jouer d'abord le 9 du mort ; quand il remporte la levée, Sud rejoue le Valet, sur lequel il fournit le 10 si Est ne couvre pas. Il est ainsi encore au mort après deux tours de la couleur, et peut rejouer petit vers sa fourchette As-Dame.

4

Si l'une de vos deux mains est pauvre en rentrées, prenez soin de commencer votre série d'impasses forçantes par la carte la plus basse vous permettant de garder la main du bon côté.