

1

	♠ A432	
	♥ AR	
	♦ V1098	
	♣ A42	
♠ 986		♠ RDV10
♥ 76432		♥ V108
♦ A76		♦ R54
♣ 65		♣ 987
	♠ 75	
	♥ D95	
	♦ D32	
	♣ RDV103	

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

L'entame : le Roi de ♠ en tête de séquence !

Le jeu du déclarant : vous disposez, en Nord, de neuf plis certains (1♠ + 3♥ + 5♣). Toutefois, vous constatez qu'à ♥, la couleur est provisoirement bloquée puisque l'As et le Roi ne sont accompagnés d'aucune petite carte permettant d'accéder à la Dame ! Afin de réaliser votre contrat sans encombre, vous devez donc, après l'As de ♠, tirer As-Roi de ♥ puis monter au mort à ♣ après avoir joué l'As et petit vers le côté long...

Principe : cette première donne très simple montre qu'en utilisant judicieusement vos communications, vous pourrez facilement bénéficier de toutes les levées auxquelles vous avez droit !

2

♠ DV2	♠ 10987	♠ AR65									
♥ 8763	♥ RV10	♥ A54									
♦ D5	♦ 109874	♦ RV6									
♣ AR54	♣ 7	♣ 632									
	<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										
	♠ 43										
	♥ D92										
	♦ A32										
	♣ DV1098										

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

L'entame : la Dame de ♣, en tête de séquence.

Le jeu du déclarant : contrairement à la donne précédente, vous ne disposez plus de neuf levées immédiates pour réaliser votre contrat. En effet, vous disposez cette fois de sept levées sûres (4♠ + 1♥ + 2♣) et ce sont les ♦ qui vous fourniront les deux levées manquantes... Vous devez donc, après avoir pris l'entame de l'As ou du Roi de ♣, déloger tout de suite l'As de ♦ en partant de la Dame (l'honneur du côté court). Quant aux ♠, vous commencerez par jouer la Dame et le Valet et vous réaliserez ainsi tout juste neuf levées...

Principe : bien entendu, Est ne doit pas encaisser ses sept levées sûres de manière prématurée sinon cette manœuvre le conduirait à la chute... Il doit donc commencer par affranchir ses levées manquantes !

3

♠ 109		♠ 32
♥ R754		♥ V103
♦ 10765		♦ A984
♣ RD2		♣ A964
♠ D87654	♠	
♥ 2	N	
♦ RDV	O	E
♣ 875	S	
♠ ARV		
♥ AD986		
♦ 32		
♣ V103		

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

L'entame : le Roi de ♦ pour un petit du mort, le 9 d'Est et un petit de votre main en Sud. Ouest poursuit de la Dame et du Valet ; vous coupez le troisième tour de la couleur du 6 de ♥. À vous !

Le jeu du déclarant : vous avez déjà concédé deux perdantes à ♦ et vous ne pourrez pas échapper à celle de l'As de ♣ ! Alors, après avoir éliminé les atouts en trois tours, il vous reste une perdante à ♠ avec 10 9 en face de A R V ; vous pouvez bien sûr tenter l'impasse à la Dame de ♠ après avoir tiré l'As ou le Roi en coup de sonde, ce qui vous donne un pourcentage de réussite très légèrement supérieur à 50%... Cependant, vous disposez ici d'une ligne de jeu à 100% : au lieu de tenter l'impasse à la Dame de ♠, il vous suffit de couper votre Valet de ♠ perdant avec le dernier atout du mort et vous réaliserez bien dix levées avec 3♠ dont une coupe au mort, 5 atouts de la main et 2♣ après avoir fait sauter l'As de la défense !...

Remarque : sur cette donne, vous avez commencé par retirer les atouts adverses en trois tours avant de procéder tranquillement à la coupe de votre Valet de ♠ perdant ; vous constatez avec plaisir que votre précaution était indispensable puisqu'ici, Est était aussi doubleton ♠ et qu'il se serait empressé de surcouper le mort !

Principe : avant de vous précipiter sur une coupe du côté court, vous devrez souvent commencer par extraire un maximum d'atouts de la défense. On nomme cette procédure les tours de débarras.

4

♠ ARDV102	♠ 43	♠ 98
♥ R43	♥ D109	♥ A765
♦ D5	♦ V10986	♦ 432
♣ 74	♣ V63	♣ AD52
		♠ 765
		♥ V82
		♦ AR7
		♣ R1098

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

L'entame : le Valet de ♦ en tête de séquence pour le Roi de Sud qui rejoue l'As et le 7 que vous coupez d'un atout maître en Ouest C'est à vous !

Le jeu du déclarant : vous disposez de neuf levées sûres (6♠ + 2♥ + 1♣) et la dixième peut provenir du treizième ♥ en cas d'un partage 3-3 en flanc ou de l'impasse au Roi de ♣ ! Afin de combiner vos chances, éliminez les atouts en trois tours et tirez les ♥ en commençant par jouer le Roi, l'As et un petit ♥ du mort. Comme les ♥ adverses sont effectivement répartis 3-3, vous pourrez défausser votre ♣ perdant sur le dernier ♥ du mort et réaliser votre contrat sans problème... S'ils avaient été mal répartis, vous auriez encore eu la possibilité de recourir à l'impasse au Roi de ♣ !

Principe : quand cela est possible, essayez toujours de combiner vos chances ; très souvent, la vérification d'un bon partage devra précéder le recours à une impasse !

5

♠ 98765	♠ 432	♠ V
♥ AR8	♥ V7	♥ D1053
♦ 1086	♦ ARD	♦ V9742
♣ 54	♣ R9876	♣ A32
	♠ ARD10	
	♥ 9642	
	♦ 53	
	♣ DV10	

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

L'entame : le 4 de ♦ en quatrième meilleure pour un petit du mort et le 10 d'Ouest pris par un gros honneur du déclarant qui avance le 6 de ♣ vers le mort...

Le jeu de la défense : quand votre partenaire ne peut fournir que le 10 sur votre entame, cela signifie que le déclarant possède As-Roi-Dame de ♦ et vous devez, en Est, commencer par fournir un petit ♣ pour essayer de récolter des informations supplémentaires. Le 5 et le 4 de ♣ fournis dans cet ordre en pair-impair par Ouest montrent deux cartes chez lui, ce qui en laisse donc cinq chez le déclarant et le compte des levées est facile : 4♠ + 3♦ + 4♣, soit onze levées si vous ne contre-attaquez pas ♥ après avoir pris de l'As de ♣ au second tour de la couleur ! Bravo à tous ceux d'entre vous qui ont donc trouvé le retour du 3 de ♥ en petit prometteur puisque cette contre-attaque conduit ici le déclarant à chuter son contrat d'une levée...

Remarque : on peut aussi compter le nombre de points du déclarant ; on lui connaît déjà douze points (As-Roi-Dame de ♦ + Roi de ♣) et Ouest possède donc forcément As-Roi de ♥ puisque, avec l'un de ces deux gros honneurs en plus, Nord aurait ouvert de 1SA !

Principe : apprenez à laisser passer pour obtenir des informations supplémentaires sur le nombre de cartes de votre partenaire dans les couleurs maniées par l'adversaire...

6

♠ 9643
♥ RD2
♦ DV5
♣ 763

♠ R52
♥ 743
♦ R872
♣ V95

	N	
O		E
	S	

♠ 1087
♥ V10986
♦ 1096
♣ A8

♠ ADV
♥ A5
♦ A43
♣ RD1042

Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	E
-	3SA	-	2SA
-			-

L'entame : le Valet de ♥ en tête de séquence !

Le jeu de la défense : sur l'entame du Valet de ♥, Nord ne doit pas fournir mécaniquement le 2. En effet, Est prendrait au deuxième tour et la couleur serait bloquée ! Nord connaît la séquence Valet-10-9 ou Valet-10-8 chez son partenaire et doit donc surprendre le Valet de ♥ de la Dame et rejouer le Roi si le déclarant a laissé passer. La couleur est ainsi débloquée et Sud pourra donc encaisser la chute quand il prendra la main à l'As de ♣...

Principe : il faut savoir surprendre un honneur du partenaire afin d'éviter un blocage de la couleur qui pourrait s'avérer néfaste !

7

	♠ D92	
	♥ V863	
	♦ A8	
	♣ 8753	
♠ 8753		♠ AV104
♥ 942		♥ 7
♦ 9632		♦ DV1074
♣ AR		♣ 962
	♠ R6	
	♥ ARD105	
	♦ R5	
	♣ DV104	

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

L'entame : le Roi de ♣ pour le 3 du mort, le 2 en Est et le 4 du déclarant. Ouest poursuit de l'As.

Le jeu de la défense : le Roi suivi de l'As montre conventionnellement As-Roi secs en Ouest et vous pouvez donc, en Est, fournir le 9 de ♣, appel de préférence pour la couleur la plus chère, ici les ♠, afin que votre partenaire puisse vous retrouver grâce à votre As de ♠ pour bénéficier de sa coupe !

Principe : dans un contrat à la couleur, l'entame du Roi promet bien entendu la Dame dans la plupart des cas mais on entame aussi de manière conventionnelle du Roi avec As-Roi secs...

8

	♠ 6	
	♥ V654	
	♦ AR765	
	♣ 873	
♠ ARD32		♠ V1098
♥ R3		♥ A2
♦ 984		♦ D102
♣ RV2		♣ D654
	♠ 754	
	♥ D10987	
	♦ V3	
	♣ A109	

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

L'entame : l'As de ♦ sur lequel Est fournit le Valet ; quelle signification lui accordez-vous ?

Le jeu de la défense : une grosse carte étant un appel, elle demande une continuation de la couleur et peut se faire avec l'honneur complémentaire ou bien comme ici avec un désir de coupe. Il vous suffit donc, en Ouest, de rejouer le Roi de ♦ suivi d'un troisième tour de la couleur que votre partenaire se fera un plaisir de couper ! Son As de ♣ vous permettra de marquer 50 dans la bonne colonne...

Principe : à la couleur, quand vous entamez de l'As (qui promet le Roi), vous devez regarder attentivement la carte fournie au premier tour par votre partenaire ! Elle vous indiquera si la continuation de la couleur s'impose puisqu'en général, le partenaire appellera en fournissant une grosse carte avec la Dame ou avec un doubleton pour essayer de faire les trois premières levées dans la couleur d'entame...

10

♠ V62 ♥ D987 ♦ V9842 ♣ 2	♠ ARD ♥ A104 ♦ R75 ♣ 7654	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 10987 ♥ 652 ♦ 103 ♣ ARDV ♠ 543 ♥ RV3 ♦ AD6 ♣ 10983
	N											
O		E										
	S											

Donneur : E		Vul : T	
S	O	N	E
-	-	1SA	-
3SA	-	-	-

L'entame : Ouest entame As-Roi-Dame-Valet de ♣ et rejoue le 10 de ♠ à la 5^{ème} levée !

Le jeu du déclarant : ayant perdu les quatre premiers plis, Nord doit donc maintenant faire le reste des levées. Comme il dispose de huit levées sûres (3♠ + 2♥ + 3♦), il doit absolument réussir à capturer la Dame de ♥ pour réussir son contrat ; disposant de la fourchette A10 dans sa main et de RV au mort, il peut la capturer des deux côtés mais comme il a déjà vu dix points chez l'entameur qui a passé d'entrée, Nord sait que la Dame de ♥ est située en Ouest et il peut donc tranquillement jouer le 3 de ♥ vers la fourchette A10 de sa main en étant ainsi quasiment assuré de réaliser neuf levées !...

Principe : un joueur qui a passé d'entrée ne saurait détenir 12 points d'honneurs ou alors c'est qu'il aura mal compté ses points !

11

♠ 87	♠ R6	♠ V10932
♥ D8763	♥ 1052	♥ V9
♦ D1086	♦ 43	♦ V97
♣ 87	♣ V109654	♣ AR2
	♠ AD54	
	♥ AR4	
	♦ AR52	
	♣ D3	

	N	
O		E
	S	

Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

L'entame : le 6 de ♥ en quatrième meilleure dans une Dame cinquième (préférable à celle du 6 de ♦ dans une Dame quatrième...) pour le 10 du mort et votre Valet en Est que le déclarant laisse passer ! Vous rejouez bien entendu le Valet de ♥ que Sud prend de l'As avant de présenter la Dame de ♣ de sa main à la troisième levée, votre partenaire fournissant le 8... Comment voyez-vous la suite ?

Le jeu de la défense : remarquons tout d'abord que si le déclarant avait fourni le 2 de ♥ du mort sur l'entame, vous auriez bien entendu placé le 9 ! Il a donc bien joué en tentant de passer le 10 de ♥ du mort à la première levée puisque l'entame aurait pu provenir de DV763 par exemple... La bonne défense consiste ici à laisser passer la Dame de ♣ en espérant que le déclarant possède un doubleton, ce que le 8 d'Ouest peut vous laisser penser ! Vous prenez donc le deuxième tour de ♣ et vous rejouez maintenant ♦ ; Sud pourra bien rejoindre le mort par le Roi de ♠ pour affranchir ses ♣ mais il ne disposera plus d'aucune remontée pour les exploiter... Grâce à ce joli laisser-passer à la troisième levée, le déclarant sera ainsi limité à huit levées !

Principe : contre à contrat à Sans-Atout, il peut s'avérer judicieux de laisser passer le premier tour de la couleur avec As-Roi troisièmes en flanc, notamment si le déclarant n'a qu'une remontée au mort pour exploiter sa couleur longue !...

12

	♠ 74	
	♥ D72	
	♦ 862	
	♣ RD853	
♠ RD863		♠ V109
♥ A95		♥ RV
♦ D4		♦ ARV109
♣ V102		♣ 976
	♠ A52	
	♥ 108643	
	♦ 753	
	♣ A4	

Donneur : O		Vul : NS	
S	O	N	E
	1♠	-	2♦
-	2♠	-	4♠
-	-	-	

L'entame : le Roi de ♣ avec Roi-Dame cinquièmes (à la couleur, deux honneurs consécutifs suffisent pour entamer le plus fort en tête de séquence...)

Le jeu de la défense : Sud doit penser à surprendre l'entame du Roi de ♣ de l'As pour rejouer de la couleur, sinon, adieu la chute ! Nord prend alors la continuation ♣ de la Dame et rejoue un troisième tour de la couleur que Sud peut couper tranquillement d'un petit ♠ ; il lui restera l'As d'atout pour consommer la chute...

Principe : parfois, il faut savoir surprendre un honneur du partenaire afin d'éviter de bloquer la couleur et de livrer le contrat !

13

	♠ R843	
	♥ AR10	
	♦ AD104	
	♣ AV	
♠ 7652		♠ DV109
♥ D42		♥ V987
♦ R876		♦ 53
♣ R5		♣ D109
	♠ A	
	♥ 653	
	♦ V92	
	♣ 876432	



Donneur : N		Vul : T	
S	O	N	E
3SA	-	2SA	-

L'entame : la Dame de ♠ en tête de séquence pour l'As du mort, le 6 en Ouest et c'est à vous en Nord !...

Le jeu du déclarant : pour gagner votre contrat, il faut réussir l'impasse au Roi de ♦. Mais attention, pour pouvoir la répéter, afin de capturer un Roi quatrième en Ouest, vous devez partir du 9 de ♦ à la deuxième levée ; vous pourrez ainsi jouer le Valet de ♦ au deuxième tour de la couleur et vous réaliserez ainsi neuf levées (2♠ + 2♥ + 4♦ + 1♣) !

Principe : avec V 9 troisièmes en face de A D 10 quatrièmes et une seule entrée au mort, vous devez commencer par présenter le 9 pour pouvoir réitérer l'impasse au Roi en partant du Valet la deuxième fois ; en agissant de la sorte, vous pourrez capturer un éventuel Roi quatrième placé !...

15

♠ R32
♥ RV10
♦ V765
♣ 862

♠ V109
♥ 2
♦ 108432
♣ RDV10

	N	
O		E
	S	

♠ 87654
♥ 853
♦ A
♣ A743

♠ AD
♥ AD9764
♦ RD9
♣ 95

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

L'entame : le Roi de ♣ pour un petit du mort ; quelle carte avez-vous fournie en Est ?...

Le jeu de la défense : réfléchissons ensemble, il faudrait que vous puissiez effectuer une coupe ♦ en tirant parti de votre singleton par l'As ! Aussi, afin de pouvoir communiquer avec votre partenaire si le déclarant possède au moins deux cartes à ♣, surprenez tout bonnement le Roi de ♣ de l'As, encaissez votre As de ♦ sec et rendez la main à votre coéquipier en jouant un petit ♣ (vous êtes sûr qu'il possède au moins la Dame de cette couleur). Si celui-ci n'a pas compris votre message et qu'il donne un troisième tour de ♣, c'est qu'il se sera légèrement assoupi !...

Principe : comme vous l'avez compris, le jeu de coupe n'est pas un privilège exclusif du déclarant. Cependant, vous devrez parfois songer à utiliser au mieux toutes les communications avec votre associé, par exemple en surprenant un honneur tête de séquence afin de lui faciliter la tâche au maximum !

16

♠ D65	♠ 32	♠ V4									
♥ AR432	♥ 987	♥ DV5									
♦ V6	♦ RD975	♦ 10432									
♣ A92	♣ 543	♣ DV106									
	<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		♠ AR10987
	N										
O		E									
	S										
		♥ 106									
		♦ A8									
		♣ R87									

Donneur : O		Vul : EO	
S	O	N	E
2♠	1♥	-	2♥
	-	-	-

L'entame : l'As de ♥ pour un petit du mort et ... quelle carte devez-vous fournir en Est ?

Le jeu de la défense : l'entame de votre partenaire promettant le Roi de ♥, vous devez fournir la Dame sur son As qui promet le Valet ! Cela permettra à Ouest de rejouer un petit ♥ sous son Roi à la deuxième levée et vous pourrez alors présenter la Dame de ♣ pour traverser le Roi troisième du déclarant. Vous ferez ainsi chuter le contrat puisque votre camp réalisera six levées (1♠ + 2♥ + 3♣) !...

Principe : l'appel par la Dame sur l'entame d'un 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...

Remarque : si Ouest encaisse As-Roi de ♥, le déclarant ne peut plus perdre puisqu'il pourra, après avoir tiré As-Roi de ♠, défausser un de ses ♣ perdants sur la Dame de ♦ du mort !