

1

♠ 1097432
 ♥ D987
 ♦ A8
 ♣ 5

♠ ARD
 ♥ R53
 ♦ V93
 ♣ RV42

	N	
O		E
	S	

♠ V5
 ♥ V10
 ♦ D10742
 ♣ D876

♠ 86
 ♥ A642
 ♦ R65
 ♣ A1093

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

L entame : le 4 de Carreau en quatrième meilleure ; quelle carte devez-vous passer du mort ?

Le jeu du déclarant : vous devez bien entendu mettre un petit car, si vous fournissez le Roi, vous perdrez les cinq premières levées puisque ici Ouest détient l'As second à Carreau et qu'Est a correctement entamé sous D10 cinquièmes. En fournissant une petite carte du mort, vous êtes sûr de réaliser au moins* une levée dans la couleur ! Dans le cas présent, Ouest prend de l'As et rejoue le 8 de Carreau à la seconde levée ; mettez le 9 et fournissez à nouveau un petit sur le 10 d'Est. Quand celui-ci rejoue un troisième tour de la couleur, vous constatez que son partenaire défause ; cela vous permet d'orienter votre impasse à la Dame de Trèfle et de la tenter sur Est ! À la quatrième levée, présentez le Roi de Trèfle suivi du Valet laissé filer ; sur cette donne, cela vous permettra de capturer la Dame quatrième d'Est et de réaliser dix levées avec trois Piques + deux Carreaux + un Carreau + quatre Trèfles !

* vous en réaliserez même deux si l'entame provient de AD cinquièmes ou plus

Principe N°1 : dans un contrat à Sans-Atout, lorsqu'on vous entame une petite carte dans une couleur où vous détenez le Roi troisième au mort en face du Valet troisième dans votre main, fournissez une petite carte afin de garantir un arrêt dans la couleur d'entame !

Principe N°2 : avec RV42 en face de A1093, vous pouvez faire l'impasse à la Dame dans les deux sens ; autant éviter de rendre la main à l'adversaire dangereux !

2

♠ RD109
♥ 109
♦ R852
♣ V109

♠ 85
♥ R74
♦ D1093
♣ 6532

	N	
O		E
	S	

♠ AV
♥ AD862
♦ V4
♣ AR74

♠ 106432
♥ V53
♦ A76
♣ D8

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

L'entame : le 2 de Pique en pair-impair pour le 5 du mort et la Dame en Nord ; réfléchissez bien en Est

Le jeu du déclarant : comme les adversaires encaisseront obligatoirement le Roi de Pique et As-Roi de Carreau, il est indispensable, pour réussir votre contrat, de vous débarrasser de vos deux Trèfles perdants ! Vous constatez également que le mort a des Carreaux exploitables, qui permettront la défausse de ces deux perdantes à condition, d'une part, d'avoir gardé la reprise du Roi de Carreau au mort et, d'autre part, d'avoir purgé les atouts adverses pour ne pas vous faire couper le quatrième tour de Carreau. Prenez donc l'entame de l'As de Pique et procédez immédiatement à l'affranchissement des Carreaux en commençant par le Valet ; vous en rejouerez dès que possible et enfin, purgerez les atouts en terminant au mort au troisième tour (AD de Carreau et Carreau pour le Roi). Les atouts étant partagés 3-2 en flanc, vous défausserez tranquillement vos deux petits Trèfles sur les Carreaux affranchis. Bravo !

Principe N°1 : la défausse de perdantes peut rendre l'affranchissement d'une couleur prioritaire.

Principe N°2 : pour préserver une communication indispensable à la réussite du contrat, il faut parfois différer le retrait des atouts !

3

<p>♠ 852 ♥ R10987 ♦ A64 ♣ 96</p>	<p>♠ RV3 ♥ A42 ♦ R1083 ♣ R52</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <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>♠ 976 ♥ D53 ♦ 72 ♣ 108743</p>
	N											
O		E										
	S											
	<p>♠ AD104 ♥ V6 ♦ DV95 ♣ ADV</p>											

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

L'entame : le 10 de Carreau en tête de séquence interne pour un petit du mort et la Dame de votre partenaire qui doit bien entendu fournir sa carte la plus forte et rejouer le 5 de la couleur

Le jeu de la défense : il est facile puisqu'il vous suffit en Ouest de couvrir du Roi le Valet fourni par le déclarant à la deuxième levée et de rejouer une troisième fois de la couleur. Par la suite, vous reprendrez la main à l'As de Carreau et encaisserez la chute malgré le fait que le camp Nord-Sud totalisait 31 points d'honneurs !

Principe : avec une couleur commandée par R10987, entamez du 10; votre partenaire pensera à fournir la Dame pour ne pas laisser le déclarant réaliser le Valet indûment !

4

♠ 97652		♠ V10									
♥ 732		♥ AV65									
♦ 7643		♦ V85									
♣ 3		♣ V1084									
♠ RD											
♥ RD108											
♦ AR10											
♣ RD75											
	<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										
♠ A843											
♥ 94											
♦ D92											
♣ A962											

Donneur : O		Vul : T	
S	O	N	E
	2♣	-	2♦
-	2SA	-	3♣
-	3♥	-	4♥
-	-	-	

L'entame : le 3 de Trèfle en espérant bénéficier au moins d'une coupe ! Vos espoirs étaient fondés puisque votre partenaire prend de l'As et rejoue le 9 de la couleur ; et ensuite ?...

Le jeu de la défense : après avoir coupé le retour Trèfle, vous aimeriez bien retrouver votre partenaire pour qu'il vous fasse bénéficier d'une deuxième coupe ! Souvenez-vous des enchères : elles ont montré 22-23 points d'honneurs chez le déclarant et, comme vous en voyez 8 au mort, Sud peut encore détenir un As mais pas deux ! Au lieu de tirer à pile ou face pour savoir si vous devez rejouer Pique ou Carreau à la troisième levée, portez votre attention sur la carte déposée sur le tapis par votre partenaire : son 9 de Trèfle étant une grosse carte, il s'agissait d'un appel de préférence pour la couleur la plus chère, en l'occurrence Pique ! Suite à votre brillante analyse, vous rejouez Pique à la troisième levée ; Sud prendra de l'As et vous gratifiera d'une deuxième coupe pour une chute. Bien joué !

Remarque : si votre partenaire avait rejoué le 2 de Trèfle à la deuxième levée, vous l'auriez interprété comme un appel de préférence dans la couleur la moins chère et joué Carreau à la troisième levée

Principe : les appels de préférence font partie intégrante de la signalisation ; nul doute qu'en les pratiquant à bon escient, vous ferez de gros progrès en flanc !

5

<p>♠ 865</p> <p>♥ D1062</p> <p>♦ R1098</p> <p>♣ RV</p>	<p>♠ AR32</p> <p>♥ A93</p> <p>♦ A52</p> <p>♣ 432</p>	<table style="border: 1px solid gray; background-color: #e0e0e0; width: 60px; height: 60px; 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		<p>♠ DV109</p> <p>♥ RV5</p> <p>♦ D76</p> <p>♣ D109</p>
	N											
O		E										
	S											
	<p>♠ 76</p> <p>♥ 874</p> <p>♦ V43</p> <p>♣ A8765</p>											

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

L entame : la Dame de Pique en tête de séquence

Le jeu du déclarant : vous disposez en Nord de cinq levées sûres (deux Piques + un Carreau + un Trèfle) ! Comme les Trèfles adverses seront souvent répartis 3-2 (dans environ 68% des cas), vous pouvez réaliser deux levées supplémentaires en donnant deux coups à blanc dans cette couleur. Pour cela, prenez l'entame et commencez par jouer le 2 de Trèfle pour le 5 du mort à la deuxième levée ; quand vous reprendrez la main à la troisième levée, vous poursuivrez par le 3 de Trèfle pour le 6 du mort. Comme la couleur est effectivement 3-2, cela vous permettra ici de réaliser sept levées et votre contrat avec deux Piques + un Carreau + un Trèfle + trois Trèfles...

Principe : avec trois petites cartes en face d'un As blanc cinquième dans une main dépourvue de rentrée, procédez à un « double coup à blanc » ; vous réaliserez trois levées quand la couleur sera répartie 3-2 en flanc (68%),

6

♠ D	♠ V764	♠ AR1098
♥ R52	♥ V93	♥ A8
♦ RD2	♦ V965	♦ A73
♣ DV10864	♣ 75	♣ 932

<table style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <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								

♠ 532
♥ D10764
♦ 1084
♣ AR

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

* Après une ouverture majeure et une réponse en 2 sur 1, 2SA montre 15-17 HL

L'entame : le 6 de Carreau en quatrième meilleure pour le 2 du mort et le Valet en Nord. Devez-vous prendre au premier tour de l'As ou du Roi et comment pouvez-vous réaliser neuf levées à 100% sans toutefois renoncer à faire une levée supplémentaire ?

Le jeu du déclarant : vous disposez en Est de huit levées maîtresses (trois Piques + deux Carreaux + trois Carreaux) et, si vous jouez sur les Trèfles, votre longue, vous allez chuter car le camp Nord-Sud aura un temps d'avance dans la course à l'affranchissement. Prenez plutôt l'entame Carreau du Roi du mort et débloquez la Dame de Pique à la deuxième levée ; revenez ensuite en main par l'As de Carreau pour jouer l'As et le Roi de Pique suivi du 10 ! Nord prendra du Valet et rejouera le 9 de Carreau pour votre As ! Avant de rejoindre le mort par le Roi et la Dame de Carreau, n'oubliez pas d'encaisser votre 9 de Pique maître qui constituera la neuvième levée.

Remarque N°1 : sur cette donne, le Valet de Pique était quatrième ; vous constatez que s'il avait été troisième (voire sec ou second), vous auriez bien réalisé dix levées sans mettre votre contrat en danger !

Remarque N°2 : même si le contrat de 5♣ est sur table, ce n'est pas une raison pour chuter celui de 3SA qui est aussi dans les cartes !

Principe : dans un contrat à Sans-Atout, l'exploitation d'une longue nécessite de gagner la course à l'affranchissement.

7

<p>♠ 6 ♥ ARD ♦ D1083 ♣ D10764</p>	<p>♠ AD97 ♥ 9865 ♦ A752 ♣ 8</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 E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ 5432 ♥ 107432 ♦ 94 ♣ R9</p>
N						
O E						
S						
	<p>♠ RV108 ♥ V ♦ RV6 ♣ AV532</p>					

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

Lentame : l'As de Carreau suivi du Roi que vous coupez en Sud. Et ensuite ?

Le jeu du déclarant : si vous poursuivez en coupant les Trèfles d'un côté et les Carreaux de l'autre, Est en profitera pour défausser deux Carreaux, et vous empêchera de réaliser ensuite deux levées dans la couleur. Pour vous prémunir d'éventuelles défausses à Carreau, commencez par tirer l'As et le Roi de Carreau (sans tenter l'impasse) et continuez en double coupe : As de Trèfle, Trèfle coupé, Carreau coupé, Trèfle coupé et Carreau coupé ! À ce stade, il vous reste le Roi d'atout sec en main pour l'As et la Dame au mort, ce qui vous permettra évidemment de réaliser encore deux levées sans problème !

Principe : avant de vous lancer dans un jeu de double coupe, pensez à encaisser vos cartes maîtresses. Elles seront à l'abri d'une coupe !

8

	♠ 96	
	♥ ARD1086	
	♦ DV10	
	♣ 84	
♠ AR542		♠ D87
♥ 543		♥ V7
♦ AR2		♦ 543
♣ R2		♣ A10763
	♠ V103	
	♥ 92	
	♦ 9876	
	♣ DV95	

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

Lentame : l'As de Carreau pour le 7 du mort, le 9 en Sud et le 3 en Ouest. Nord rejoue le Roi pour le Valet en Est, le 2 de son partenaire et le 4 de votre main. Sud ayant marqué son doubleton, Nord rejoue alors un troisième tour de la couleur ; que devez-vous faire en Ouest ?

Le jeu du déclarant : vous pourriez couper du 8 ou du 7 de Pique, mais vous vous feriez certainement surcouper et si vous coupez de la Dame, vous perdriez une levée d'atout ! Défaussez plutôt un Carreau du mort à la troisième levée en « perdante sur perdante » ; par la suite, vous couperez votre 2 de Carreau perdant à l'aide d'un petit atout du mort. Telles que sont les cartes, cela vous permettra ici de réaliser dix levées avec cinq atouts plus une coupe au mort et les deux As-Rois mineurs !

Principe : quand vous pouvez couper une carte perdante et que vous avez la certitude ou la crainte que l'adversaire surcoupe, il vaut mieux défausser une perdante dans une autre couleur pour avoir la possibilité de couper cette autre couleur avec beaucoup moins de risque par la suite. Cette technique a été baptisée « perdante sur perdante »...

9

♠ ARV
 ♥ R43
 ♦ D54
 ♣ A432

♠ 10985 ♥ V109652 ♦ 73 ♣ 9	N O E S	♠ 432 ♥ 7 ♦ V10982 ♣ R1087
-------------------------------------	-------------------	-------------------------------------

♠ D76
 ♥ AD8
 ♦ AR6
 ♣ DV65

Donneur : N		Vul : EO	
S	O	N	E
6SA	-	1SA	-
-	-	-	-

Lentame : le Valet de Carreau en tête de séquence

Le jeu du déclarant : vous disposez en Nord de dix levées de tête (trois Piques + trois Carreaux + trois Trèfles) et les Trèfles vous procureront forcément une onzième levée. Pour tirer le meilleur parti de cette couleur, vous devez commencer par tirer l'As, puis jouer petit vers la Dame et le Valet ; de cette façon, vous vous protégez contre le Roi sec n'importe où ainsi que contre le Roi quatrième ou même cinquième dans la main du joueur placé avant le mort.

Principe : avec A432 en face de DV65, le meilleur maniement consiste à jouer l'As suivi d'un petit vers la Dame, puis vers le Valet si besoin ! Vous réaliserez ainsi trois levées dans 87% des cas (68% pour les partages 3-2 + 11% pour les Rois quatrièmes à droite + 6% pour le Roi sec à gauche ou à droite + 2% pour le cas du Roi cinquième à droite)!

10

<p>♠ RD8 ♥ D109 ♦ 43 ♣ AD1083</p>	<div style="border: 1px solid gray; background-color: #e0e0e0; padding: 10px; width: 100px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	<p>♠ 72 ♥ AV2 ♦ A87652 ♣ 74</p> <p>♠ AV1096 ♥ 876 ♦ R ♣ RV95</p> <p>♠ 543 ♥ R543 ♦ DV109 ♣ 62</p>
---	--	---

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

Lentame : la Dame de Carreau en tête de séquence pour un petit du mort et votre As en Nord sur lequel le déclarant fournit son Roi sec.

Le jeu de la défense : le déclarant est vraisemblablement à la tête d'au moins dix levées dans les noires (cinq Piques + cinq Trèfles) ; pour faire chuter cette manche, vous devez formuler l'hypothèse de nécessité suivante : Est possède une main 5431 avec trois cartes à Carreau sans le Roi ! Fort de cette analyse, vous devez donc rejouer le 2 de Carreau à la deuxième levée pour le Roi escompté de votre partenaire qui rejouera de la couleur, ce qui permettra à votre camp de capturer la Dame du mort et d'inscrire 100 dans sa colonne...

Principe : évaluer les levées visibles du déclarant permet parfois à l'un des défenseurs de trouver la contre-attaque mortelle pour son camp !

11

<p>♠ V8762 ♥ V764 ♦ D9 ♣ 74</p>	<p>♠ D4 ♥ RD1092 ♦ R63 ♣ R52</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ A109 ♥ 53 ♦ V1087 ♣ DV109</p>	<p>♠ R53 ♥ A8 ♦ A542 ♣ A863</p>
---	--	--	---

Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	3SA	-
-	-		

L'entame : le 6 de Pique en quatrième meilleure pour la Dame du mort et l'As d'Est qui rejoue le 10 puis le 9 de la couleur. Faites votre plan de jeu en Sud !

Le jeu du déclarant : après l'entame, vous disposez de huit levées (un Pique + trois Carreaux + deux Carreaux + deux Trèfles) et la neuvième sera sûrement procurée par les Carreaux, quitte à perdre le Valet, mais il ne faudrait pas alors perdre quatre Piques (en cas de partage 5-3 de cette couleur) ! Vous avez correctement placé la Dame de Pique du mort sur l'entame et Est a pris de l'As suivi du 10 que vous avez laissé passer pour prendre du Roi le troisième tour de la couleur pour couper les communications du flanc. Ouest est alors l'adversaire dangereux ; évitez-le en tirant l'As de Carreau à la quatrième levée suivi du 8 pour le 9 (ou le 10) du mort. Dans le cas présent, vous réaliserez 3SA +1 au lieu de 3SA -1 !

Principe : apprenez à repérer ces manœuvres d'évite qui feront vite de vous un partenaire très recherché, surtout en match par quatre où le fait de gagner votre contrat prime sur la recherche de la levée supplémentaire !

12

<p>♠ D4 ♥ RD1092 ♦ R63 ♣ R52</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 E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ 1087 ♥ V764 ♦ D9 ♣ V1074</p> <p>♠ R53 ♥ A8 ♦ A542 ♣ A863</p> <p>♠ AV962 ♥ 53 ♦ V1087 ♣ D9</p>
N					
O E					
S					

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

Lentame : le 6 de Pique en quatrième meilleure pour la Dame du mort qui fait la levée ; comment poursuivez-vous en Est ?

Le jeu du déclarant : comme dans la donne précédente (les cartes du déclarant et du mort sont d'ailleurs identiques !), vous disposez à nouveau des mêmes huit levées sûres mais comme la Dame de Pique est restée maître, vous devez cette fois chercher à éviter Nord que vous avez identifié comme étant l'adversaire dangereux ! Il vous suffit pour cela de jouer le 2 de C ur pour le 8 à la deuxième levée. Telles que sont ici disposées les cartes de la défense, vous réaliserez 3SA + 1 au lieu de 3SA 1 !

Principe : pour réaliser cinq levées avec A8 en face de RD1092, le meilleur maniement consiste à jouer l'As suivi du 8 pour le Roi et la Dame en tête en espérant le Valet sec ou second ou troisième n'importe où ! Cette donne (ainsi que la précédente) montre que deux autres maniements peuvent être envisagés si on accepte de perdre le Valet :

- soit l'As pour le 2 suivi du 8 pour le 9 (ou le 10) si on veut éviter l'adversaire de gauche
- soit le 2 pour le 8 en impasse directe au Valet si on désire éviter l'adversaire de droite !