



BRIDGE & DÉTENTE

À Anglet

Au club Belambra “La chambre d’amour”

19 au 24 juin 2016



Avec

Catherine Dessagne

Monitrice FFB au club de bridge de Gradignan

Cyril Lemaire

Moniteur FFB au club de bridge du Bouscat

Yves Sauvage

Moniteur FFB et arbitre de club

Programme du bridge

BRIDGE & DÉTENTE	1
Jeu de défense	3
Techniques de jeu 1	10
Techniques de jeu 2	25
Jeu du défenseur = Jeu du déclarant	42
Flanc à l’atout et à sans atout	48
QUIZZ	55

LES PARTICIPANTS

	Nom	Prénom	N°	I	Club
M.	BAILLY	Daniel	02674499	32	Vincennes LTSM
Me	BATIER-NEURRISSE	Caroline	02653485	22	Gradignan
Me	BAYLAC	Suzy	02732007	22	Gradignan
Me	BERCHE	Marie-Hélène	NB		Le Bouscat
M.	BERCHE	Philippe	02694174	22	Le Bouscat
Me	CHABERT	Fabienne	03414985	24	Gradignan
Me	CHAMOUCARD	Anne-Marie	09109043	34	Le Bouscat
Me	CLERMONTTEL	Martine	2406991	34	Le Bouscat
Me	DE BONNEVAL	Dominique	01373943	44	Le Bouscat
Me	D'ANTRAS	Odile	02811421	22	Gradignan
Me	DESSAGNE	Catherine	01673864	59	Gradignan
M.	DESSAGNE	Bernard			Gradignan
M.	DESVERGNES	Claude	02823484	22	Gradignan
Me	DESVERGNES	Anne-Marie	02741347	24	Gradignan
Me	DULONG	Janine	01193242	52	Talence
Me	ESPERBEN	Dominique	02682484	26	Le Bouscat
Me	GABORIAUD	Jacqueline	01742627		Le Bouscat
M.	GLAIZOT	Renaud	02677021	28	Vincennes LTSM
Me	JOURDAN	Bernard	02681254	40	Bordeaux St-Augustin
M.	JOURDAN	Maylis	2289579	38	Bordeaux St-Augustin
Me	KERLOC'H	Chantal	02109389	22	Gradignan
M.	KERLOC'H	Jean-François	NB		Gradignan
Me	LEMAIRE	Irène	NB		Langoiran
M.	LEMAIRE	Cyril	28987	76	Le Bouscat
Me	LEMAIRE	Geneviève	02293116	30	Montargis
Me	LEMBEGE	Martine	00556631	26	Gradignan
Me	PETIT	Catherine	01950171	30	Talence
M.	PUECH	Marc	02597807	24	Esprit des lois
Me	RECAPPE	Micheline	02745406	22	Gradignan
Me	REULA	Josiane	02798059	22	Libourne
M.	REULA	Jean-Michel	Non licencié		Gradignan
M.	REYNOLDS	Daniel	02782375	28	Mérignac Pessac
Me	SANJAUME	Martine	02802090	22	Le Bouscat
Me	SAUVAGE	Brigitte	NB		Sigloy
M.	SAUVAGE	Yves	0633372	68	Orléans ABO
Me	THOMAS	Corinne	02657578	22	Gradignan
Me	TRONIOU	Suzanne	01522590	36	Mérignac Pessac
Me	VIEL	Françoise	02278994	48	Mérignac Pessac
Me	WEBER	Élisabeth	02786210	24	Le Bouscat



BRIDGE & DÉTENTE

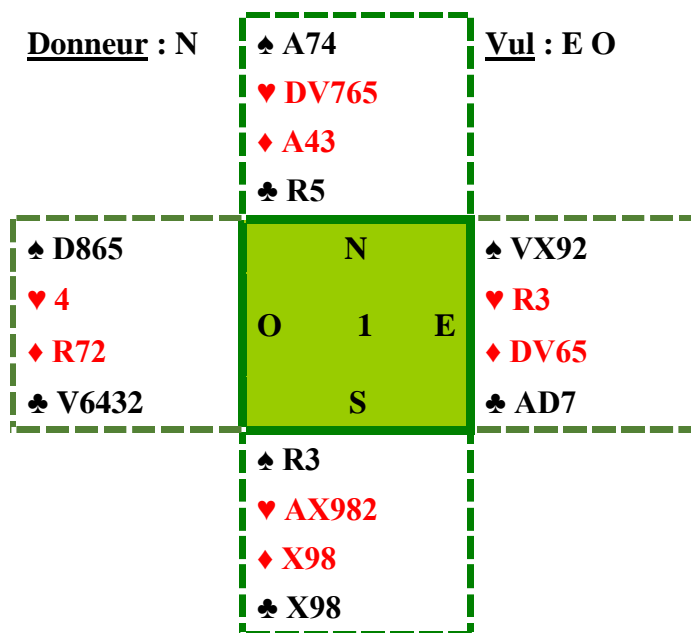
Jeu de défense



Cyril Lemaire

**Moniteur FFB
au club de bridge du Bouscat**



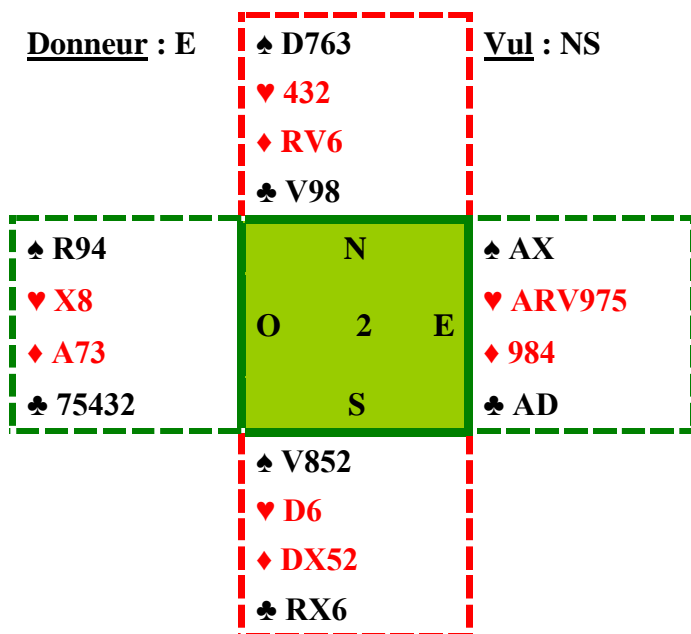


O	N	E	S
	1♥	X	4♥
Fin			

Entame : Valet de Pique.

Résultat : 4♥ - 1

Jeu de la carte : le déclarant élimine les Piques, fait l'impasse Cœur et joue le X de Carreau pour le Valet d'Est. Que doit faire Est ? Pas question de jouer Trèfle ni Pique. Il doit rejouer Carreau mais pas petit. Il faut rejouer la Dame pour éviter de finir en main et être obligé de rejouer Trèfle ou coupe et défausse.

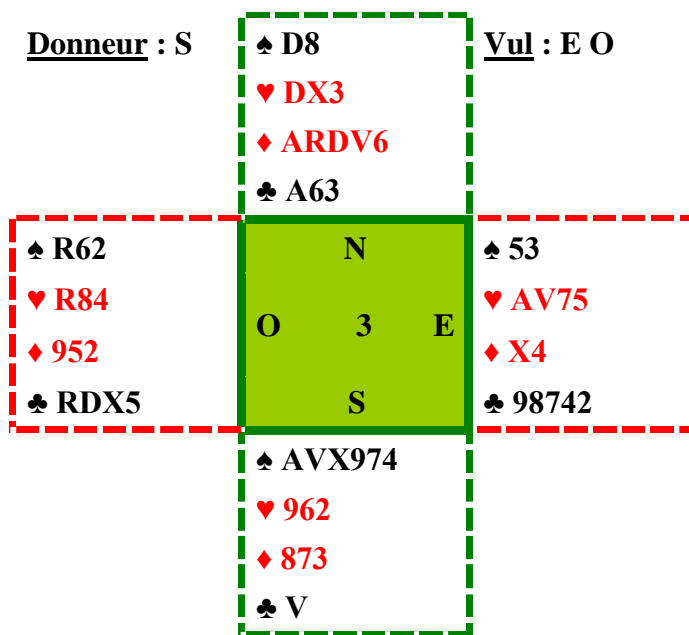


O	N	E	S
		2♣	-
2♦	-	2♥	-
2SA	-	4♥	Fin

Entame : 5 de Carreau.

Résultat : 4♥ - 1 ou =

Jeu de la carte : vous faites de suite 2 levées à Carreau et la Dame d'atout sur l'impasse tentée par le déclarant. À vous de jouer et de compter les levées du déclarant : 5 à l'atout, 1 à Carreau, 1 à Trèfle et 2 à Pique soit 9 levées. Ne l'aidez surtout pas en ouvrant une couleur, rejouez atout et vous ferez votre Roi de Trèfle.

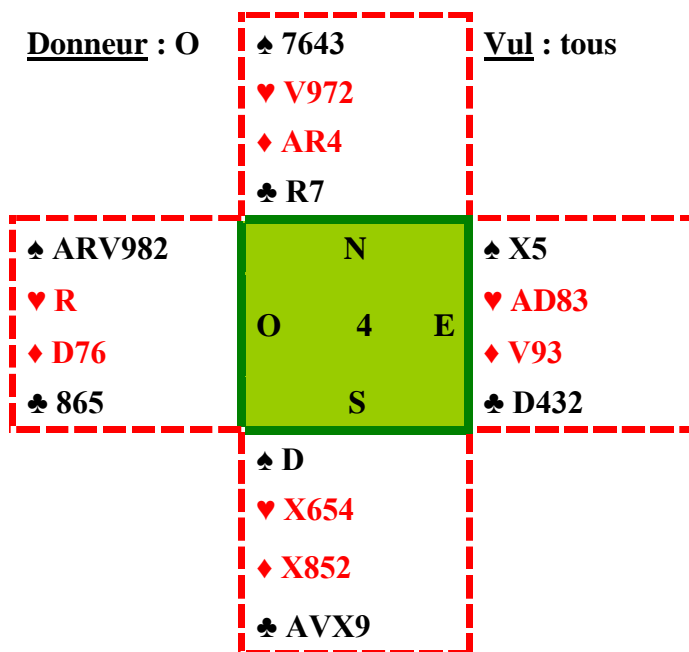


O	N	E	S
			2♠
-	4♠	Fin	

Entame : Roi de Trèfle.

Résultat : 4♠ - 1

Jeu de la carte : en main au Roi d’atout, Ouest crédite le déclarant de 5 levées d’atout, 5 levées de Carreau et l’As de Trèfle soit 11 levées. Le flanc ne peut espérer que des levées à Cœur et la combinaison AV chez son partenaire. Il repart du Roi de Cœur.



O	N	E	S
1♠	-	1SA	-
2♠	Fin		

Entame : As de Carreau.

Résultat : 2♠ - 1

Jeu de la carte : Nord peut créditer le déclarant de 6 levées d’atout et de l’As de Cœur. Autrement dit, si le déclarant possède l’As de Trèfle, le contrat est sur table. Nord doit donc assumer que c’est son partenaire qui possède cette carte et repart du Roi de Trèfle sur lequel son partenaire dépose soigneusement le Valet. Nord tire le Roi de Carreau et petit Trèfle pour le X de son partenaire qui encaisse l’As sur lequel Nord défause un Carreau. Le retour Carreau coupé par Nord fera chuter le contrat.

Donneur : N ♠ 87 **Vul : N S**

♥ ARDX7
♦ V7
♣ RX62

♠ R964	N	♠ ADX2
♥ V92	O 5 E	♥ 8654
♦ DX32		♦ A964
♣ 75	S	♣ 4

♠ V53
♥ 3
♦ R85
♣ ADV983

O	N	E	S
	1♥	-	2♣
-	3♣	-	5♣
Fin			

Entame : 3 de Carreau.

Résultat : 5♣ - 1

Jeu de la carte : en main à l'As de Carreau, vous comptabilisez 5 levées ou 6 à l'atout et 5 à Cœur. Ce n'est pas le moment de s'endormir !!! Vous avez 2 levées sûres (deux As) et il faudrait que votre partenaire possède un des deux rois mais lequel !!! Pour savoir, tirez l'As de Pique et attendez son appel ou son refus.

Donneur : E ♠ 63 **Vul : E O**

♥ D97
♦ R8432
♣ 432

♠ AVX987	N	♠ RD2
♥ RV8	O 6 E	♥ 654
♦ D5		♦ 76
♣ D8	S	♣ ARVX9

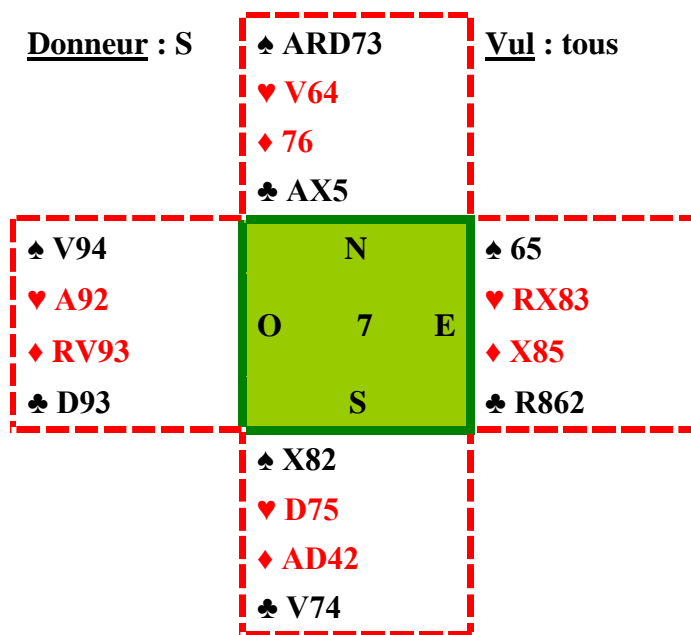
♠ 54
♥ AX32
♦ AVX9
♣ 765

O	N	E	S
		1♣	-
1♠	-	1SA	-
4♠	Fin		

Entame : 2 de Carreau.

Résultat : 4♠ - 1, = +1 ou +2

Jeu de la carte : Sud prend de l'As et compte 6 levées de Pique et 5 levées à Trèfle à la vue du mort. Il est urgent d'encaisser la chute éventuelle. Carreau ne nous donnera qu'une levée de plus et il faudra de toute façon en trouver 2 ou 3 à Cœur. C'est cette couleur qu'il faut rejouer en premier en partant d'un petit sous AX. Le déclarant aura une chance de se tromper en passant le Roi ou le Valet. Nous prenons aussi la chance de trouver RV en face.

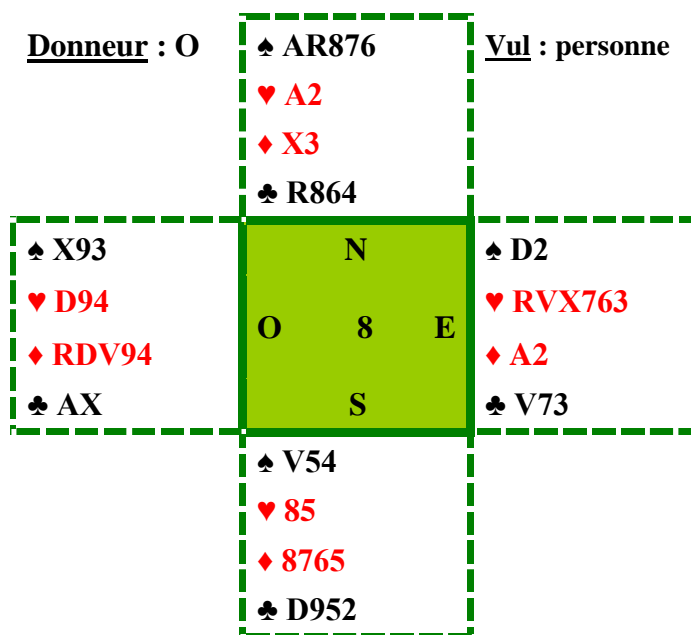


O	N	E	S
			-
-	1♠	-	2♠
Fin			

Entame : 5 de Carreau.

Résultat : 2♠ - 1

Jeu de la carte : Ouest prend la Dame du Roi et rejoue le Valet de Carreau pour l'As. Le déclarant coupe un Carreau, tire 3 tours d'atout et joue Cœur pour la Dame et l'As. Aucune menace réelle n'est détectée par le flanc (ni longue, ni défaisse possible). Alors on joue neutre en revenant Carreau. Toute contre-attaque dans une nouvelle couleur serait superflue.

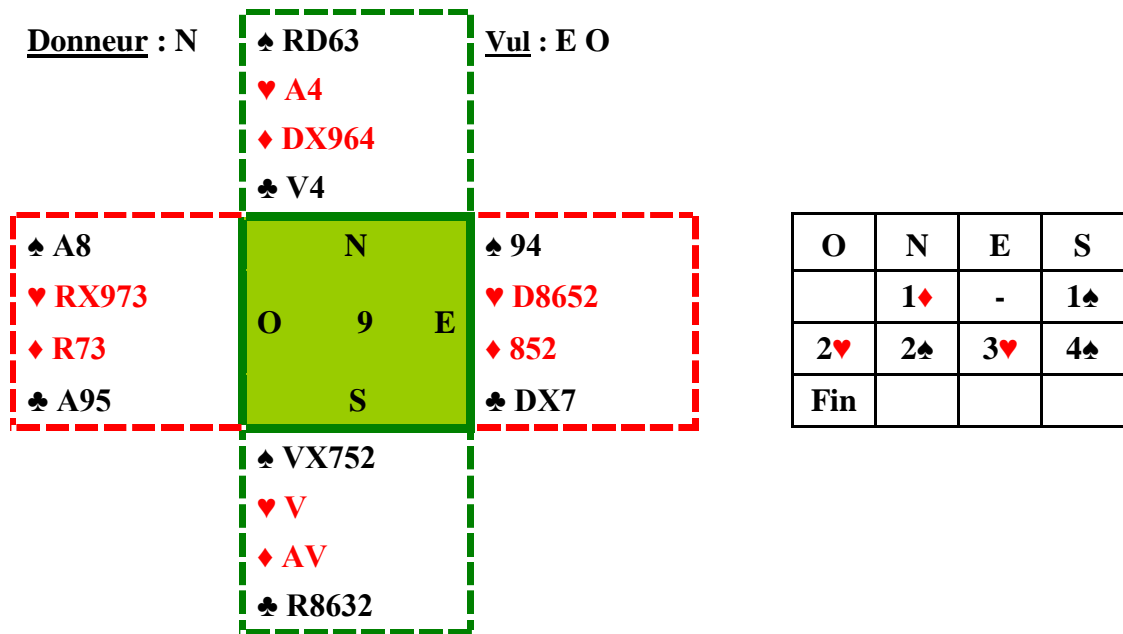


O	N	E	S
1♦	1♠	2♥	-
3♥	-	4♥	Fin

Entame : 4 de Pique.

Résultat : 4♥ - 1

Jeu de la carte : après avoir encaissé les 2 premières levées vous pouvez créditer le déclarant de 4 ou 5 levées d'atout, de cinq levées de Carreau et de l'As de Trèfle, soit 10 ou 11 levées. Vous disposez (la défense) de 3 levées sûres et d'une levée potentielle (le Roi de Trèfle). Il est primordial de faire votre Roi de Trèfle tant que vous détenez l'As d'atout. Il faut ouvrir Trèfle de suite en espérant la Dame chez votre partenaire.



Entame : 3 de Cœur.

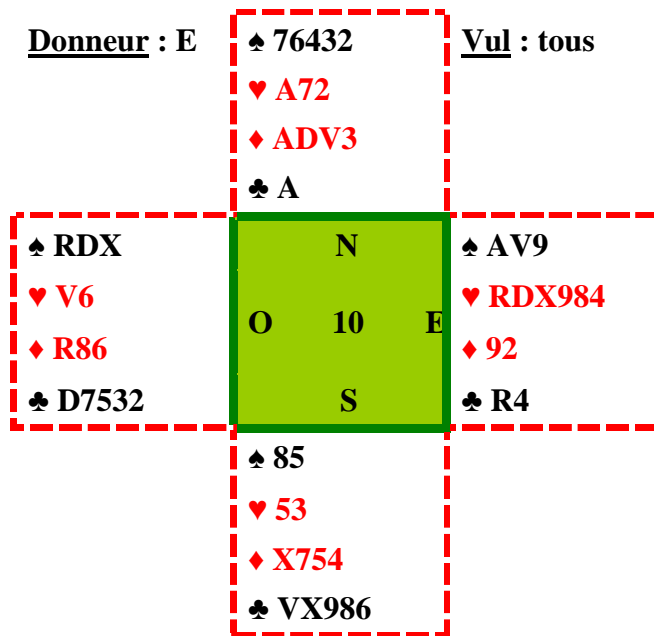
Résultat : 4♠ - 1

Jeu de la carte : vous (Ouest) prenez de l'As de Pique et rejouez le Roi de Cœur coupé par Sud qui fait tomber le dernier atout avant de jouer As et Valet de Carreau. En main avec votre Roi de Carreau, vous comptez :

Les levées du déclarant : 1 à Cœur, 4 à Carreau, 4 à l'atout soit 9 levées,

Puis vos levées : 3 sûres et une potentielle au Roi de Trèfle.

Le déclarant a 5 cartes à Trèfle et il ne pourra pas se débarrasser de tous ses Trèfles sur les Carreaux. Ne tirez pas l'As de Trèfle. Il faut rejouer tranquillement Carreau et attendre.



O	N	E	S
		1♥	-
2♣	-	2♥	-
2SA	-	3♥	-
4♥	Fin		

Entame : Valet de Trèfle.

Résultat : 4♥ - 1

Jeu de la carte : vu de la main de Nord, l'affaire ne se présente pas trop mal avec vos 3 As et la situation agréable des Carreaux. Vous pouvez élaborer un plan de chute avec 3 levées sûres (les 3 As) et 3 levées potentielles (1 à Cœur et 2 à Carreau). Pour décider entre un flanc actif ou passif, vous devez reconstituer la grille des levées du déclarant.

Levées sûres : 3 à Pique, 0 à Cœur, 0 à Carreau, 2 à Trèfle.

Levées potentielles : 5 à Cœur et 0 dans les autres couleurs. Cette grille montre qu'Est va faire 10 levées dès que l'As de Cœur sera tombé.

Conséquence : un flanc passif est voué à l'échec !

Faire deux levées à Carreau parait difficile et il faut chercher une reprise chez son partenaire pour qu'il puisse vous faire couper un Trèfle. Parier sur le X de Carreau en Sud et rejouer la Dame de Carreau à la deuxième levée. Quand vous reprendrez la main à l'As d'atout, vous repartirez du 3 de Carreau pour le X de votre partenaire.



BRIDGE & DÉTENTE

Techniques de jeu 1



Catherine Dessagne

Moniteur FFB

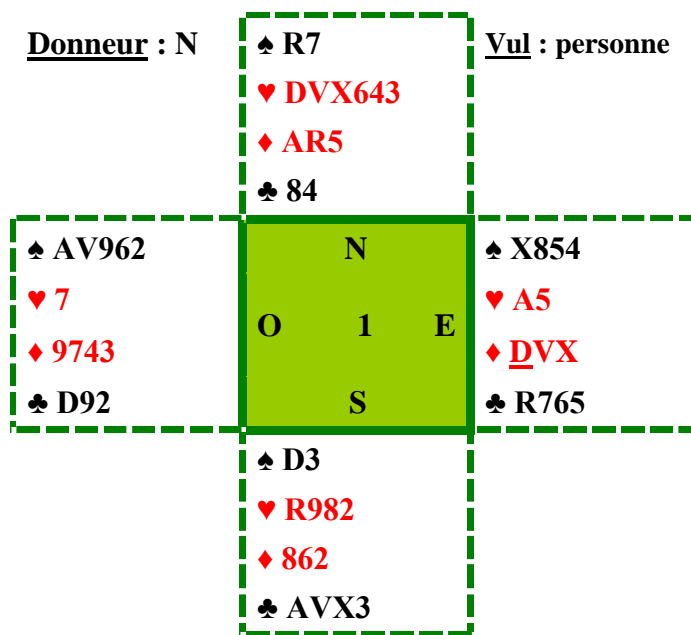


1 LE PROBLÈME DE LA DÉFAUSSE URGENTE

Le mort s'étale ; vous comptez vos perdantes et, comme d'habitude, il y en a trop. Certaines d'entre elles sont inévitables et immédiates. D'autres sont encore protégées par un contrôle et peuvent être effacées.

Posez-vous la question : est-ce que cette défausse peut attendre ? Ai-je le temps et les moyens de faire tomber les atouts adverses ? En fait, deux cas se présentent :

- Vous pouvez faire tomber les atouts sans risquer de donner la main à l'adversaire : dans ce cas, retirez les atouts adverses sauf si, ce faisant, vous gênez vos communications pour vos opérations ultérieures.
- Retirer les atouts risque de faire perdre un temps car les adversaires, c'est sûr, mettront à profit cette occasion pour démolir vos contrôles. Dans ce cas, il faut s'atteler tout de suite à l'affranchissement de l'extra gagnante. Attention de garder les reprises du côté de (ou des) extra gagnantes potentielles.



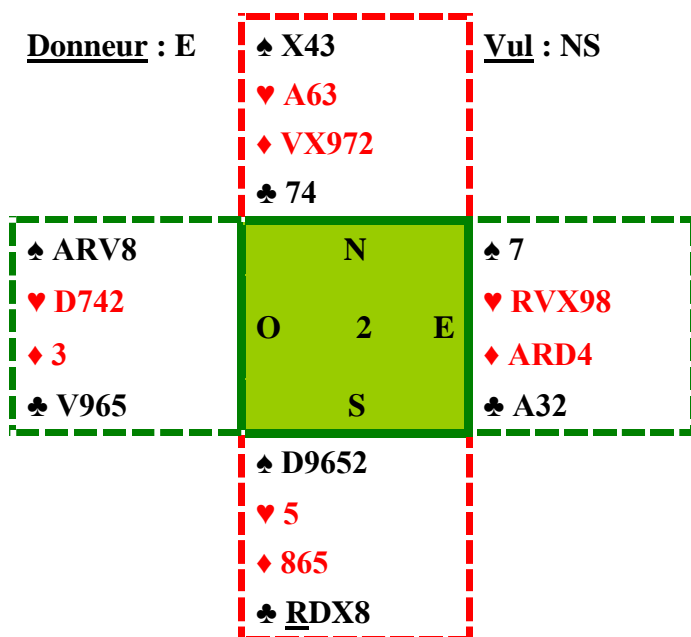
O	N	E	S
	1♥	-	3♥
-	4♥	Fin	

Entame : Dame de Carreau

Jeu de la carte : Quatre perdantes de tête : 1 Pique (l'As), 1 Cœur (l'As), 1 Carreau, 1 Trèfle.

Une seule est effaçable : le petit Carreau sur l'un des honneurs à Trèfle du mort.

Une seule solution pour cela : commencer, dès l'entame, par la double impasse Trèfle, car il n'y a plus qu'un seul arrêt à Carreau.



O	N	E	S
		1♥	-
1♠	-	2♦	-
4♥	-	4SA	-
5♦	-	6♥	Fin

Entame : Roi de Trèfle.

Jeu de la carte : Après l'entame du Roi de Trèfle, le déclarant compte les perdantes de sa main de base : l'As d'atout et deux Trèfles. Impossible d'effacer la perdante à Cœur. Il faut donc éliminer rapidement les perdantes à Trèfle.

Vous ne pouvez pas vous permettre de jouer atout avant d'avoir disposé de vos Trèfles perdants car l'entame a ouvert deux levées au flanc. Une seule chance pour gagner ce contrat : réussir l'impasse à la Dame de Pique et défausser les deux Trèfles de la main sur As et Roi de Pique.

2 LE COUP À BLANC : COMMENT ? POURQUOI ? QUAND ?

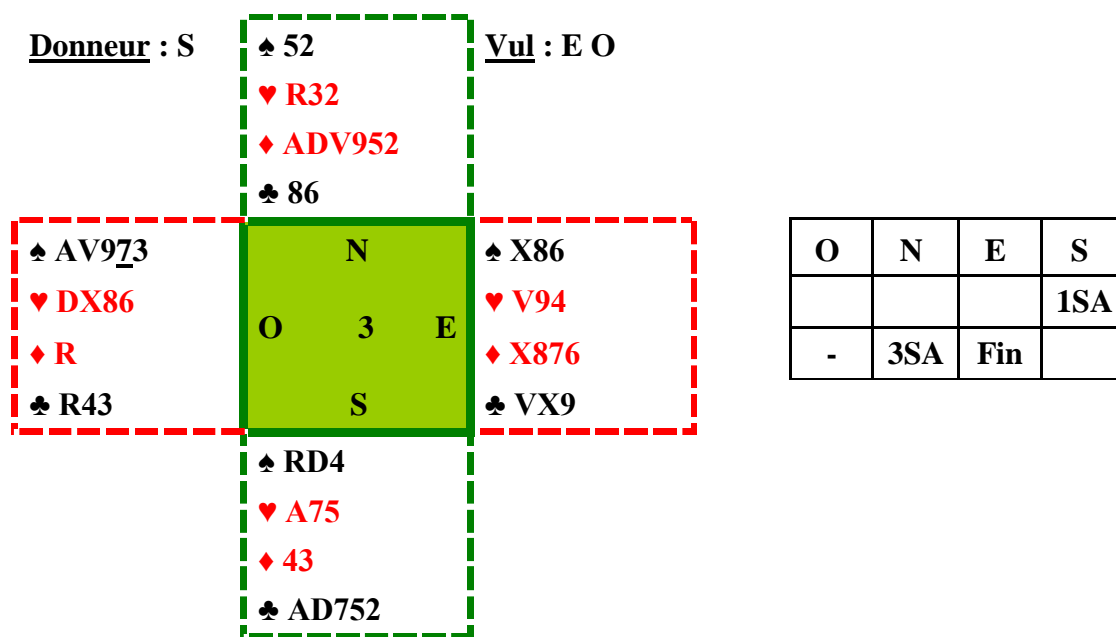
Donner un coup à blanc, c'est donner délibérément un pli en fournissant une petite carte de chaque main alors que l'on dispose d'une carte plus grosse susceptible de faire le pli.

→ Le but :

- Fluidifier les communications
- Garder le contrôle de la couleur jouée

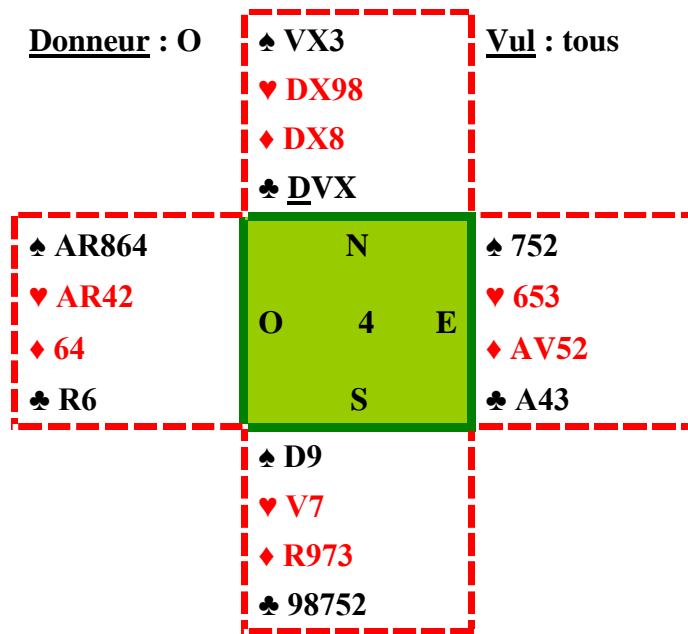
→ Quand :

- Pour résoudre les problèmes de communication
 - Il manque, à Sans-Atout, des reprises de main pour exploiter la couleur longue
 - il manque, lors de l'affranchissement d'une longue à la couleur, des reprises
 - Pour éviter un blocage
 - Pour conserver des reprises vers la main de base dans un jeu de coupe
- Pour conserver le contrôle d'une couleur
 - Lors d'un cumul de chance
 - Pour faire des tours de débarras à l'atout tout en contrôlant la couleur
- Le baiser au Roi, à la Reine ou au Valet
Le baiser au Roi, à la Reine ou au Valet, est une technique du bridge qui consiste à laisser délibérément une carte faire une levée (coup à blanc), pour éviter de donner la main à l'adversaire dangereux ou pour éviter de bloquer une couleur.



Entame : 7 de Pique.

Jeu de la carte : Ouest entame du 7 de Pique pour le 10 d'Est que vous prenez du Roi. Vous avez 5 levées immédiates : 1 à Pique, 2 à Cœur, 1 à Carreau et 1 à Trèfle. Les 4 levées manquantes seront trouvées à Carreau. Pour cela, il faudra espérer le Roi de Carreau en Ouest et ne pas rendre la main en Est car il ne manquerait pas de rejouer Pique et de traverser la Dame, ce qui condamnerait le contrat. Vous avancez un petit Carreau et Ouest fournit le Roi. Comment pouvez-vous expliquer l'apparition de ce Roi de Carreau ? Il est sans doute sec. Dans ce cas, il y a le 10 4^{ème} en Est. De toute façon, en laissant passer le Roi de Carreau, vous êtes sûr(e) de gagner votre contrat. En effet, Ouest en main au Roi de Carreau ne pourra pas « embêter » à Pique. Si vous prenez le Roi de l'As, vous pourrez affranchir vos Carreaux en donnant trois autres tours. Vous pourrez aussi grâce au Roi de Cœur aller les rechercher mais vous rendrez la main à Est (l'adversaire dangereux) qui s'empressera de rejouer Pique et vous serez transpercé. Ce coup s'appelle le « baiser au Roi ».



O	N	E	S
1♠	-	2♠	-
3♥	-	4♠	Fin

Entame : Dame de Trèfle.

Jeu de la carte : Le mort s'étale et vous comptez vos perdantes : 1 à Pique (en cas de répartition favorable 3-2), 2 à Cœur et 1 à Carreau. Vous devez réaliser que la coupe du quatrième Cœur au mort suffit pour gagner le contrat.

Vous devez cependant éviter que les adversaires enlèvent tous vos atouts ou coupent avec la main qui ne possède que deux atouts.

Prenez l'entame et jouez donc Cœur à blanc à la deuxième levée. Vous poursuivrez par deux tours d'atout (As et Roi de Pique) puis As et Roi de Cœur et Cœur coupé.

Contrat gagné...

3 BLOCAGES ET COMMUNICATIONS

Six manœuvres à connaître pour créer des communications :

- Ne pas oublier de se servir des communications existant à l'atout
- Garder des reprises du côté de la longue à affranchir
- Créer des rentrées par déblocage
- Prendre l'entame plus haut que nécessaire pour assurer une reprise au mort
- Donner une levée d'atout illégitime pour créer une reprise
- Jouer les petites cartes avec soin pour communiquer plusieurs fois dans les couleurs réparties 4 – 4.

Donneur : N ♠ R43 **Vul : N S**

♥ DV
♦ AR73
♣ ADVX

	N	
O	5	E
	S	

♠ 652 ♠ VX87
♥ R7 ♥ AX93
♦ DVX4 ♦ 962
♣ R965 ♣ 72

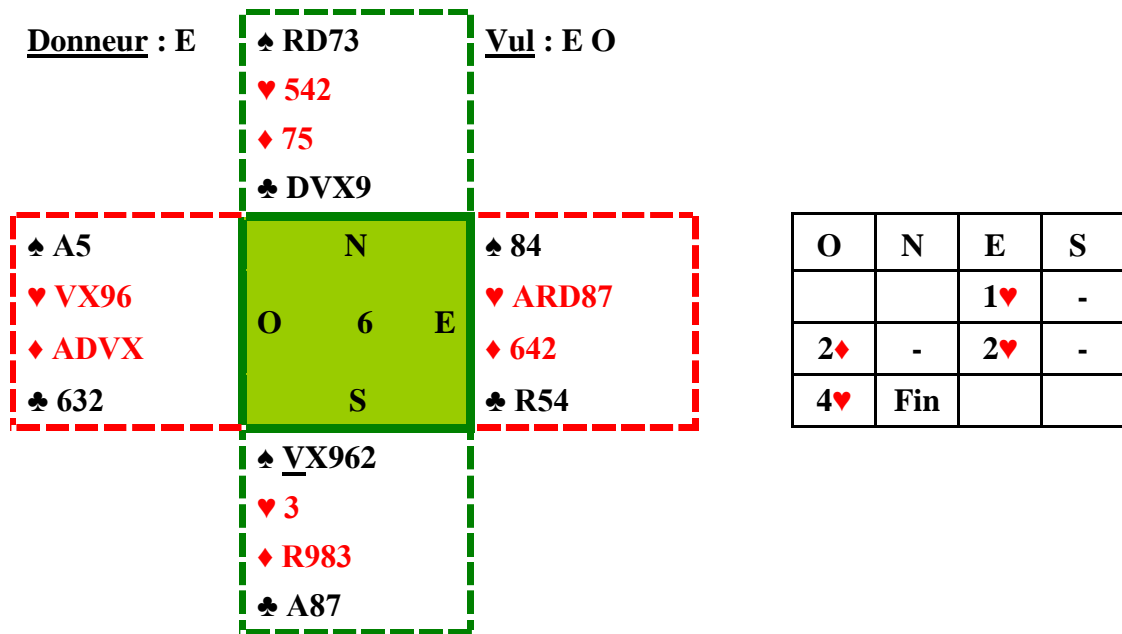
♠ AD9
♥ 86542
♦ 85
♣ 843

O	N	E	S
	2SA	-	3♦
-	3♥	-	3SA
Fin			

Entame : Valet de Pique

Jeu de la carte : Le mort s'étale et vous comptez vos levées immédiates : 3 à Pique, 2 à Carreau et 1 à Trèfle, soit 6 levées. Il faut en trouver trois. Seuls les Trèfles pourront vous fournir ces trois levées. Le Roi de Trèfle doit se situer en Ouest pour que l'impasse réussisse, et il faut pouvoir la renouveler trois fois au cas où le Roi serait quatrième. Il faut donc rejoindre le mort à trois reprises.

L'entame du Valet de Pique nous permet de situer le 10 dans la main d'Est. Les trois rentrées seront : l'As de Pique, la Dame de Pique, et le 9 (impasse au 10). Pour que cela marche, il faut prendre l'entame de l'As et jeter le Roi sur l'As. Petit Trèfle pour la Dame. On revient au mort par les Piques en faisant l'impasse au 10...



Entame : Valet de Pique.

Jeu de la carte : le mort s'étale et vous comptez vos perdantes: 1 à Pique, 2 à Carreau et 3 à Trèfle ! Il faut en éliminer trois.

Il faut pouvoir faire trois fois l'impasse au cas où le Roi de Carreau serait quatrième en Sud. Les seules communications vers la main d'Est sont à l'atout, il faut donc les utiliser à bon escient.

- As de Pique
- 6 de Cœur pour le 7
- Première impasse à Carreau
- 9 de Cœur pour la Dame
- Deuxième impasse à Carreau
- 10 de Cœur pour le Roi et dernière impasse à Carreau.
- As de Carreau qui permettra de prendre le Roi (Ouest défause un petit Trèfle).

Contrat gagné : le flanc réalise une levée à Pique et 2 levées à Trèfle.

4 LES PREMIERS CUMULS DE CHANCE

PRINCIPES DE BASE :

- Recensez toutes les possibilités de gain
- Comptez le nombre de fois où vous pouvez donner la main
- Jouez sur tous les tableaux sans en compromettre un seul.

VOUS NE POUVEZ PAS PERDRE LA MAIN

Commencez par les manœuvres où vous tirez en tête ou essayez un affranchissement par la coupe et terminez par les impasses.

Si vous avez le choix entre deux impasses directes, commencez par tirer en tête dans la couleur dans laquelle vous avez le plus de chance de voir l'honneur manquant tomber. Si rien n'apparaît, rabattez-vous sur l'impasse dans l'autre couleur.

VOUS POUVEZ PERDRE LA MAIN

Commencez par la manœuvre où vous êtes contraint de lâcher la main et terminez par l'autre :

- Commencez par l'affranchissement si vous avez une perdante inéluctable dans la couleur
- Commencez par l'impasse indirecte plutôt que par l'impasse directe.

Donneur : S **Vul : tous**

♠ V6				♠ ARD8			
♥ 5432				♥ 876			
♦ ARX	<table style="border: 2px solid green; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O 7 E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>			N	O 7 E	S	♦ D432
N							
O 7 E							
S							
♣ D985	♣ 43						
♠ X97542				♣ 3			
♥ AX9				♥ RDV			
♦ 986				♦ V75			
♣ 2				♣ ARVX76			

O	N	E	S
			1♣
-	1♥	-	3♣
-	3♦	-	3♥
-	5♣	Fin	

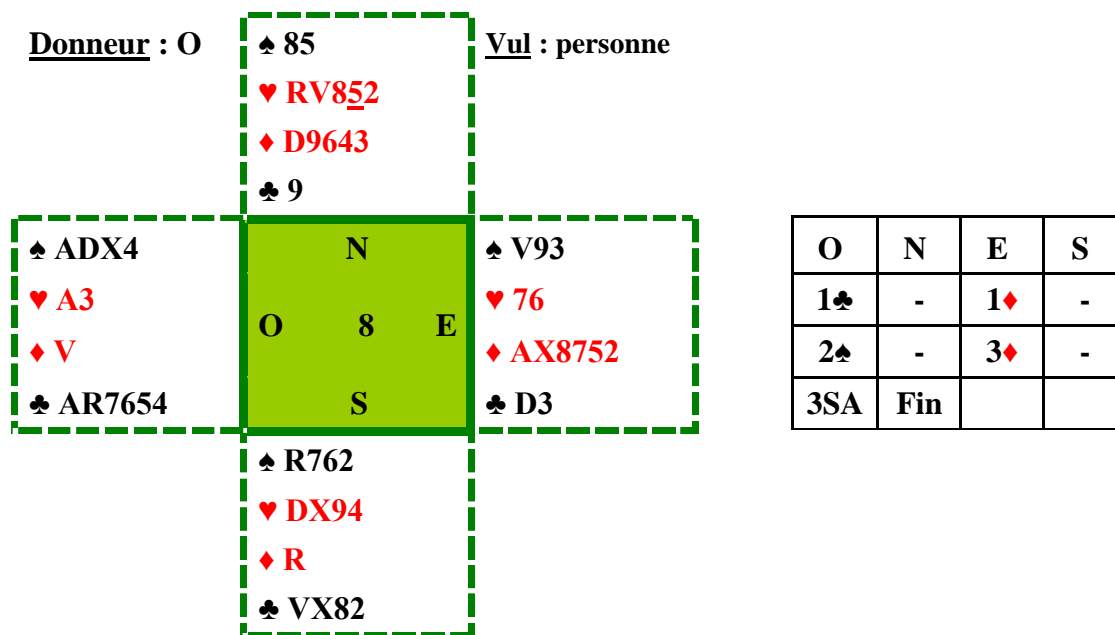
Entame : 10 de Pique.

Jeu de la carte : le mort s'étale et vous comptez vos perdantes : 1 à Pique, 1 à Cœur et 1 à Carreau. Pour en éliminer une vous avez le choix entre :

- l'impasse à la Dame de Carreau
- l'affranchissement d'une levée de Cœur (à condition que la couleur soit répartie 3-3 chez les adversaires).

Quelle couleur devez-vous attaquer en premier ? Avant de tenter l'impasse à Carreau, vous devez prendre la chance d'une bonne répartition des Cœurs. Si les Cœurs ne sont pas répartis 3-3, il sera toujours temps de tenter l'impasse à la Dame de Carreau.

Jouez d'abord deux tours d'atout, puis donnez l'As de Cœur. Encassez ensuite vos deux derniers honneurs à Cœur. La couleur étant répartie 3-3, le dernier petit Cœur est affranchi et le déclarant pourra défausser un Carreau sur ce petit Cœur.



Entame : 5 de Cœur.

Jeu de la carte : le mort s'étale et vous comptez vos levées immédiates : 1 à Pique, 1 à Cœur, 1 à Carreau et 3 à Trèfle = 6 levées. La couleur susceptible de vous amener les trois levées manquantes sont les Trèfles, à condition qu'ils soient répartis 3 – 2. Quelle autre couleur pourrait apporter les trois levées manquantes ? Les Piques, à condition que le Roi soit situé en Sud et de pouvoir jouer trois fois Pique depuis le mort.

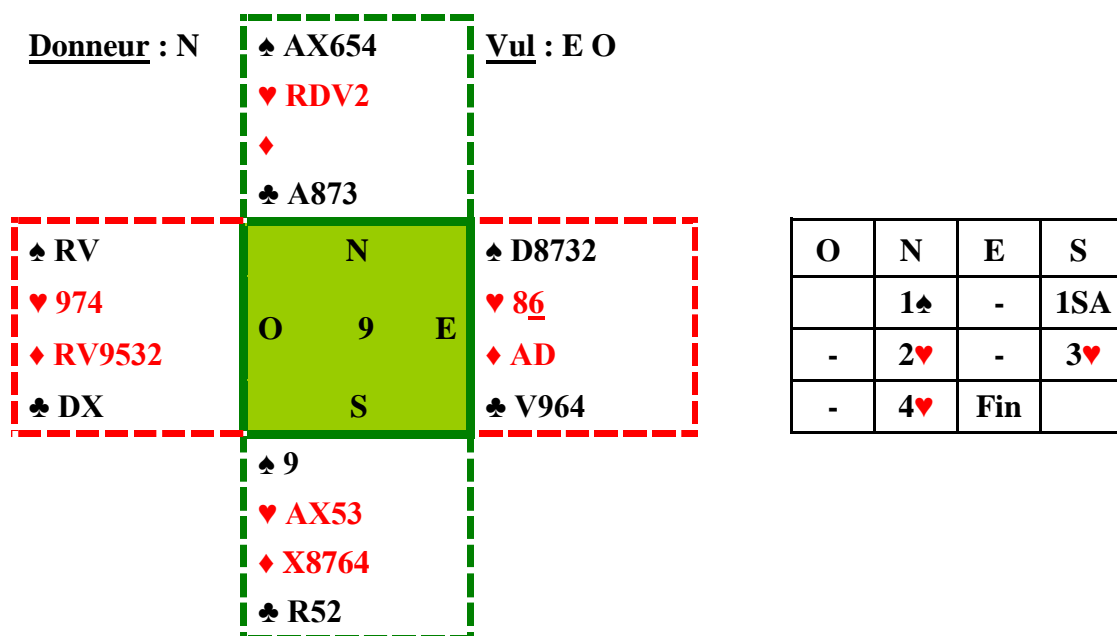
Par quelle manœuvre commencer ? Il faut commencer par jouer Trèfle pour la Dame et Trèfle pour le Roi. Constatant la mauvaise répartition, vous encaissez l'As de Trèfle avant de rejoindre le mort par l'As de Carreau afin de tenter l'impasse forçante à Pique. Vous jouez le 9 de Pique (pour le 4), puis le Valet (pour le 10) et enfin le 3 vers la fourchette As – Dame.

5 LA DOUBLE COUPE

Une couleur courte dans chaque main et des atouts nombreux font immédiatement penser à un plan de jeu de double coupe.

Mais avant de lancer l'opération, certaines précautions doivent être prises et certaines vérifications doivent être faites.

- Avant d'attaquer une double coupe, assurez-vous que ce plan conduira au nombre de levées demandé. Pour cela, comptez les gagnantes.
- Lors d'un plan de double coupe, commencez toujours par la couleur où il y a le plus de coupe à effectuer.
- Encaissez les levées extérieures avant d'entamer la double coupe proprement dite.
- Mettez tout en œuvre pour éviter les surcoupes prématurées en coupant avec les gros atouts dès que possible.



Entame : 6 de Cœur.

Jeu de la carte : Le déclarant compte trois levées certaines en dehors de l'atout. Il faut réaliser sept levées d'atout. Pour y parvenir, il est nécessaire de couper trois Piques du mort et quatre Carreaux avec les atouts de Nord.

Le déclarant prend l'entame en main, tire As et Roi de Trèfle et l'As de Pique.

Il continue en double coupe. Les deux premières coupes seront réalisées avec des petits atouts, mais dès la deuxième coupe il faudra couper avec des atouts maîtres pour éviter de se faire surcouper.

Le déclarant réalise ainsi sept levées d'atout, l'As de Pique et As, Roi de Trèfle.... qu'il a bien fait d'encaisser avant qu'Ouest ne se défasse.

Donneur : E **Vul : tous**

♠ 8764	N O 10 E S	♠ ADV2
♥ RV		♥ 3
♦ R763		♦ A854
♣ A95		♣ V642
♠ RX95		♠ 3
♥ AX642		♥ D9875
♦ 2		♦ DVX9
♣ R83		♣ DX7

O	N	E	S
		1♦	-
1♥	-	1♠	-
4♠	Fin		

Entame : Dame de Carreau.

Jeu de la carte : le déclarant compte deux levées certaines (les 2 As) en dehors de l'atout. Il faut réaliser huit levées d'atout dont quatre coupes à Cœur et trois coupes à Carreau. C'est donc par les Cœurs qu'il faut commencer.

Donc As de Carreau, Cœur pour l'As, Cœur coupé, Carreau coupé etc...

6 LA DÉFAUSSE DES PERDANTES

Les différentes étapes du plan de jeu

- **Repérer les extra-gagnantes de la main d'appui qui permettront d'effacer les perdantes**
- **Gérer le facteur temps**
 - Si les perdantes sont immédiates, il faut procéder à leur élimination sans rendre la main à l'adversaire
 - Si les perdantes sont protégées, il est possible de donner la main à l'adversaire mais non sans avoir vérifié que la course à l'affranchissement est gagnée par le camp du déclarant (ne pas perdre un temps inutile)
- **Gérer le retrait des atouts**

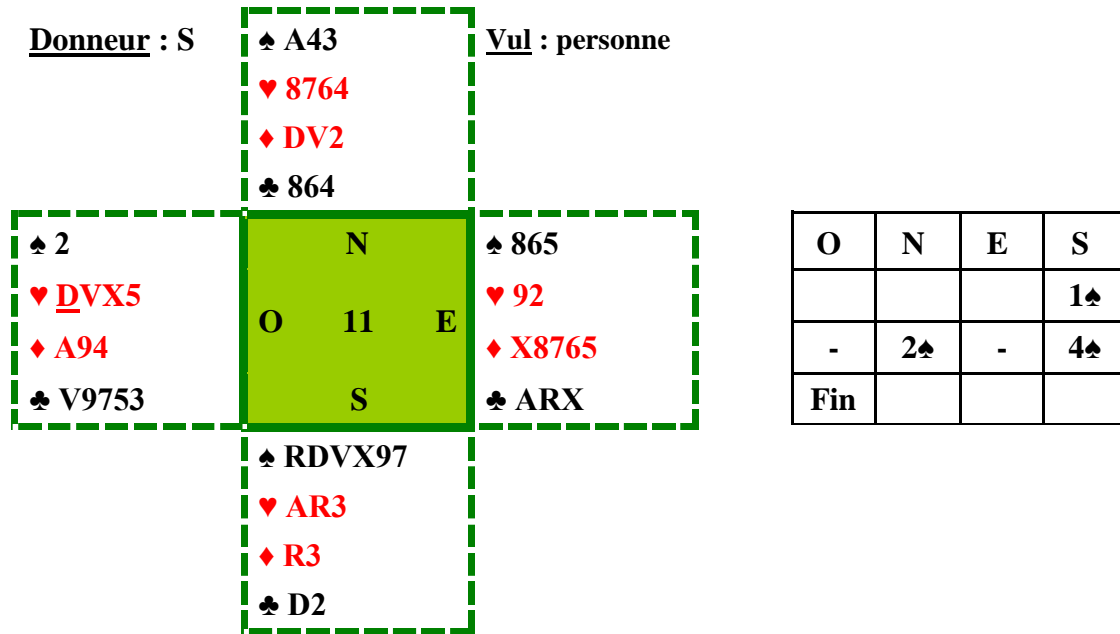
Il est évidemment souhaitable de ne pas se faire couper ses gagnantes. Retirer les atouts adverses est donc recommandé dans ce type de plan de jeu.
Mais deux pièges sont à éviter :

 - Le retrait des atouts donne la main à l'adversaire et leur permet de prendre l'avantage dans la course de vitesse
 - Les atouts servent de communication pour l'affranchissement et la réalisation des extra-gagnantes.

Dans les deux cas, le retrait des atouts devra être différé ou opéré partiellement.
- **Gérer les problèmes de communication**

Un seul leitmotiv :

Garder les reprises du côté où se situent la (ou les) extra gagnante(s)
--



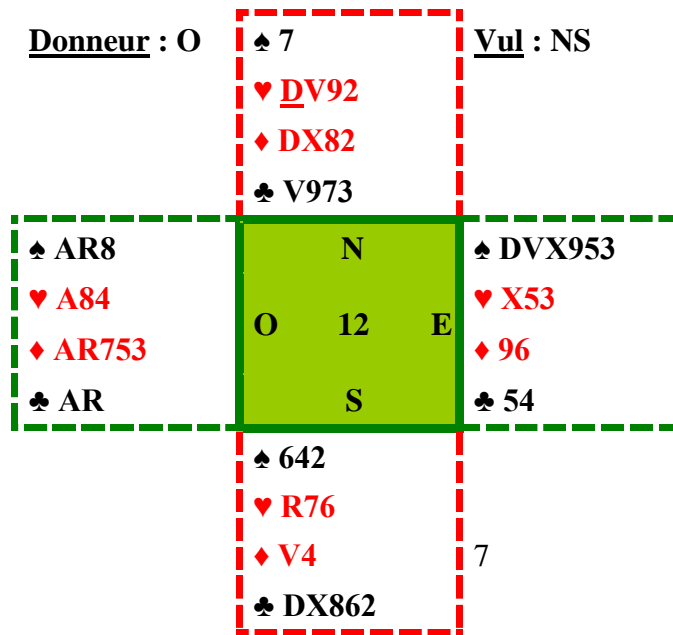
O	N	E	S
			1♠
-	2♠	-	4♠
Fin			

Entame : Dame de Cœur.

Jeu de la carte : le mort s'étale et le déclarant compte ses perdantes : 1 à Cœur, 1 à Carreau et 2 à Trèfle. Un honneur à Carreau du mort va permettre la défausse d'une perdante de la main du déclarant.

Mais si vous commencez par donner trois tours d'atout, la défense ne prendra qu'au deuxième tour de Carreau et vous ne pourrez plus remonter au mort pour encaisser l'extra-gagnante que vous aurez affranchie.

Il faut donc commencer par donner deux tours de débarras avec le Roi et la Dame d'atout puis jouer le Roi de Carreau suivi du 3, car la défense ne prendra pas ce premier tour de Carreau. Une fois l'As de Carreau délogé, l'As de Pique servira de communication avec le mort pour encaisser le Valet de Carreau affranchi.



O	N	E	S
2♦	-	2♥	-
2SA	-	3♥	-
3♠	-	4♠	-
4SA*	-	5♣**	-
6♠	Fin		

4SA* : Blackwood aux Rois

5♣** : 3 ou 0 Rois

Entame : Dame de Cœur.

Jeu de la carte : La main de base est la main longue à l'atout, c'est-à-dire la main du mort. Est compte les perdantes : il y a deux Cœurs perdants, mais la longueur à Carreau peut apporter une extra-gagnante sur laquelle il sera possible de défausser un Cœur du mort, à condition d'affranchir la couleur. Le camp Est-Ouest possède sept cartes à Carreaux. Le flanc en a six, probablement réparties 4 – 2. Il faudra donc couper deux fois la couleur.

Déroulement du coup : prendre l'entame de l'As de Cœur, jouer trois tours d'atout.

Continuez As-Roi de Carreau et Carreau coupé. Revenez en Ouest par le Roi de Trèfle pour couper le quatrième tour de Carreau. Voilà le cinquième Carreau d'Ouest affranchi et l'As de Trèfle servira de dernière communication pour l'encaisser et défausser un Cœur perdant.



BRIDGE & DÉTENTE

Techniques de jeu 2



Catherine Dessagne

Moniteur FFB



1 PROBLÈMES TACTIQUES À SANS-ATOUT : LA COURSE DE VITESSE

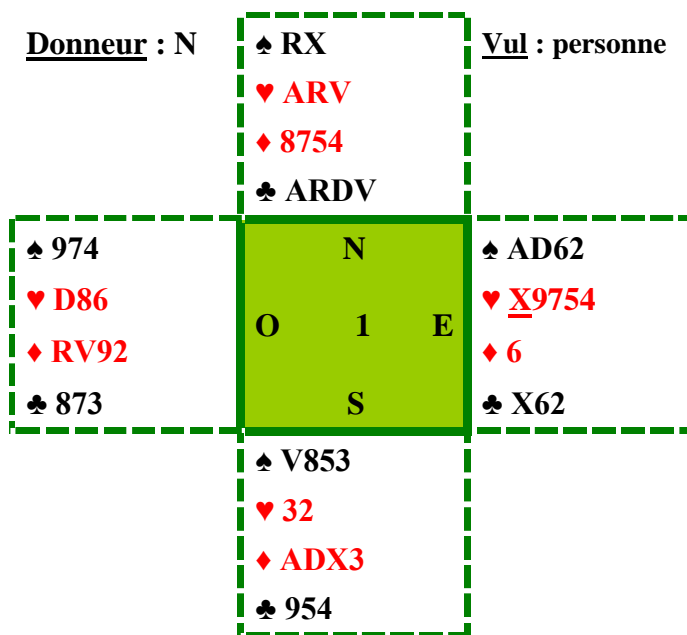
Le déclarant doit :

- Commencer par compter ses levées maîtresses et chercher dans quelle couleur affranchir celles qui manquent
- Simultanément, il doit compter aussi le nombre de levées maîtresses des adversaires ou qui vont l'être la prochaine fois qu'il rendra la main.

Pour bien compter le nombre de levées maîtresses ou potentiellement maîtresses de l'adversaire, il devra bien analyser l'entame (nombre de cartes des adversaires dans cette couleur et carte d'entame).

A l'issue de ce bilan, il décide la couleur qui peut lui procurer ses levées manquantes sans toutefois en donner plus qu'il n'en faut au camp adverse.

Si l'adversaire a un potentiel de levées qui réduit votre contrat à égal, ne lui fournissez pas la levée de chute en essayant d'affranchir une couleur dans laquelle vous n'avez pas de perdante directe (par exemple ne faites pas d'impasse).



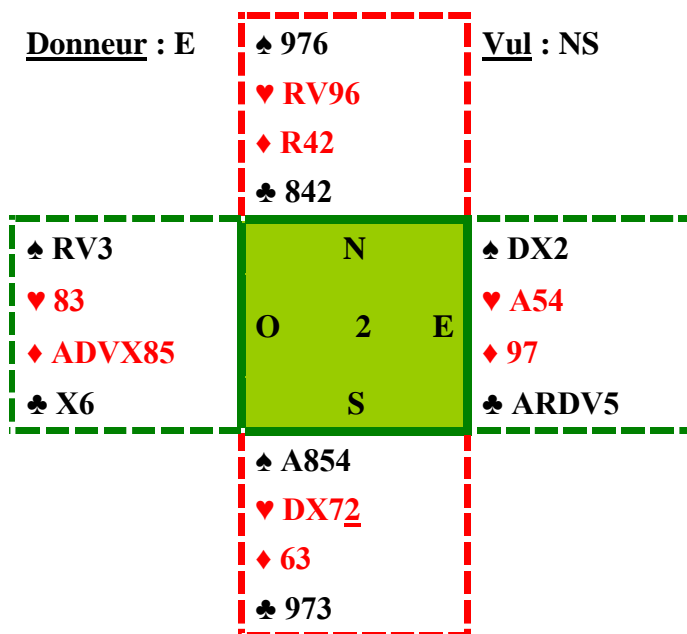
O	N	E	S
	2SA	-	3♣
-	3♦	-	3SA
Fin			

Entame : Dix de Cœur.

Jeu de la carte : l'entame (10 de Cœur) procure la huitième levée : 3 Cœurs, 1 Carreau et 4 Trèfles. Vous devez donc trouver la neuvième.

Vous avez encore deux arrêts dans la couleur d'entame et vous ne devez pas être tenté de chercher la levée manquante à Carreau car une distribution désagréable de la couleur, comme ici, vous condamnerait à la chute. À Pique, où il manque l'As et la Dame, vous êtes sûr de trouver la levée manquante avant que l'adversaire n'affranchisse sa propre couleur.

Jouez donc le Roi de Pique pour commencer votre affranchissement.



O	N	E	S
		1SA	-
3SA	Fin		

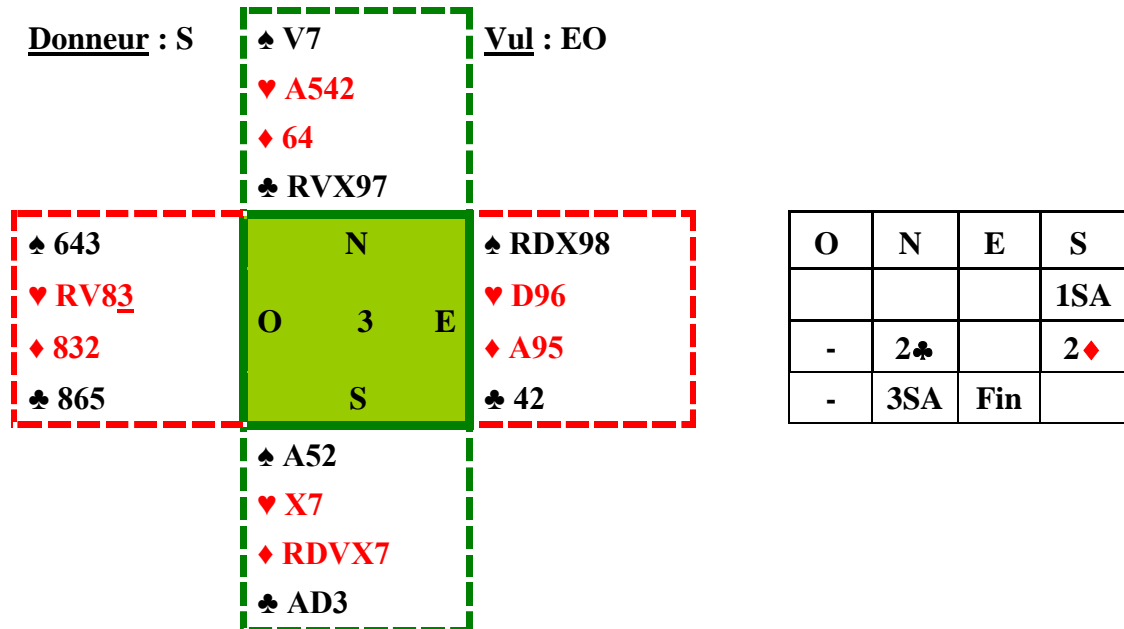
Entame : Deux de Cœur.

Jeu de la carte : l'entame à Cœur vous enlève votre seul arrêt à Cœur mais heureusement la couleur est répartie 4-4 comme l'indique l'entame en quatrième meilleure.

Avec sept levées en main (cinq à Trèfle, une à Carreau et une à Cœur), il vous manque deux levées que vous pouvez trouver soit à Carreau, soit à Pique.

Si vous vous laissez aller au péché de gourmandise et faites l'impasse à Carreau, vous mettez votre contrat en danger. En effet l'adversaire pourrait être maintenant à la tête de cinq levées (les trois Cœurs affranchis, le Roi de Carreau et l'As de Pique).

En revanche, si vous libérez vos Piques, rien ne peut vous arriver. Vous n'autoriserez les adversaires qu'à faire quatre levées et vous, vous aurez vos neuf levées. Il faut donc déloger l'As de Pique en jouant un des honneurs.



Entame : *Trois de Cœur.*

Jeu de la carte : vous possédez sept levées directes et vous n'aurez pas de mal à trouver les deux levées manquantes à Carreau.

Mais attention, si vous laissez passer l'entame (3 de Cœur), Est pourrait trouver le retour qui tue à Pique (dans cette donne, il n'a aucun mal).

En outre, l'entame du 3 de Cœur en quatrième meilleure prouve que la couleur est répartie 4-3. Elle n'est donc pas dangereuse puisque les adversaires ne peuvent y faire que trois levées.

Il faut donc mettre l'As de Cœur tout de suite et jouer Carreau pour déloger l'As.

2 LE LAISSER-PASSER À SANS-ATOUT

On appelle « laisser-passer » le fait de ne pas prendre une levée qu'on pourrait gagner à coup sûr. Ce type de manœuvre, fait la plupart du temps par le déclarant, peut être répété. Il a pour but de gêner les adversaires au niveau des communications pour encaisser leur couleur longue.

- **Vous ne possédez qu'un seul arrêt dans la couleur d'entame**

Si l'affranchissement de votre couleur peut vous amener à perdre la main, il faut dans la mesure du possible laisser-passer.

→ Quelles sont les conditions requises ?

- Avoir un arrêt sûr dans la couleur d'entame (pour pouvoir prendre quand vous voulez)
- Ne pas avoir une couleur encore plus dangereuse à côté.

→ Combien de fois faut-il laisser-passer ?

Si vous jouez 3SA ou un contrat inférieur, vous devez imaginer que l'entameur a cinq cartes (ce qui met votre contrat en danger si vous rendez la main et qu'il peut encaisser ses quatre levées dans la couleur d'entame) et prendre en fonction du nombre de cartes d'Est.

- Si les adversaires possèdent huit cartes, imaginez qu'Est en a trois et laissez-passer deux fois
- Si les adversaires possèdent sept cartes, imaginez qu'Est en a deux et laissez-passer une fois.

- **Vous possédez deux arrêts dans la couleur d'entame**

Si vous avez deux arrêts et ne devez rendre la main qu'une seule fois, vous n'avez aucun problème. Vous prenez et affranchissez votre couleur tranquillement sachant que vous affranchirez votre couleur avant que l'adversaire n'affranchisse la sienne.

En revanche, si vous devez rendre la main deux fois, vous devez procéder comme suit :

- si vous avez deux levées sûres : laissez passer la première levée (ex : ARx)
- si vous n'avez pas deux levées sûres : assurez-vous déjà deux levées. Vous laisserez passer ensuite (ex : ADx).

Cette manœuvre empêchera le partenaire du détenteur de la couleur longue d'aider à l'affranchissement ou à l'encaissement de la couleur d'entame.

→ ***Vous ne pouvez pas choisir à qui vous rendez ma main*** : Il faut que les deux reprises ne soient pas chez le détenteur de la longue sinon vous ne pouvez pas gagner votre contrat. Si les deux reprises ne sont pas chez l'adversaire dangereux, espérez que le laisser-passer initial vous aura permis d'enlever les cartes de son partenaire dans la couleur d'entame pour qu'il ne puisse pas en rejouer.

→ *Vous pouvez choisir à qui vous rendez la main (impasses orientées)* : Si vous pouvez choisir à qui vous rendez la main, choisissez de désarmer en premier l'adversaire qui sera dangereux ultérieurement. Commencez par faire l'impasse susceptible de rendre la main à l'adversaire détenteur de la longue.

- **Vous possédez un arrêt et demi**

Vous possédez un arrêt et demi quand vous avez une teneur dans laquelle si vous prenez le premier, il vous reste un arrêt positionnel.

Comment savoir s'il faut prendre ou laisser passer ?

Si vous devez faire une impasse susceptible de rendre la main au partenaire du détenteur de la longue, il peut vous traverser au deuxième tour. Il faut donc l'en empêcher et la seule façon c'est qu'il n'y ait plus de carte dans la couleur d'entame : laisser passer.

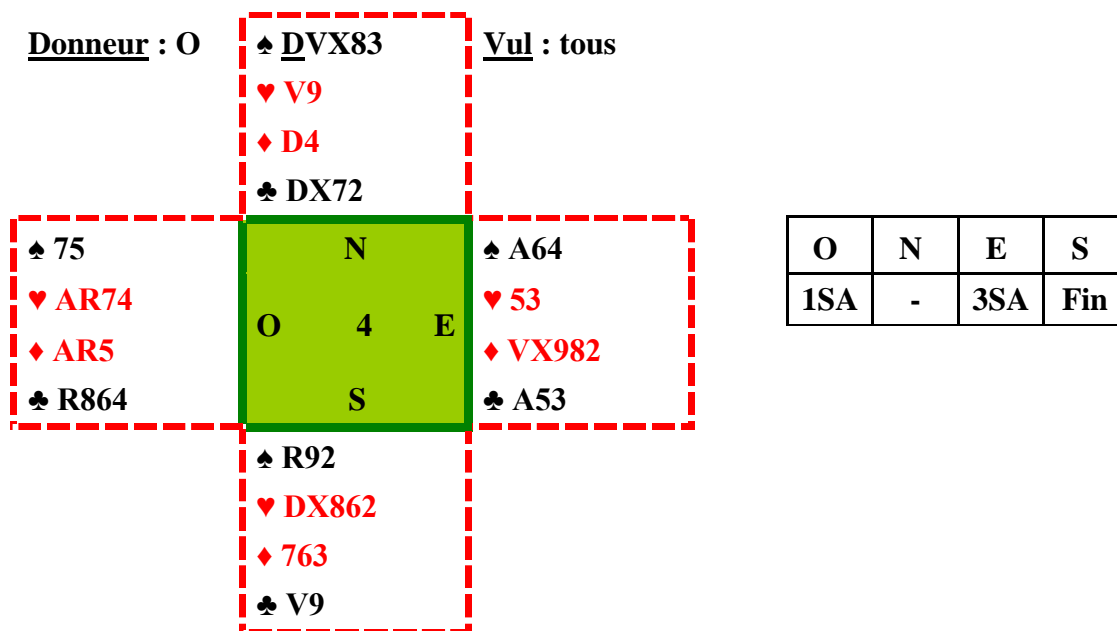
Si vous devez faire une impasse susceptible de donner la main au détenteur de la longue, il aura encore des cartes dans la couleur d'entame, il faut donc avoir un deuxième arrêt positionnel : prenez la première levée.

- **Les limites du laisser passer**

Vous ne devez pas laisser passer si :

- le laisser passer peut vous coûter une levée ou une tenue
- vous craignez un retour plus dangereux
- vous connaissez la répartition de la couleur et ne pouvez pas couper les communications.

Vous ne devez pas non plus en abuser. Pour le gain du contrat, on laissera passer le nombre de fois nécessaire à la rupture des communications en assumant que l'entameur possède cinq cartes. S'il s'agit de réaliser des levées supplémentaires ou de gagner des contrats plus élevés que 3SA (par exemple 4SA), il faudra couper complètement les communications.

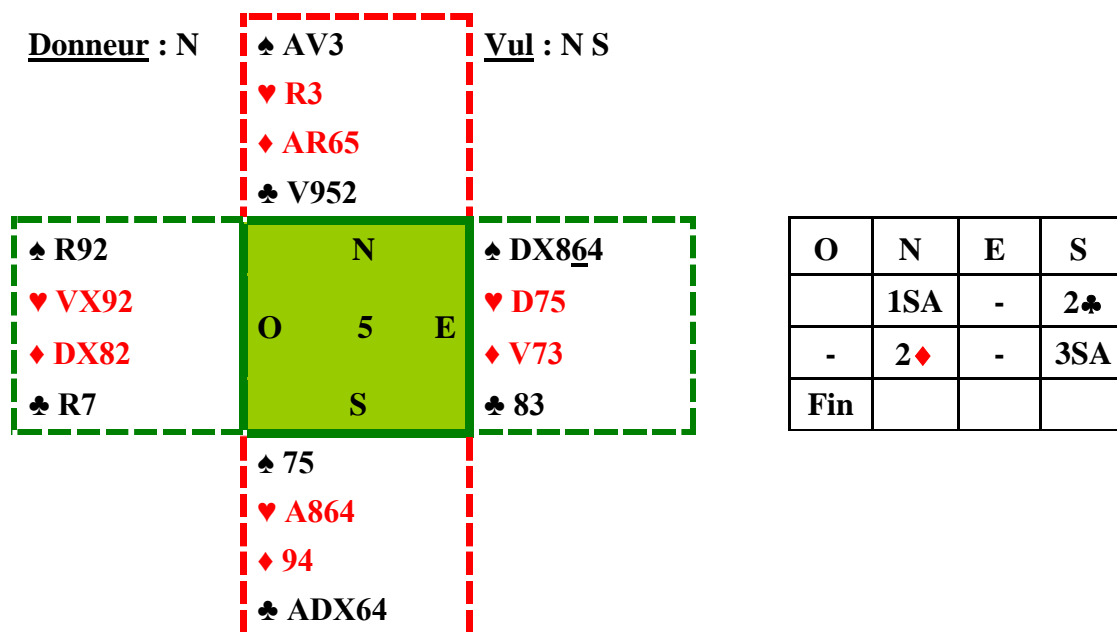


Entame : Dame de Pique.

Jeu de la carte : Il va falloir affranchir les Carreaux pour gagner le contrat. Si l'adversaire prend la main à Carreau, il faut que le flanc ne puisse pas encaisser les Piques. Pour cela, il faut couper les communications en commençant par laisser passer deux fois.

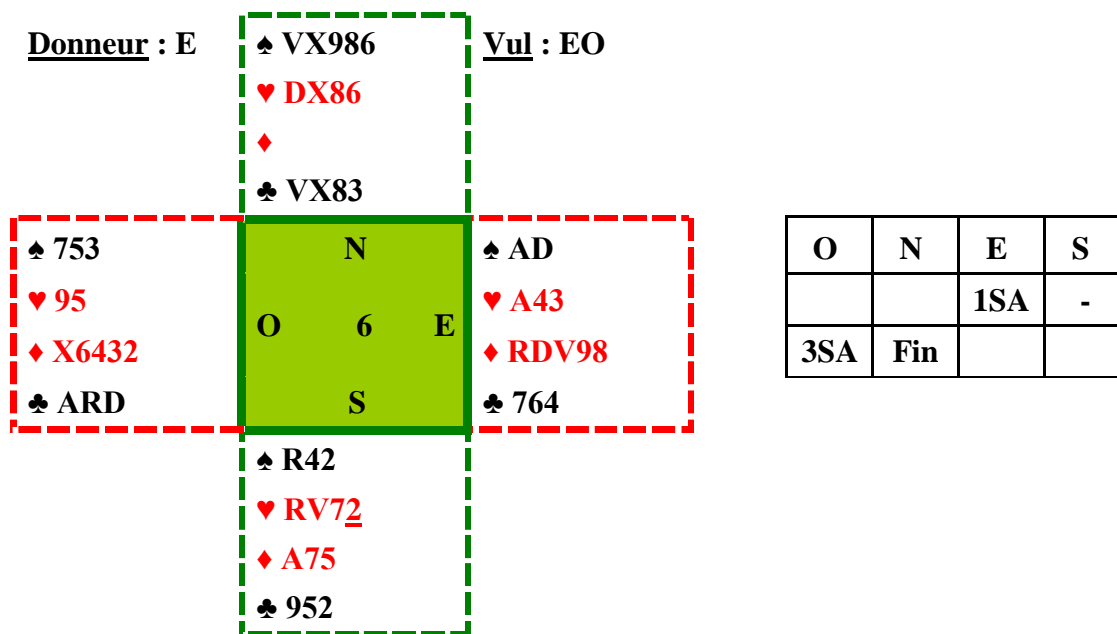
Maintenant, Sud n'a plus de Pique ou s'il en a un (ce qui n'est pas le cas ici), c'est que la couleur est répartie 4-4. Il faut donc éviter de rendre la main à Nord. Sud n'est pas dangereux. Afin de prendre le maximum de chance de ne pas rendre la main à Nord, il faut tirer As et Roi de Carreau en tête. Ainsi, vous gagnerez chaque fois que la Dame sera sèche ou seconde dans n'importe quelle main. Si elle n'est pas tombée, rejouez le 5 de Carreau en espérant que la Dame soit en Sud...

Si la Dame de Carreau est troisième en Nord, vous ne pouvez pas gagner.



Entame : 6 de Pique.

Jeu de la carte : Vous possédez un arrêt et demi à Pique (l'As et un arrêt positionnel) et 6 levées immédiates (1 à Pique, 2 à Cœur, 2 à Carreau et 1 à Trèfle). Vous allez devoir faire l'impasse à Trèfle qui est susceptible de rendre la main à Ouest. Si vous prenez la première levée et tentez l'impasse Trèfle, qui ici échoue, vous allez donner la main à Ouest qui va s'empresse de rejouer Pique et traverser votre Valet devenu second. En revanche, si vous laissez passer deux fois avant de prendre, vous pourrez tranquillement faire l'impasse Trèfle. Ouest n'ayant plus de Pique, même si l'impasse échoue, il ne pourra rejouer que Cœur ou Carreau.



Entame : 2 de Cœur.

Jeu de la carte : Stop !! Ne laissez pas passer par routine. Sud vient d'entamer le 2 de Cœur ce qui vous montre immédiatement que la couleur est répartie 4-4 (puisque le 2 est la quatrième meilleure, il n'y a pas de cinquième carte inférieure au 2). Quand la couleur est répartie 4-4, il ne sert à rien d'essayer de couper les communications.

De plus, sur cette donne, vous avez une couleur encore plus dangereuse que la couleur d'entame (Pique), alors prenez et faites tomber l'As de Carreau ! L'adversaire ne pourra pas faire plus de trois levées à Cœur et l'As de Carreau.

En revanche, si vous laissez Nord en main, il pourrait rejouer Pique et vous transpercer. Sud pourrait prendre du Roi de Pique et en rejouer et vous chuteriez en rendant la main à Carreau ne pouvant pas empêcher le défilé des Piques.

3 PROBLÈME TACTIQUE À SANS-ATOUT : L'ADVERSAIRE DANGEREUX

Les différentes étapes de réflexion pour mener à bien son contrat :

→ Compter ses levées gagnantes

→ Choisir la couleur à affranchir en tenant compte du nombre de levées qu'elle peut rapporter, du nombre de fois qu'il faut donner la main et du nombre de levées que peuvent faire les adversaires

→ Appliquer les laisser-passer si nécessaire

→ Eviter au maximum de rendre la main à l'adversaire susceptible de faire chuter son contrat. Cet adversaire est appelé l'adversaire dangereux, et la technique qui consiste à ne pas lui rendre la main s'appelle la manœuvre d'évite.

I- REPÉRER L'ADVERSAIRE DANGEREUX OU POTENTIELLEMENT DANGEREUX

- 1) Si l'entame a été faite dans la couleur du partenaire
⇒ a priori l'adversaire dangereux est le partenaire de l'entameur.
- 2) Si l'entame est faite en Top of nothing
⇒ a priori l'adversaire dangereux est le partenaire de l'entameur.
- 3) Vous détenez un arrêt positionnel dans la couleur longue de l'entame
⇒ a priori, l'adversaire dangereux est le partenaire de l'entameur.
- 4) Vous détenez un arrêt positionnel dans une autre couleur que la couleur d'entame
⇒ L'adversaire dangereux est le joueur placé devant votre arrêt positionnel.
- 5) Dans tous les autres cas, l'entameur est l'adversaire dangereux.

II- LES MANŒUVRES D'ÉVITE

a) L'impasse orientée

Si vous avez le choix du sens de l'impasse, choisissez le sens qui empêche l'adversaire de prendre la main : **Mettez l'adversaire dangereux en deuxième position, jamais en dernier. Il pourrait prendre la main.**

b) Le refus d'impasse

Si l'impasse est orientée de façon à rendre potentiellement à l'adversaire dangereux (l'adversaire dangereux jouera en quatrième), refusez de faire l'impasse et tirez en tête (sauf si vous devez faire toutes les levées dans la couleur).

c) L'affranchissement orienté

Quand il manque Dame-Valet, vous êtes a priori sûr de perdre une levée. Vous devez donc jouer vers un honneur accompagné par une carte intermédiaire (8,9,10) en mettant l'adversaire dangereux en deuxième position. De cette façon, s'il ne possède qu'un seul honneur, vous affranchirez votre couleur sans lui rendre la main.

d) Le choix de l'impasse

Lorsque vous n'avez besoin d'affranchir qu'une seule couleur (sur plusieurs affranchissables), choisissez celle dans laquelle l'impasse n'est pas susceptible de rendre la main à l'adversaire dangereux.

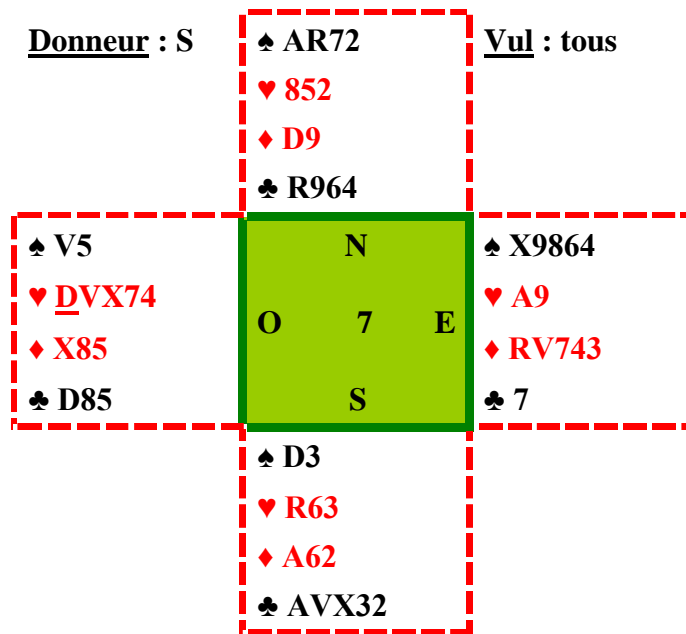
III- L'ADVERSAIRE SERA DANGEREUX ULTÉRIEUREMENT

Si vous détenez encore un arrêt dans la couleur d'entame, aucun des deux adversaires n'est dangereux pour le moment. Mais, si vous devez affranchir deux couleurs, vous êtes en danger puisque vous n'avez plus qu'un arrêt.

La solution consiste à tenter de désarmer en premier l'adversaire qui sera dangereux ultérieurement. Faites sauter la reprise potentielle de celui qui pourrait être dangereux si vous rendez la main.

IV- UNE MANŒUVRE PARTICULIÈRE : LE BAISER

Cette manœuvre consiste à laisser l'adversaire non dangereux faire une levée avec la plus grosse des cartes manquantes (Roi, Dame ou Valet), ainsi son partenaire (qui lui est dangereux) ne peut pas prendre la main pour encaisser ses levées.



O	N	E	S
			1♣
-	1♠	-	1SA
-	2SA	-	3SA
Fin			

Entame : Dame de Cœur.

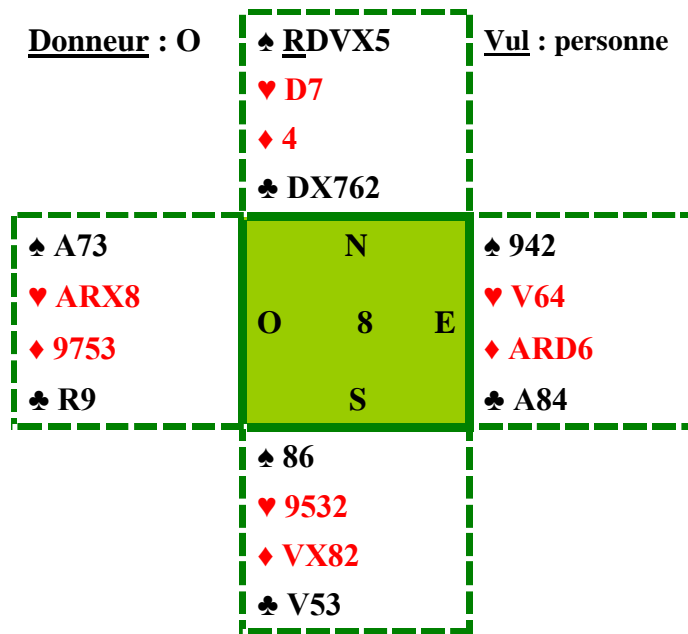
Jeu de la carte : Ouest entame de la Dame de Cœur. Est fait la levée avec l'As et rejoue le 9 que vous prenez du Roi. Quel est votre plan de jeu ?

Avec au départ trois levées de Pique, une levée de Cœur et une levée de Carreau, quatre levées de Trèfle suffisent à assurer votre contrat. Ouest est l'adversaire dangereux car s'il prend la main, il pourra encaisser ses trois levées de Cœur affranchies.

Pour éviter de lui rendre la main, il faut faire l'impasse à la Dame de Trèfle sur lui : vous jouez l'As de Trèfle puis laissez filer le Valet de Trèfle.

Remarque 1 : Si Est possédait la Dame de Trèfle et encore un Cœur (partage 4-3), vous assuriez aussi votre contrat, la défense ne pouvant s'adjuger que trois levées de Cœur et une levée de Trèfle.

Remarque 2 : Il fallait absolument prendre le retour du 9 de Cœur du Roi, car Ouest en main à la deuxième levée pourrait trouver le retour Carreau. La réussite de votre contrat ne reposant maintenant que sur votre chance !



O	N	E	S
1♦	1♠	2♠	-
2SA	-	3SA	Fin

Entame : *Roi de Pique.*

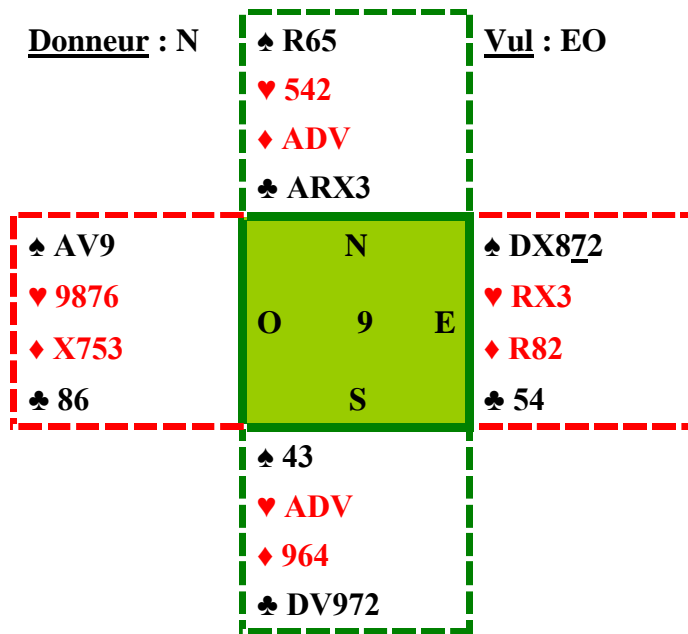
Jeu de la carte : Nord entame du Roi de Pique. Vous laissez passer et prenez quand Nord rejoue la Dame. Comment envisagez-vous la suite ?

Vous possédez 1 levée à Pique, 2 à Cœur, 3 à Carreau et 2 à Trèfle soit 8 levées immédiates. La 9^{ème} proviendra probablement des Carreaux (vous possédez 8 cartes dans la couleur et le plus souvent le résidu est réparti 3 – 2). Malheureusement, Nord défausse à la deuxième levée. Mauvaise nouvelle : le résidu est 4 – 1 et il faudra trouver la 9^{ème} levée ailleurs.

Les Cœurs feront l’affaire à condition que leur affranchissement ne rende pas la main à Nord qui est l’adversaire dangereux. Pour cela, il faut espérer le résidu Cœur des adversaires 4 – 2 avec la Dame seconde... Il faut donc jouer As et Roi de Cœur en tête :

- si la Dame tombe, vous êtes à la tête de dix levées
- si la Dame ne tombe pas, jouez vers le Valet. Si elle était en Sud, vous avez gagné quand même puisque ce n’est pas l’adversaire dangereux et le 10 de Cœur affranchi est votre 9^{ème} levée.

Vous ne chuterez, et dans ce cas vous ne pouvez rien faire, que si la Dame de Cœur est au moins troisième en Nord.



O	N	E	S
	1SA	-	3SA
Fin			

Entame : *Sept de Pique.*

Jeu de la carte : Est entame du 7 de Pique, Ouest prend de l'As et rejoue le Valet de Pique. Comment jouez-vous pour assurer votre contrat ?

Le déclarant dispose de 8 levées immédiates : 1 à Pique après l'entame, 1 à Cœur, 1 à Carreau et 5 à Trèfle. La neuvième levée sera trouvée à Cœur ou à Carreau. Quelle couleur choisir ?

Maintenant que l'As est tombé, le Roi de Pique constitue un arrêt sûr. Il convient de couper les communications entre les deux adversaires en laissant passer le deuxième tour de Pique et en ne prenant qu'au troisième. De cette façon, Ouest n'est plus dangereux et il convient donc de tenter l'impasse au Roi de Cœur, puisque si elle échoue, Ouest sera en main avec le Roi de Cœur, mais il n'aura plus de Pique à renvoyer à son partenaire. Si il lui reste encore un Pique, c'est que la couleur était répartie 4 – 4 et dans ce cas le contrat de 3SA n'est pas perdu puisque le flanc ne fera que 3 levées à Pique et le Roi de Cœur.

Ici, le Roi de Cœur est bien placé (en Est). Le contrat est gagné avec une surlevée.

4 LES IMPASSES

1) Définition

On appelle impasse, l'action de faire une levée avec une carte non maîtresse. Mais pour arriver à gagner une ou des levées supplémentaires, il vous faudra maîtriser parfaitement cette technique. Contrairement à l'idée reçue, l'intérêt n'est pas de prendre l'honneur de l'adversaire.

Il en résulte que pour réussir une impasse, il faut que deux conditions soient remplies :

→ Partir du côté opposé à l'honneur que vous souhaitez faire (sauf dans le cas de l'impasse forçante). On dit que l'on « joue vers le ou les honneurs supplémentaires ».

→ Trouver « l'honneur manquant » placé devant l'honneur que vous voulez faire en plus (s'il est placé derrière, il « mangera » votre honneur).

Puisque l'honneur manquant doit être placé devant la carte non maîtresse que vous souhaitez réaliser, vous pouvez en déduire que vous avez une chance sur deux de réussir une impasse.

2) Les différentes impasses

- **Impasse directe** : l'adversaire ne peut pas prendre la main durant la manœuvre si l'honneur manquant est bien placé.
- **Impasse indirecte** : l'adversaire peut prendre la main durant la manœuvre. Pour qu'il y ait un intérêt à tenter une impasse indirecte, il faut qu'au moins une des deux mains détienne plus de cartes dans la couleur que de levées à réaliser.
- **Impasse renouvelée ou répétée** : action de répéter la même manœuvre si vous réussissez une première fois l'impasse. Attention, cette manœuvre n'a rien à voir avec la double impasse, manœuvre durant laquelle vous ne faites pas la même impasse deux fois, mais plutôt l'impasse à deux honneurs.
- **Impasse forçante** : Cette technique consiste à partir d'un honneur de façon à pouvoir renouveler l'impasse sans dépenser de communication externe. On l'appelle « forçante » puisqu'elle oblige l'adversaire à fournir son honneur (Honneur sur Honneur) que vous prenez avec l'honneur supérieur ou à laisser faire l'honneur que vous présentez ce qui vous permet de pouvoir renouveler l'impasse. Pour faire cette impasse forçante, vous devez avoir une grosse carte de plus que le nombre de levées que vous voulez faire (les grosses cartes étant les cartes directement supérieures ou inférieures à la carte manquante).

On appelle carte forçante la carte que vous présentez quand vous faites l'impasse forçante. Celle-ci doit être d'un rang directement inférieur à la carte manquante et du côté opposé à l'honneur supérieur permettant de prendre l'honneur de l'adversaire.

3) Tirer en tête ou faire l'impasse

Lorsqu'il vous manque un honneur et que vous décidez de ne pas faire l'impasse, on appelle cette manœuvre « tirer en tête ». Evidemment, plus vous détenez de cartes dans la couleur, plus vous devez tirer en tête.

Il existe une règle pour savoir si vous devez tirer en tête ou faire l'impasse : la règle de « 7 – 9 - 11 » :

→ Si c'est le **Valet** qui vous manque, vous ne devez plus faire l'impasse à cet honneur à partir de **sept cartes** dans votre camp.

→ Si c'est la **Dame** qui vous manque, vous ne devez plus faire l'impasse à cet honneur à partir de **neuf cartes** dans votre camp.

→ Si c'est le **Roi** qui vous manque, vous ne devez plus faire l'impasse à cet honneur à partir de **onze cartes** dans votre camp.

4) Augmenter ses chances de gain : le coup de sonde

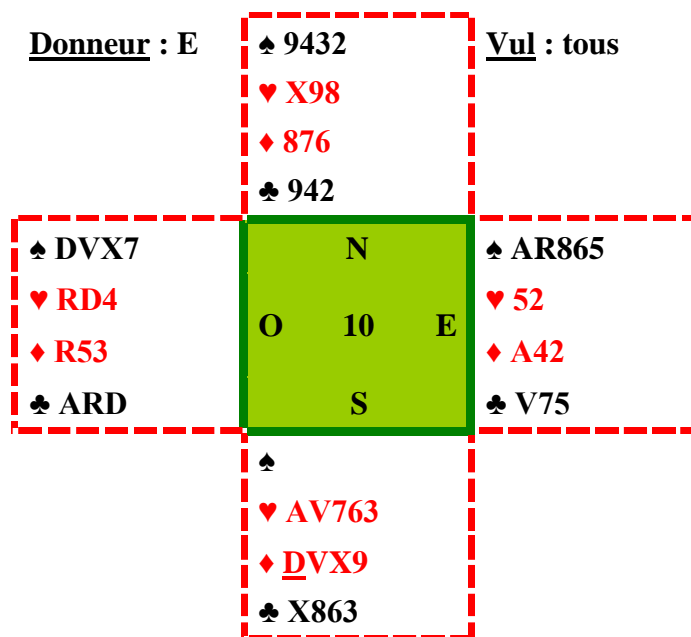
- *Coup de sonde avant impasse directe*

Dans le cadre d'une impasse directe, si vous êtes décidé à faire l'impasse à un honneur manquant et que vous détenez plus d'un honneur supérieur, il est recommandé de tirer les honneurs excédentaires tout en conservant votre « fourchette ». Cette technique augmente vos chances de gain, puisqu'elle vous permet de temps en temps de « pêcher » un honneur sec que vous auriez perdu en faisant l'impasse immédiatement.

- *Coup de sonde avant impasse indirecte*

Dans le cadre d'une impasse indirecte, vous pouvez tirer toutes les cartes supérieures à la carte manquante avant de jouer vers l'honneur que vous souhaitez faire.

PRINCIPE : le coup de sonde doit être fait dès que possible puisque c'est une manœuvre gratuite qui augmente vos chances de gain. Vérifiez avant de le faire que celui-ci ne vous privera pas de la possibilité de faire une impasse.



O	N	E	S
		1♠	-
2♣	-	2♠	-
3♠	-	4♦	-
4SA	-	5♣	-
6♠	Fin		

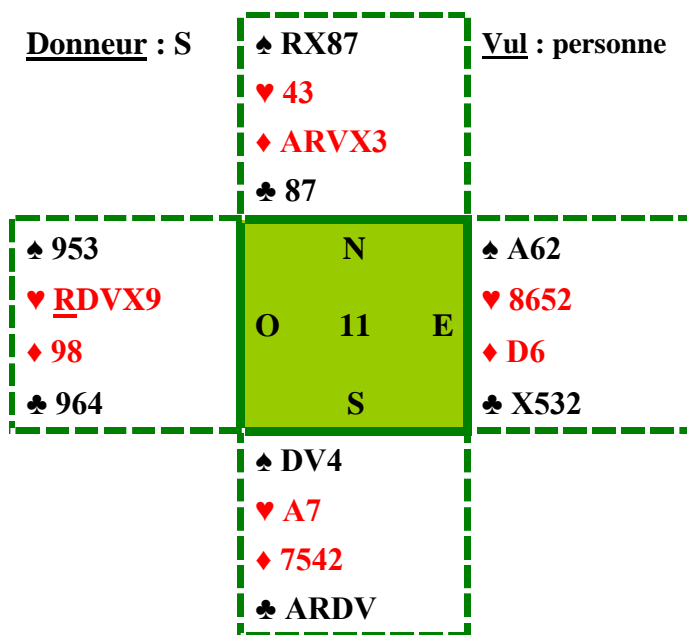
Entame : Dame de Carreau.

Jeu de la carte : Sud entame de la Dame de Carreau. Les atouts sont répartis 4 – 0. Comment comptez-vous mener à bien ce contrat ?

La main de base est en Est. Vous avez 2 perdantes : une à Cœur et une à Carreau. Il vous faut tenter l'impasse indirecte à l'As de Cœur en jouant petit Cœur vers les honneurs groupés. Si l'impasse réussit, l'As tombera vous mettrez le 4 du mort. Sur le deuxième honneur Cœur affranchi, vous défausserez le Carreau perdant.

Si vous commencez par jouer quatre tours d'atout, vous vous supprimez des communications pour pouvoir renouveler l'impasse à Cœur. Si vous jouez quatre tours d'atout puis un petit Cœur, Sud vous laissera faire la première levée et vous serez bloqué au mort. Si vous rentrez à l'As de Carreau, vous libérez la levée de Carreau à l'adversaire.

Donc, après avoir joué un tour d'atout et constaté la mauvaise répartition, attaquez immédiatement votre impasse indirecte à Cœur.

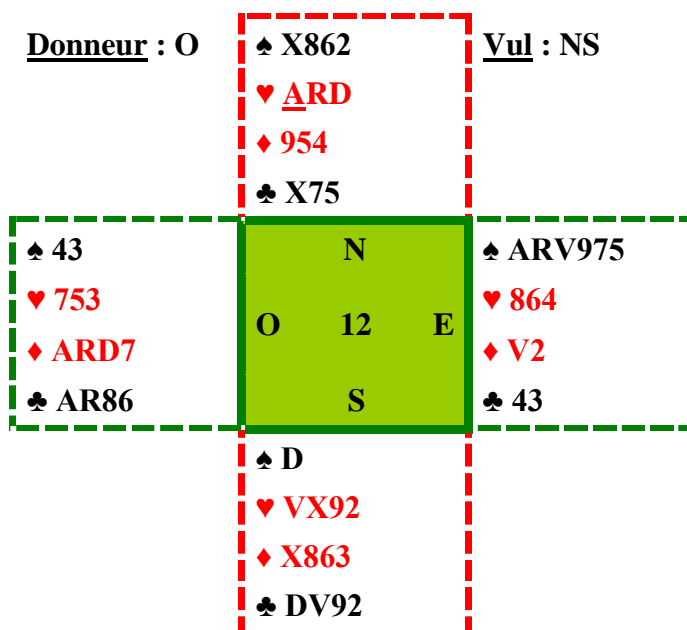


O	N	E	S
			1SA
-	2♣	-	2♦
-	3SA	Fin	

Entame : *Roi de Cœur.*

Jeu de la carte : Ouest entame du Roi de Cœur que vous laissez passer (ou pas) par routine. Vous comptez vos levées immédiates : 1 à Cœur, 2 à Carreau et 4 à Trèfle soit 7 levées. Il faut en trouver deux autres sans rendre la main à l'adversaire, car vous n'avez plus d'arrêt à Cœur. L'affranchissement des Piques implique de rendre la main à l'As. Il faut donc choisir d'exploiter les Carreaux.

Avec neuf cartes dans la couleur, plus d'impasse à la Dame (règle de « 7 – 9 – 11 »). Vous devez donc tirer en tête.



O	N	E	S
1SA	-	2♥	-
2♠	-	4♠	Fin

Entame : *As de Cœur.*

Jeu de la carte : Nord joue As, Roi et Dame de Cœur avant de jouer le 5 de Trèfle. Comment comptez-vous gagner votre contrat ?

Vous avez donné aux adversaires les trois levées auxquelles ils avaient droit. Il ne faut plus perdre d'atout. Or, il manque la Dame. Puisque vous ne possédez qu'un élément d'impasse (vous ne possédez pas le 10 pour pouvoir la renouveler), vous pouvez faire un coup de sonde avant de tenter l'impasse à la Dame. Quand vous voyez la Dame apparaître au premier tour, il ne vous reste plus qu'à faire l'impasse au 10 de Pique quatrième.



BRIDGE & DÉTENTE

Jeu du défenseur = Jeu du déclarant

Des techniques de base du jeu de la carte sont bien souvent mises en œuvre par le déclarant. Le défenseur oublie que ces mêmes techniques peuvent aussi être utilisées de la même façon. C'est vrai, c'est plus difficile car le défenseur ne voit pas toujours ou ne cherche pas à voir toutes les forces en présence.

Le défenseur se doit donc d'imaginer, de déduire les mains, de compter et d'utiliser, comme il le fait quand il est déclarant, les techniques traditionnelles comme le coup à blanc, le jeu de coupe, le laisser passer, etc.

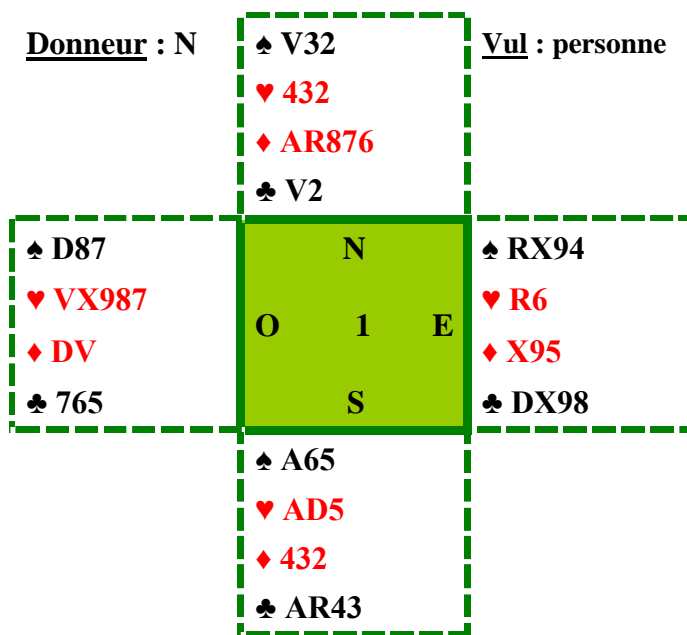
Prenons quelques donnes qui vont nous aider à améliorer notre jeu de défense en le comparant à celui du déclarant.



Cyril Lemaire

**Moniteur FFB
au club de bridge du Bouscat**



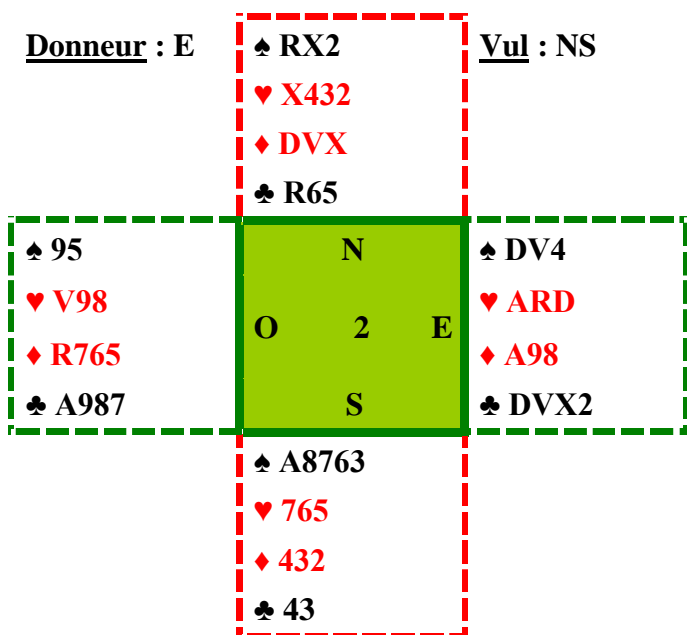


O	N	E	S
	-	-	1SA
-	3SA	Fin	

Coup à blanc
Déclarant

Entame : Valet de Cœur.

Jeu de la carte : vous aurez vos 9 levées si vous réalisez 4 levées de Carreau. Ces 2 dernières levées de Carreau ne peuvent se faire que si vous donnez un « coup à blanc », technique élémentaire du jeu du déclarant pour préserver l'unique communication avec le mort.

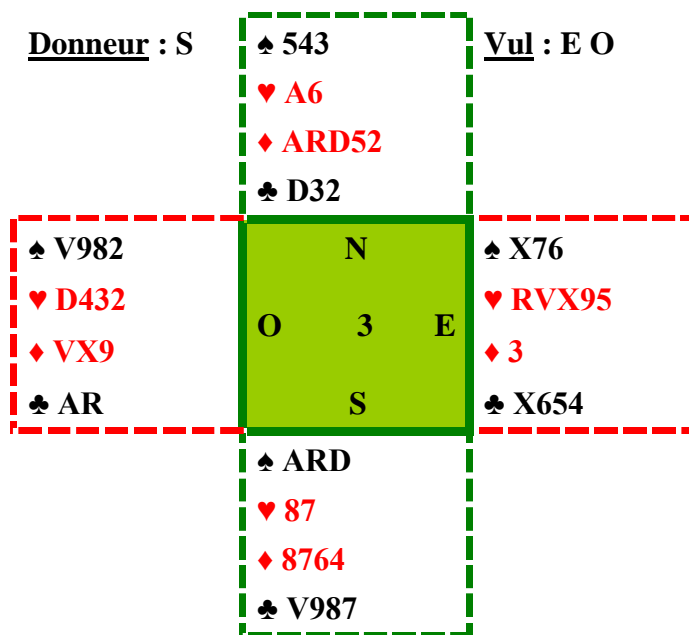


O	N	E	S
	-	1♣	-
1♦	-	2SA	-
3SA	Fin		

Coup à blanc
Défenseur

Entame : 6 de Pique.

Jeu de la carte : votre partenaire prend du Roi et rejoue la couleur avec le X. Le déclarant prend de la Dame. STOP. Vous n'avez plus de reprise de main et votre Pique n'est pas complètement affranchi. Ne prenez pas de l'As qui correspond à un « coup à blanc ». Gardez ainsi une communication possible avec votre partenaire. Le compte des points et le retour en pair-impair de votre partenaire vous laissent espérer un retour Pique avant les 9 levées du déclarant.

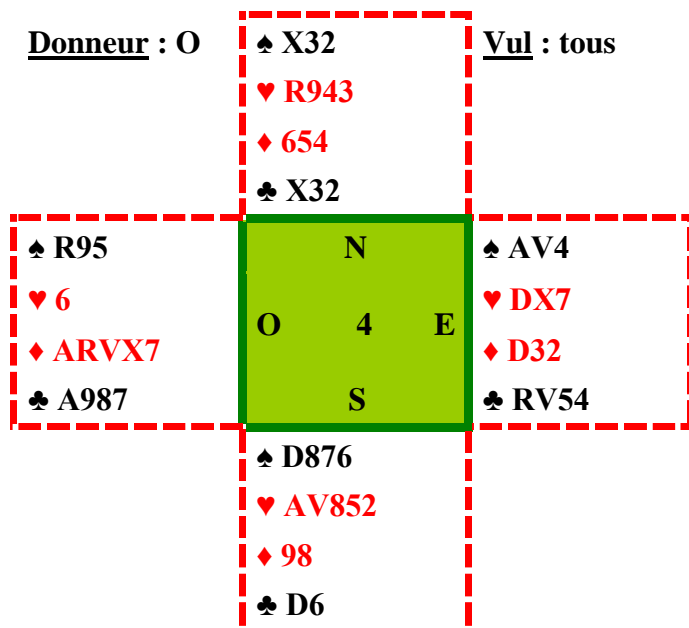


O	N	E	S
			-
-	1SA	-	3SA
Fin			

**Déblocage
Déclarant**

Entame : Valet de Cœur.

Jeu de la carte : vous comptez vos 9 levées si les Carreaux ne sont pas 4-0, ce que vous vérifiez de suite. Mais attention, il faut alors bien réaliser 5 levées de Carreau en n'oubliant pas de débloquent les 3 « gros » du mort en premier ! Ne conservez que le 4 !

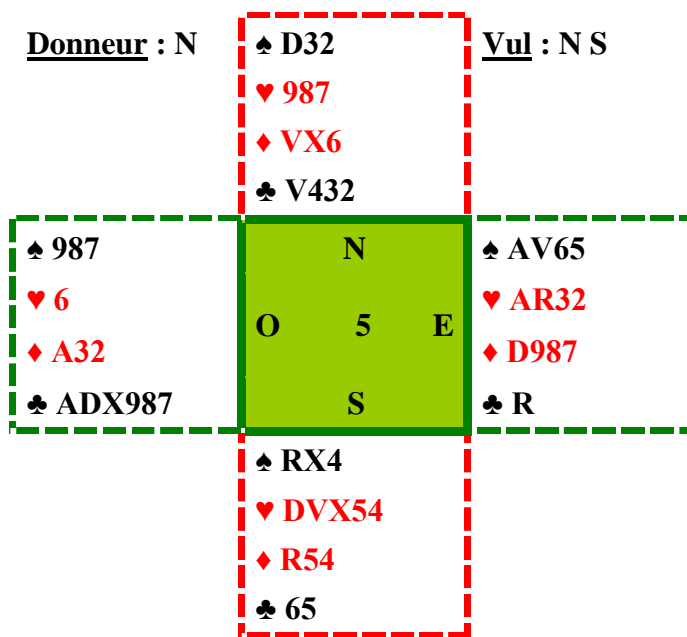


O	N	E	S
1♦	-	3SA	Fin

**Déblocage
Défenseur**

Entame : 5 de Cœur.

Jeu de la carte : Nord prend du Roi et retourne de son petit Cœur pour montrer sa parité. Est, en répondant 3SA a dénié 4 cartes à Cœur, ce qui signifie que votre partenaire en possède au moins 5 ! Quand Sud prend le X du Valet et retourne l'As, capturant vraisemblablement la Dame du déclarant, Nord ne doit pas oublier de débloquent le 9, permettant à Sud de faire ses 2 derniers Cœurs. Sinon, il bloque la couleur, empêchant la 5^e levée et la chute !

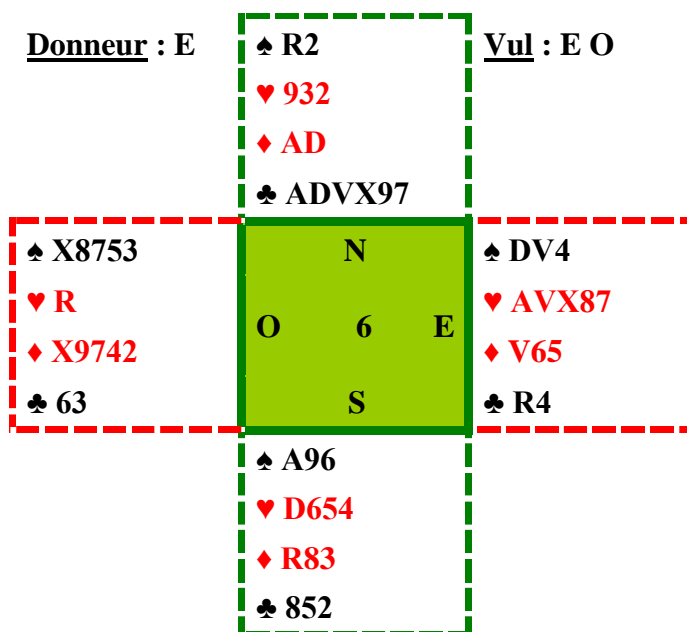


O	N	E	S
		1♦	-
2♣	-	2SA	-
3SA	Fin		

Surprendre un honneur
Déclarant

Entame : Dame de Cœur.

Jeu de la carte : profitez de cette entame pour vous attaquer à l'affranchissement des Trèfles. Si les Trèfles ne sont pas répartis idéalement 3-3, vous ne pourrez pas réaliser 5 Trèfles par manque de communication. Prenez donc le Roi de Trèfle par l'As et jouez Trèfle jusqu'à la chute du Valet. Votre As de Carreau vous servira de remontée.

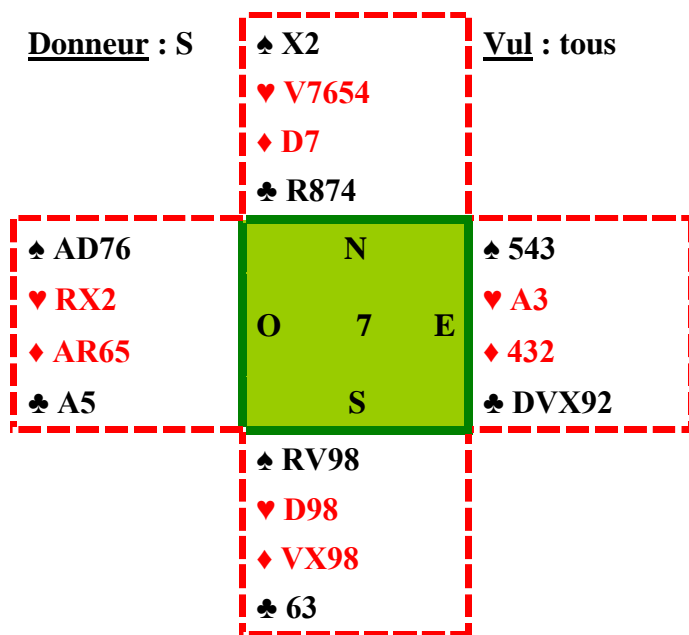


O	N	E	S
		1♥	-
	X	-	1SA
-	3♣	-	3SA
Fin			

Surprendre un honneur
Défenseur

Entame : Roi de Cœur.

Jeu de la carte : même avec son Roi sec, Ouest entame de son Roi. Est, puisqu'il fera son Roi de Trèfle, surprend le Roi de son partenaire et laisse Sud faire sa Dame. Il ne sert à rien de laisser Ouest en main surtout si ce Roi est sec. Ne dormez pas à la première levée.

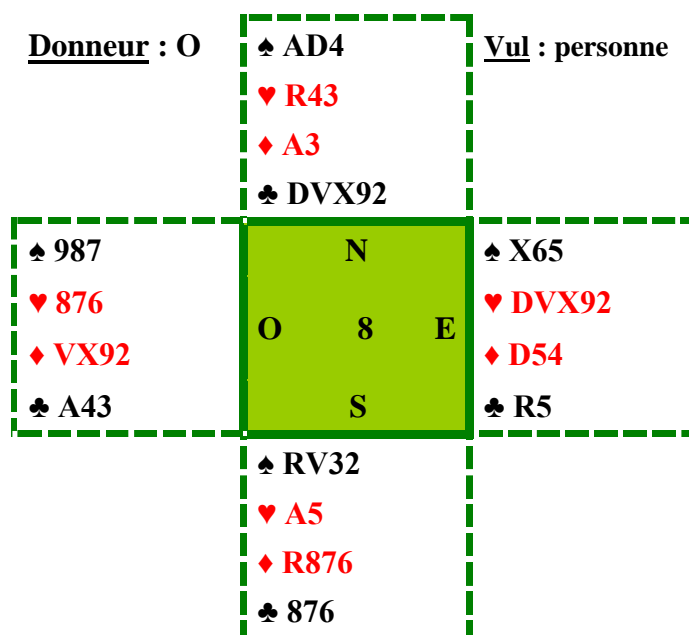


O	N	E	S
			-
2SA	-	3SA	Fin

**Préserver les rentrées
Déclarant**

Entame : 5 de Cœur.

Jeu de la carte : vous comptez vos 9 levées sans risque d’impasse à condition de réussir à faire 4 Trèfles. Pour cela, plongez de suite de votre Roi de Cœur et jouez As de Trèfle et petit Trèfle. Pas d’impasse inutile ! L’As de Cœur conservé permettra de faire tous vos Trèfles et d’encaisser 9 levées.

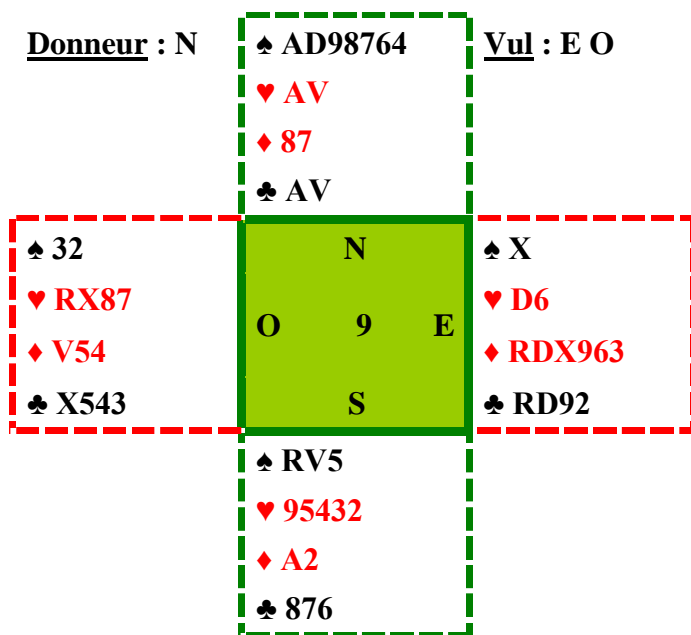


O	N	E	S
-	1SA	-	2♣
-	2♦	-	3SA
Fin			

**Préserver les rentrées
Défenseur**

Entame : Dame de Cœur.

Jeu de la carte : le déclarant prend au 2^e tour, comme il se doit, et joue immédiatement Trèfle du mort. Ouest plonge de l’As de Trèfle ! En effet, Ouest doit être le premier à renvoyer Cœur et espérer que son partenaire Est reprendra la main pour ses 2 Cœurs affranchis. Sinon Est en main prendra et ne retrouvera plus la main pour jouer ses 2 Cœurs affranchis.

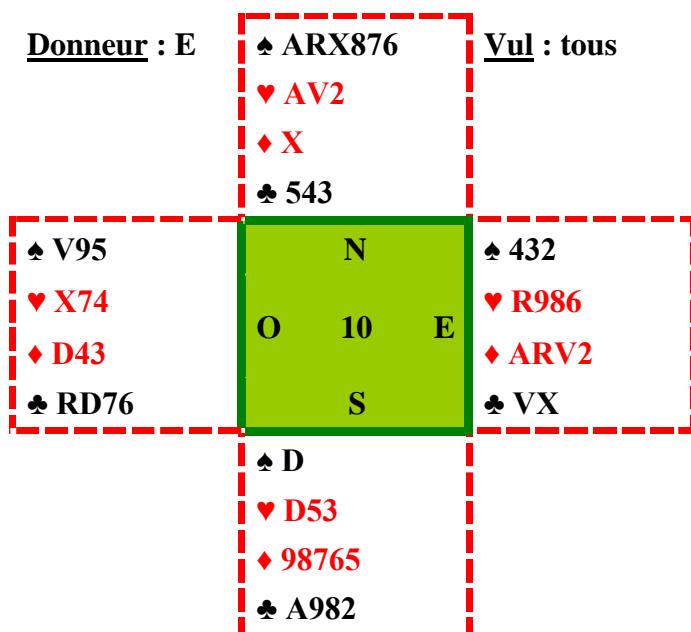


O	N	E	S
	1♠	-	2♠
-	2SA	-	4♠
Fin			

**Couleur 5^{ème}
affranchissable**

Entame : Roi de Carreau.

Jeu de la carte : vous notez de suite votre couleur 5^{ème} affranchissable avec suffisamment de remontées à condition d’avoir conservé précieusement le 4 pour le 5 du mort ! Si l’entame est Trèfle, vous défausserez le Carreau sur le dernier Cœur affranchi.



O	N	E	S
		1♦	-
1SA	2♠	Fin	

**Couleur 5^{ème}
non affranchie !**

Entame : As de Carreau.

Jeu de la carte : vous voyez cette couleur 5^{ème} au mort qui ne demande qu’à être affranchie. Avec la parité montrée par votre partenaire, arrêtez de jouer Carreau et jouez par exemple votre Valet de Trèfle sans hésitation pour couper de suite une remontée. Ne fournissez par au déclarant une remontée supplémentaire nécessaire. Sinon Nord va affranchir les Carreaux pour 10 levées.



BRIDGE & DÉTENTE

Flanc à l'atout et à sans atout

Défenseur, plus intéressant que déclarant !

Statistiquement, on se retrouve deux fois plus souvent en défense qu'en attaque. Nous devons travailler plus souvent ce jeu de défense, bien trop négligé au profit du jeu du déclarant. Nous allons ainsi progresser à grands pas et trouver la bonne association avec son partenaire. N'est-ce pas sympathique ?

La défense requiert une réflexion et attention de tous les instants, depuis la première enchère jusqu'à la dernière carte jouée, même avec zéro point.

Il faut appliquer les techniques traditionnelles du déclarant, fournir au partenaire des renseignements et reconnaître les indications envoyées par son partenaire.

Ainsi vous visualiserez progressivement le jeu du déclarant, les distributions des mains cachées, les forces de chacun, vous saurez appeler, défausser, etc.

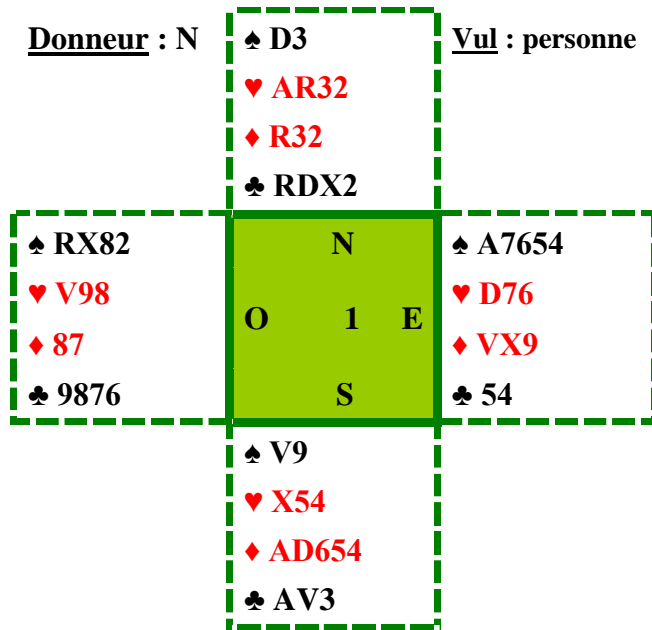
Jeu de défense : difficile mais plaisir de réussir « à deux » un contrat.



Cyril Lemaire

**Moniteur FFB
au club de bridge du Bouscat**





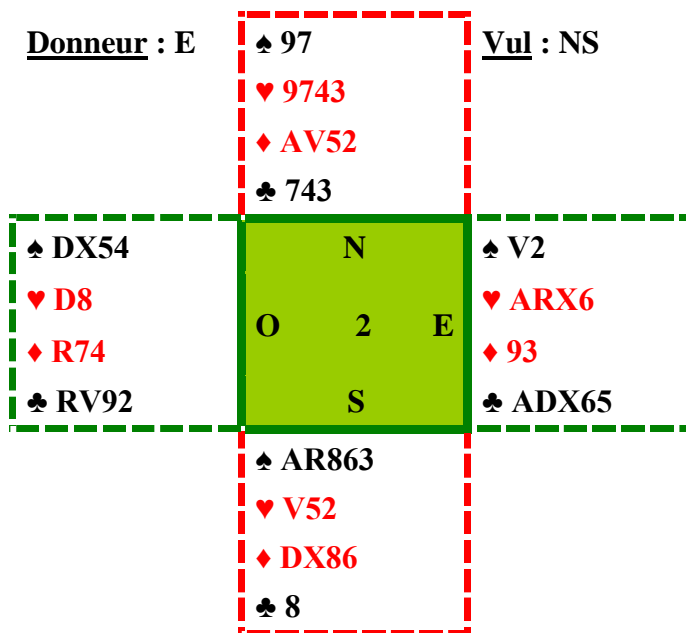
O	N	E	S
	1SA	-	3SA
Fin			

Débloquer la couleur

Entame : 5 de Pique.

Résultat : 3SA - 1

Jeu de la carte : Peu importe la carte fournie par le mort, Ouest doit mettre le Roi et repartir, même s'il ne montre pas la vraie parité du X ou à la rigueur du 8 pour ne pas bloquer la couleur ! Est pourra ainsi faire sa 5^{ème} levée de Pique synonyme de chute.



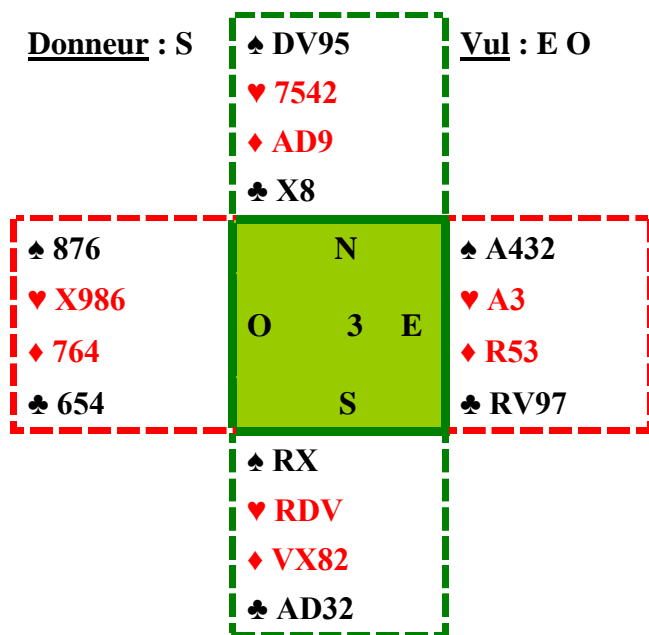
O	N	E	S
		1♣	1♠
2SA	-	3SA	Fin

Changer son fusil d'épaule.

Entame : 9 de Pique.

Résultat : 3SA - 2

Jeu de la carte : Le doubleton à Pique est montré à l'entame prise du Roi et la couleur est sans espoir pour Sud. Il rejoue courageusement Carreau plutôt du X. Nord ne montera que sur le Roi. 4 Carreaux et 2 Piques pour cette défense.



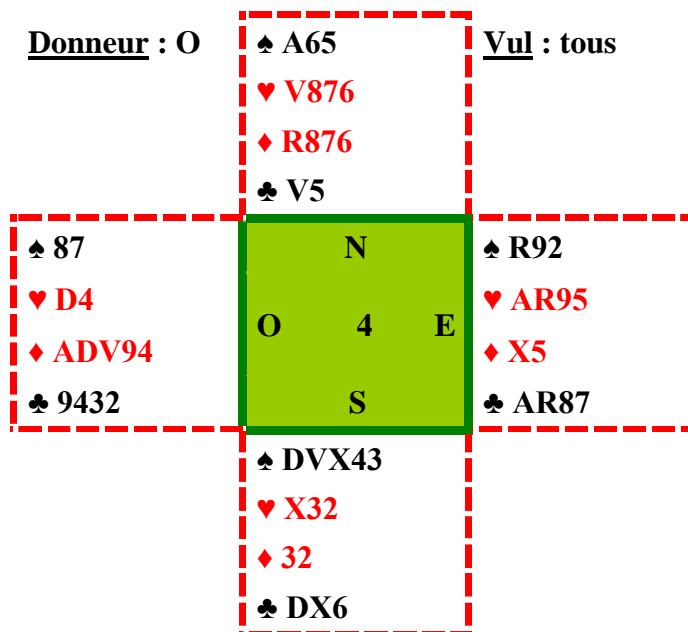
O	N	E	S
			1SA
-	2♣	-	2♦
-	3SA	Fin	

Compter, observer.

Entame : X de Cœur.

Résultat : 3SA - 1

Jeu de la carte : après avoir pris de l'As de Cœur, compté les points de son partenaire (zéro), le retour Cœur est sans avenir. Est observe le mort et assure la chute en jouant le Valet de Trèfle puis le Roi de Trèfle pour affranchir son 9 et 7. Il a 2 reprises de main.



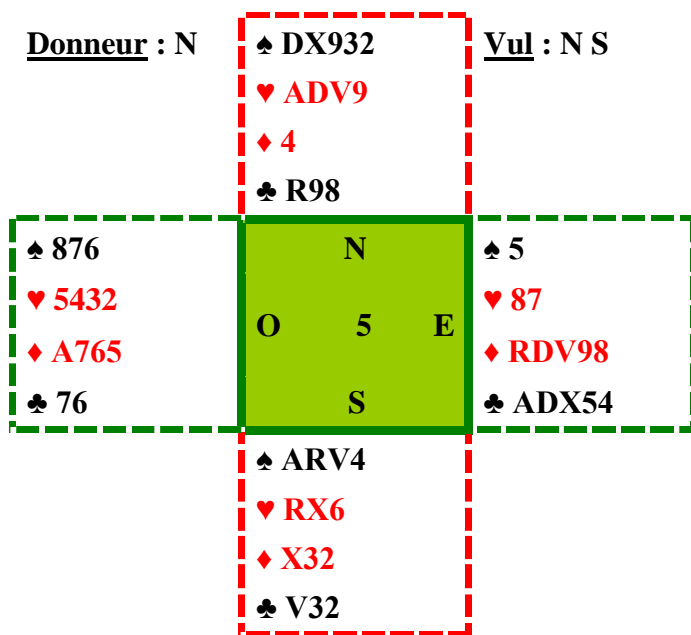
O	N	E	S
-	-	1SA	-
3SA	Fin		

Réfléchir, oublier les réflexes

Entame : Dame de Pique.

Résultat : 3SA - 1

Jeu de la carte : le Roi de Pique est en Est, c'est presque certain. Si Nord prend de l'As, le déclarant va tranquillement laisser passer 2 fois et ainsi couper les communications entre les adversaires pour réaliser 10 levées. Nord range son As, fournit donc un petit Pique et Est ne peut plus prendre le risque de conserver son Roi ! En main au Roi de Carreau, il permettra à son camp de réaliser 4 levées à Pique.



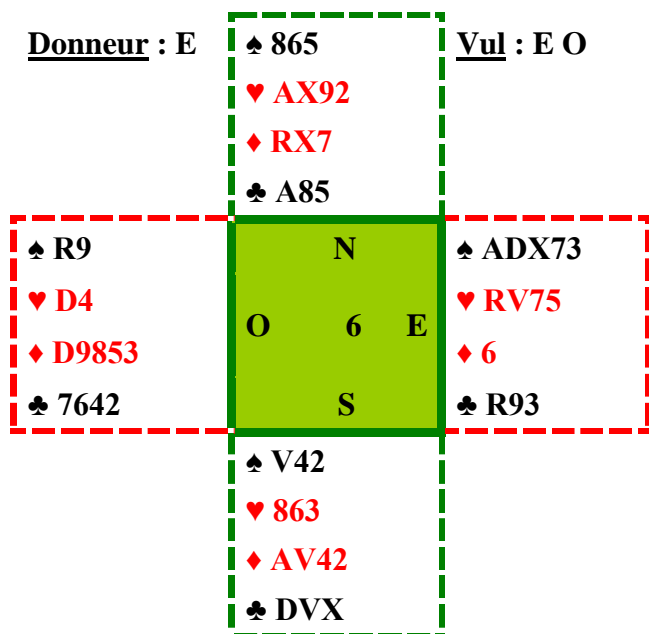
O	N	E	S
-	1♠	2SA	4♠
Fin			

**Utiliser les annonces
du partenaire**

Entame : Roi de Carreau.

Résultat : 4♠ - 1

Jeu de la carte : Ouest, voyant les 3 cartes à Carreau du mort, visualise un singleton Carreau en Nord. Il prend donc de l'As et rejoue le 7 de Trèfle marquant son doubleton. Est donnera à son partenaire la coupe à Trèfle pour la chute.



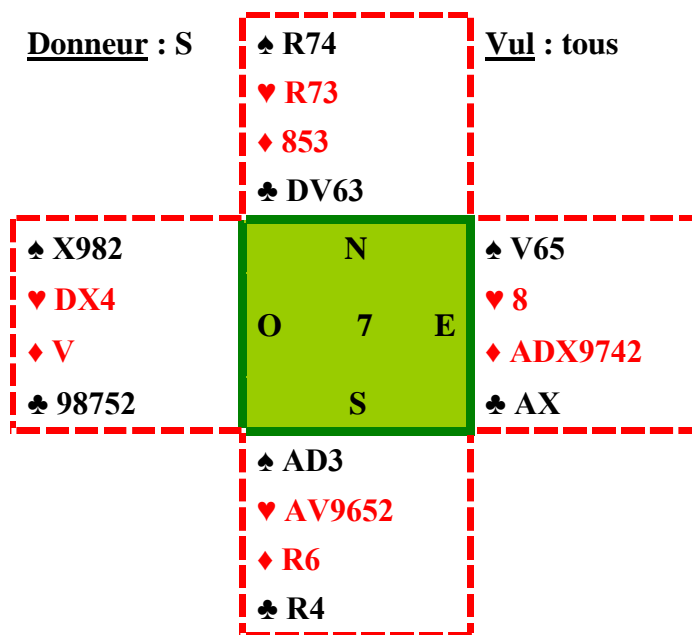
O	N	E	S
		1♠	-
1SA	-	2♥	-
2♠	Fin		

**Le mort va couper.
Empêchez le !**

Entame : Dame de Trèfle.

Résultat : 2♠ =

Jeu de la carte : Nord prend de l'As. Il possède 4 cartes sérieuses à Cœur et décide très justement de priver le déclarant de coupes à Cœur en jouant atout. De nouveau en main, il rejouera atout pour limiter Est à 8 levées.



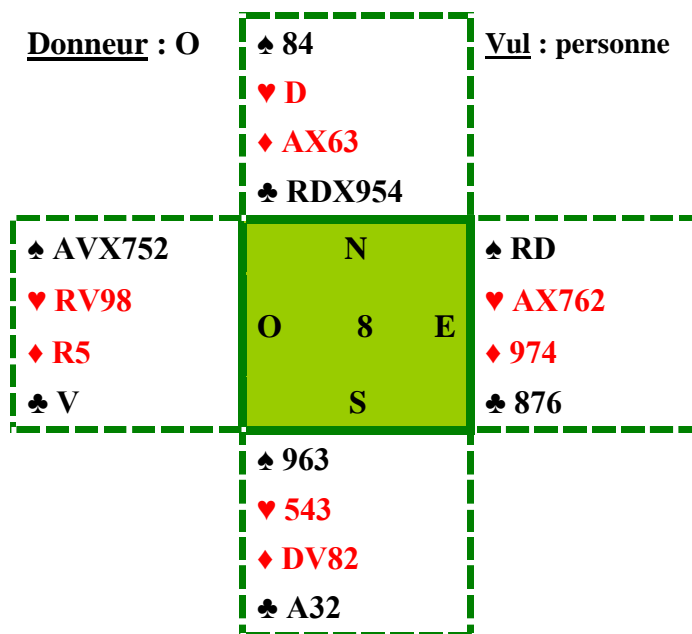
O	N	E	S
			1♥
-	2♥	3♦	4♥
Fin			

Savoir appeler !

Entame : Valet de Carreau

Résultat : 4♥ - 1

Jeu de la carte : Est s'empare de la première levée et rejoue le 2 de Carreau, appel pour un retour Trèfle. Est renvoie encore Carreau pour valoriser un atout d'Ouest !



O	N	E	S
1♠	2♣	X	3♣
3♥	-	4♥	Fin

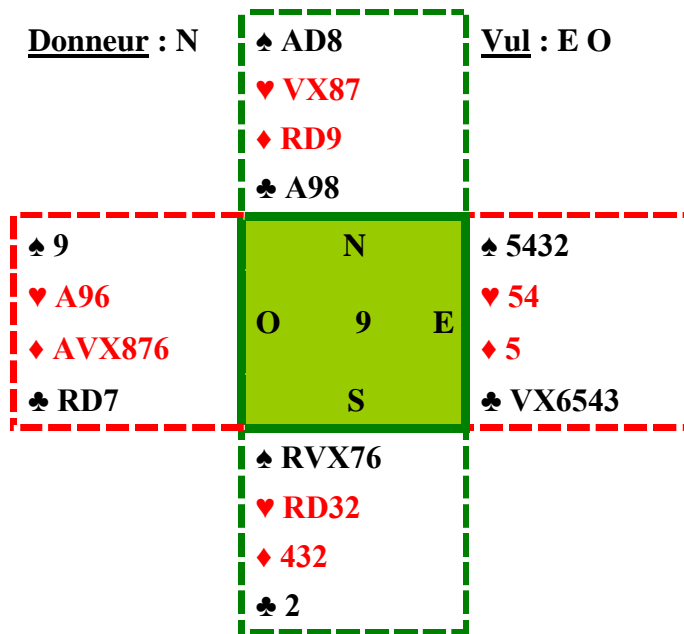
Réfléchir.

Choisir son retour !

Entame : Roi de Trèfle.

Résultat : 4♥ =

Jeu de la carte : Sud surprend le Roi du l'As de Trèfle pour rejouer vite Dame de Carreau. En effet, Ouest est singleton Trèfle et possède 5 Piques pour vite défausser les Carreaux perdants. Il est donc urgent de rejouer Carreau de la main de Sud et faire 3 levées. Sinon, le déclarant aligne 12 levées sans problème.



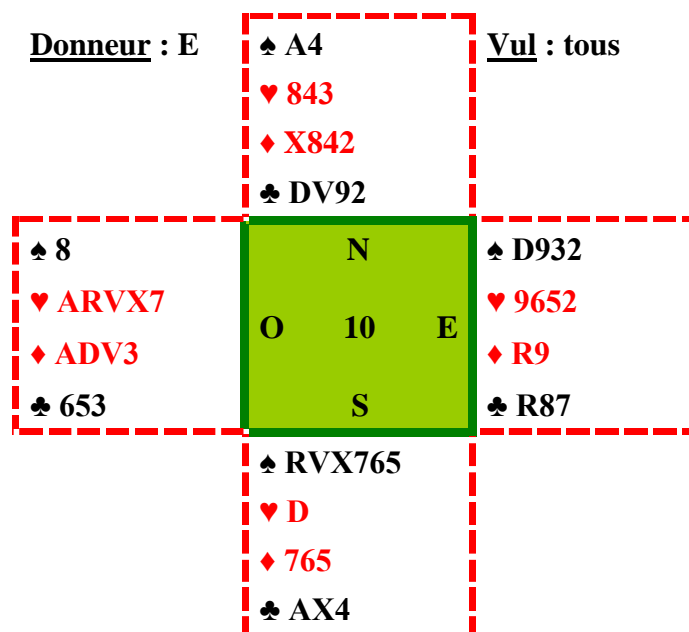
O	N	E	S
	1SA	-	2♣
-	2♥	-	4♥
Fin			

Faire un plan de jeu.

Entame : 5 de Carreau.

Résultat : 4♥ - 1

Jeu de la carte : pas de précipitation même si ce 5 de Carreau est un singleton ! Ouest prend de l'As de Carreau et rejoue son 9 de Pique. Il plonge dès le premier tour d'atout de l'As, donne enfin la coupe à Carreau à son partenaire qui lui rend la pareille à Pique. Belle défense à 2 !



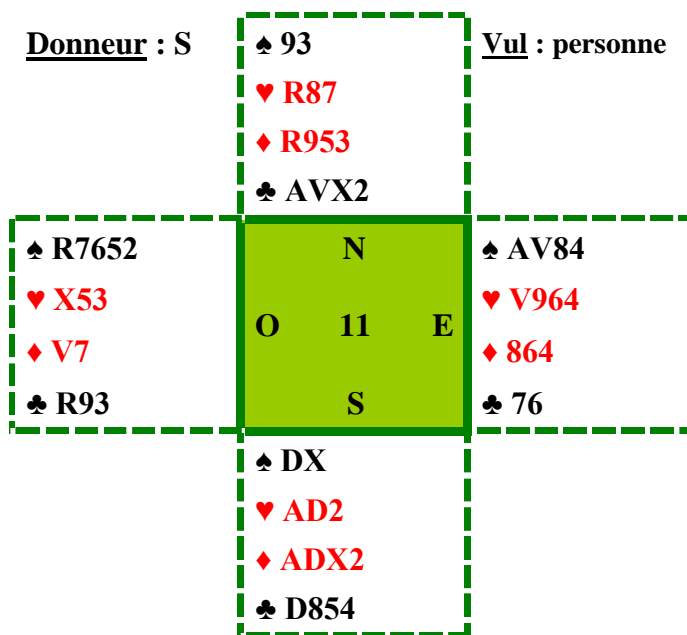
O	N	E	S
		-	2♣
3♥	Fin		

Regarder l'appel de votre partenaire.

Entame : As de Pique.

Résultat : 3♥ = ou 4♥ - 1

Jeu de la carte : votre partenaire défausse, sur l'As de Pique, le 5 de Pique que vous considérez comme sa plus petite carte demandant un retour Trèfle. Pas d'hésitation, retournez de suite Dame de Trèfle. Si votre partenaire avait voulu un retour Carreau, il aurait posé le Valet de Pique sur la table !



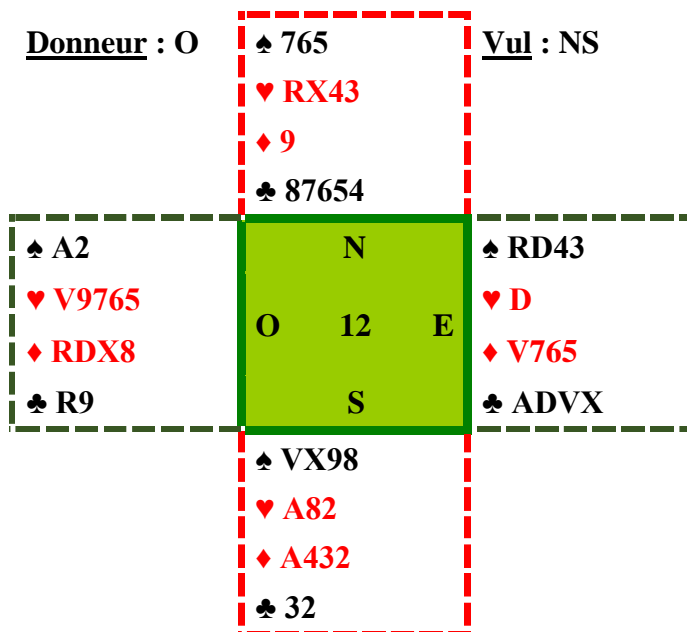
O	N	E	S
			1SA
-	3SA	Fin	

SVP, débloquez !

Entame : 5 de Pique.

Résultat : 3SA - 1

Jeu de la carte : Quand est prend de l'As, il remarque le 9 en Nord et le X en Sud. Craignant un blocage de la couleur, il néglige la parité pour repartir du Valet, ce qui permet de réaliser les 5 premières levées à Pique.



O	N	E	S
1♥	-	1♠	-
2♦	-	3SA	Fin

Sachez attendre l'appel de votre partenaire.

Entame : Valet de Pique.

Résultat : 3SA =

Jeu de la carte : l'entame est prise de l'As et le déclarant joue Carreau pour son affranchissement. Sud attend, avant de prendre de l'As de Carreau, une indication de son partenaire : le 4 de Trèfle. Il tire l'As de Cœur et Cœur pour 4 levées. Tout autre retour offre 10 levées au déclarant.



BRIDGE & DÉTENTE

QUIZZ



Catherine Dessagne

Moniteur FFB



Quiz n°1

1) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ AD6
- ♥ D52
- ♦ RV542
- ♣ X4

Sud donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♦	Passe	1♠	Passe
?			

2) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ R42
- ♥ D84
- ♦ R52
- ♣ A974

Sud donneur, Est - Ouest vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♣	Passe	1♥	1♠
?			

3) Votre entame en **Ouest** ?

- ♠ DX5
- ♥ RD3
- ♦ 84
- ♣ VX985

Sud donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♠	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	3♠	Passe
4SA	Passe	5♥	Passe
6♠	Fin		

4) Vous êtes déclarant en **Sud**.

- ♠ R76
- ♥ V97
- ♦ R63
- ♣ AX43



- ♠ A32
- ♥ RDX854
- ♦ A4
- ♣ 76

Ouest donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
	2♠	Passe	Passe
3♥	Passe	5♥	Fin

Ouest entame de la Dame de Pique

Vous ne comptez que 3 perdantes et le coup paraît facile à gagner. Méfiez-vous cependant ! Quelle carte du mort appelez-vous à la 1^{ère} levée ?

5) Vous êtes défenseur en **Est**

	♠ 75 ♥ 832 ♦ RDVX5 ♣ ARV	
♠ D		♠ 632 ♥ D75 ♦ A74 ♣ 9532

Sud donneur, personne vulnérable

OUEST	NORD	EST	SUD
1♣	Passe	1♦	Passe
1SA	Passe	3SA	Fin

Ouest entame de la **Dame de Pique**, capturée par le **Roi** du déclarant. Celui-ci joue ensuite le **2 de Carreau** pour le Roi du mort... Vous finissez par prendre la main à l'As de Carreau. Comment envisagez-vous la suite des opérations ?

Quiz n°2

6) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ 74
- ♥ D9
- ♦ RV75432
- ♣ V6

Est donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
			Passe
?			

7) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ ADX853
- ♥ AX4
- ♦ 853
- ♣ 4

Est donneur, Est - Ouest vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
			1♦
?			

8) Votre entame en **Ouest** ?

- ♠ RX64
- ♥ 98
- ♦ DX5
- ♣ V974

Sud donneur, Est-Ouest vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1SA	Passe	4SA	Passe
6SA	Fin		

9) Vous êtes déclarant en **Sud**.

- ♠ R3
- ♥ AR72
- ♦ VX32
- ♣ R94



- ♠ DX6
- ♥ 54
- ♦ RD864
- ♣ AD8

Sud donneur, Est-Ouest vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♦	Passe	1♥	Passe
1SA	Passe	3SA	Fin

Ouest entame du **4 de Pique**...

Quelle carte du mort allez-vous appeler à la première levée ?

10) Vous êtes défenseur en **Est**

	<ul style="list-style-type: none"> ♠ DV87 ♥ DV95 ♦ AD ♣ V76 	
♠ 3		<ul style="list-style-type: none"> ♠ AX942 ♥ AX7 ♦ 6 ♣ D543

Sud donneur, tous vulnérables

SUD	OUEST	NORD	EST
1SA	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	4♥	Fin

Ouest entame du **3 de Pique**, le 7 du mort est appelé, et vous prenez de l'As... Quelles déductions pouvez-vous tirer de cette entame ? Vous avez tous les éléments pour trouver la ligne de jeu qui battra le contrat adverse. Au fait, quelle carte jouez-vous à la 2^{ème} levée ?

Quiz n°3

11) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ RDVX642
- ♥ AR5
- ♦ A7
- ♣ 4

Sud donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
?			

12) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ 82
- ♥ DVX4
- ♦ A85
- ♣ X864

Nord donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
		1♠	Passe
1SA	2♥	3♠	4♥
?			

13) Votre entame en **Ouest** ?

- ♠ ARX76
- ♥ D73
- ♦ 63
- ♣ V42

Sud donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♦	1♠	X	Passe
1SA	Passe	2♠*	Passe
2SA	Passe	3SA	Fin

2♠* : demande de tenue à Pique

14) Vous êtes déclarant en **Sud**.

- ♠ 9753
- ♥ DV8
- ♦ R53
- ♣ RDV



- ♠ RDVX4
- ♥ R6
- ♦ A64
- ♣ X52

Sud donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♠	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	4♠	Fin

Ouest entame de la Dame de Carreau (le 2 en Est).

Comment allez-vous jouer pour gagner ?

15) Vous êtes défenseur en **Est**

	<ul style="list-style-type: none"> ♠ V85 ♥ 853 ♦ AR4 ♣ AX82 	
♥ A		<ul style="list-style-type: none"> ♠ X72 ♥ DX2 ♦ VX96 ♣ R74

Sud donneur, tous vulnérables

SUD	OUEST	NORD	EST
1♠	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	4♠	Fin

Ouest entame de l'As de Cœur... Vous avez, comme d'habitude, une main faible. Ce n'est pas pour autant qu'il faut vous désintéresser de cette donne. Au fait, quelle carte fournissez-vous à la première levée ?

Quiz n°4

16) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ RVX6
- ♥ X7
- ♦ ADV9
- ♣ V92

Nord donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
		1♥	Passe
1♠	Passe	2♣	Passe
?			

17) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ RDX752
- ♥ 74
- ♦ 8
- ♣ DX87

Est donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
			1♦
?			

18) Votre entame en **Ouest** ?

- ♠ DX82
- ♥ X97
- ♦ 98
- ♣ DX74

Sud donneur, Est-Ouest vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♣	Passe	1♠	Passe
1SA	Passe	3SA	Fin

19) Vous êtes déclarant en **Sud**.

- ♠ V984
- ♥ R6
- ♦ RD4
- ♣ 7632



- ♠ RDX75
- ♥ A54
- ♦ A2
- ♣ R84

Sud donneur, Est-Ouest vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♠	Passe	3♠	Passe
4♠	Fin		

Ouest entame de la **Dame de Cœur**... Votre contrat est bon, vous devez toutefois prendre une petite précaution pour ne pas risquer de chuter. Comment allez-vous gagner ce coup ?

20) Vous êtes défenseur en **Est**

	<ul style="list-style-type: none"> ♠ V843 ♥ RV6 ♦ VX9 ♣ A62 	
♥ 5		<ul style="list-style-type: none"> ♠ 62 ♥ D94 ♦ A853 ♣ V954

Sud donneur, tous vulnérables

SUD	OUEST	NORD	EST
1♠	Passe	3♠	Passe
4♠	Fin		

Ouest entame du **5 de Cœur**... Le déclarant appelle le 6 du mort. Quelle carte fournissez-vous, et pourquoi ?

Quiz n°5

21) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ A6
- ♥ ARDV52
- ♦ V542
- ♣ 4

Sud donneur, personne vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
1♥	Passe	1♠	Passe
?			

22) Votre enchère en **Sud** ?

- ♠ RV3
- ♥ X2
- ♦ D94
- ♣ RDVX8

Ouest donneur, tous vulnérables

SUD	OUEST	NORD	EST
	1♣	Passe	Passe
?			

23) Votre entame en **Ouest** ?

- ♠ VX82
- ♥ 6
- ♦ AX83
- ♣ V954

Nord donneur, Est-Ouest vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
		1♦	1♥
2SA	Passe	3SA	Fin

24) Vous êtes déclarant en **Sud**.

- ♠ 85
- ♥ 872
- ♦ AX3
- ♣ AVX96



- ♠ AR9
- ♥ RD5
- ♦ R842
- ♣ D32

Nord donneur, Nord-Sud vulnérable

SUD	OUEST	NORD	EST
		Passe	Passe
1SA	Passe	3SA	Fin

Ouest entame du **6 de Cœur** pour le Valet d'Est. Vous devriez gagner sans trop de difficulté si vous n'êtes pas imprudent. Quelle carte allez-vous fournir à la première levée ?

25) Vous êtes défenseur en **Est**

	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 543 ♥ RV9 ♦ RVX2 ♣ A32 	
♠ R		<ul style="list-style-type: none"> ♠ AVX96 ♥ D2 ♦ A64 ♣ VX9

Est donneur, tous vulnérables

SUD	OUEST	NORD	EST
			1♠
Passe	Passe	X	Passe
2SA	Passe	3SA	Fin

Enfin un partenaire intelligent qui entame dans votre couleur... et du Roi de surcroît ! En effet, Ouest dépose sur la table le **Roi de Pique**... Vous ne devriez avoir aucun mal à battre ce contrat ! Comment envisagez-vous la suite des opérations ?