

1

| | | |
|---------|--|----------|
| ♠ AD3 | | ♠ R94 |
| ♥ A95 | | ♥ D10842 |
| ♦ RD5 | | ♦ 943 |
| ♣ V1084 | | ♣ 72 |
| ♠ 10752 | | ♠ V86 |
| ♥ RV6 | | ♥ 73 |
| ♦ 10876 | | ♦ AV2 |
| ♣ R5 | | ♣ AD963 |

| | | |
|---|---|---|
| | N | |
| O | | E |
| | S | |

| Donneur : N | | Vul : P | |
|-------------|---|---------|---|
| S | O | N | E |
| 3SA | - | 1SA | - |

L'entame : le 4 de ♥ en quatrième meilleure (sans second choix !) pour un petit du mort et le Roi en Ouest (la plus forte en troisième...) ; c'est donc à vous en Nord !...

Le jeu du déclarant : vous disposez bien entendu de six levées gagnantes immédiates (1♠ + 1♥ + 3♦ + 1♣) et les ♣ vous procureront de trois à quatre levées supplémentaires en fonction de la position du Roi de cette couleur ! Cependant, attention, si vous prenez l'entame de l'As de ♥ au premier ou au deuxième tour pour tenter l'impasse au Roi de ♣ contre Est et que celle-ci échoue, Ouest, à qui il restera un ou deux ♥, pourra rejouer la couleur d'entame et vous finirez par chuter votre contrat d'une levée puisque vous perdrez alors ici 4♥ + 1♣ ! Afin de couper les communications du camp Est-Ouest, vous devez duquer l'entame ainsi que la continuation de la couleur ; de la sorte, vous pourrez tenter l'impasse au Roi de ♣ à la quatrième levée et, si Ouest prend la main, il ne disposera plus de ♥ pour communiquer avec son partenaire !...

Principe : dans un contrat à Sans-Atout, avec l'As troisième en face de deux petits, vous aurez presque toujours intérêt à laisser passer deux fois l'entame afin de couper les communications du flanc...

Remarque N°1 : si Ouest possédait encore un ♥ au moment où il prend la main au Roi de ♣, cela signifie que la couleur d'entame était répartie 4-4 et le flanc ne pourrait alors réaliser que 3♥ + 1♣ !

Remarque N°2 : comme ce n'est pas le cas sur cette donne (les ♥ étant répartis 5-3), Ouest va certainement rejouer ♠ à la cinquième levée et, même si vous êtes en TPP (Tournoi Par Paires), je vous conseille de prendre de l'As sinon vous risquez de chuter de deux un contrat sur table !

3

| | | | | | | | | | | | |
|--------|--|---------|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| ♠ 43 | ♠ DV7 | ♠ 652 | | | | | | | | | |
| ♥ ARV | ♥ 8653 | ♥ 942 | | | | | | | | | |
| ♦ V654 | ♦ RD | ♦ A9832 | | | | | | | | | |
| ♣ 8763 | ♣ DV109 | ♣ 42 | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| | ♠ AR1098 | | | | | | | | | | |
| | ♥ D107 | | | | | | | | | | |
| | ♦ 107 | | | | | | | | | | |
| | ♣ AR5 | | | | | | | | | | |

| Donneur : S | | Vul : EO | |
|-------------|---|----------|---|
| S | O | N | E |
| 1♠ | - | 3♠ | - |
| 4♠ | - | - | - |

L'entame : l'As de ♥ pour un petit du mort, le 2 en Est et le 7 du déclarant ; comment envisagez-vous la suite en Ouest ?...

Le jeu de la défense : ce qui est évident, c'est que votre partenaire refuse les ♥... Mais attention, n'allez surtout pas croire que ce 2 de ♥ vous demande de contre-attaquer ♣ ! Une carte ne transmet qu'un seul message et ne saurait être à la fois un signal d'attitude (appel-refus) et de préférence... Certes, il va de soi que vous devez tenter de donner la main à votre vis-à-vis pour que la continuation ♥ vienne de chez lui mais une sérieuse réflexion s'impose avant de choisir la mineure dans laquelle vous allez rejouer (si votre partenaire possède l'As d'atout, il sera forcément amené à reprendre la main) :

- si vous revenez ♣, il y a un risque que le déclarant parvienne à effacer un ♥ de sa main sur le quatrième ♣ (s'il possède As-Roi...),
- si vous revenez ♦, rien de tel n'est à craindre car Sud pourra tout au plus défausser un seul des ♥ du mort sur l'As de ♦ (s'il le possède !).

Après cette brillante analyse, vous devez donc rejouer ♦ à la deuxième levée et votre partenaire, qui possède l'As, se fera un plaisir de rejouer ♥ à travers la Dame du déclarant pour une de chute ! Félicitations à tous ceux d'entre vous qui auront trouvé ce joli flanc car il n'est pas si facile à réaliser...

Principe : une certaine confusion règne entre les trois principaux types de signalisation (appel/refus, parité et préférence). Comme il n'est pas possible de donner plusieurs renseignements avec une seule et même carte, vous devrez choisir en fonction du contexte et fournir au partenaire le renseignement qui l'intéresse le plus au moment considéré ! Facile à dire mais pas si facile à appliquer à la table...

4

| | | | | | | | | | | | |
|----------|---|---------|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| ♠ 742 | ♠ ARV109 | ♠ D65 | | | | | | | | | |
| ♥ AV1097 | ♥ 4 | ♥ RD8 | | | | | | | | | |
| ♦ 109 | ♦ 6543 | ♦ ADV87 | | | | | | | | | |
| ♣ AR5 | ♣ DV2 | ♣ 43 | | | | | | | | | |
| | <table> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| | ♠ 83 | | | | | | | | | | |
| | ♥ 6532 | | | | | | | | | | |
| | ♦ R2 | | | | | | | | | | |
| | ♣ 109876 | | | | | | | | | | |

| Donneur : O | | Vul : T | |
|-------------|-----|---------|----|
| S | O | N | E |
| | 1♥ | 1♠ | 2♦ |
| - | 2♥* | - | 4♥ |
| - | - | - | |

* dans cette situation, l'enchère de 2♥ ne garantit pas une sixième carte à ♥...

L'entame : l'As de ♠ pour le 5 du mort, le 8 en Sud et un petit du déclarant ; que pensez-vous de cette première levée ?...

Le jeu de la défense : quand vous voyez le 8 de ♠ de votre partenaire, vous reconnaissez un appel montrant soit un honneur équivalent, soit un doubleton. Comme l'honneur équivalent est la Dame de ♠ et qu'elle est située au mort, vous en déduisez brillamment que cet appel montre un doubleton ! Rejouez donc le Roi de ♠ suivi d'un troisième tour de la couleur ; cela permettra au partenaire de couper la Dame de ♠ du mort et, par la suite, de faire chuter le contrat grâce au Roi de ♦ (le déclarant possédant deux cartes dans cette couleur sera bien obligé de tenter l'impasse en espérant le Roi situé chez l'intervenant...).

Principe : quand vous entamez l'As dans une couleur commandée par As-Roi, n'oubliez pas de regarder attentivement la carte fournie par votre partenaire afin de pouvoir déterminer s'il s'agit d'un appel ou d'un refus !

Remarque : le 8 de ♠ fourni par Sud ne peut pas être une carte provenant d'une couleur quatrième ; en effet, il s'agit de la plus forte des petites cartes visibles et, si Sud possédait quatre cartes à ♠, il devrait marquer le compte avec la seconde (8 x x x)...

5

| | | |
|---------|----------|---------|
| | ♠ 654 | |
| | ♥ RV1094 | |
| | ♦ AR | |
| | ♣ AR6 | |
| ♠ RV98 | | ♠ AD107 |
| ♥ 73 | | ♥ 652 |
| ♦ 832 | | ♦ DV109 |
| ♣ D1093 | | ♣ V7 |
| | ♠ 32 | |
| | ♥ AD8 | |
| | ♦ 7654 | |
| | ♣ 8542 | |

| Donneur : N | | Vul : NS | |
|-------------|---|----------|---|
| S | O | N | E |
| | | 1♥ | - |
| 2♥ | - | 4♥ | - |
| - | - | | |

L'entame : la Dame de ♦ pour le 4 du mort et le 2 en Ouest ; après avoir fait la première levée de l'As de ♦, que devez-vous rejouer à la deuxième levée ?...

Le jeu du déclarant : en Nord, vous avez quatre perdantes (3♠ + 1♣) et vous pouvez facilement en éliminer une à ♠ en la coupant au mort de la main courte ! Une seule condition à ce plan de jeu : ne donner aucun tour de débarras à l'atout et jouer un petit ♠ à la deuxième levée ; vous prendrez n'importe quel retour de la défense et vous pourrez ouvrir votre coupe en jouant un deuxième tour de ♠... Il vous restera forcément au moins un atout du mort pour couper maître votre dernier ♠ perdant ; au total, vous ne concéderez à la défense que 2♠ et 1♣ !

Principe : il y a maintenant plus de 30 ans, un ami italien se prénommant Léo m'avait prodigué ce conseil : « Jacky, quand tu as trois petits en face de deux petits dans une couleur, commence par jouer cette couleur en différant le retrait des atouts ; en procédant ainsi, tu parviendras très souvent à couper ta dernière petite carte grâce à un atout de la main courte ! ». Cette donne est une illustration toute simple de ce conseil !...

Remarque : même si on ne peut reprocher à Est son entame de la Dame de ♦ en tête de séquence, vous avez sans doute noté que l'entame atout battait le contrat !

6

♠ DV76
 ♥ V94
 ♦ V92
 ♣ V103

| | | |
|---|---|---|
| | N | |
| O | | E |
| | S | |

♠ 32
 ♥ 8765
 ♦ R875
 ♣ AD4

♠ AR10954
 ♥ 32
 ♦ AD
 ♣ R65

♠ 8
 ♥ ARD10
 ♦ 10643
 ♣ 9872

| Donneur : E | | Vul : EO | |
|-------------|-----|----------|----|
| S | O | N | E |
| - | 1SA | - | 1♠ |
| - | 4♠ | - | 3♠ |
| - | | | - |

L'entame : As-Roi-Dame de ♥ pour le 4, le 9 et le Valet en Nord ; vous coupez bien entendu le troisième tour de la couleur et ensuite ?...

Le jeu du déclarant : tout votre problème réside dans le maniement des atouts ! S'ils sont répartis 3-2, tout va bien ; si Dame-Valet sont quatrièmes en Sud, il n'y a rien à faire. En revanche, si les quatre atouts sont situés en Nord, vous pouvez assurer votre contrat : tirez l'As de ♠ à la quatrième levée puis montez au mort à ♣ pour rejouer atout ; si Nord fournit un petit, passez le 10 ou le 9 de votre main : s'il est pris par Sud, cela signifie que les atouts étaient partagés 3-2 et vous avez gagné votre contrat. Enfin, si Sud défausse, vous ne perdrez de toute façon qu'un seul atout et vous gagnerez ainsi malgré le mauvais partage !...

Principe : avec 3 2 en face de A R 10 9 5 4, le meilleur maniement pour réaliser cinq levées consiste à jouer l'As pour le 2 suivi du 3 vers la fourchette R 10 9 5 4 en couvrant du 10 (ou du 9) si la dernière petite carte apparaît à droite. Votre pourcentage de réussite s'élève ainsi à près de 88% !...

7

| | | |
|---------|---|---------|
| ♠ A2 | | ♠ RV87 |
| ♥ 10982 | | ♥ R6 |
| ♦ 432 | | ♦ 875 |
| ♣ 8763 | | ♣ RD95 |
| | N | ♠ D53 |
| | O | ♥ V753 |
| | E | ♦ V1096 |
| | S | ♣ A2 |
| | | ♠ 10964 |
| | | ♥ AD4 |
| | | ♦ ARD |
| | | ♣ V104 |

| Donneur : S | | Vul : T | |
|-------------|---|---------|---|
| S | O | N | E |
| 1SA | - | 2♣ | - |
| 2♠ | - | 4♠ | - |
| - | - | | |

L'entame : le 10 de ♥ pour le 6 du mort, le 7 en Est et la Dame du déclarant qui avance alors le 10 de ♠ qu'il laisse courir, Ouest fournissant le 2, et c'est à vous en Est !

Le jeu de la défense : vous prenez bien entendu de la Dame et ... vous réfléchissez avant de revenir mécaniquement du Valet de ♦ comme il semble normal de le faire ! Comptez les points : huit chez vous, douze au mort et Sud, qui a ouvert de 1SA, en possède au moins quinze ; votre partenaire possède donc de trois à cinq points et la façon de jouer du déclarant, qui vient de tenter l'impasse à la Dame de ♠, vous permet d'opérer une déduction facile : Sud ne possède pas l'As d'atout sans quoi il aurait fait précéder son impasse d'un coup de sonde de l'As !

Du coup, cela ouvre des horizons nouveaux et, si le déclarant détient au moins trois cartes à ♣, vous allez pouvoir bénéficier d'une coupe en rejouant l'As et petit ♣ ; lorsque votre partenaire reprendra la main à l'As de ♠, il comprendra le message ou alors c'est qu'il se sera légèrement assoupi !...

Principe : vous devez apprendre à vous méfier d'une contre-attaque évidente et bien analyser la façon de jouer du déclarant ; cela vous permettra parfois de découvrir le flanc mortel !

8

| | | |
|-----------|----------|---------|
| | ♠ 64 | |
| | ♥ AR9753 | |
| | ♦ AD6 | |
| | ♣ 92 | |
| ♠ AD10853 | | ♠ RV2 |
| ♥ 86 | | ♥ 104 |
| ♦ R9 | | ♦ V1053 |
| ♣ ARD | | ♣ V1074 |
| | ♠ 97 | |
| | ♥ DV2 | |
| | ♦ 8742 | |
| | ♣ 8653 | |

| Donneur : O | | Vul : P | |
|-------------|----|---------|----|
| S | O | N | E |
| | 2♣ | 2♥ | - |
| - | 2♠ | - | 4♠ |
| - | - | - | |

L'entame : l'As de ♥ pour le 4 du mort, la Dame en Sud et le 6 (ou le 8) en Ouest

Le jeu de la défense : la Dame fournie par votre partenaire est un appel direct montrant qu'elle est accompagnée du Valet ; cela vous permet en Nord de rejouer ♥ sous le Roi et, pour que votre vis-à-vis ne se trompe pas de retour, vous devez sélectionner le 9, une nette préférence pour la plus chère des couleurs restantes, atout excepté. Les ♦ seront alors attaqués du bon côté et, si le déclarant possède au moins un doubleton dans les couleurs rouges, la chute sera instantanée ! Bien entendu, si vous avez rejoué le Roi de ♥ suivi d'une contre attaque à l'atout apparemment sans dommage, Ouest réussira à engranger facilement dix levées en défaussant un ♦ perdant sur le Valet de ♣ du mort !

Principe N°1 : l'appel par la Dame sur l'entame de l'As à la couleur signifie soit que la Dame est sèche (!), soit qu'elle est accompagnée du Valet ; cela permet, si on le juge utile, de passer la main en face en jouant petit sous le Roi...

Principe N°2 : si un doute subsiste sur la couleur à rejouer par le partenaire, un appel de préférence permettra de le guider ! Ainsi, sur cette donne, vous pouvez noter que si les couleurs mineures avaient été inversées dans chaque main, Nord aurait dû rejouer le 3 de ♥ à la deuxième levée afin que son partenaire trouve alors le retour ♣...

9

| | | | | | | | | | | | |
|----------|--|----------|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| ♠ V10987 | ♠ ARD2 | ♠ 43 | | | | | | | | | |
| ♥ 65 | ♥ 432 | ♥ D987 | | | | | | | | | |
| ♦ D108 | ♦ 9743 | ♦ RV | | | | | | | | | |
| ♣ 642 | ♣ AR | ♣ DV1098 | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| | ♠ 65 | | | | | | | | | | |
| | ♥ ARV10 | | | | | | | | | | |
| | ♦ A652 | | | | | | | | | | |
| | ♣ 753 | | | | | | | | | | |

| Donneur : N | | Vul : EO | |
|-------------|---|----------|---|
| S | O | N | E |
| | | 1SA | - |
| 2♣ | - | 2♠ | - |
| 3SA | - | - | - |

L'entame : la Dame de ♣ en tête de séquence pour un petit du mort, le 2 en Ouest et c'est à vous en Nord !

Le jeu du déclarant : commencez par compter vos levées : 3 à ♠, 2 à ♥, 1 à ♦ et 2 à ♣ ; comme vous disposez de huit levées de tête, vous devez chercher la neuvième en faisant l'impasse à la Dame de ♥. Si elle réussit, vous allez réaliser dix levées ; sinon, vous en ferez neuf à condition bien sûr de ne pas commencer par encaisser toutes vos levées maîtresses ! Après avoir pris l'entame de l'As de ♣, jouez donc le 2 de ♥ pour l'As (coup de sonde pour vous prémunir contre la Dame sèche en Ouest) à la deuxième levée ; revenez ensuite en main à ♠ et faites une première impasse à la Dame de ♥ en jouant le 3 pour le Valet. Quand celle-ci réussit, rentrez à nouveau en main à ♠ pour la renouveler en jouant cette fois le 4 pour le 10 ; telles que sont les cartes, vous réussirez donc ici dix levées (3♠ + 4♥ + 1♦ + 2♣).

Principe : avec A R V 10 en face de 4 3 2, vous devez tirer l'As en coup de sonde suivi de l'impasse à la Dame réitérée si nécessaire mais n'oubliez pas de faire vos impasses avant d'encaisser vos levées maîtresses !

10

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>♠ AV ♥ RV10864 ♦ V52 ♣ V5</p> | <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div> | <p>♠ 64 ♥ 75 ♦ 10986 ♣ AR1074</p> <p>♠ RD1092 ♥ AD9 ♦ R4 ♣ 862</p> | <p>♠ 8753 ♥ 32 ♦ AD73 ♣ D93</p> |
|--|---|--|---|

| Donneur : E | | Vul : T | |
|-------------|----|---------|----|
| S | O | N | E |
| - | 2♥ | - | 1♠ |
| - | 4♥ | - | 3♥ |
| - | | - | - |

L'entame : assis en Nord, vous posez bien entendu l'As de ♣ sur la table pour un petit du mort et ... quelle carte avez-vous fournie en Sud ?

Le jeu du déclarant : le 9 (comme on le fait habituellement avec la Dame troisième quand il y a trois petites cartes au mort) ? Vous venez de filer 4♥ + 1 au lieu de 4♥ - 1 !!! En effet, confiant dans votre appel, Nord va rejouer le Roi de ♣ suivi d'un troisième tour de la couleur (c'est bien ce qu'il devrait faire si vous possédiez un doubleton...) et Ouest, qui n'en demandait pas tant, va couper votre Dame de ♣, enlever les atouts et encaisser cinq ♠ maîtres ! Vous aviez pourtant la chute en main : il suffisait qu'après l'As de ♣, Nord rejoue ♦ et pour l'y inciter, vous deviez exceptionnellement refuser les ♣ en fournissant le 3 sur l'As ! Votre partenaire aurait alors sans doute encaissé son Roi de ♣ à la deuxième levée (avec ses cinq cartes dans la couleur, si vous aviez trois petits ♣, la Dame serait seconde chez le déclarant) et, devant ce mort éloquent, il aurait sûrement rejoué le 10 de ♦ et vous auriez alors marqué + 100 dans la bonne colonne !

Principe : sur entame de l'As avec trois petites cartes au mort, il faut parfois savoir refuser avec une Dame troisième ; on n'appelle pas systématiquement dans une couleur parce qu'on y possède quelque chose, mais bien parce qu'on pense que la continuation de cette couleur correspond à la bonne défense. Les automatismes au bridge ne sont pas toujours de mise (il faut tout de même en avoir quelques-uns), c'est souvent la réflexion qui prime !

11

| | | |
|---------|---------|---------|
| ♠ 763 | ♠ R984 | ♠ A5 |
| ♥ 9876 | ♥ R2 | ♥ AV54 |
| ♦ DV109 | ♦ 543 | ♦ 876 |
| ♣ D5 | ♣ A864 | ♣ V1097 |
| | ♠ DV102 | |
| | ♥ D103 | |
| | ♦ AR2 | |
| | ♣ R32 | |

| Donneur : S | | Vul : P | |
|-------------|---|---------|---|
| S | O | N | E |
| 1SA | - | 2♣ | - |
| 2♠ | - | 4♠ | - |
| - | - | | |

L'entame : la Dame de ♦ en tête de séquence pour le 3 du mort et le 6 d'Est ; quel est votre plan de jeu en Sud ?

Le jeu du déclarant : vous avez une perdante par couleur et, si vous commencez par jouer Atout, votre contrat est voué à l'échec puisque les adversaires vont affranchir leur levée de ♦. Votre seul espoir est de défausser un ♦ perdant du mort sur la Dame de ♥ ; pour cela, vous devez prendre l'entame de l'As de ♦ et jouer le 3 de ♥ vers le Roi à la deuxième levée puis le 2 de ♥ vers le 10, que le Roi ait été pris de l'As ou non ! Peu importe la place de l'As de ♥, ce que vous espérez, c'est trouver le Valet de ♥ en Est... Ici, Est prend le Roi de ♥ de l'As et rejoue ♦ ; vous prenez du Roi, rentrez au mort à l'As de ♣ et jouez ♥ pour le 10 en fermant les yeux ! Ouf, vous pouvez maintenant défausser votre dernier ♦ du mort sur la Dame de ♥ que vous avez courageusement affranchie !

Remarque : bien entendu, vous avez noté que si le Valet de ♥ avait été situé en Ouest, vous auriez chuté de deux mais tant pis, le jeu en vaut la chandelle !

Principe : pour faire deux levées avec le Roi second en face de D 10 troisièmes, il faut jouer petit vers le Roi puis petit vers le 10 en espérant le Valet placé à droite !

12

| | | | | | | | | | | | |
|--------|--|----------|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| ♠ ARV | ♠ D102 | ♠ 765 | | | | | | | | | |
| ♥ AV32 | ♥ D10 | ♥ 654 | | | | | | | | | |
| ♦ R76 | ♦ DV1092 | ♦ A3 | | | | | | | | | |
| ♣ 987 | ♣ A54 | ♣ RDV103 | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| | ♠ 9843 | | | | | | | | | | |
| | ♥ R987 | | | | | | | | | | |
| | ♦ 854 | | | | | | | | | | |
| | ♣ 62 | | | | | | | | | | |

| Donneur : O | | Vul : NS | |
|-------------|-----|----------|-----|
| S | O | N | E |
| - | 1SA | - | 3SA |
| | - | - | |

L'entame : la Dame de ♦ en tête de séquence

Le jeu du déclarant : en faisant le compte des levées, on arrive facilement à neuf avec 2♠, 1♥, 2♦ et 4♣ à condition toutefois de pouvoir réaliser quatre levées à ♣ ! Il suffit donc de prendre l'entame en main avec le Roi de ♦ et de jouer ♣ à la deuxième levée afin de déloger l'As chez les adversaires. Si cette donne vous a paru trop facile, tant mieux ! Mais attention, si l'un d'entre vous a duqué l'entame, il aura certainement fini par chuter, Nord ayant alors retenu deux fois son As de ♣ grâce au pair-impair de son partenaire (le 6 suivi du 2)...

Principe : même si cela devient plus ou moins machinal (notamment dans les contrats à Sans-Atout), il ne faut pas toujours laisser passer le premier tour d'une couleur sous peine de le regretter fortement par la suite !

13

| | | | | | | | | | | | |
|---------|--|---------|---|--|---|--|---|--|---|--|---------|
| ♠ R102 | | ♠ 4 | | | | | | | | | |
| ♥ AR76 | | ♥ D8543 | | | | | | | | | |
| ♦ DV4 | | ♦ AR873 | | | | | | | | | |
| ♣ A87 | | ♣ 43 | | | | | | | | | |
| ♠ 9653 | <table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | ♠ ADV87 |
| | | N | | | | | | | | | |
| O | | | E | | | | | | | | |
| | | S | | | | | | | | | |
| ♥ V10 | ♥ 92 | | | | | | | | | | |
| ♦ 105 | ♦ 962 | | | | | | | | | | |
| ♣ D9652 | ♣ RV10 | | | | | | | | | | |

| Donneur : N | | Vul : T | |
|-------------|---|---------|---|
| S | O | N | E |
| | | 1SA | - |
| 2♥ | - | 2♠ | - |
| 3SA | - | 4♠ | - |
| - | - | | |

L'entame : l'As de ♦ pour le 2 du mort, le 10 en Ouest et le 4 en Nord ; Est rejoue le Roi pour le 6 du mort, le 5 en Ouest et le Valet ou la Dame en Nord et poursuit d'un troisième tour de la couleur... Que pensez-vous de ce départ ?

Le jeu du déclarant : en fournissant le 10 suivi du 5, Ouest vient de signaler un doubleton à son partenaire et va donc couper le troisième tour de ♦ avant de rejouer le Valet de ♥ que vous prenez de l'As ; vous éliminez alors les atouts en trois tours en notant qu'Ouest fournit à chaque fois... Tout votre problème se résume donc maintenant à trouver la Dame de ♣ que vous pouvez capturer des deux côtés ! Faisons le point de la situation : vous connaissez en Ouest 4♠ (n'oubliez pas qu'il a déjà coupé un ♦), 2♦ et le Valet de ♥. Vous pouvez également essayer d'en savoir un peu plus sur ses ♥ en jouant le Roi de ♥ suivi d'un petit ♥ coupé au mort ; vous constatez alors qu'Ouest défause un petit ♣ sur le troisième tour de ♥. Cela vous permet de reconstituer sa main puisque vous lui connaissez maintenant 4♠ + 2♥ + 2♦ ; il lui reste donc par déduction 5♣ et, même si vous ne pouvez pas en avoir la certitude, il y a plus de chance que la Dame de ♣ soit située en Ouest (dans la main qui possède 5♣) que dans la main d'Est (qui lui n'a donc que 2♣) ! Fort de ces subtiles déductions, vous pouvez donc jouer le Roi de ♣ du mort et présenter ensuite le Valet dans l'intention de le laisser courir...

Remarque : vous avez sûrement noté que le contrat de 3SA aurait été plus facile à réaliser puisque le déclarant possède déjà neuf levées de tête quel que soit l'entame !

Principe : si vous arrivez à compter le nombre de cartes possédées par chaque adversaire dans chaque couleur, vous parviendrez souvent à localiser un honneur manquant et vous finirez sûrement par passer pour un fakir !

14

| | | | | | | | | | | | |
|--------|--|---------|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| ♠ 106 | ♠ 8543 | ♠ ARV92 | | | | | | | | | |
| ♥ V85 | ♥ AD632 | ♥ 10 | | | | | | | | | |
| ♦ 9543 | ♦ AV | ♦ 876 | | | | | | | | | |
| ♣ V863 | ♣ 109 | ♣ A742 | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| | ♠ D7 | | | | | | | | | | |
| | ♥ R974 | | | | | | | | | | |
| | ♦ RD102 | | | | | | | | | | |
| | ♣ RD5 | | | | | | | | | | |

| Donneur : E | | Vul : P | |
|-------------|---|---------|----|
| S | O | N | E |
| X | - | 4♥ | 1♠ |
| - | - | | - |

L'entame : l'As de ♠ pour le 7 du mort, le 10 en Ouest et un petit en Nord. Continuez !

Le jeu de la défense : attentif au 10 de ♠ fourni par votre partenaire sur votre entame de l'As et grâce à la présence du 9 dans votre main, vous connaissez une courte à ♠ en face ! Vous rejouez donc le Roi de ♠ mais, attention, vous devez impérativement encaisser l'As de ♣ à la troisième levée avant d'essayer de donner une coupe à votre vis-à-vis (voir remarque...). Le déclarant n'aura d'autre recours que d'essayer de couper le troisième tour de ♠ du Roi de ♥ en espérant les atouts partagés 2-2 en flanc, sans succès !

Remarque : si Est ne tire pas l'As de ♣, Nord pourra effacer ses deux ♣ perdants sur les ♦ du mort après avoir tiré deux coups d'atout et constaté le mauvais partage...

Principe : il faut parfois encaisser ses levées maîtresses avant de donner une coupe !...

15

| | | |
|----------|---------|---------|
| | ♠ 10763 | |
| | ♥ AV8 | |
| | ♦ A743 | |
| | ♣ 84 | |
| ♠ 4 | | ♠ V98 |
| ♥ 954 | | ♥ D1072 |
| ♦ V98 | | ♦ D1052 |
| ♣ ARDV73 | | ♣ 102 |
| | ♠ ARD52 | |
| | ♥ R63 | |
| | ♦ R6 | |
| | ♣ 965 | |

| Donneur : S | | Vul : NS | |
|-------------|----|----------|---|
| S | O | N | E |
| 1♠ | 2♣ | 3♠ | - |
| 4♠ | - | - | - |

L'entame : As-Roi-Dame de ♣, Est ayant fourni le 10 sur l'As puis le 2 sur le Roi ; que faites-vous en Sud ?

Le jeu du déclarant : sur cette donne, le 10 de ♠ et le Valet de ♥ sont des leurres ; en effet, vous pourriez être tenté de couper la Dame de ♣ du 10 de ♠ en espérant ne pas être surcoupé ou, si c'est le cas, de vous rabattre sur l'impasse à la Dame de ♥ par la suite ! En fait, il est bien préférable de défausser le 8 de ♥ sur le troisième tour de ♣ (transfert de coupe), une coupe dans cette couleur étant effectuée ultérieurement, après retrait des atouts adverses...

Principe : parfois, la possession de certains honneurs risque de vous diriger sur une fausse piste au lieu d'améliorer les chances de gain de votre contrat comme on pourrait, de prime abord, le croire...

16

| | | | | | | | | | | | |
|--------|--|---------|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| ♠ AD82 | ♠ 94 | ♠ RV107 | | | | | | | | | |
| ♥ V108 | ♥ AR | ♥ D64 | | | | | | | | | |
| ♦ 73 | ♦ RV1082 | ♦ AD | | | | | | | | | |
| ♣ RDV8 | ♣ 9742 | ♣ 10653 | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> | | N | | O | | E | | S | | |
| | N | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | |
| | ♠ 653 | | | | | | | | | | |
| | ♥ 97532 | | | | | | | | | | |
| | ♦ 9654 | | | | | | | | | | |
| | ♣ A | | | | | | | | | | |

| Donneur : O | | Vul : EO | |
|-------------|----|----------|----|
| S | O | N | E |
| | 1♣ | 1♦ | 1♠ |
| 2♦ | 2♠ | - | 4♠ |
| - | - | - | |

L'entame : l'As de ♣ !

Le jeu de la défense : Sud prévoit de donner la main à son partenaire à ♦, sa couleur d'intervention, afin de bénéficier d'une coupe à ♣. S'il procède de la sorte, ce ne sera pas un succès ! Pour l'aider, Nord doit fournir le 9 de ♣ à la première levée pour indiquer sa rentrée à ♥, la couleur la plus chère. La double coupe est alors enclenchée et la défense peut alors réaliser les six premières levées : trois levées maîtresses, deux coupes à ♣ et une coupe à ♥ pour finir ! Joli, non ?

Principe : sur l'entame d'un As présumé sec de votre partenaire, pensez à fournir une carte indiquant un retour préférentiel ; sur cette donne, si vous aviez eu l'As de ♦, vous auriez dû fournir le 2 de ♣ à l'entame...