

Donne 3 D

PROGRESSION 1

Sud donneur
Est-Ouest vulnérables

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passé	3SA	Fin

• Sud ouvre de 2SA : cette ouverture montre de 21 à 22 points H dans le cadre d'une distribution régulière.

• Avec 5 points H, Nord sait que la force globale de son camp est suffisante pour jouer la manche. Sa seule couleur longue étant une mineure, il n'a aucune raison de l'annoncer, puisqu'il sait que la meilleure manche est à 3SA. D'ailleurs 3♣ serait un Stayman, demandant à l'ouvreur d'annoncer ses majeures quatrièmes, et cette question serait ici sans objet.

2 L'ENTAME

- Le camp adverse n'ayant annoncé aucune couleur, Ouest n'a aucune raison de ne pas entamer dans sa couleur longue.
- N'y possédant pas de séquence d'honneurs, il y choisit sa quatrième meilleure et entame donc du 6 de Pique.
- Le 2 de Pique est joué du mort ; en troisième position, Est doit fournir sa plus forte carte, pour aider son partenaire à affronter sa couleur et empêcher le déclarant de faire la levée avec une petite carte. Est joue donc le Valet de Pique à la première levée.

Donne 3 D

PROGRESSION 1

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♠ 6 +400

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

3 LE JEU DE LA CARTE

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

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

Sud peut compter sept levées directes, et les Carreaux vont lui procurer à coup sûr les deux levées qui lui manquent. Pour les affranchir, il lui faudra rendre la main à l'adversaire ; mais il n'y a aucun danger de perdre cinq levées, puisque Sud tient toujours toutes les couleurs.

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

Réaliser neuf levées implique de pouvoir encaisser cinq levées de Trèfle. Sud, conscient du blocage de la couleur, commence par dégager As-Roi-Dame de Trèfle. Pour remonter au mort, il continue d'un petit Carreau pour la Dame, en espérant l'As en Ouest. Malheureusement, Est prend de l'As, et Sud ne peut plus trouver que sept levées, les Trèfles du mort étant définitivement hors d'atteinte.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Jouer trois tours de Trèfle pour débloquer As-Roi-Dame en début de coup est bien obligatoire. Ensuite, pour assurer une remontée au mort, il suffit à Sud de juger le 10 de Carreau à sa juste valeur ; en effet, s'il joue le 4 de Carreau de sa main pour le 10 du mort, Est est sans défense. Ou bien il laisse passer, et la main est au mort pour encaisser Valet et 10 de Trèfle avant de rejouer Carreau ; ou bien Est prend le 10 de Carreau de l'As, et Sud pourra aller au mort plus tard en prenant son Valet de la Dame.

4

Sachez manier vos couleurs de façon à vous assurer les communications dont vous avez besoin entre vos deux mains.

Donne 4 D

PROGRESSION 1

Ouest donneur
Tous vulnérables

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

1 LES ENCHERES

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

• Malgré ses 17 points H et le caractère régulier de sa distribution, Nord ne doit pas ouvrir d'1SA mais d'1♠, car il y possède cinq cartes.

- Sud n'est pas assez fort pour annoncer ses Carreaux au palier de 2, bien qu'il en ait six : il lui faudrait 11 points H. Il déclare donc 1SA, enchère qui ne promet pas une distribution régulière, mais indique seulement une main limitée à 10 points H sans trois cartes à Pique.
- Nord peut encore espérer une manche à Sans-Atout si son partenaire n'est pas minimum. Il la propose par l'enchère de 2SA qui montre 17 ou 18 points H, et décrit une distribution régulière.
- La conclusion de Sud à 3SA est l'enchère la plus difficile de la séquence. Son jeu ne compte que 7 points H mais doit être réévalué : dès que le partenaire possède un honneur à Carreau, la couleur apportera cinq levées. D'autre part, annoncer 3♦ sur 2SA indique une main faible qui préfère jouer à l'atout Carreau plutôt qu'à Sans-Atout. L'ouvreur serait alors obligé de passer.

2 L'ENTAME

- Avec cinq cartes dans une majeure non annoncée, Ouest choisit d'entamer Cœur.
- Il y possède Dame-10-9-8, ce qui constitue une séquence brisée, et entame donc de la tête de séquence : le 10 de Cœur.

Donne 4 D

PROGRESSION 1

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♥ 10 +600

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

Il lui faut trouver quatre autres levées pour remplir son contrat. A eux seuls, les Carreaux peuvent apporter ces quatre levées, même si Sud doit donner le Roi à ses adversaires.

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

Rendre la main une fois aux adversaires ne présente aucun danger : malgré l'entame, qui fait disparaître une tenue à Cœur, l'ouvreur garde encore toutes les couleurs. Le déclarant laisse donc venir l'entame qu'il prend de l'As de sa main et présente la Dame de Carreau. Ouest sait que son Roi troisième est imprenable, puisque l'As est second au mort. Il ne couvre donc pas la Dame. Sud fournit le 8 du mort et fait la levée. A ce moment, il s'aperçoit qu'il ne dispose plus de rentré dans sa main pour affranchir et encaisser ses Carreaux. Il tente de se rabattre sur l'affranchissement des Piques du mort, mais ne peut éviter de chuter d'au moins une levée.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Pour réussir son contrat, Sud pouvait se permettre de donner le Roi de Carreau, à condition de posséder dans sa main une communication extérieure aux Carreaux. Seul l'As de Cœur pouvait jouer ce rôle ; il fallait donc le garder et fournir le Roi du mort à l'entame. Ensuite, il suffisait à Sud de jouer l'As de Carreau puis Carreau jusqu'à ce que le Roi tombe, pour assurer neuf levées.

4

Réfléchissez bien à votre plan de jeu dès la première levée. En particulier, quand vous pouvez prendre l'entame de l'une ou l'autre main, décidez-vous en fonction des problèmes de communications que vous rencontrerez plus tard.