

Donne 9 D



PROGRESSION 1

Nord donneur
Est-Ouest vulnérables

<p>♠ 6 5 4 ♥ A R V 3 ♦ R D ♣ V 5 3 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ 8 7 ♥ 10 8 7 6 ♦ 9 7 6 4 ♣ R D 8</p>	<p>♠ A 3 2 ♥ D 2 ♦ A V 3 2 ♣ 10 7 6 4</p>
N							
O							
E							
S							

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passe	1♣	Passe
		3SA	Fin

■ Bien que ses Coeurs soient d'excellente qualité, Nord n'en possède que quatre et ne peut donc

ouvrir d'1♥. Il se résigne avec 14 points H à ouvrir d'1♣, sa couleur mineure la plus longue.

■ Sud possède 11 points H, un jeu régulier et ne détient ni quatre Coeurs ni quatre Piques. Avec un honneur dans chacune des couleurs non encore annoncées, il doit préférer la réponse de 2SA à un changement de couleur à 1♦, qui décrirait beaucoup moins bien son jeu.

■ Nord connaît exactement 11 points H chez son partenaire. Le total des points de sa ligne est donc 25 ; il n'a d'autre part aucun intérêt à annoncer ses Coeurs puisque Sud n'en a pas quatre, et conclut donc à 3SA.

2 L'ENTAME

- Difficile de trouver entame plus évidente : dès que l'As de Pique sera tombé, Ouest n'aura plus qu'à attendre de reprendre la main pour faire chuter le contrat.
- Il entame donc du Roi de Pique, en tête de séquence.

Donne 9 D



PROGRESSION 1

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

<p>♠ 6 5 4 ♥ A R V 3 ♦ R D ♣ V 5 3 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ 8 7 ♥ 10 8 7 6 ♦ 9 7 6 4 ♣ R D 8</p>	<p>♠ A 3 2 ♥ D 2 ♦ A V 3 2 ♣ 10 7 6 4</p>
N							
O							
E							
S							

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

Sud dénombre neuf levées directes. Avec huit cartes à Trèfle dans la ligne, il pourrait même en affranchir une dixième, mais l'entame ne lui laisse pas le temps d'y parvenir.

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

Puisqu'il possède neuf levées, Sud n'a pas intérêt à laisser passer l'entame. Il prend le Roi de Pique de l'As et joue Coeur : d'abord l'honneur du côté court, la Dame, puis petit vers le Valet. Pendant qu'il est au mort, il encaisse le Roi et l'As de Coeur, en gardant soigneusement les quatre Carreaux de sa main. Il joue ensuite le Roi de Carreau puis la Dame. A ce moment précis, il s'aperçoit que quelque chose ne va pas : - s'il laisse la Dame de Carreau maîtresse, il ne dispose plus d'entrée dans sa main pour faire les deux derniers Carreaux ; - s'il prend la Dame de Carreau de l'As, il peut encaisser le Valet, mais son dernier Carreau ne sera pas maître...

[C] Sud analyse les causes de son échec.

La présence au mort de Roi-Dame de Carreau secs aurait dû éveiller l'attention de Sud sur le blocage de la couleur : pour réaliser quatre levées à Carreau, Sud devait jouer le Roi et la Dame, puis revenir en main pour encaisser l'As et le Valet. Sa seule reprise de main, une fois l'As de Pique disparu à l'entame, était la Dame de Coeur : il devait donc jouer Carreau avant Coeur !

4 Commencez par jouer les couleurs bloquées, tant que les autres vous fournissent les communications nécessaires...

Donne 10 D



PROGRESSION 1

Est donneur
Tous vulnérables

<p>♠ R 9 2 ♥ R V 8 7 4 ♦ R 5 4 3 ♣ 6</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ D 10 6 3 ♥ D 6 ♦ A V 7 ♣ V 8 7 4</p>	<p>♠ V 7 4 ♥ 9 5 2 ♦ 10 8 ♣ A D 9 5 3</p>
N							
O							
E							
S							

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	Passe	1♦	Passe
1SA	Fin		

■ Nord possède un jeu régulier, mais 13 points H seulement, ce qui lui interdit d'ouvrir d'1SA (il en faudrait 16). Il ouvre de sa mineure la plus longue : 1♦.

■ Sud répond 1SA : cette enchère ne montre pas obligatoirement une répartition régulière. Elle signifie seulement que le répondant n'est pas assez fort pour faire un changement de couleur au palier de 2, qui nécessite 11 points H, et qu'il n'a pas quatre Coeurs ou quatre Piques à annoncer au palier de 1.

■ Ouest a bien une couleur cinquième et 10 points H mais il ne peut la nommer au niveau de 2 : il passe.

■ Enfin, Nord, avec son ouverture minimum, n'a aucune raison de reparler sur une enchère limitée à 10 points : 1SA reste le contrat final.

2 L'ENTAME

- Ouest va bien sûr entamer dans sa couleur cinquième, d'autant qu'elle n'a pas été mentionnée par les adversaires durant les enchères.
- Sans séquence d'honneurs, il choisit sa quatrième meilleure et entame donc du 7 de Coeur.

Donne 10 D



PROGRESSION 1

Contrat : 1SA par Sud NS
Entame : ♥ 7 +90

<p>♠ R 9 2 ♥ R V 8 7 4 ♦ R 5 4 3 ♣ 6</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ D 10 6 3 ♥ D 6 ♦ A V 7 ♣ V 8 7 4</p>	<p>♠ V 7 4 ♥ 9 5 2 ♦ 10 8 ♣ A D 9 5 3</p>
N							
O							
E							
S							

3 LE JEU DE LA CARTE

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

♠ A 8 5 V 7 4	♥ A 10 3 9 5 2	♦ D 9 6 2 10 8	♣ R 10 2 A D 9 5 3
1	+ 1	+ 0	+ 3 = 5

Détenteur de cinq levées certaines et immédiates, il doit en trouver deux pour gagner 1SA. Sa meilleure chance réside à Trèfle. Il suffit que les Trèfles manquants soient partagés 3 et 2 pour que Sud obtienne deux levées de longueur dans la couleur. En outre, la présence du 10 et du 9 dans son camp lui permet d'espérer cinq levées de Trèfle, même si le résidu adverse est partagé 4 et 1, à condition que ce soit Est qui détienne les quatre Trèfles.

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

Réaliser cinq levées à Trèfle nécessite tout d'abord de ne pas se bloquer. Sud doit donc jouer le Roi de Trèfle (le gros honneur du côté court) au premier ou au deuxième tour de la couleur. Après avoir pris l'entame de l'As de Coeur, il commence par exemple par le 2 de Trèfle pour son As, puis rejoue un petit pour le Roi. Ouest défause, mais il reste Dame-9 en main et le 10 au mort. Sud rejoue donc le 10 de Trèfle, qu'Est se garde bien de couvrir. Sud est bloqué ! Il peut mettre un petit de sa main, mais n'a plus de communication pour venir chercher ses deux Trèfles maîtres.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Il lui suffisait de se débarrasser du 10 de Trèfle plus tôt ! En le jouant pour l'As au premier tour de Trèfle, Sud pouvait ensuite remonter au mort au Roi de Trèfle et continuer du 2 de Trèfle vers la fourchette Dame-9 de sa main au troisième tour de la couleur.

4 Un blocage peut être provoqué par la présence de cartes intermédiaires dans la main courte. Sachez vous en prémunir en les jouant dès le premier ou le second tour de la couleur.