

3

| | | | | | | | |
|--|--|--|---|---|---|---|--|
| <p>♠ R1093 ♥ V72 ♦ ARV ♣ ARD</p> | <p>♠ 65 ♥ RD103 ♦ 9852 ♣ 642</p> | <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="width: 20px;">N</td><td style="width: 20px;">E</td></tr> <tr><td style="width: 20px;">O</td><td style="width: 20px;">S</td></tr> </table> | N | E | O | S | <p>♠ DV84 ♥ A5 ♦ D6 ♣ V10973</p> |
| N | E | | | | | | |
| O | S | | | | | | |
| | <p>♠ A72 ♥ 9864 ♦ 10743 ♣ 85</p> | | | | | | |

| | | | |
|-------------|-----|---------|----|
| Donneur : S | | Vul : P | |
| S | O | N | E |
| - | 2SA | - | 3♣ |
| - | 3♠ | - | 6♠ |
| - | - | - | |

L'entame : le Roi de Cœur

Le jeu du déclarant : L'entame du Roi de Cœur affranchit une levée d'honneur à la défense. Le déclarant peut compter facilement douze levées sous la forme de trois atouts, un Cœur, trois Carreaux et cinq Trèfles. Mais il ne faut pas permettre entre-temps à la défense d'en réaliser deux. Ce sera pourtant le cas si, après avoir pris l'entame de l'As de Cœur, le déclarant joue immédiatement atout. Une première constatation s'impose : il faut, toutes affaires cessantes, jouer trois tours de Carreau pour défausser le dernier Cœur du mort.

Mais le coup n'est pas terminé et va dépendre du retour de la défense quand elle sera en main à l'As de Pique. Une contre-attaque à Trèfle ne causera aucune difficulté. En revanche, un retour Cœur, coupé du mort, gêne les communications et empêche l'exploitation des Trèfles. La solution consiste alors à couper le dernier Cœur en ne se préoccupant plus des Trèfles. Le déclarant réalisera cinq levées d'atout (3+2 coupes), trois Carreaux, Trois Trèfles et l'As de Cœur. Soit douze levées.

Principe : Certains impératifs peuvent vous entraîner à différer le retrait des atouts adverses.

4

| | | |
|---------|---------|---------|
| | ♠ D7 | |
| | ♥ RV8 | |
| | ♦ AR83 | |
| | ♣ A632 | |
| ♠ V1064 | | ♠ 93 |
| ♥ A93 | | ♥ D1064 |
| ♦ DV92 | | ♦ 1065 |
| ♣ D9 | | ♣ V875 |
| | ♠ AR852 | |
| | ♥ 752 | |
| | ♦ 74 | |
| | ♣ R104 | |

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

L'entame : le 4 de Cœur.

Le jeu du déclarant : L'entame du 4 de Cœur pris par l'As d'Ouest assure une levée au déclarant dans la couleur. Il faut y ajouter trois Piques, deux Carreaux et deux Trèfles. Les Piques produiront au moins une ou deux levées de longueur selon la répartition du résidu, 4-2 ou 3-3. Ces deux cas représentent 84% de chances de se produire (36+48). On n'insistera jamais assez sur l'importance des couleurs longues.

Après l'As, Ouest rejoue Cœur. Nord tente l'impasse à la Dame qui, bien que vouée sans doute à l'échec, permet de couper les communications entre les deux adversaires. Nord prend le troisième tour de Cœur, joue la Dame de Pique suivie d'un petit Pique pour l'As, puis Roi de Pique et Pique pour Ouest, détenteur de la dernière carte adverse, dans cette couleur. Est doit défausser deux fois et ne doit surtout pas abandonner deux Trèfles car Nord disposerait soudainement de dix levées. Il doit défausser des Carreaux, voire son dernier Cœur, car il ne reprendra jamais la main pour l'encaisser. En main à Pique, Ouest n'a plus de Cœur à jouer. Il contre attaque tranquillement de la Dame de Carreau, mais le déclarant a ses neuf levées.

Principe : L'affranchissement de longueur représente souvent votre meilleure chance de gain.

5

| | | |
|--------|---------|----------|
| | ♠ RV6 | |
| | ♥ AD52 | |
| | ♦ D1094 | |
| | ♣ R5 | |
| ♠ D953 | | ♠ 10872 |
| ♥ 97 | | ♥ 864 |
| ♦ AR76 | | ♦ 3 |
| ♣ AV8 | | ♣ D10632 |
| | ♠ A4 | |
| | ♥ RV103 | |
| | ♦ V852 | |
| | ♣ 974 | |

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

L'entame : le 3 de Carreau.

Le jeu du déclarant : Est a toutes les raisons d'entamer son singleton. Il a peu de jeu et sait que son partenaire en a. Par ailleurs, ses trois petits atouts n'avaient aucune chance de remporter des levées autrement. Le résultat ne se fait pas attendre. Ouest prend l'entame du Roi puis joue l'As. Si Est parvient à couper deux fois, le contrat de 3♥ chutera d'une levée. Un troisième tour de Carreau lui donnant une première coupe, il cherche comment rendre la main à son partenaire pour couper une deuxième fois. La vue du mort lui donne la solution : Pique étant contrôlé par l'adversaire, le seul espoir réside dans les Trèfles. Après avoir encaissé son As de Trèfle, Ouest fait couper une deuxième fois son partenaire.

Principe : L'observation des cartes du mort doit nous aider à tendre la main au partenaire.

6

| | | |
|---------|----------|---------|
| | ♠ D10972 | |
| | ♥ 2 | |
| | ♦ 1093 | |
| | ♣ R732 | |
| ♠ 6 | | ♠ 84 |
| ♥ R9764 | | ♥ AD853 |
| ♦ A82 | | ♦ D65 |
| ♣ V1096 | | ♣ AD4 |
| | ♠ ARV53 | |
| | ♥ V10 | |
| | ♦ RV74 | |
| | ♣ 85 | |

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

L'entame : le 4 de Cœur.

Le jeu de la défense : Telles que sont les cartes, le contrat de 4♠ chute d'une levée. Sud concède une levée de Cœur, deux levées de Trèfle en raison du mauvais placement de l'As, et une seule à Carreau grâce au bon placement de la Dame. La chute est en fait une victoire car le contrat de 4♥ est sur table, Est ne concédant, si la défense joue au meilleure de ses intérêts, qu'un Pique et deux Carreaux. .
Comparons les gains respectifs des deux camps. La chute du contrat de 4♠ coûte 50 points à Nord-Sud, 100 s'ils sont contrés. Le contrat de 4♥ aurait gratifié les joueurs Est-Ouest de 420 points. C'est bien la preuve que l'on peut gagner beaucoup... en chutant.

Principe : Un contrat de sacrifice a pour but de diminuer les gains du camp adverse.

7

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|
| <p>♠ 753 ♥ AV1072 ♦ 863 ♣ 104</p> | <p>♠ V962 ♥ 9654 ♦ V7 ♣ D73</p> | <table style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; text-align: center; background-color: #cccccc;"> <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 | | <p>♠ RD84 ♥ D3 ♦ AD9 ♣ ARV8</p> |
| | N | | | | | | | | | | | |
| O | | E | | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | | |
| | <p>♠ A10 ♥ R8 ♦ R10542 ♣ 9652</p> | | | | | | | | | | | |

| Donneur : S | | Vul : NS | |
|-------------|-----|----------|-----|
| S | O | N | E |
| - | - | - | 2SA |
| - | 3♦ | - | 3♥ |
| - | 3SA | - | - |
| - | | | |

L'entame : le 4 de Carreau.

Le jeu du déclarant : Sud entame du 4 de Carreau pour le Valet de Nord et la Dame du déclarant. Soucieux d'affranchir sa couleur longue, Est présente la Dame de Cœur que Nord couvre du Roi en espérant promouvoir une levée chez son partenaire. En effet couvrir du Roi oblige le déclarant à utiliser deux honneurs, l'As et la Dame, pour en capturer un seul. Cette défense limite Est à trois levées de Cœur. Si le déclarant appelle plus tard le 10 de Trèfle du mort, Nord pour les mêmes raisons, devra couvrir de la Dame, affranchissant ainsi le 9 quatrième de Sud. Jouer honneur sur honneur n'est cependant pas systématique, les situations se traitent au cas par cas. Ne couvrir dans aucun des deux cas précités permet à Est de remporter douze levées au lieu de neuf. Spectaculaire non ?

Principe : Couvrir un honneur adverse a pour objectif de promouvoir une levée dans votre camp.

8

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
| <p>♠ V6 ♥ A109862 ♦ A53 ♣ AV</p> | <p>♠ 10984 ♥ D7 ♦ R96 ♣ D953</p> | <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">E</td></tr> <tr><td style="width: 25%;">O</td><td style="width: 25%;">S</td></tr> </table> | N | E | O | S | <p>♠ A75 ♥ V3 ♦ DV82 ♣ R764</p> |
| N | E | | | | | | |
| O | S | | | | | | |
| | <p>♠ RD32 ♥ R54 ♦ 1074 ♣ 1082</p> | | | | | | |

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

L'entame : le 10 de Pique.

Le jeu de la défense : Nord entame du 10 de Pique et Ouest fait ses comptes. Il est sûr de quatre levées de Cœur, même s'il concède à la fois le Roi et la Dame d'atout. Il fera également un Pique et au moins deux levées de Carreau, le Roi adverse ne pouvant prendre à la fois la Dame et le Valet, ainsi que deux Trèfles.

Tenter l'impasse forçante au Roi de Carreau ne rapportant pas de levée (il manque le 10), le déclarant doit utiliser la rentrée de l'As de Pique pour tenter une première impasse à Cœur. Ultérieurement il rejoindra le mort par le Roi de Trèfle pour une deuxième impasse gagnante.

Principe : Réfléchissez bien à l'utilisation que vous allez faire de vos communications, surtout lorsqu'elles sont peu nombreuses.

♠ R42
 ♥ 85
 ♦ 7653
 ♣ AR62
 ♠ 95
 ♥ AV97
 ♦ 942
 ♣ DV107
 N
 O E
 S
 ♠ V106
 ♥ 10632
 ♦ ARD8
 ♣ 93
 ♠ AD873
 ♥ RD4
 ♦ V10
 ♣ 854

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

L entame : Dame de Trèfle

Le jeu du déclarant : Etablir neuf levées n est d ailleurs pas si commode. Le partage 3-2 des atouts est nécessaire, mais Sud n en est encore qu à huit levées sous la forme de cinq Piques de la main longue, un C ur l As ne peut capturer à la fois le Roi et la Dame ainsi que deux Trèfles. La neuvième levée peut provenir du bon placement de l As de C ur ou de la coupe du troisième tour de C ur au mort. Après avoir pris l entame de l As de Trèfle, Sud joue C ur vers son Roi. Ouest s empare de la levée et continue du Valet de Trèfle que le déclarant prend du Roi. Celui-ci réalise la Dame de C ur et coupe le dernier C ur au mort. Il ne lui reste plus qu à capturer les atouts de la défense pour aligner ses neuf levées.

Principe : La capture des atouts de la défense n est pas toujours une priorité. Loin s en faut.

♠ D9743
 ♥ D1052
 ♦ 542
 ♣ V

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

♠ AV8
 ♥ R96
 ♦ ARD
 ♣ 9872

♠ R5
 ♥ A74
 ♦ 986
 ♣ A6543

♠ 1062
 ♥ V83
 ♦ V1073
 ♣ RD10

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

L entame : 4 de Pique

Le jeu du déclarant : L entame à Pique assure trois levées au déclarant. Il lui suffit de laisser venir vers son Valet en jouant un petit du mort. Il peut ajouter deux levées à Carreau, trois levées à Carreau et une à Trèfle pour un total de neuf levées. Mais on est loin du maximum qu Ouest peut réaliser. Avec neuf cartes à Trèfle, on constatera le plus souvent un partage 3-1 du résidu, ce qui permet de développer deux levées de longueur. En main au Valet de Pique, Ouest joue As de Trèfle et Trèfle. Sud prend et rejoue Pique pour le Roi du mort. Le déclarant donne un troisième tour de Trèfle. Sud prend à nouveau et rejoue Pique. Ouest en main à l As de Pique, encaisse son 9 de Trèfle et rentre au mort par l As de Carreau pour aller chercher le cinquième Trèfle. Pour éviter de bloquer ses Trèfles, Ouest aurait pu fournir le 9, le 8 et le 7 aux trois premiers tours de la couleur afin de prendre royalement le 2 du 6 au quatrième tour pour encaisser le 5. Ici cette manœuvre n'était pas nécessaire. Elle l'eût été si la main du mort n'avait pas possédé l As de Carreau.

Principe : Ne vous contentez pas de remplir votre contrat si la création de levées supplémentaires ne vous fait courir aucun risque.