

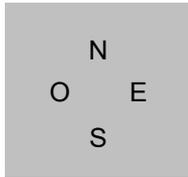
1

AD72
♥ 7
♦ D10762
♣ 983

♠ 95
♥ ARV1043
♦ V3
♣ A72

♠ R104
♥ 65
♦ A95
♣ RD1054

♠ V863
♥ D982
♦ R84
♣ V6



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

L'entame : le 2 de Carreau en pair-impair dans la Dame cinquième ; comment jouez-vous en Ouest pour tenter de réaliser le maximum de levées ?...

Le jeu du déclarant : si l'impasse à la Dame d'atout réussit et si les Trèfles sont répartis 3-2, vous aurez de grandes chances de réaliser douze levées ! Méfiez-vous tout de même, la Dame de Cœur pourrait être quatrième en Est ; dans ce cas, pour pouvoir la capturer, vous devez tenter l'impasse directe en jouant le 5 de Cœur pour le Valet à la deuxième levée ! Quand vous faites la levée, vous ne devez surtout pas tirer l'As ; remontez au mort en jouant le 2 de Trèfle pour le Roi (ou la Dame) suivi du 6 de Cœur pour le 10 qui fait la levée. Jouez maintenant l'As et le Roi de Cœur pour éliminer les deux derniers atouts de Sud ; finissez par l'As de Trèfle puis rejoignez le mort à l'aide du 7 de la couleur pour la Dame (ou le Roi). Vous aurez ainsi réalisé douze levées (six Cœurs + un Carreau + cinq Trèfles) pour un top bien mérité !

Principe : avec ARV10 sixièmes en face de deux petits, le meilleur moyen pour réaliser six levées consiste à faire l'impasse directe (sans coup de sonde) ; on pourra ainsi la réitérer pour capturer une éventuelle Dame quatrième bien placée !

2

	♠ 6	
	♥ D108743	
	♦ R54	
	♣ R54	
♠ AR953		♠ V1042
♥ 5		♥ 6
♦ V109		♦ AD83
♣ V1098		♣ 7632
	♠ D87	
	♥ ARV92	
	♦ 762	
	♣ AD	

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

L'entame : l'As de Pique pour le 6 du mort et...quelle carte fournissez-vous en Est et pourquoi ?

Le jeu de la défense : bien entendu, vous aimeriez inciter votre partenaire à rejouer Carreau à la deuxième levée ; pour cela, fournissez le Valet de Pique sur l'entame ! Dans cette situation, un appel à Pique ainsi qu'un compte en pair-impair serait illogique ; c'est pourquoi la carte fournie par le partenaire revêt dans ce cas un caractère préférentiel. Ouest n'aura alors aucun mal à contre-attaquer de la Dame de Carreau à la deuxième levée, ce qui vous permettra d'encaisser les quatre premières levées et de faire chuter ce contrat...

Remarque : si les mineures avaient été inversées, Est aurait détenu AD83 à Trèfle et aurait donc fourni le 2 de Pique sur l'As pour qu'Ouest trouve alors le retour du Valet de Trèfle !

Principe : sur l'entame d'un As dans un contrat à la couleur, la carte fournie par le partenaire est préférentielle lorsqu'il y a un singleton au mort !

3

	♠ RV109	
	♥ 52	
	♦ A95	
	♣ RD65	
♠ 86		♠ AD52
♥ A7643		♥ 1098
♦ 10874		♦ DV2
♣ 73		♣ 1098
	♠ 743	
	♥ RDV	
	♦ A76	
	♣ AV42	

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

L'entame : le 4 de Cœur en quatrième meilleure pour un petit du mort et le 8 d'Est qui pousse au Roi du déclarant. Celui-ci joue alors un petit Pique pour le Valet et la Dame de votre partenaire qui rejoue le 10 de Cœur pour la Dame de Sud ; que faites-vous en Ouest ?

Le jeu de la défense : votre partenaire a fourni le 8 de Cœur la première fois et le déclarant a pris l'entame du Roi. Quand Est rejoue le 10 de Cœur qui dénie le Valet (avec V1098, il serait reparti du Valet), vous savez que le déclarant (qui a mis la Dame) possède encore le Valet et vous ne devez donc pas surprendre la Dame de Cœur de l'As mais fournir un petit en espérant que votre partenaire puisse reprendre la main une deuxième fois... Comme c'est le cas ici, Est se fera un plaisir de rejouer le 9 de Cœur et cela vous permettra alors d'encaisser trois levées dans cette couleur pour une de chute !

Principe : dans la Donne N°5, le déclarant avait eu recours à un double coup à blanc ; cette donne vous montre que cette technique peut également s'appliquer en flanc !

4

♠ AD75
♥ D1054
♦ 873
♣ 85

♠ R3
♥ R83
♦ AD65
♣ R943

	N	
O		E
	S	

♠ 842
♥ A76
♦ RV2
♣ AV102

♠ V1096
♥ V92
♦ 1094
♣ D76

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

L'entame : le 4 de Cœur pour le 6 du mort et le Valet de Sud ; quel est votre plan de jeu ?

Le jeu du déclarant : même si vous possédez une double tenue dans la couleur d'entame, vous ne devez surtout pas laisser passer ! En effet, ce réflexe pourrait vous faire chuter une manche sur table car votre Roi second à Pique pourrait être traversé si vous laissez Sud en main... Arrêtez-vous un instant pour compter vos levées : deux Cœurs + quatre Carreaux + deux Trèfles font huit levées immédiates et vous trouverez la neuvième à Trèfle sans difficulté à condition d'éviter que Sud ne prenne la main ! Prenez donc la première levée du Roi de Cœur et jouez un petit Trèfle vers l'As suivi du Valet que vous laisserez filer si Sud ne fournit pas la Dame ; si Nord prend la main, vous ne craignez aucun retour... Telles que sont les cartes, vous réaliserez ici dix levées sans avoir couru le moindre risque !

Principe : avant de laisser passer l'entame, vérifier qu'il n'existe pas une couleur plus dangereuse et sachez alors orienter vos impasses

5

♠ AR8		♠ DV9
♥ DV8		♥ AR952
♦ V653		♦ 874
♣ AD5		♣ 63
♠ 6532		♠ DV9
♥ 1074		♥ AR952
♦ A2		♦ 874
♣ V1082		♣ 63
		♣ 63
		♣ R974

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

L'entame : 5 de Coeur

Le jeu du déclarant : Est entame de sa « quatrième meilleure » à Cœur, le 5. Jouer trois tours de la couleur en commençant par l'As et le Roi serait une grave erreur. L'entameur affranchirait sa couleur, mais n'aurait aucun moyen rapide de reprendre la main pour en bénéficier. L'entame d'une petite carte permet souvent de déloger le ou les arrêts adverses et d'utiliser le ou les gros honneurs pour reprendre la main. En d'autres termes, l'entameur conserve ses grosses cartes pour assurer la communication retour vers sa main.

En troisième position, Est doit fournir le 10 que Nord est bien obligé de prendre, sous peine de ne pas faire de levée dans la couleur. Le déclarant s'attaque ensuite à l'affranchissement des Carreaux en rendant inévitablement la main à la défense. En main à l'As de Carreau, Ouest peut rejouer Cœur et son partenaire réalise les quatre levées suivantes pour une de chute.

Le contrat était-il si mauvais que cela ? Pas du tout. Il aurait gagné si les Cœurs adverses avaient été répartis 4-4. Il aurait même pu être sur table avec une configuration différente des cartes, absolument invérifiable pendant la période des enchères.

Principe : Sans combinaison de trois cartes dans sa couleur longue l'entameur choisit la « quatrième meilleure ».

6

♠ A763
♥ 642
♦ DV
♣ A543

♠ V52
♥ R83
♦ 7542
♣ R86

	N	
O		E
	S	

♠ D1094
♥ AD105
♦ AR9
♣ D2

♠ R8
♥ V97
♦ 10863
♣ V1097

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

L'entame : Valet de Trèfle.

Le jeu du déclarant : Sud entame du Valet de Trèfle. Cette carte dénie la Dame que Nord peut donc localiser chez le déclarant. Quand le déclarant appelle une petite carte du mort, fournir l'As dans le vide livrerait une levée au déclarant qui ferait ainsi le Roi et la Dame. Nord doit donc attendre. Est prend l'entame de la Dame et commence l'affranchissement des Piques. Sud plonge du Roi de Pique et rejoue Trèfle, le 10 ou le 9 conviennent pour mettre la pression sur le Roi du mort. Si le Roi est joué, Nord couvre et deux autres levées sont encaissées. Si le déclarant appelle le 8 de Trèfle, le 10 reste maître et le Roi tombera au tour suivant pour le même résultat. Finalement, Est réalise huit levées, le flanc prenant pour sa part trois Trèfles et deux Piques. Bien sûr, le déclarant parviendra à neuf levées si Nord prend de l'As de Trèfle à la première levée.

Principe. : D'une manière générale vos honneurs sont faits pour prendre ceux de votre adversaire de droite.

7

♠ 853				
♥ R102				
♦ 874				
♣ 7632				
♠ R9742				♠ DV6
♥ A8		N		♥ 9753
♦ 9653		O	E	♦ DV
♣ 109				♣ DV84
			S	
				♠ A10
				♥ DV64
				♦ AR102
				♣ AR5

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

L'entame : 4 de Pique

Le jeu du déclarant : Sur l'entame d'un petit Pique, Est fournit le Valet qui est pris de l'As de Sud. Ouest peut tirer des informations très utiles de cette première levée. En troisième position, Est est censé fournir sa plus forte carte, et de deux cartes équivalentes la plus faible. Le Valet d'Est permet déjà de situer le 10 chez le déclarant. Vu de la main d'Ouest, qu'en est-il de la Dame ? Elle est forcément dans la main du partenaire ; sinon, pourquoi aurait-il remporté la première levée de l'As alors que la Dame suffisait ?

Le déclarant ne dispose que de cinq levées de tête. Il est bien obligé d'affranchir des Cœurs et ainsi de rendre la main à Ouest. Fort du raisonnement précédent, ce dernier rejoue le 2 de Pique pour la Dame d'Est qui continue la couleur, Ouest réalise les trois levées suivantes. Si Ouest joue son Roi de Pique au second tour de la couleur, Est peut encore briller en débloquent la Dame !

Mais si le flanc défaille, le déclarant ne perdra que deux levées à Pique et réalisera même neuf plis grâce à la chute de la Dame et du Valet de Carreau. Ouest devra veiller à conserver ses quatre petits Carreaux sous le défilé des Cœurs pour ne pas créer une levée de longueur supplémentaire à Sud.

Principe : En troisième position, de deux honneurs équivalents, il faut fournir le plus faible.

8

♠ 109874
♥ 9632
♦ 42
♣ 85

♠ 532
♥ RV74
♦ A763
♣ AR

	N		
O		E	
	S		

♠ ADV
♥ AD5
♦ RDV
♣ DV72

♠ R6
♥ 108
♦ 10985
♣ 109643

Donneur : O		Vul : T	
S	O	N	E
-	1SA	-	7SA

L'entame : 10 de Pique

Le jeu du déclarant : Jouer un grand chelem est impressionnant. Pourtant ce type de contrat n'est pas plus difficile à jouer que les autres, la force en point d'honneurs étant proportionnelle au palier : plus on a de levées à réaliser, plus on a d'honneurs à sa disposition. Et là le déclarant a tout ce qu'il faut pour mener le contrat à son terme. Il dispose en effet d'une levée grâce à l'As de Pique, et de quatre levées dans chacune des trois autres couleurs. Le total fait bien treize. Tenter l'impasse au Roi de Pique présente donc un risque inutile et hautement préjudiciable en cas d'échec. Le déclarant prend de l'As et doit jouer ses cartes maîtresses avec application, ayant sans cesse à l'esprit de ne pas en jouer deux dans la même levée.

Après l'As de Pique, Ouest a plusieurs façons justes de jouer. Il débloque, par exemple, Roi-Dame-Valet de Carreau et rentre en main à Trèfle en jouant l'As et le Roi. Il peut maintenant encaisser l'As de Carreau en défaussant un Pique du mort, rejoindre Est par la Dame de Cœur et jouer la Dame et le Valet de Trèfle. Il finit par l'As de Cœur et un petit Cœur pour communiquer vers sa main.

Principe : Comptez vos levées sûres avec application avant de vous lancer dans telle ou telle manœuvre.

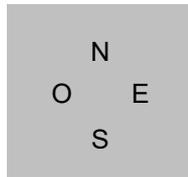
9

♠ A65
♥ 963
♦ V65
♣ D1075

♠ 932
♥ 85
♦ A1072
♣ R643

♠ DV1087
♥ AR42
♦ R8
♣ A9

♠ R4
♥
DV107
♦ D943
♣ V82



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

L'entame : Dame de Cœur.

Le jeu du déclarant : Sur l'entame de la Dame de Cœur, le déclarant peut réaliser onze levées. Il dispose de trois levées naturelles d'atout, auxquelles il faut ajouter les deux gros honneurs de chacune des trois autres couleurs, ce qui porte le total à neuf levées. Est peut améliorer son nombre de levées d'atout s'il parvient à effectuer des coupes de la main courte. Le mort peut couper dès le troisième tour de Cœur, et Est peut même envisager de couper deux fois. Cependant les adversaires n'ont que sept cartes dans cette couleur, et l'un d'eux sera également en mesure de couper au quatrième tour.

Est prend l'entame de l'As, puis joue le Roi et un troisième Cœur qu'il coupe du 2 de Pique. Il rentre en main à Trèfle ou à Carreau, puis joue son quatrième Cœur qu'il coupe du 9 de Pique. Si Nord surcoupe, il devra le faire avec l'une des deux levées naturelles de la défense à Pique et Est ne concédera en tout et pour tout que l'As et le Roi d'atout.

Principe : Pensez à prévoir à quel tour d'une couleur l'un de vos adversaires sera en mesure de couper.

10

	♠ D10753	
	♥ 63	
	♦ RV10	
	♣ D104	
♠ ARV		♠ 862
♥ V94		♥ D107
♦ 752		♦ AD643
♣ AR62		♣ 85
	♠ 94	
	♥ AR852	
	♦ 98	
	♣ V973	

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

L'entame : le 5 de Pique

Le jeu du déclarant : L'entame du 5 de Pique, bien qu'indiscutable, est la bienvenue pour le déclarant qui est assuré de trois levées dans la couleur. Les mineurs donneront trois levées grâce aux deux As et au Roi de Trèfle ; les trois plis manquants proviendront de l'affranchissement des Carreaux. La réussite de l'impasse au Roi ainsi qu'un partage 3-2 du résidu sont indispensables. Mais attention, il faudra rentrer au mort pour bénéficier des quatrième et cinquième Carreaux. En tenant compte d'une part que seuls les Carreaux assurent la communication, et d'autre part qu'il faudra inévitablement concéder une levée. Pour concilier toutes ces contraintes, Ouest joue un petit Carreau des deux mains : puisqu'il faut donner un Carreau aux adversaires, autant le faire tout de suite. Le déclarant prend le retour à Pique et tente l'impasse au Roi de Carreau qui réussit, les deux défenseurs fournissant une seconde fois. Le dernier Carreau du flanc tombe sur l'As et les deux levées de longueur sont affranchies. Concéder volontairement un pli dans une couleur porte le nom de « coup à blanc ». Le contrat aurait aussi gagné si le coup à blanc avait été donné après l'impasse. Il aurait en revanche chuté si Ouest avait commencé par l'impasse à la Dame suivie de l'As puis d'un troisième tour de la couleur.

Principe : Le coup à blanc permet de maintenir les communications ouvertes entre deux mains.

11

♠ R974 ♥ V65 ♦ DV108 ♣ 93	<table style="border: 1px solid gray; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <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		♠ V2 ♥ R74 ♦ 7653 ♣ D864 ♠ D1086 ♥ 109 ♦ A42 ♣ AV107 ♠ A53 ♥ AD832 ♦ R9 ♣ R52
	N										
O		E									
	S										

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

L'entame : la Dame de Carreau

Le jeu du déclarant : Sur l'entame de la Dame Carreau, le déclarant, qui va jouer la dernière carte de cette première levée, est certain de réaliser son Roi. Un partage normal des atouts de la défense donnera cinq levées naturelles à Cœur, auxquelles il faut ajouter l'As de Pique et une levée de Trèfle. Plus qu'une ! Sud en viendra facilement à bout s'il parvient à couper un Pique au mort. Il faut cependant tenir compte de l'action de la défense. Est doit prendre l'entame à Carreau de l'As car il serait bête, même si ce n'est pas le cas sur cette donne, de livrer un Roi sec en Sud. Voyant le mort, il comprend également que les atouts de Nord vont servir à couper. Sa meilleure défense consiste alors, après l'As de Carreau à rejouer Cœur. Le déclarant prend du Roi du mort puis rejoue Pique afin d'ouvrir rapidement sa coupe. Il peut jouer l'As de Pique de sa main et en rejouer, ou donner un coup à blanc au premier tour. Le flanc, malgré son bon retour, ne pourra empêcher le déclarant de couper un Pique et de réaliser son contrat.

Principe : Les levées manquantes seront souvent procurées par la coupe de la main courte.

