

DÉBUTANT

DATE 07 avril 2026 **THÈME** La 2^e enchère du répondant après 1SA **NIVEAU** 2*

SOLUTION

1	S	O	Nord	E	Votre enchère	
♠ A 2 ♥ D 10 9 5 2 ♦ 10 7 3 ♣ 8 6 2	1♥ ?	Passe	1♣ 1SA	Passe Passe	2♥	Avec une majeure au moins 5 ^e et sans espoir de manche, privilégiez le jeu à l'atout. Vous êtes certain de trouver deux ou trois cartes à Cœur en Nord et jouer à l'atout vous permettra d'encaisser des levées naturelles de Cœur peut être inexploitable dans le cadre d'un contrat à Sans-Atout, faute de communications.
2 ♠ A D V 8 6 2 ♥ 3 ♦ R 8 2 ♣ V 7 3	1♠ ?	Passe	1♦ 1SA	Passe Passe	4♠	Le fit à Pique est certain car Nord possède un jeu régulier. De plus, les 15HLD ajoutés aux 12 points de l'ouvreur vous permettent d'atteindre le seuil des 27 HLD de la manche. Sautez à 4♥, enchère d'arrêt.
3 ♠ A 7 6 4 2 ♥ R 10 8 3 ♦ 8 ♣ V 6 3	1♠ ?	Passe	1♦ 1SA	Passe Passe	2♥	Bien que ce jeu n'autorise aucun espoir raisonnable de manche, vous avez deux possibilités de fit en majeure : à Pique si Nord en a trois, à Cœur s'il en a quatre. L'enchère de 2♥ indique la distribution 5/4, l'ouvreur n'ayant plus qu'à choisir. Avec deux Piques et trois Cœurs il préférera jouer à Pique.
4 ♠ 9 3 2 ♥ R D 10 9 7 4 ♦ A 8 3 ♣ 6	1♥ ?	Passe	1♣ 1SA	Passe Passe	3♥	Le fit est certain mais la force (13HLD) pas tout à fait suffisante pour imposer la manche. Le saut à 3♥ garantit six cartes et constitue une proposition de manche.
5 ♠ R V 9 6 2 ♥ D V 10 8 3 ♦ 7 ♣ A 8	1♠ ?	Passe	1♦ 1SA	Passe Passe	4♥	Le fit majeur est encore une fois certain car avec une distribution régulière l'ouvreur a forcément trois cartes dans l'une des majeures. Fort d'un bicolore 5/5 commencez toujours par la couleur la plus chère. L'enchère de 4♥ qui suit montre un bicolore 5/5 de manche. Nord n'a plus qu'à choisir.
6 ♠ 8 2 ♥ D V 9 6 ♦ A D 8 4 ♣ R V 5	1♦ 1SA ?	Passe Passe	1♠ 2♥	Passe Passe	Passe	Votre partenaire vient de décrire un jeu bicolore sans espoir de manche, il vous demande de choisir entre les Piques et les Cœurs. C'est l'heure de passer.

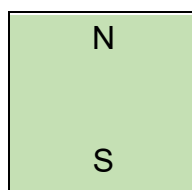
Jeu de la carte

S	O	Nord	E
1♥ 4♥	Passe Fin	1♣ 1SA	Passe Passe

♠ A R V
♥ 10 7 2
♦ A 10 4
♣ 8 7 3 2

Contrat : 4 Cœurs
Entame : Dame de Carreau

♠ 10 8 7
♥ A 4
♦ D V 9 3
♣ R V 9 4



♠ D 9 6 5 4
♥ 5 3
♦ 8 7 5 2
♣ A 10

♠ 3 2
♥ R D V 9 8 6
♦ R 6
♣ D 6 5

L'entame Carreau vous permet de prendre la main. Mais dès que vous la rendrez, vous serez sous la menace de concéder trois Trèfles. Alors que faire ?

Commentaires :

En plus de l'As d'atout, inévitable, vous risquez fort de concéder trois levées de Trèfle quand vous rendrez la main. En effet, il suffit qu'Ouest possède un gros honneur derrière votre Dame, ou encore qu'un adversaire détienne un doubleton permettant d'encaisser une coupe dans la couleur au troisième tour, flanc pas difficile à trouver pour la défense si elle observe les cartes du mort. L'urgence consiste donc à vous débarrasser d'un Trèfle de la main de Sud avant de jouer atout. Dans cette optique, le déclarant pourrait songer à tenter l'impasse à la Dame de Pique dans le but de défausser un Trèfle sous le troisième tour de la couleur. Mais pourquoi se risquer à une impasse aléatoire alors qu'une autre réussit à coup sûr. En effet, si le Valet de Carreau accompagne la Dame, ce que suggère plus que fortement l'entame d'Ouest, il suffit à Sud de prendre la première levée du Roi de Carreau et de continuer du 6 de Carreau vers le 10. Sous l'As, au troisième tour, Sud défaussera un Trèfle de sa main, la défense ne pouvant plus s'adjuger que deux Trèfles et un Cœur.