

## Donne 13 A



### INITIATION

Nord donneur  
Tous vulnérables

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

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Est "ouvre" avec 15 points H. Il apprend que son partenaire possède trois cartes à Pique et 6 points H. En ajoutant 3 points D aux 21 points H de son camp, il peut déclarer : "Je joue 2♠".

Sud reçoit le petit papier de son partenaire. Il découvre le fit de neuf cartes à Coeur, et compte dans son camp :

10 + 9 = 19 points H

3 points D pour la chicane à Pique

2 points D pour ses deux doubletons

1 point D pour le neuvième atout.

Le total de 25 points DH ainsi obtenu lui permet de **surenchérir**.

Sud annonce : "Je joue 3♥".

## 2 Quelle carte entamer ?

Quest, après les annonces de son partenaire, sait que son camp possède beaucoup de Piques. Il va donc entamer cette couleur. Il n'y détient pas de séquence, il choisit une petite carte, le 3.

Quand une couleur a été annoncée par son camp pendant les enchères, il est souvent préférable d'entamer de cette couleur.

## Donne 13 A



### INITIATION

Contrat : 3♥ par Sud  
Entame : ♠ 3

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

## 3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Sud détermine le nombre de perdantes de la main de base.

Sud, plus long à l'atout, est la main de base.

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

[B] Il cherche comment faire disparaître 3 des 7 perdantes.

Observons la couleur **Pique** : s'il peut être trois fois dans sa main, Sud pourra couper ses trois perdantes. Le manque de communications immédiates vers sa main lui montre que ses adversaires pourront jouer au moins deux fois atout, l'empêchant ainsi de réaliser plus de deux coupes. Observons la couleur **Trèfle** : si Sud donne l'As aux adversaires, il affranchit trois levées dans cette couleur, et peut **défausser** deux perdantes.

Pour faire disparaître trois perdantes, Sud doit donc affranchir les Trèfles du mort et couper au moins l'un de ses trois Piques.

Résumons-nous : pour disposer de trois perdantes, Sud va couper un Pique au mort, et défausser deux cartes sur les deux Trèfles affranchis du mort.

[C] Il détermine dans quel ordre il doit jouer ses couleurs.

- 1) N'ayant aucun intérêt à couper tout de suite, Sud prend l'entame de l'As, en défaussant un Carreau du mort.
- 2) Sud joue le Valet de Trèfle de sa main : Est prend de l'As, et rejoue l'As de Carreau. Afin d'empêcher Sud de jeter l'un de ses Carreaux perdants sur un Trèfle maître, il continue Carreau pour le Roi d'Ouest.
- 3) Sud coupe le troisième Carreau de la défense et rejoue le 10 d'atout. Est prend de l'As; quel que soit son retour, Sud pourra enlever les atouts restants, couper un Pique et défausser les deux derniers.

Quand il est difficile de réaliser les coupes nécessaires à votre contrat, pensez à vous rabattre sur l'affranchissement d'une couleur pour défausser vos perdantes.

## Donne 14 A



### INITIATION

Est donneur  
Personne vulnérable

♠ 8 5 ♥ V 8 4 3 ♦ D 10 8 4 2 ♣ 7 4	♠ A 9 2 ♥ R 9 6 5 ♦ 7 5 ♣ R 9 3 2	♠ V 10 7 6 ♥ D 10 2 ♦ R V 3 ♣ A 6 5									
♠ R D 4 3 ♥ A 7 ♦ A 9 6 ♣ D V 10 8	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		O	E			S	
	N										
O	E										
	S										

## 1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et Nord lui donne son petit papier. Sans fit majeur et avec 26 points H dans son camp, Sud annonce : "Je joue 3SA".

Quest reçoit le petit papier de son partenaire : il ne peut pas surenchérir.

## 2 Quelle carte entamer ?

Quest entame du 4 de Carreau. La "quatrième meilleure" de sa couleur la plus longue.

Quelle carte fournir en troisième position ?

Est doit jouer sa plus grosse carte, le Roi. Il est possible de prendre la Dame en impasse si elle est chez le déclarant :

♠ A 10 8 4 2	♦ 7 5	♥ R V 3
♣ D 9 6		

Imaginons cette situation où la défense fait les cinq premières levées : après avoir fourni le Roi au premier tour, Est rejoue le Valet, et la Dame de Sud est capturée. Si Est rejoue le 3, Sud met aussi la Dame, mais la couleur est bloquée.

A Sans-Atout, on a souvent intérêt à rejouer la plus forte carte dans la couleur d'entame du partenaire.

## Donne 14 A



### INITIATION

Contrat : 3SA par Sud  
Entame : ♦ 4

♠ 8 5 ♥ V 8 4 3 ♦ D 10 8 4 2 ♣ 7 4	♠ A 9 2 ♥ R 9 6 5 ♦ 7 5 ♣ R 9 3 2	♠ V 10 7 6 ♥ D 10 2 ♦ R V 3 ♣ A 6 5									
♠ R D 4 3 ♥ A 7 ♦ A 9 6 ♣ D V 10 8	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		O	E			S	
	N										
O	E										
	S										

## 3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Dans chacune des couleurs, Sud compte ses "levées sûres".

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

[B] Il cherche ensuite où affranchir les levées manquantes.

**A Trèfle**, il peut affranchir trois levées, mais pour cela il faut rendre la main à l'adversaire.

Sud, qui ne possède que cinq cartes à Carreau doit craindre les deux répartitions 5-3 et 6-2, car la défense, quand elle prendra la main, pourrait encaisser quatre ou cinq Carreaux, et faire chuter le contrat.

Il cherche s'il peut gagner avec les Carreaux mal répartis : l'adversaire qui prend la main à l'As de Trèfle ne doit plus posséder de Carreau à rejouer.

Sud peut créer ce blocage de la couleur d'entame en ne prenant qu'au troisième tour : il **laisse passer** deux fois les Carreaux. Il joue ensuite Trèfle; Est prend de l'As mais n'a plus de Carreau : la défense a bien deux Carreaux affranchis mais ne communique plus.

Quand le déclarant ne possède que cinq cartes et un seul arrêt dans la couleur d'entame, il ne prend qu'au troisième tour. Cette manœuvre, le **laisser-passer**, lui permet de gagner quand la couleur est mal répartie (5-3), si l'adversaire qui prend la main n'a plus de carte dans la couleur d'entame. Si la couleur d'entame est répartie 4-4, il n'y a rien à craindre.