

Nord donneur - Personne vulnérable

DONNE 1

$\spadesuit 7\ 5$ $\heartsuit R\ D\ V\ 6\ 4$ $\diamondsuit D\ 7\ 2$ $\clubsuit A\ 8\ 4$ $\spadesuit V\ 9\ 6\ 4\ 2$ $\heartsuit 3$ $\diamondsuit 9\ 6\ 3$ $\clubsuit R\ 9\ 6\ 2$	 $\spadesuit R\ D\ 10\ 8\ 3$ $\heartsuit 10\ 9\ 2$ $\diamondsuit A\ R\ V$ $\clubsuit 7\ 3$ $\spadesuit A$ $\heartsuit A\ 8\ 7\ 5$ $\diamondsuit 10\ 8\ 5\ 4$ $\clubsuit D\ V\ 10\ 5$
--	---

Sud	Ouest	Nord	Est
4 \heartsuit Contre	4 \spadesuit Fin	1 \heartsuit Passe	1 \spadesuit Passe

Niveau BF2

Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Sud choisit de sauter directement à la manche à Cœur, estimant que la force combinée de sa main et un possible fit suffiront pour atteindre 10 levées : il a en effet 14 points HLD en réponse à l'ouverture. Mais l'enchère de 4 \spadesuit d'Ouest revêt une toute autre signification : il sait grâce à l'intervention de son partenaire, que son camp possède dix cartes à Pique. De plus, il détient une belle distribution avec notamment un singleton dans la couleur adverse. En dépit de son nombre insignifiant de points d'honneurs, il doit opter pour un contrat de sacrifice au nom de la Loi des atouts.

Sud sait que son camp est majoritaire en points d'honneurs et que le camp adverse fait un sacrifice : il pense au contre punitif, pour augmenter le coût de la chute probable du contrat adverse.

Jeu de la carte :

La défense se trouve rapidement à la tête de quatre levées : l'As de Pique, une levée de Cœur et, sauf erreur, deux levées de Trèfle.

Pour limiter la chute, le déclarant, Ouest, devra tenter successivement des impasses à l'As de Trèfle en jouant vers le Roi du mort, et à la Dame de Carreau en jouant vers le Valet de sa main. Il aurait gagné son contrat si les deux impasses avaient réussi. Ici il chutera donc d'une levée.

À l'arrivée, 100 points pour Nord/Sud, mais une bonne opération pour le camp Est/Ouest car le contrat de 4 \heartsuit gagnait grâce au bon placement du Roi de Trèfle.

Le sacrifice valait la peine !

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe 2♣ 4♥	Passe Passe Fin	1SA 2♥	Passe Passe Passe

Niveau BF2

♠ A D 8
 ♥ D V 10 5
 ♦ 7 3
 ♣ A D 8 3

 ♠ 10 7 6 5
 ♥ 6 4 2
 ♦ A D 5
 ♣ R 7 2

♠ R 9 4 2
 ♥ R 8
 ♦ 8 4 2
 ♣ V 10 9 5

♠ V 3
 ♥ A 9 7 3
 ♦ R V 10 9 6
 ♣ 6 4

Entame : Valet de Trèfle

Enchères :

Fort de ses 10 points HL, Sud compte imposer la manche sur l'ouverture de 1SA de son partenaire. Avec au moins une majeure quatrième, il est bien joué d'explorer un fit majeur grâce au Stayman (2♣). Quand l'ouvreur indique qu'il a quatre cartes à Cœur (réponse de 2♥), le fit est trouvé et la conclusion à 4♥ coule de source, les points D s'ajoutant aux points HL.

Jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame Trèfle et commence par une impasse « forçante » à Cœur en partant par exemple de la Dame : si Est joue son Roi, il est pris de l'As. Si Est joue son 8, le 3 du mort est joué, et le déclarant prendra le Roi de son As au tour suivant.

En tout état de cause, le déclarant élimine les atouts adverses en trois tours.

Il peut maintenant s'attaquer à l'affranchissement des Carreaux du mort : en main au troisième tour de Cœur Nord présente le 3 de Carreau pour le 9. L'As et la Dame de Carreau étant en Ouest, il lui faudra rendre deux fois la main pour affranchir la couleur.

Comme son partenaire a entamé du Valet de Trèfle, Ouest sait que le déclarant y détient l'As et la Dame : il n'y a plus d'espoir de levée dans cette couleur, et mieux vaut rejouer Pique. Le déclarant tente alors sa chance en laissant courir vers le Valet du mort.

Comme Est possède le Roi de Pique, le déclarant ne fait que dix levées mais gagne néanmoins son contrat.

♠ A 8 6
 ♥ A V 4
 ♦ D 8 6 3
 ♣ A 4 2

 ♠ V 9 4
 ♥ D 9 2
 ♦ R 10 5
 ♣ R 9 8 3

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

♠ D 10 3 2
 ♥ 10 7
 ♦ V 9 4
 ♣ D V 10 6

♠ R 7 5
 ♥ R 8 6 3 2
 ♦ A 7 2
 ♣ 7 5

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe 2♦ 3SA	Passe Passe	1SA 2♥ 4♥	Passe Passe Fin

Niveau BF2

Entame : Dame de Trèfle**Enchères :**

Afin d'informer l'ouvreur de 1 Sans-Atout qu'il détient cinq cartes à Cœur, Sud emploie le Texas, convention qui consiste à enchérir dans la couleur juste en dessous de celle qu'on possède réellement.

Quand Nord rectifie le Texas au palier de 2 (enchère obligatoire), Sud annonce maintenant une force d'au moins 10 points HL par l'enchère de 3SA, laissant l'ouvreur décider de la nature du contrat final en fonction de la présence ou non d'un fit à Cœur. En l'occurrence, Nord détient trois cartes à Cœur et opte logiquement pour le contrat de 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

Gagner ce contrat est impossible si le déclarant ne manœuvre pas les deux couleurs rouges de la bonne façon.

Pour réaliser cinq levées d'atout, il faut capturer la Dame de Cœur.

Le meilleur moyen d'arriver à cette fin est de jouer le Roi de Cœur, puis le 3 de Cœur vers la fourchette As-Valet. Quand Ouest joue le 9 de Cœur, Nord réalise une impasse en fournissant le Valet de Cœur, puis joue son As pour prendre la Dame.

À Carreau, une impasse indirecte est nécessaire : la Dame de Carreau étant un honneur isolé, il convient de jouer le 2 de Carreau vers la Dame (impasse indirecte).

Dès qu'Ouest détient le Roi, qu'il le mette tout de suite ou non, la Dame sera tôt ou tard en mesure de faire un pli, synonyme de gain du contrat.

Sud sera même en mesure de faire trois levées de Carreau car le résidu est partagé 3-3, ce qui génère une levée de longueur. En tout Nord réalise cinq atouts, deux Piques, trois Carreaux et un Trèfle.

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♣ 2♦	Passe Fin	1♠

♠ R 6
♥ 10 9 7
♦ D 10 7 2
♣ R V 5 3

♠ A D 8 3
♥ A 6
♦ R 8 4
♣ 8 7 4 2

♠ 10 9 7 4
♥ R 5 3
♦ A V 6 3
♣ 10 6

♠ V 5 2
♥ D V 8 4 2
♦ 9 5
♣ A D 9



Niveau BF2

Entame : Dame de Cœur

Enchères :

Ouest ouvre de sa mineure la plus longue. Son partenaire recherche en priorité un fit en majeure : l'enchère de 1♠ promet au moins quatre cartes dans la couleur et un minimum de 5 ou 6 points HL. Cette enchère est forcing. L'existence d'un fit permet à Ouest de recenser ses points de distribution : aux 13 points d'honneur s'ajoute 1 point pour le doubleton Coeur. En face d'un partenaire qui peut être faible, un soutien simple au palier de 2 de la majeure du répondant suffit. Il indique de 13 à 16 points HLD. Avec 9 points HLD Est ne peut envisager la manche qui en nécessiterait théoriquement 27. Il passe.

Jeu de la carte :

Dans un contrat à la couleur, deux honneurs équivalents suffisent à constituer une séquence. Sud entame donc de la Dame de Cœur. Pour le déclarant, le bon maniement des Piques consiste à tenter une double impasse, d'abord au Valet, puis au Roi. En main au Roi de Coeur, il présente le 10 de Pique qu'il laisse filer si Sud joue une petite carte. Ce 10 étant pris par le Roi de Nord, il en déduit la présence du Valet en Sud. En main au Roi de Pique et constatant que les Cœurs n'ont plus d'avenir, Nord devrait rejouer Trèfle. Le déclarant coupe le troisième tour de la couleur puis présente le 9 de Pique qui tient. L'As d'atout vient à bout du Valet et l'impasse à la Dame de Carreau permet de réaliser neuf plis.

♠ 8 6 3 2

♥ R D 5 3

♦ 8 7

♣ R 5 2

♠ V 9

♥ A 8 7

♦ R 10 9 4

♣ V 10 9 3



♠ R 10 5

♥ V 9 4

♦ A 6 2

♣ D 8 7 6

♠ A D 7 4

♥ 10 6 2

♦ D V 5 3

♣ A 4

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦ 1♠	Passe Passe	Passe 1♥ 2♠	Passe Passe Fin

Niveau BF2

Entame : Valet de Trèfle**Enchères :**

Sud ouvre de sa mineure la plus longue. Avec quatre cartes dans chacune des majeures, Nord commence par annoncer la plus économique. L'enchère de 1♦ dénie le fit à Cœur, mais ravit Nord, qui vient de découvrir un fit à Pique. Il soutient son partenaire au palier de 2, exprimant une force de 6 à 10 HLD. La manche est exclue, et les enchères se terminent.

Jeu de la carte :

Quand le mort s'étale, Sud ne dispose que de trois levées immédiates. Pour augmenter ce maigre capital, il va devoir réaliser plusieurs impasses. Il prend l'entame au mort et joue atout pour la Dame. Le succès de cette impasse associé à une répartition 3-2 de la couleur lui fournira trois levées supplémentaires, car une coupe de chaque côté sera désormais possible. Le déclarant encaisse ensuite l'As de Pique, ne laissant que le Roi, et se garde bien de jouer un troisième tour d'atout. En effet, Est réalisera son Roi quand il voudra car c'est une levée légitime de la défense. Il n'est donc pas nécessaire de gaspiller deux de ses propres atouts pour le faire tomber. Sud joue Cœur vers les honneurs du mort, Ouest fournissant une petite carte pour ne pas lui faciliter l'affranchissement du mariage. Lorsqu'il remporte la levée, le déclarant peut s'attaquer à la fabrication d'une levée d'honneur à Carreau. Le Valet est pris du Roi et quoi que fasse Ouest, il ne peut éviter la réalisation de neuf plis en Nord-Sud, l'As de Carreau se trouvant en Est.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣ Fin	1♣	Passe	Passe 2♦

♠ 9 8 5 2
♥ V 10 8
♦ 10 9 4 3
♣ A 5

♠ A D V 7 4
♥ 9 5 2
♦ R D
♣ V 4 3

♠ R 10 6
♥ R 4 3
♦ A 8 7 2
♣ 9 8 7

♠ 3
♥ A D 7 6
♦ V 6 5
♣ R D 10 6 2



Niveau BF2

Entame : Valet de Cœur

Enchères :

Sur l'intervention à 1♦ de son partenaire, qui promet au moins 8 points HL et une belle couleur, Est soutient au palier de 2 moyennant ses trois atouts et une force de 10 points HLD. Ouest, qui connaît de 8 à 12 points HLD en face, est un peu juste pour envisager la manche d'autant qu'en dehors de sa couleur d'atout, sa main n'est vraiment pas engageante, notamment en raison des deux honneurs secs. Il préfère ne pas poursuivre les investigations.

Jeu de la carte :

La défense s'adjuge les trois premiers tours de Cœur. Si Sud est en main au troisième tour de la couleur, la bonne contre-attaque consiste à jouer le Roi de Trèfle. Nord est alors face à un problème. S'il respecte le Roi du partenaire il va se retrouver bloqué au deuxième tour par l'As, sans pouvoir rejouer de la couleur.

Contraint de rendre la main au déclarant, ce dernier va débloquer le mariage à Carreau avant de rentrer au mort à l'atout pour encaisser l'As de Carreau sous lequel il défaussera son dernier Trèfle pour réaliser finalement huit levées. Pour Nord, la parade consiste à prendre le Roi de Trèfle de son partenaire de l'As puis de rejouer le 5. Sud prend de la Dame et donne une coupe à Nord pour consommer la chute. Cette attitude de Sud est logique car, en effet, si Nord n'avait pas eu un doubleton à Trèfle, il n'aurait pas pris le Roi de son partenaire.

♠ R 6 4 2
 ♥ D 10 5
 ♦ R 8 3
 ♣ R 7 6

♠ V 8
 ♥ V 7 2
 ♦ A D 10 2
 ♣ A V 9 5

N
 O
 E
 S

♠ A D 10 7 5 3
 ♥ 9 8 4
 ♦ 6
 ♣ 10 3 2

♠ 9
 ♥ A R 6 3
 ♦ V 9 7 5 4
 ♣ D 8 4

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦ 1SA	Passe	Passe
Passe Fin			1♠ 2♣

Niveau BF2

Entame : As de Cœur**Enchères :**

En effectuant une redemande à 1SA, Ouest dénie la possession de quatre cartes à Pique et garantit un jeu régulier de 12 points H à 15 points HL. Est possède maintenant la certitude d'un fit à Pique. Il répète sa couleur au palier correspondant à sa force, ici 2♠. Cette enchère est une conclusion et promet 6 à 10 points HL, et cinq ou six cartes à Pique. Lorsque l'on possède seulement cinq cartes, on n'est pas assuré de trouver un fit chez l'ouvreur mais le contrat sera très souvent meilleur que celui de 1 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

La défense remporte les trois premières levées à Cœur. Nord, en main au troisième tour à la Dame doit rejouer une nouvelle couleur. Il voit la fourchette As-Dame à Carreau au mort, cette couleur lui est interdite.

Il peut tenter sa chance à Trèfle, ou mieux encore, rejouer atout. Possédant quatre cartes dans la couleur par le Roi et voyant seulement deux cartes au mort, il constate que son Roi est imprenable. Lorsque le déclarant présente le Valet de Pique, il faut surtout ne pas couvrir cet honneur. Ainsi, la défense s'octroie cinq levées pour un contrat juste fait.

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2SA 3♥ 4♥	Passe Passe Fin	3♦ 3SA
Passe			

Niveau BF2

♠ V 10 9 7 4

♥ -

♦ R 8 7 4

♣ V 9 7 3

N		
O		
S		

♠ 8 5 2

♥ R 8 6 4 3

♦ 10 9 3

♣ R 6

♠ A 6 3

♥ V 10 9 2

♦ D 5 2

♣ D 10 2

Entame : Valet de Pique**Enchères :**

Lorsque son partenaire ouvre de 2SA, Est a suffisamment de jeu pour imposer la manche. Il reste néanmoins à en déterminer la nature. L'enchère de 3♦, conformément à la convention Texas, exprime cinq cartes à Cœur. La rectification à 3♥ étant pratiquement obligatoire, même avec deux cartes, le répondant n'est pas sûr du fit. L'enchère de 3SA exprime au moins 5/6 points HL et l'ouvreur rectifie à 4♥ puisqu'il est le seul à savoir que son camp possède neuf Cœurs.

Jeu de la carte :

Le plan du déclarant consiste à faire une double impasse à Carreau en partant deux fois du mort et à couper un Pique de la main courte. Ces différentes manœuvres lui rapporteront onze levées sauf que le premier tour d'atout oriente les ambitions à la baisse. En effet, sur l'As de Cœur Nord défausse, ce qui confère une levée d'atout inévitable à la défense.

Ouest doit quand même gagner sa manche en soignant ses communications. Après avoir pris du Roi de Pique à la seconde levée, il joue donc l'As de Cœur puis rentre au mort au Roi de Cœur pour jouer Carreau et laisser filer le 10. Nord prend et rejoue par exemple Pique qu'Ouest coupe. Il continue de la Dame de Cœur et rentre au mort à Trèfle pour faire sa deuxième impasse à Carreau. Sud ne fera plus que sa levée d'atout pour dix levées gagnées à la sueur du front.

♠ 8 4

♥ A 10 9 6 5 2

♦ A R V

♣ 10 5

♠ V 5 3

♥ 8 7

♦ 9 7 6 5

♣ A R 8 4



♠ A R 9 7 2

♥ R 4

♦ 8 4 2

♣ D 7 3

♠ D 10 6

♥ D V 3

♦ D 10 3

♣ V 9 6 2

Sud	Ouest	Nord	Est
2♥	2♠	1♥ 3♥	1♠ Fin

Niveau BF2

Entame : As de Pique

Enchères :

Cette séquence d'enchère revêt un caractère compétitif. Après l'intervention à Pique d'Est et le soutien d'Ouest à 2♠, Nord est en droit de se demander s'il a intérêt à laisser jouer l'adversaire ou à surenchérir. Comme il détient six cartes à Cœur, il sait qu'il y a 9 cartes à Coeur dans son camp : d'après la loi des atouts, il est statistiquement bon pour lui de surenchérir à 3♥.

En l'absence d'arguments distributionnels, le camp Est-Ouest (qui a déjà fait son travail en lui faisant annoncer un contrat plus élevé que prévu), le laisse jouer.

Jeu de la carte :

Le camp Est-Ouest peut faire chuter le contrat de 3 Coeurs.

Est entame de l'As de Pique et voit qu'il va affranchir la Dame de Pique du mort s'il continue du Roi. Il a donc intérêt à rejouer une couleur mineure, du Carreau par exemple. Le déclarant prend de la Dame de Carreau du mort pour tenter une impasse « forçante » à Cœur en partant de la Dame. Le fait que la Dame de Carreau remporte la levée signifie qu'Ouest ne possède ni le Roi ni l'As. En main au Roi d'atout Est contre-attaquera donc à Trèfle dans l'espoir d'avoir plus de succès. La défense réalisera alors deux Piques, un atout et deux Trèfles pour une de chute.

Chuter d'une levée produit néanmoins un meilleur score que de laisser l'adversaire gagner le contrat de 2 Piques : la loi des atouts est ici vérifiée.

DONNE

10

Est donneur • Tous vulnérables

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣ 1♣	Passe Passe	1♥ 4♠	Passe Passe Fin

♠ D V 9 4
 ♥ A R 9 7
 ♦ R 9
 ♣ D 7 4

N		E
O		S

♠ A 7
 ♥ 10 8 6 4 3
 ♦ D V 10 8 5
 ♣ 3

♠ R 10 8 5
 ♥ D V 5
 ♦ 4 2
 ♣ A R 10 2

Niveau BF2

Entame : 2 de Cœur**Enchères :**

En réponse à l'ouverture de 1♣ Nord annonce sa majeure quatrième la plus économique. Sud en profite pour annoncer ses quatre cartes à Pique et Nord, fort de 16 points HLD, déclare 4♠. En effet, ajoutés aux 12 points minimum de l'ouvreur, Nord compte pour son camp un total de 28 points HLD, force suffisante pour déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Sur cette donne, une bonne défense peut limiter le déclarant à dix levées. L'entame du 2 de Cœur dans la couleur annoncée par l'adversaire augure fortement d'un singleton. C'est une entame prioritaire pour Ouest, en vue de réaliser de petits atouts par la coupe. Est prend conscience de cela et, lorsqu'il prend la main à l'As de Pique, rejoue Cœur pour faire couper son valeureux partenaire. Le déclarant, pour gagner, doit simplement enlever tous les atouts adverses en priorité absolue, et en prenant bien soin de les compter.

♠ 7 3 2
 ♥ A D 10 6 5 2
 ♦ 8 6
 ♣ 7 4

	N		
O		E	
	S		

♠ A D 9 ♠ V 10 8 6
 ♥ V 8 4 ♥ R 9
 ♦ R 9 5 2 ♦ D V 10 3
 ♣ V 10 5 ♣ R 9 8

♠ R 5 4
 ♥ 7 3
 ♦ A 7 4
 ♣ A D 6 3 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣ 1SA	Passe Passe	1♥ 2♥	Passe Fin

Niveau BF2

Entame : Dame de Carreau**Enchères :**

La redemande de Sud à 1SA montre une main régulière de 12 à 14 H. Sûr de trouver deux ou trois cartes à Coeur chez son partenaire, Nord est certain de l'existence d'un fit au moins huitième et peut-être même neuvième. Cependant, la somme des points de son camp ne permet pas d'envisager la manche. Il se contente de répéter ses Cœurs au palier minimum, enchère d'arrêt après une redemande à 1SA.

Jeu de la carte :

Réaliser ce contrat n'est pas chose facile pour le déclarant, qui ne dispose que de trois cartes maîtresses après l'entame ! Il va devoir tenter des impasses. Dans la couleur d'atout, il manque le Roi et le Valet. Le meilleur maniement consiste à commencer par l'impassé contre l'honneur de rang le plus faible. Cette façon de procéder permet de ne concéder aucune levée si le Roi et le Valet sont en Ouest et que le résidu est 3-2. Après l'As de Carreau, Nord joue Coeur vers son 10 pour le Roi d'Est. Si la défense rejoue deux tours de Carreau, Nord coupe le troisième tour, capture le restant des atouts adverses et tente l'impassé au Roi de Trèfle qui réussit. Il en profite pour tirer l'As et un troisième tour de la couleur, affranchissant ainsi deux levées de longueur. Malheureusement, celles-ci resteront inaccessibles, à moins que la défense permette au déclarant de réaliser son Roi de Pique bien que l'As soit en Ouest. Malgré tout, Nord réalise cinq atouts, un Carreau et deux Trèfles.

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe 2♦ 4♥	1♦ Passe Fin	1♥ 2SA
Passe			

♠ R D 8 2
♥ 7 6
♦ R D 9 5
♣ D 10 2

♠ A 6 4
♥ AD 10 8 3
♦ A 8 2
♣ 6 3

♠ 10 7
♥ RV 5
♦ 7 6 4 3
♣ AR 8 4

♠ V 9 5 3
♥ 9 4 2
♦ V 10
♣ V 9 7 5



Niveau BF2

Entame : Valet de Carreau

Enchères :

Avec 11 points H et 12 points HLD Ouest est trop fort pour un soutien simple à 2♥. Quant au soutien à saut à 3♥, ce serait un barrage promettant quatre atouts. La parade consiste à utiliser le cue-bid pour obliger l'intervenant à décrire son jeu puis à soutenir à Coeur si Est fait une enchère encourageante. Le cuebid ne garantissant pas le fit, Est annonce 2SA qui montre un arrêt à Carreau et une force de 13-14 points HL au moins.

Ouest, qui connaît au moins 14 points HLD chez son partenaire, dispose d'au moins 26-27 points dans son camp, total permettant de s'attaquer à la manche avec optimisme. Par ailleurs le jeu de la carte pourrait être facilité par la localisation de la majorité des points adverses dans la main de l'ouvreur.

Jeu de la carte :

Est fait son plan de jeu en dénombrant ses levées : il a une levée de Pique, cinq levées d'atout, une levée de Carreau et deux levées de Trèfle.

Il manque une levée à l'appel. Il n'y a aucune impasse et aucune levée de longueur à l'horizon. La seule solution dans ce cas est de procéder à un dédoublement des atouts. En effet, couper un Pique de la main qui ne détient que deux Piques (le côté court) permettra de réaliser une levée d'atout supplémentaire.

Mais pour cela, il doit donner préalablement un pli à Pique, et il doit le faire urgently, avant de faire tomber les atouts adverses, car il ne resterait plus d'atout au mort (le côté court) pour couper ce petit Pique au troisième tour de la couleur.

♠ 8 4 2
 ♥ 4
 ♦ V 10 8 7 5
 ♣ A D 7 2

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

 ♠ A
 ♥ A V 10 9 3
 ♦ 9 4 2
 ♣ 9 8 6 4



Sud	Ouest	Nord	Est
Passe Fin	1♠	Passe Passe	1♥ 4♣

Niveau BF2

Entame : 4 de Cœur**Enchères :**

Sans fit à Cœur, le répondant fait un changement de couleur à 1♠. Cette enchère promet au moins quatre cartes à Pique et au moins 5 - 6 points HL, sans limite supérieure, comme sur une ouverture en mineure. Le soutien à double saut de l'ouvreur promet 20 à 23 points HLD. Les 7 points H d'Ouest ne permettent pas d'envisager sereinement un chelem et les enchères en restent là.

Jeu de la carte :

Un singleton dans une main faible ainsi que des petits atouts conviennent parfaitement pour entamer du 4 de Cœur dans le but de réaliser une ou plusieurs coupes. Sud comprend le message et prend la Dame de Cœur de l'As pour rejouer la couleur. Nord coupe. Plus tard, son camp réalisera deux As noirs qui consommeront la chute. Attention, lorsque Sud en main à l'As d'atout rejouera Cœur, le déclarant devra couper d'un gros atout pour éviter une surcoupe. À défaut, il chuterait de deux levées.

Si Nord entame de sa tête de séquence à Carreau, Sud ne devrait pas trouver le flanc "mortel" : lorsqu'il sera en main à l'As d'atout, il pensera que le singleton à Cœur se trouve chez le déclarant, puisque le partenaire n'a pas entamé le sien. Rejouer Cœur deviendra alors beaucoup moins évident.

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe 2♠	1♥ Fin	1♠	1♣ 2♥

Niveau BF2

♠ R D V 8 6
 ♥ 6 5
 ♦ A 10 7
 ♣ 9 8 2

♠ 10 9
 ♥ V 10 4 3
 ♦ R D 3 2
 ♣ V 6 5

♠ 7 5 4
 ♥ A D 9 7
 ♦ V 5
 ♣ A D 10 4

♠ A 3 2
 ♥ R 8 2
 ♦ 9 8 6 4
 ♣ R 7 3



Entame : 5 de Pique

Enchères :

L'intervention au palier de 1 peut s'effectuer immédiatement derrière l'ouvreur, mais aussi en quatrième position après la réponse du partenaire de l'ouvreur, comme c'est le cas ici. L'objectif de l'intervention est de découvrir un contrat gagnant dans son camp, mais aussi un contrat de sacrifice ou d'indiquer une bonne entame au partenaire. Quand Est exprime le fit au palier de 2, Sud fait de même en réponse à l'intervention. Sans plus-value de distribution et en conformité avec la loi des atouts, les enchères en restent là.

Jeu de la carte :

En dépit du fit exprimé à Cœur, Est ne doit pas entamer de son As. Rien ne garantit que le partenaire possède le Roi de la couleur. La meilleure entame est atout. Le déclarant doit réaliser deux impasses pour gagner son contrat. Sans objectif de coupe, il enlève les atouts en trois tours en terminant dans sa main, et joue Cœur en direction de son Roi. Est prend et rejoue Carreau. Le déclarant prend le retour de l'As, et tente et réussit sa deuxième impasse à Trèfle. Le contrat de 3 Cœurs est un bon sacrifice car il ne chute que d'une levée, mais ni Ouest ni Est n'ont de quoi surenchérir.

♠ A 10 5
♥ R D 8
♦ A 7 5 2
♣ A 3 2

♠ D 9 2
♥ 9 7 4
♦ R V 9
♣ D V 10 4



♠ R V 7 4 3
♥ A 6 2
♦ D 8 6
♣ 9 8

♠ 8 6
♥ V 10 5 3
♦ 10 4 3
♣ R 7 6 5

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1SA	Fin

Niveau BF2/BF1

Entame : 4 de Pique**Enchères :**

Nord ouvre en quatrième position de 1SA son jeu régulier de 17 points. Sud sait que son camp n'a aucune chance de réunir les 25 points nécessaires à la réalisation d'une manche à Sans-Atout, et n'est même pas certain que celui-ci soit majoritaire en points. En effet, si l'ouvreur n'a que 15 points H le camp adverse en détient 21. Il est grand temps de passer.

Jeu de la carte :

Sur l'entame d'une petite carte du partenaire qui provient d'une couleur longue, Ouest contribue à l'affranchissement en fournissant sa plus forte carte, la Dame, sous peine de voir le déclarant réaliser une levée avec le 10. Pour réaliser sept levées, il suffit à Nord d'affranchir trois levées de Coeur, exploitant ainsi ses quatre cartes équivalentes allant du Roi au 10 de Coeur. La couleur étant asymétrique, il est bien joué de commencer par débloquer les honneurs du côté court. Cette façon de procéder permet d'utiliser une communication interne à la couleur, plutôt de recourir à une communication externe dans une autre couleur : au moment où le déclarant joue la dernière carte du côté court, il remporte la levée du côté long. Lorsque Est encaisse ses Piques maîtres, le déclarant ne doit pas défausser de Coeur du mort, sous peine de ne faire que six levées.

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe Passe	Passe 3SA	Passe Fin

♠ 10 7 6
♥ A 8 3
♦ R 5 4
♣ D V 3 2

♠ R D 8 5
♥ V 10 4
♦ 7 2
♣ 10 8 6 5

♠ A 3 2
♥ D 9 2
♦ V 10 8 6
♣ 9 7 4

♠ V 9 4
♥ R 7 6 5
♦ A D 9 3
♣ A R

♠ A 3 2
♥ D 9 2
♦ V 10 8 6
♣ 9 7 4

♠ V 9 4
♥ R 7 6 5
♦ A D 9 3
♣ A R

Niveau BF2/BF1

Entame : 5 de Pique

Enchères :

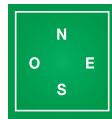
Sud, qui possède une main régulière sans majeure cinquième de 17 points, ouvre de 1SA. En ajoutant ses dix points à la fourchette promise par Sud, Nord sait que sa ligne totalise entre 25 et 27 points, un total suffisant pour conclure à la manche. Le gain de ce contrat permettra de s'adjuger, outre les points de levées, la prime de manche de 300 points.

Jeu de la carte :

Est remporte la première levée de l'As, et rejoue Pique. Ouest encaisse le Roi et la Dame de la couleur. Quand les trois autres joueurs fournissent, le 8 devient une carte maîtresse et permet d'encaisser une levée supplémentaire pour la défense. Sur ce dernier Pique, le déclarant doit défausser une carte du mort et une carte de sa main. Il peut se séparer d'une carte rouge, mais surtout pas d'un Trèfle. Le 2 et le 3 de cette couleur vont être joués sur l'As et le Roi. En défaussant une de ces deux petites cartes, deux cartes maîtresses tomberont dans la même levée, réduisant ainsi le nombre de levées potentielles de la couleur de quatre à trois. En prenant soin de débloquer l'As et le Roi de Trèfle (sur lesquels on fournit le 2 et le 3), puis d'utiliser une communication externe à Coeur ou à Carreau, le déclarant réussira à encaisser neuf levées.

♠ A R 5
♥ V 8 7 2
♦ A R D
♣ D V 3

♠ 8 6 2
♥ A D 10 3
♦ V 8 6
♣ A 8 5



♠ V 10 9 7
♥ R 4
♦ 10 5 3 2
♣ R 7 6

♠ D 4 3
♥ 9 6 5
♦ 9 7 4
♣ 10 9 4 2

Sud	Ouest	Nord	Est
		2SA	Fin

Niveau BF2/BF1

Entame : Valet de Pique**Enchères :**

Nord, qui a un jeu régulier de 20 points, ouvre de 2SA. N'apportant que 2 points H, Sud n'a aucun espoir de totaliser les 25 points H nécessaires à la déclaration de la manche à Sans-Atout. Il passe.

Jeu de la carte :

Est entame du Valet de Pique, tête de séquence de sa couleur quatrième. Le déclarant compte trois levées certaines à Pique, et autant à Carreau. Il lui faut donc trouver deux autres levées pour remplir son contrat. À Trèfle, il possède quatre cartes équivalentes entre son jeu et celui du mort (Dame, Valet, 10 et 9). En en sacrifiant deux il fera tomber l'As et le Roi adverses. La couleur étant asymétrique, il est préférable de commencer par jouer les cartes équivalentes du côté court. La défense ne pourra réaliser plus de deux levées de Trèfles et trois levées de Cœur. Le contrat de 2SA juste fait rapporte 120 points au camp Nord/Sud. Si Nord commet l'imprudence d'encaisser ses levées certaines avant de jouer Trèfle, il affranchira deux levées de plus chez l'adversaire (un Pique et un Carreau), et chutera son contrat.

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	7SA	Fin	1SA

♠ V 10 7 6 3
♥ 10 9 8 6
♦ D 9 5
♣ 2

♠ R D
♥ D 3 2
♦ A R V 10
♣ A R 7 5



♠ A 8 4 2
♥ A R V 5
♦ 7 3
♣ D V 3

♠ 9 5
♥ 7 4
♦ 8 6 4 2
♣ 10 9 8 6 4

Niveau BF2/BF1

Entame : 2 de Carreau

Enchères :

L'enchère de 1SA d'Est indique une main régulière, sans majeure cinquième, de 15 à 17 points H. Ouest possède aussi une main régulière mais de...22 points H ! Il sort son boulier et constate que son camp possède la bagatelle de 37 à 39 points H sur les 40 possibles. Sans trembler (ou même en tremblant), Ouest déclare le grand chelem, pari raisonnable à partir de 37 points H d'après la Table de Décision, ce qui ne lui arrivera pas tous les jours.

Jeu de la carte :

Jouer un grand chelem est rare et toujours un peu stressant. Pour se rassurer Est compte ses levées : trois à Pique, quatre à Cœur, deux à Carreau et quatre à Trèfle, soient treize levées à engranger. Tout va bien !

Les levées sont là, il suffit de gérer les soucis de communication. À Pique la couleur est bloquée ; après avoir pris l'entame Trèfle par exemple de la Dame, Est doit donc commencer par jouer le Roi et la Dame de Pique du mort avant de rejoindre sa main par une autre couleur. À Trèfle, il faut prendre soin de jouer d'abord les honneurs du côté court pour ne pas se bloquer.

Bravo à ceux qui auront su se lancer et contrôler les battements de leur coeur pour gagner ce grand chelem !

♠ D 10 4

♥ R V 3

♦ A 6 5

♣ R 4 3 2

♠ A 7 5

♥ 9 8 6 2

♦ D V 10 8

♣ 9 6

♠ 8 6 3 2

♥ 10 5

♦ 9 4 3

♣ A 10 8 7

♠ R V 9

♥ A D 7 4

♦ R 7 2

♣ D V 5



Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	3SA	Fin

Niveau BF2/BF1

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

Sud, qui possède une main régulière sans majeure cinquième de 16 points, ouvre de 1SA. Son partenaire sait que la force minimale de son camp s'élève à 28 points H alors que le maximum ne peut dépasser 30 points. Cette force est largement suffisante pour déclarer la manche mais trop faible pour envisager le chelem qui nécessiterait au moins 33 points. La conclusion à 3SA s'impose. Rappelons que le palier de 4SA ne rapporte rien de plus que celui de 3SA au niveau de la marque.

Jeu de la carte :

Sud compte quatre levées de Cœur et deux levées de Carreau. À Trèfle, deux levées peuvent être affranchies en abandonnant un des trois honneurs équivalents à l'As. Il pourra aussi réaliser deux levées de Pique en faisant tomber l'As adverse.

Comme souvent, l'affranchissement de ces levées manquantes est une priorité par rapport à l'encaissement des levées sûres. Pour sa part, le flanc devra poursuivre l'affranchissement de sa couleur longue à chaque fois qu'il sera en main. Il réalisera ainsi ses deux As et deux honneurs affranchis à Carreau.

À défaut, le déclarant pourra réaliser dix levées pour empocher un gain supplémentaire de 30 points ajoutés aux 400 points que lui rapporte le gain de la manche.

DONNE

20

Ouest donneur • Tous vulnérables

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1SA 6SA	Passe Fin	4SA

♠ 10 7 4
 ♥ V 10 9 4
 ♦ 10 7 3
 ♣ 8 4 2

♠ R D V 2
 ♥ A 8 5
 ♦ A 8 2
 ♣ R 6 3

♠ 8 6 3
 ♥ R D 2
 ♦ R D 6
 ♣ A D V 5

♠ A 9 5
 ♥ 7 6 3
 ♦ V 9 5 4
 ♣ 10 9 7

Niveau BF2/BF1



Entame : Valet de Cœur

Enchères :

Est constate que le nombre de points requis pour appeler le petit chelem (33) ne sera atteint que si son partenaire n'est pas minimum. En effet, il détient 17 points H, qui ajoutés aux possibles 15 points H de l'ouvreur ne feraient que 32.

Il lui faut donc proposer et non pas imposer le chelem, question que l'on pose à l'ouvreur par l'enchère de 4SA, palier « inutile ».

Ouest, maximum, s'empresse d'accepter cette proposition, et se concentre en vue de réaliser douze levées !

Jeu de la carte :

Avec trois levées à Cœur et à Carreau ainsi que quatre levées à Trèfle, le déclarant dispose déjà de dix levées (attention toutefois à bien jouer d'abord le Roi de Trèfle pour ne pas bloquer la couleur).

Il suffit donc d'affranchir deux levées d'honneur à Pique pour totaliser douze plis.

Et c'est bien sûr par là qu'il faut commencer.

Le déclarant doit prendre l'entame et présenter le Roi de Pique (ou n'importe laquelle des deux autres cartes équivalentes) : il abandonne immédiatement la levée de l'As de Pique, première et unique levée de la défense.

Si Ouest tire ses levées maitresses avant de jouer Pique, Sud est en mesure de réaliser l'As de Pique mais aussi le Valet de Carreau qui aura été affranchi...

♠ R D 6 4
 ♥ A D 9
 ♦ R 8 3 2
 ♣ A D
 ♠ 5 3
 ♥ 8 7 6 5
 ♦ V 4
 ♣ 10 9 7 3 2



♠ V 10 9 8
 ♥ 4 3 2
 ♦ 10 9 7 6
 ♣ 8 5

♠ A 7 2
 ♥ R V 10
 ♦ A D 5
 ♣ R V 6 4

Sud	Ouest	Nord	Est
7SA	Fin	2SA	Passe

NiveaNiveau BF2/BF1

Entame : As de Cœur**Enchères :**

Sud compte ses points et s'apprête à ouvrir, mais c'est son partenaire en Nord qui pose le carton de 2SA sur la table. Cette ouverture promet entre 20 et 21 points dans un jeu régulier, la conclusion au grand chelem par Sud s'impose.

Jeu de la carte :

La montée d'adrénaline est garantie quand on joue un grand chelem. Dès l'entame, Nord s'aperçoit que les treize levées sont possibles, en évitant le blocage à Trèfle. Comptons : trois levées à Pique + trois à Cœur + trois à Carreau + quatre à Trèfle font bien treize. Le déclarant prend l'entame, et débloque As et Dame de Trèfle sur lesquels il fournit le 6 et le 4. Ce problème étant résolu, il encaisse ensuite les dix autres cartes maîtresses. Acceptez les félicitations chaleureuses de votre partenaire !

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	3SA	Fin	2SA

♠ 9 7 4
 ♥ 8 6 4
 ♦ A 8 6 5
 ♣ R 8 2

 ♠ D 10 3 2
 ♥ A 10 5
 ♦ V 10 4
 ♣ 6 5 3



♠ R V 6
 ♥ R D 3
 ♦ R D 9 3 2
 ♣ A D

♠ A 8 5
 ♥ V 9 7 2
 ♦ 7
 ♣ V 10 9 7 4

Niveau BF2/BF1

Entame : Valet de Trèfle

Enchères :

Est ouvre de 2SA pour indiquer une main régulière de 20 ou 21 points H et Ouest conclut sereinement à 3SA puisqu'il connaît 27 ou 28 points H dans son camp.

Jeu de la carte :

Sud entame dans sa longue du Valet de Trèfle en « tête de séquence », ce qui permet au déclarant de compter deux levées dans cette couleur.

S'y ajoutent trois levées de Cœur pour un total de cinq levées maîtresses. Pour compléter jusqu'à neuf, le déclarant peut affranchir des Piques et des Carreaux en donnant l'As de l'une ou l'autre couleur. Laquelle choisir ?

Les Piques, couleur dans laquelle le déclarant dispose de quatre cartes équivalentes du Roi au 10, et quatre cartes du côté le plus long, procureront à coup sûr trois levées d'honneurs.

Les Carreaux en revanche, où le déclarant a cinq cartes équivalentes, du Roi au 9, et cinq cartes du côté le plus long, procureront à coup sûr quatre levées d'honneurs. C'est donc dans cette couleur qu'il faut aller chercher les plis manquants. Nord couvre le Valet de Trèfle du Roi et Est prend de l'As. Si ce dernier comment l'erreur de jouer Pique, Sud prend de l'As et rejoue Trèfle pour faire tomber la Dame. Quand, après avoir encaissé ses Piques affranchis, le déclarant va chercher sa neuvième levée à Carreau, le flanc prend de l'As et encaisse trois levées de Trèfle pour battre le contrat. C'est bien la preuve qu'Est devait jouer Carreau dès la deuxième levée.

♠ A 8 6
 ♥ 10 7
 ♦ A 10 6 3 2
 ♣ 6 5 4

♠ R D 4
 ♥ A D 5 4
 ♦ R D V
 ♣ R 9 7



 ♠ 5 3 2
 ♥ R 6
 ♦ 9 7 4
 ♣ D V 10 8 3

♠ V 10 9 7
 ♥ V 9 8 3 2
 ♦ 8 5
 ♣ A 2

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe Fin	2SA	Passe	3SA

Niveau BF2/BF1

Entame : 3 de Carreau**Enchères :**

Avec une main régulière de 20-21 points, Ouest ouvre de 2SA. Son partenaire sait que les points requis pour jouer la manche sont bien présents puisqu'il détient lui-même 6 points d'honneurs. La conclusion à 3SA s'impose.

Jeu de la carte :

Nord entame de sa "quatrième meilleure" à Carreau, et Ouest remporte la première levée d'un de ces trois honneurs équivalents. S'y ajoutent trois levées de Coeur pour un total de quatre levées maîtresses. Pour compléter jusqu'à neuf, le déclarant doit rendre la main à l'adversaire. Cette manœuvre est prioritaire à l'encaissement des levées maîtresses. Les Trèfles, couleur dans laquelle le déclarant dispose de sept cartes équivalentes du Roi au 7, et cinq cartes du côté le plus long, procureront à coup sûr quatre levées d'honneurs. C'est donc par cette couleur qu'il faut commencer. Ultérieurement, le mariage à Pique ou une deuxième levée à Carreau fourniront la neuvième levée manquante.

Note : si le déclarant commence par encaisser trois levées à Coeur, la défense réalisera trois As et deux levées affranchies à Coeur.

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passe Passe	Passe 3SA	Passe Fin

♠ R 7 2
♥ D 10 2
♦ 10 9 7 2
♣ D 6 3

♠ 9 6 4
♥ A 7 6 5 3
♦ 4 3
♣ 10 8 2

♠ 10 8 5
♥ R V 4
♦ D V 5
♣ V 9 7 4

♠ A D V 3
♥ 9 8
♦ A R 8 6
♣ A R 5



Niveau BF2/BF1

Entame : 5 de Cœur

Enchères :

Sud possède à lui seul plus de la moitié des points disponibles. Il ouvre sa main de 2SA, qui indique à son partenaire un jeu régulier d'une force de 20 ou 21 points. Nord n'a aucune difficulté à déclarer la manche à Sans-Atout puisqu'il sait que son camp totalise 27 ou 28 points sans espoir de fit majeur.

Jeu de la carte :

Ouest ne possède qu'un seul As, mais cet As fait partie d'une couleur longue. Si son partenaire possède un complément d'honneur dans cette couleur ou le cas échéant des reprises dans d'autres couleurs, il sera peut-être possible d'y réaliser des levées de longueur. Il entame de sa quatrième meilleure carte. Cette entame ne plaît pas au déclarant. Sa meilleure chance est d'espérer que l'entameur possède le Valet de la couleur. Puisqu'il possède trois cartes équivalentes (le 10, 9 et 8) entre le mort et sa main, il peut fournir le 2 du mort en espérant qu'Est fournisse le Roi ou l'As. Mais ce n'est pas son jour de chance. Est sait que son partenaire possède un honneur, forcément l'As, puisqu'il voit la Dame au mort et le Roi ainsi que le Valet dans sa main. Si le déclarant joue une petite carte du mort, Est doit fournir le Valet pour remporter la levée, suivi du Roi pour débloquer le côté court. Il continuera du 4 pour l'As d'Ouest qui encaissera ainsi deux levées de longueur pour une de chute. Si le déclarant fournit la Dame, Est prendra du Roi suivi du Valet pour une fin identique. Ce joli flanc rapporte 50 points au camp Est-Ouest . En revanche, si Est joue le Roi de Cœur au premier tour ou bien oublie de débloquer le Roi au second tour, le contrat gagne.