

L'AS DE TRÈFLE
LE MAGAZINE DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

CAHIER des JEUX

DÉCEMBRE 2021

N°1

S'entraîner, se perfectionner et surtout s'amuser ! Avec la nouvelle licence FFB, vous bénéficiez de l'accès illimité à des outils et des services comme ce Cahier de jeux, supplément de l'As de Trèfle offert trois fois par an (novembre, mars et juin). Il est conçu pour vous distraire et vous faire progresser. « Jouez-le » avec application et comptez soigneusement vos points. Vous pouvez glaner un maximum de 100 points et si, par exemple, vous totalisez 54 points, vous devez considérer que votre score est de 54%. Une bonne occasion de faire la nique à votre partenaire qui n'aurait réalisé que 50% ! Et surtout un score que vous devrez essayer de dépasser dans trois mois ! Ce cahier est divisé en cinq parties qui peuvent, chacune, rapporter jusqu'à 20 points : **la bonne enchère, la bonne main, la bonne entame, la bonne ligne, le bon flanc**. Chaque exercice est coté de une à trois étoiles en fonction de sa difficulté. La formule retenue est le match par 4.



C'EST AUSSI LE MOMENT DE...

**JOUER LES TOURNOIS
DU TÉLÉTHON**
jusqu'au 20 décembre 2021

**PARTICIPER À LA 2^e COUPE DES CLUBS
CRÉDIT MUTUEL**
jusqu'au 15 mai 2022

LICENCIÉS FFB, VOS NOUVEAUX RDV...

POUR S'ENTRAÎNER,
PROGRESSER,
S'AMUSER, VIBRER...

VOTRE BRIDGE HEBDO

Les jeux le vendredi,
les solutions le mardi
Deux niveaux : avancé et débutant

Chaque semaine en partenariat
avec *Bridgerama+*

EN SAVOIR +

QUESTIONS POUR UN BRIDGEUR

Testez votre bridge
grâce au quiz animé en direct
par les meilleurs experts
Deux niveaux : compétition
et perfectionnement

Deux fois par mois

EN SAVOIR +

CAHIER DES JEUX EN LIGNE

Évaluez votre niveau, révisez vos classiques
Tous les deux mois en alternance
avec *L'As de Trèfle*

UNE SÉRIE VIDÉO EXCLUSIVE

Vivez une grande compétition internationale
« DANS LA TÊTE D'UN CHAMPION »

VOIR LE 1^{ER} ÉPISODE

PARCOURS BRIDGE

Avec tous les modules de perfectionnement
libres d'accès aux enseignants
et à tous leurs élèves licenciés

Disponibles en permanence

EN DIRECT SUR REALBRIDGE

Phase à 8 de la Sélection Open
(28-31 janvier 2022)

Phase finale
de la Division nationale 1 Open
(14-15-16 janvier 2022)

BONUS : COMME À LA TÉLÉ...

Les finales de la Division nationale 1 Open (15-16 janvier)
et de la Sélection Open (30-31 janvier) seront diffusées
et commentées **en direct sur la chaîne Twitch.TV/FFBridge**

LA BONNE ENCHÈRE

Huit questions. 2,5 points par réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ D943
♥ D93
♦ A8
♣ R742

S	O	N	E
?		1♥	-

Votre enchère ?

A 1♠	B 2♥	C 2SA	D 3♥
-------------	-------------	--------------	-------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ A973
♥ D83
♦ ADV85
♣ 5

S	O	N	E
?		1♥	-

Votre enchère ?

A 1♠	B 2♦	C 4♣	D 4♥
-------------	-------------	-------------	-------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ V53
♥ D102
♦ ARD83
♣ R5

S	O	N	E
1SA 2♦ ?	- -	2♣ 3♠	- -

Votre enchère ?

A 3SA	B 4♣	C 4♥	D 4♠
--------------	-------------	-------------	-------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ RD83
♥ 94
♦ AR76
♣ DV5

S	O	N	E
2♣ ?	-	1SA 2♠	- -

Votre enchère ?

A 3♦	B 3♥	C 4♠	D 4SA
-------------	-------------	-------------	--------------

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ AR3
♥ ARD5
♦ 1076
♣ 876

S	O	N	E
1SA 3♣ ?	- -	2♠ 3SA	- -

Votre enchère ?

A Passe	B 4♣	C 4♥	D 5♣
----------------	-------------	-------------	-------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ 1074
♥ RD83
♦ 72
♣ AR104

S	O	N	E
X 2♥ ?	- -	2♦ 2♠	1♦ - -

Votre enchère ?

A Passe	B 3♣	C 3♦	D 3♠
----------------	-------------	-------------	-------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ RV3
♥ A5
♦ 9764
♣ V863

S	O	N	E
?	1SA	2♣	-

Votre enchère ?

A 2♦	B 2♠	C 2SA	D 3♠
-------------	-------------	--------------	-------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ 876
♥ 6
♦ R1063
♣ DV976

S	O	N	E
?	4♠	X	-

Votre enchère ?

A Passe	B 4SA	C 5♣	D Autre
----------------	--------------	-------------	----------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C ▶ 2SA

Ce saut à 2SA montre un soutien de trois cartes à Cœur et un jeu limite (11-12HLD). Si vous commencez par répondre 1♠, il n'y aurait plus moyen de décrire correctement votre main. La réponse de 3♥ promettrait, quant à elle, quatre atouts.

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ 2♦

Cette main pourrait parfaitement permettre de déclarer un bon chelem même si Nord est minimum, à condition qu'il puisse juger de la valeur de ses cartes : As et Roi de Cœur seront faciles à juger ; le Roi de Carreau est une carte énorme ; le Roi de Pique est intéressant mais pas plus qu'un singleton ; le Roi de Trèfle ne vaut rien. Commencez par annoncer vos Carreaux. Vous fitterez plus tard en situation forcing.

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ 4♥

L'enchère de 3♠ du partenaire est un chassé-croisé qui montre quatre cartes à Pique et au moins cinq cartes à Cœur. Avec trois Cœurs et une main banale, il est normal de lui donner le point. Vous jouerez ainsi la manche de la main forte.

L'enchère de 4♣, dans ce contexte, garantirait aussi un fit à Cœur et serait l'annonce d'un contrôle. Il faudrait cependant une meilleure main pour cette enchère. Par exemple : ♠ R5 ♥ DV7 ♦ AR54 ♣ A876.

JEU N°4

RÉPONSE B ▶ 3♥

Vous avez de toute évidence de quoi envisager un chelem à Pique après la réponse de Nord au Stayman. L'enchère de 3♥, artificielle, exprime à la fois votre fit et vos ambitions.

JEU N°5

RÉPONSE B ▶ 4♣

Quand Nord possède six Trèfles et un jeu de manche, il doit annoncer directement 3SA avec un résidu régulier

et ne fait donc un Texas qu'en possession d'une courte (singleton ou chicane). Sur votre rectification à 3♣, 3♥ montrerait une courte à Pique et 3♠ une courte à Cœur. C'est 3SA qui montre la courte à Carreau.

Sans tenue à Carreau, Sud doit bien sûr s'orienter vers un contrat à Trèfle. Il doit se contenter de 4♣ avec son jeu, laissant la place à l'exploration d'un chelem (l'absence de points perdus en face de la courte permet au camp de réviser ses ambitions).

JEU N°6

RÉPONSE B ▶ 3♣

Le cue-bid de Nord, en réponse au contre d'appel, se fait dans deux cas :

- Avec au moins 11H.
- Avec les deux majeures quatrièmes et 8-10H.

Quand Nord annonce 2♠ sur 2♥, il se situe dans le premier cas et la situation est forcing de manche. Sans quatre Piques, Sud annonce naturellement sa seconde couleur.

JEU N°7

RÉPONSE A ▶ 2♦

2♣ est un Landy (appel aux majeures). Votre main pourrait permettre de faire une manche dans le cas où Nord posséderait cinq cartes à Pique.

Pour montrer vos ambitions et vos trois Piques, il existe une procédure : annoncez d'abord 2♦, un relais qui demande à Nord d'annoncer sa première majeure cinquième. Si Nord dit 2♥, vous annoncerez 2♠ ; s'il annonce 2♠, vous le soutiendrez à 3♠.

JEU N°8

RÉPONSE B ▶ 4SA

Le contre du partenaire est un contre d'appel. Si vous possédiez un jeu régulier (un petit Cœur en plus, un petit Carreau en moins par exemple), vous passeriez avec l'espoir que le contrat chute. Avec un jeu irrégulier, il est préférable de s'exprimer. Ici 4SA propose un choix en mineure. Le partenaire dira 5♦ avec ♠ 9 ♥ AV75 ♦ AD982 ♣ A54.

LA BONNE MAIN

Laquelle des quatre mains proposées correspond aux enchères de Sud ?
5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠ 3♣	1♣ -	X 2♣	- -

A ♠ A763
♥ R62
♦ V7
♣ V1084

B ♠ D874
♥ 632
♦ 974
♣ RD8

C ♠ AV1064
♥ 973
♦ V1032
♣ 5

D ♠ A1093
♥ D5
♦ 9876
♣ 764

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ X	2♥	2♠	3♥

A ♠ RV8643
♥ 62
♦ AR3
♣ 94

B ♠ A10973
♥ RDV
♦ A7
♣ 963

C ♠ AR653
♥ 6
♦ AV93
♣ R84

D ♠ ADV852
♥ 6
♦ RD104
♣ 62

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
5♣ 5♥	4♠ -	4SA 5♦	- -

A ♠ V852
♥ AV
♦ 865
♣ 9876

B ♠ 973
♥ 963
♦ D5
♣ V7643

C ♠ 8643
♥ R97643
♦ -
♣ A74

D ♠ 8432
♥ V963
♦ D86
♣ V7

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2♥ 4♣	-	2♦ 3♠	- -

A ♠ D5
♥ 105
♦ 976
♣ V96543

B ♠ 863
♥ D103
♦ 97653
♣ R5

C ♠ 9763
♥ 62
♦ 975
♣ R643

D ♠ RV976
♥ 83
♦ 1076432
♣ -

→ Solutions et cotations page suivante.

2^e COUPE DES CLUBS CRÉDIT MUTUEL

ELLE EST POUR VOUS ! FAITES LE PLEIN DE PE, DE PP !



1^{er} NoV 2021 ▶ 15 MAI 2022

Renseignements dans votre club et sur FFBRIDGE.FR



Crédit Mutuel

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE D

► Le décodage de la séquence :

En réponse au contre d'appel, Sud se contente d'abord d'annoncer une couleur sans saut. Il est donc zoné 0-7H. Quand Nord fait ensuite un cue-bid à 2 Trèfles, il promet une main forte (18H et plus) et demande un complément d'information. Sud doit donc décrire du mieux possible sa distribution, sa force et la présence d'une tenue Trèfle.

Avec la main A, Sud aurait fait un saut à 2♠ au premier tour pour montrer quatre Piques et 8-10H.

Avec la main B, Sud doit parler à Sans-Atout pour montrer sa tenue Trèfle et son jeu régulier. Il dirait 2SA avec un jeu de 4-5 points. Avec 6-7H, il doit sauter à 3SA.

Avec la main C, Sud se doit d'annoncer sa cinquième carte à Pique et son jeu maximum. Un saut à 3♠ remplit cet office.

Avec la main D, Sud est maximum mais il ne peut ni répéter ses Piques (il n'en a que quatre), ni annoncer une deuxième couleur (décrire quatre petits Carreaux serait sans objet) ni annoncer les Sans-atout (il n'a pas d'arrêt à Trèfle). Fort heureusement, le cue-bid vient à la rescousse. **C'est la bonne main.**

JEU N°2

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

Une première chose : contrer des adversaires fittés à bas palier n'est jamais punitif. Ce contre est ici une proposition de manche (un essai généralisé) étant entendu qu'une enchère de 3♠ serait purement compétitive.

Avec la main A, Sud ne souhaite pas jouer la manche. En revanche, sa sixième carte à Pique l'autorise à annoncer 3♠ en sécurité distributionnelle.

Avec la main B, il n'est pas question de surenchérir avec ce jeu sans plus-value distributionnelle. Le contrat de 3♥ a de surcroît de bonnes chances de chuter puisqu'on dispose de quatre levées de défense à soi. Il faut faire l'enchère la plus difficile pour les grands bavards : passe.

Avec la main C, Sud n'a pas tout à fait de quoi appeler la manche tout seul, son partenaire pouvant avoir de 6 à 10 points d'honneurs. Il contre pour montrer son envie de manche. Nord dira 3♠ ou 4♠ en fonction de son jeu.

C'est la bonne main.

Avec la main D, Sud appelle 4♠ sans tergiverser, une structure 6-4 à honneurs concentrés ayant une énorme valeur en attaque.

JEU N°3

RÉPONSE B

► Le décodage de la séquence :

L'intervention à 4SA du partenaire n'est pas naturelle. Elle montre en général un bicolore indéterminé au moins 5-5 (et souvent 6-5). « En général » car l'enchère se pratique aussi avec un jeu tricolore trop fort pour contrer d'appel (on ne veut pas prendre le risque que le partenaire passe sur le contre). Quand Sud annonce 5♣, l'enchère de 5♦ de Nord promet un bicolore rouge.

Avec la main A, Sud n'a aucune raison de changer le contrat de 5♦. Il passe à son second tour de parole.

Avec la main B, avec plus de Cœurs que de Carreaux, Sud appelle logiquement 5♥. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud va bien sûr jouer à Cœur, couleur où son camp détient au moins onze cartes. Les contrôles de premier tour dans les mineures doivent lui faire choisir un saut à 6♥ plutôt qu'un 5♥ particulièrement pusillanime. Il ne sera pas rare de faire le grand chelem (si Nord est chicane Pique en particulier) mais le manque d'espace nous manque pour une exploration rationnelle.

Avec la main D, Sud n'a nulle raison de commencer par annoncer 5♣. Il aurait fallu dire 5♦, à charge pour Nord de poursuivre par 5♥ avec un bicolore Trèfle/ Cœur.

JEU N°4

RÉPONSE B

► Le décodage de la séquence :

Votre réponse sur 2♦ dénie un As et plus de 7 points dans une main sans courte. Que signifie ce saut à 3♠ de l'ouvreur ? C'est une enchère conventionnelle (mais standard) qui montre quatre Piques et six Cœurs (exceptionnellement cinq très beaux). Dès lors, votre enchère de 4♣ peut se concevoir dans deux cas : un bon fit dans une des majeures et un contrôle anticipé à Trèfle, une belle couleur à Trèfle (rare).

Avec la main A, Sud doit annoncer 4♥ pour montrer un semblant de fit et un jeu sans ambition.

Avec la main B, Sud ne peut pas se contenter de 4♥ avec ce joli fit et ce contrôle Trèfle. Il annonce 4♣ et, si Nord poursuit par 4♦, il doit sauter à 5♥ pour bien faire passer son message. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud doit se contenter de 4♠ malgré la présence du Roi de Trèfle car, en dehors de cette carte, sa main ressemble au désert de Gobi.

Avec la main D, vous devez réaliser que votre collection de quatre points d'honneurs est magnifique dans le contexte. L'enchère juste est 5♣, un Splinter, pour montrer une courte à Trèfle et un gros fit dans l'une des majeures.

LA BONNE ENTAME

Huit questions. 2,5 points par réponse. Qu'entamez-vous, en Ouest ?

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ A873
♥ V952
♦ DV73
♣ 6

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3SA	-

Votre entame ?

A 3 de Pique	B 2 de Cœur	C Dame de Carreau	D 3 de Carreau
---------------------------	--------------------------	--------------------------------	-----------------------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ -
♥ 1098
♦ D10962
♣ AD863

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3SA	-

Votre entame ?

A 10 de Cœur	B 6 de Carreau	C 10 de Carreau	D 6 de Trèfle
---------------------------	-----------------------------	------------------------------	----------------------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ 6
♥ R1098
♦ 8732
♣ D975

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	-	-	-

Votre entame ?

A 6 de Pique	B 10 de Cœur	C 7 de Carreau	D 7 de Trèfle
---------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ RV852
♥ 109
♦ 62
♣ D863

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2SA	-	3SA	-

Votre entame ?

A 5 de Pique	B 10 de Cœur	C 6 de Carreau	D 3 de Trèfle
---------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ DV10
♥ A73
♦ D642
♣ 863

S	O	N	E
3♠	-	4♠	-

Votre entame ?

A Dame de Pique	B As de Cœur	C 4 de Carreau	D 3 de Trèfle
------------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ R863
♥ AV92
♦ 92
♣ 953

S	O	N	E
1SA	-	-	-

Votre entame ?

A 3 de Pique	B 2 de Cœur	C 9 de Carreau	D 9 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ 93
♥ V104
♦ AR3
♣ RV763

S	O	N	E
1SA	1♣	1♠	-
-	-	-	X

Votre entame ?

A 9 de Pique	B Valet de Cœur	C As de Carreau	D 6 de Trèfle
---------------------------	------------------------------	------------------------------	----------------------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ 863
♥ V109
♦ 10983
♣ 764

S	O	N	E
1SA	-	1♦	1♠
-	-	3SA	X

Votre entame ?

A 3 de Pique	B Valet de Cœur	C 10 de Carreau	D 7 de Trèfle
---------------------------	------------------------------	------------------------------	----------------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B ▶ 2 de Cœur

Quand l'ouvreur a dénié une majeure quatrième, il serait maladroit d'entamer une couleur mineure avec cette main. Le choix des Cœurs s'impose car il est rarement bon d'entamer son un As quatrième à Sans-Atout.

JEU N°2

RÉPONSE D ▶ 6 de Trèfle

Quand on doit choisir entre deux couleurs cinquièmes pour entamer à Sans-Atout, il est logique d'entamer la plus belle, celle qui s'affranchira le plus vite. Ici, si le partenaire avait le bon goût de détenir pour seule valeur le Roi de Trèfle, vous pourriez de temps en temps réaliser les cinq premières levées.

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ 7 de Carreau

Quand la séquence est rapide et donne peu d'informations, on évite habituellement de prendre des risques à l'aveuglette. L'entame neutre est de rigueur.

JEU N°4

RÉPONSE B ▶ 10 de Cœur

Il n'est évidemment pas question d'entamer de votre couleur longue puisque c'est aussi la longue du déclarant. Il ne sera pas rare que votre partenaire possède une forte opposition à Carreau et tout indique que les cartes sont mal placées pour le déclarant. En pareille situation, il est souvent opportun de mettre de côté l'entame « naturelle » à Trèfle et opter pour le 10 de Cœur, la carte la plus neutre.

JEU N°5

RÉPONSE B ▶ As de Cœur

Dans une situation de ce type, une entame neutre n'est pas de rigueur. Supposez que vous attaquiez Trèfle et que le déclarant profite des Trèfles maîtres du mort pour défausser ses perdantes rouges ! Tout bien pesé, il est juste de mettre l'As de Cœur sur la table. Si cette couleur est manifestement sans avenir, la vue du mort permettra souvent de rejouer la bonne couleur mineure.

JEU N°6

RÉPONSE D ▶ 9 de Trèfle

En l'absence de couleur cinquième, il faut privilégier une entame neutre contre le contrat de 1SA. Une simple levée filée à l'entame peut en effet changer le sort du contrat.

JEU N°7

RÉPONSE A ▶ 9 de Pique

Que signifie le contre final de votre partenaire ? Qu'il possède des Piques derrière ceux de l'intervenant et que son « passe » initial était « blanche-neige » ! Dès lors, pas question de livrer une levée en entamant Trèfle. Il serait également maladroit d'entamer de l'As de Carreau « pour voir » car le risque serait de perdre un temps précieux.

Si tout se passe comme espéré, l'entame du 9 de Pique peut vous permettre d'encaisser un petit 1100 des familles...

JEU N°8

RÉPONSE D ▶ 7 de Trèfle

Si Est a pris le risque de contrer 3SA, ce n'est sûrement pas pour que vous entamiez Pique, couleur que vous auriez entamée en l'absence de contre. C'est tout le contraire, il veut vous dissuader d'entamer sa couleur et vous propose de trouver son autre couleur.

Quelle est cette autre couleur ?

Certainement pas Carreau, vous avez trop de cartes dans cette couleur. Certainement pas Cœur car, avec un bicolore majeur, Est aurait annoncé 2 Carreaux à son premier tour d'enchères. Reste les Trèfles. Voici un exemple de main en Est : ♠ DV742 ♥ 72 ♦ A ♣ RDV105.

LA BONNE LIGNE

Voici quatre problèmes en face du mort.
Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ A653
♥ 103
♦ AD2
♣ D863

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 4♠	-	3SA*	-

N
O E
S

♠ RDV87
♥ D4
♦ 98
♣ AV109

*fit au moins quatrième 13-15HLD

Ouest encaisse As-Roi de Cœur à l'entame (9 et 5 en Est) et rejoue le 6 de Carreau pour la Dame et le Roi. Est rejoue le Valet de Carreau pour le 5 d'Ouest et l'As du mort.
Que jouez-vous à ce stade ?

A Le 2 de Carreau coupé maître	B Le 3 d'atout	C La Dame de Trèfle	D Le 3 de Trèfle
--	-----------------------------	----------------------------------	-------------------------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ A83
♥ 8
♦ AR7643
♣ A85

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠ 3SA	-	1♦ 3♦	-

N
O E
S

♠ 10952
♥ AD5
♦ D5
♣ V743

Ouest entame du 6 de Cœur pour le Roi et l'As.
Quel est votre prochain mouvement ?

A Le 10 de Pique laissé filer	B La Dame de Carreau	C Carreau pour l'As	D Autre chose
---	--------------------------------------	----------------------------------	----------------------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ AR8
♥ 105
♦ 107543
♣ V109

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ 3♥	- -	1SA 4♥	-

N
O E
S

♠ 763
♥ ARDV93
♦ V86
♣ A

Ouest entame de la Dame de Pique pour l'As du mort et le 2 d'Est.
Que rejouez-vous ?

A Pique	B Cœur	C Carreau	D Trèfle
-------------------	------------------	---------------------	--------------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ A65
♥ A76
♦ DV104
♣ D76

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
3SA		1♦	-

N
O E
S

♠ V84
♥ D82
♦ R865
♣ AR9

Ouest entame du 10 de Pique pour le Roi d'Est qui rejoue le 2 de Pique pour le 8 de la main et le 9 d'Ouest.
Comment jouez-vous ?

A Je laisse passer le deuxième coup de Pique	B Je prends de l'As et je joue Carreau	C Je prends de l'As et je joue Cœur	D Je prends de l'As et je rejoue Pique
---	---	--	---

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE D ▶ 3 de Trèfle

Pour gagner ce coup, il ne faut pas perdre de Trèfle. Il faut espérer que le Roi de cette couleur soit à votre droite et se livrer à une impasse on ne plus standard. À un détail près ! Cette impasse, vous devrez la faire à trois reprises si Est possède le Roi quatrième (ou cinquième). Supposons d'abord que vous purgiez les atouts en terminant au mort. Vous pourrez ensuite partir de la Dame de Trèfle en pivot. Si Est couvre (une grosse faute dans le contexte), le coup est terminé mais s'il ne couvre pas, vous faites la levée et rejouez Trèfle pour le Valet. Quand Ouest défausse, vous avez chuté puisqu'il n'existe plus de remontée au mort pour vous livrer à une troisième impasse.

Il faut donc vous livrer à une première impasse quand vous êtes au mort par l'As de Carreau. Faut-il partir de la Dame ou d'un petit ?

Supposons que vous laissez filer la Dame de Trèfle. Les chemins sont bouchés pour vous :

- Soit vous rééditez immédiatement l'impasse et Ouest vous coupe avec rapacité.

- Soit vous purgez les atouts au préalable en finissant au mort mais vous n'êtes ensuite en mesure que d'effectuer une seule impasse. Le Roi quatrième d'Est sera imprenable.

La solution consiste à partir d'un petit Trèfle pour votre première impasse. Vous purgez ensuite les atouts et vous partez de la Dame de Trèfle en pivot. Cette façon de procéder vous permet de faire l'impasse à trois reprises.

Les quatre jeux :

♠ 1092	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 4
		N									
O			E								
		S									
♥ AR762	♥ V985										
♦ 7654	♦ RV103										
♣ 4	♣ R752										
♠ RDV87											
♥ D4											
♦ 98											
♣ AV109											

Vous avez rejoué le 3 de Trèfle : 5 points.

JEU N°2

RÉPONSE D ▶ Un coup de Carreau à blanc (autre chose)

Si les Carreaux sont répartis 3-2, dix levées vous tendent les bras ; un Pique, deux Cœurs, six Carreaux et un Trèfle.

En pareille situation, il faut émettre une hypothèse de crainte : les Carreaux sont 4-1. A priori, ce n'est pas un problème puisqu'il suffit de réaliser cinq levées de Carreau pour gagner votre contrat.

Il est on ne peut plus naturel de commencer par encaisser la Dame de Carreau (l'honneur du côté court) avant de poursuivre d'un petit pour l'As. Si un adversaire défausse, vous donnerez un Carreau et... vous allez chuter car l'adversaire ne jouera plus Cœur et vous devrez dire adieu à votre Dame de Cœur maîtresse !

Il existe un maniement des Carreaux qui prend en compte ce petit problème de communication : Vous devez donner un coup de Carreau à blanc !

L'avantage est double : affranchir la couleur si elle est 4-1 et conserver la Dame de Carreau comme rentrée en main pour être sûr de faire la Dame de Cœur.

Les quatre jeux :

♠ A83	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ RD74
		N									
O			E								
		S									
♥ 8	♥ R104										
♦ AR7643	♦ V1082										
♣ A85	♣ D6										
♠ V6											
♥ V97632											
♦ 9											
♣ R1092											
♠ 10952											
♥ AD5											
♦ D5											
♣ V743											

Vous avez donné un coup de Carreau à blanc : 5 points.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE D ▶ Trèfle

N'y allons pas par quatre chemins : votre contrat est en principe mort-né. Vous avez quatre perdantes et aucun moyen sérieux d'en éliminer une.

Dans une telle situation, vous pouvez tabler pour une de chute, cela aurait le mérite de vous laisser plus de temps pour les donnes suivantes. Mais vous pouvez aussi spéculer sur une faute adverse. A cet égard, une première idée pourrait être de donner quatre coups d'atout en défaussant deux Carreaux du mort. Si un défenseur avait la gentillesse de lâcher un Carreau, vous seriez peut-être en mesure d'affranchir une levée de Carreau...

C'est cependant bien peu probable car les adversaires ont beaucoup d'autres cartes à défausser.

Votre meilleure chance consiste à espérer le grand mariage Trèfle en Est et à présenter le Valet de Trèfle du mort à la deuxième levée. Si Est couvre, l'affaire est dans le sac : deux coups d'atout en finissant au mort et Trèfle pour faire tomber le second honneur. Vous serez ainsi en mesure de défausser une perdante sur votre Trèfle affranchi.

Les quatre jeux :

♠ DV94	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ 1052
N					
O E					
S					
♥ 86	♥ 742				
♦ A92	♦ RD				
♣ 7642	♣ RD853				
♠ 763					
♥ ARDV93					
♦ V86					
♣ A					

Vous avez joué Trèfle : 5 points.

JEU N°4

RÉPONSE C ▶ Je prends de l'As et je joue Cœur

Avant de compter les levées, intéressons-nous à la situation des Piques :

Ouest a entamé dans une couleur commandée par Dame-10-9. La question est : combien de cartes y possède-t-il ? À cet égard, une carte doit nous aider : le 2 de Pique rejoué par Est en « pair-impair du résidu ». Donc, soit Est avait initialement le Roi second, soit il possédait le Roi quatrième.

Dans le premier cas, il ne sert à rien de laisser passer et dans le second, Ouest avait une teneur initiale de Dame-10-9 secs et **il est important de prendre de l'As au deuxième tour pour bloquer la couleur.**

Vous prenez donc de l'As de Pique et vous comptez cinq levées de tête : un Pique, un Cœur et trois Trèfles. Pour emporter le morceau, vous avez besoin de faire trois levées de Carreau (il suffira de faire sauter l'As) mais aussi de réussir l'impasse indirecte à Cœur (Cœur vers la Dame) en espérant le Roi à votre droite.

Si Ouest a cinq Piques et possède l'As de Cœur ou le Roi de Carreau, vous allez chuter et si ces deux cartes sont en Est, vous allez gagner en sifflotant. Cette situation n'est donc pas intéressante. Regardons ce qui se passe quand Ouest n'a que trois Piques (et donc maintenant la Dame sèche).

Supposons que vous attaquiez les Carreaux en premier. L'adversaire qui possède l'As rejouera Pique et Est, qui possède le Roi de Cœur par nécessité, n'aura qu'à attendre pour réaliser le treizième Pique, la cinquième levée de la défense.

Votre seule chance est de rejouer immédiatement un petit Cœur du mort. Est fera son Roi et rejouera Pique pour la Dame. Il suffira maintenant que l'As de Carreau se situe en Ouest pour vous enlever tout souci.

Les quatre jeux :

♠ A65	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ R732
N					
O E					
S					
♥ A76	♥ R1054				
♦ DV104	♦ 7				
♣ D76	♣ V854				
♠ D109					
♥ V93					
♦ A932					
♣ 1032					
♠ V84					
♥ D82					
♦ R865					
♣ AR9					

Vous avez joué Cœur : 5 points.



les Bridgeurs

ont toujours

du



JUSQU'AU 20 DÉCEMBRE 2021
PARTICIPEZ AUX TOURNOIS DU TÉLÉTHON DANS VOTRE CLUB

LE BON FLANC

Voici quatre problèmes de défense.
Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

.....

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°1

♠ 10974
♥ AD4
♦ DV109
♣ R6

	N	
O		E
	S	

♠ D6
♥ 987
♦ A62
♣ AD1074

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 2♥	- -	2♣ 3♠	1♣ -

Ouest entame du 5 de Trèfle pour le 6, la Dame et le 9. Vous encaissez l'As de Trèfle pour le Valet de Sud et le 8 d'Ouest. **Que rejouez-vous ?**

A 4 de Trèfle	B As de Carreau	C 7 de Cœur	D 6 de Pique
----------------------------	------------------------------	--------------------------	---------------------------

.....

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°2

♠ D6
♥ 643
♦ D5
♣ D109432

	N	
O		E
	S	

♠ R93
♥ 108
♦ V1097
♣ R876

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2SA	-	3SA	

Ouest entame du 5 de Cœur pour votre 10 et le Roi. Sud encaisse l'As de Trèfle (Ouest fournit le Valet) et rejoue Trèfle pour la Dame et votre Roi (Ouest défausse le 9 de Cœur). **Que rejouez-vous ?**

A 8 de Cœur	B Valet de Carreau	C 3 de Pique	D Autre chose
--------------------------	---------------------------------	---------------------------	----------------------------

.....

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°3

♠ D6543
♥ V10
♦ ARD4
♣ 104

	N	
O		E
	S	

♠ A1087
♥ A53
♦ V3
♣ A763

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ 2♦ 3SA	- -	1♠ 3♣	- -

Ouest entame du 2 de Trèfle pour votre As et le 5 du déclarant. **Que rejouez-vous ?**

A 3 de Trèfle	B 7 de Pique	C As de Pique	D 3 de Cœur
----------------------------	---------------------------	----------------------------	--------------------------

.....

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°4

♠ RV
♥ A64
♦ RV1064
♣ D102

	N	
O		E
	S	

♠ 109
♥ V5
♦ AD7
♣ RV7653

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♠ 2♥ 3♥	- - -	2♦ 3♣ 4♥	- X

Ouest entame de l'As de Trèfle et rejoue Trèfle pour votre Valet, Sud fournissant. **Que rejouez-vous ?**

A Roi de Trèfle	B 3 de Trèfle	C 10 de Pique	D As de Carreau
------------------------------	----------------------------	----------------------------	------------------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C ▶ 7 de Cœur

Avant toute chose, efforçons-nous de lire la signalisation du partenaire à Trèfle. Il semble qu'il y ait possédé quatre cartes (le Valet du déclarant est tombé au deuxième tour). Quelles étaient précisément ces cartes ? 8532 de toute évidence. Il a d'abord entamé la deuxième de quatre petites cartes (le 5) puis, au lieu de fournir le 2 ou le 3 pour faire un écho, il a opté pour le 8. Cette façon de procéder marque un intérêt pour la couleur la plus chère : les Cœurs.

Comptons maintenant la main de Sud : Il a annoncé cinq Piques et quatre Cœurs et on vient de voir qu'il a deux Trèfles. Il est très certainement 5-4-2-2. Il n'a pas déclaré la manche malgré une forte sollicitation de son partenaire. Voilà qui limite sa force à une dizaine de points, ce qui permet d'espérer 6 ou 7 points chez le partenaire.

Si Sud a deux Carreaux perdants, il sera tenu de les concéder. En revanche, s'il a des Cœurs perdants, il pourrait être en mesure de les défausser sur les Carreaux du mort, une fois ceux-ci affranchis.

Est n'a donc qu'un flanc : jouer Cœur toute affaire cessante en espérant Roi-10 ou Roi-Valet troisièmes chez le partenaire.

Ici, Sud va faire la levée de la Dame de Cœur, purger les atouts en deux tours et attaquer les Carreaux. C'est vous qui prendrez la main avec l'As pour rejouer Cœur du bon côté. Quand Ouest prendra la main par le Roi de Carreau, il encaissera un Cœur affranchi, cinquième levée de la défense.

Les quatre jeux :

♠ 10974															
♥ AD4															
♦ DV109															
♣ R6															
♠ 53	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		O	N	E							S		♠ D6	
		O	N	E											
			S												
♥ R102		♥ 987													
♦ R753	♦ A62														
♣ 8532	♣ AD1074														
	♠ ARV82														
	♥ V653														
	♦ 84														
	♣ V9														

Si Ouest n'avait pas intelligemment fourni le 8 de Trèfle, Est aurait malgré tout dû jouer Cœur à la deuxième levée, seule défense ayant un sens sur cette donne.

Vous avez rejoué Cœur : 5 points.

JEU N°2

RÉPONSE D ▶ Autre chose

Quand votre 10 de Cœur a poussé au Roi à la première levée, vous étiez en droit de penser que votre partenaire avait fait l'entame gagnante. Il aurait en effet pu posséder As-Valet de Cœur cinquièmes ou sixièmes. Sa défausse du 9 de Cœur doit cependant immédiatement vous réveiller : Ouest vient de vous dire que les Cœurs ne l'intéressaient plus et qu'il possédait en revanche quelque chose d'intéressant à Pique.

Comptons un peu maintenant : Sud a montré un jeu de 20-21H (parfois 19 beaux), ce qui laisse 6-8 points à votre vis-à-vis. Ouest peut donc tout à fait posséder As-Valet de Pique, ce qui permettrait à la défense de faire trois levées supplémentaires. C'est bien, mais il faut réaliser une quatrième levée dans cette couleur pour battre et le temps presse car les Trèfles du mort sont affranchis et la Dame de Carreau a toutes les chances d'être une remontée...

Avant de rejouer le 3 de Pique, vous devez réfléchir à la position. Si Ouest possède As-Valet-10 quatrième, vous pouvez rejouer n'importe lequel de vos Piques et s'il n'a pas mieux que As-Valet-7 quatrièmes (Sud possédant alors 109xx), vous serez dans l'impossibilité de faire les quatre levées espérées.

Le cas intéressant est AV8x en Ouest et 10xxx en Sud. Pour prendre votre dû, vous devez rejouer le 9 de Pique pour débloquer la couleur. Ainsi, après As et Roi, vous pourrez rejouer le 3 de Pique et Ouest capturera le 10 du déclarant avec sa fourchette Valet-8.

Les quatre jeux :

♠ D6															
♥ 643															
♦ D5															
♣ D109432															
♠ AV84	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		O	N	E							S		♠ R93	
		O	N	E											
			S												
♥ V9752		♥ 108													
♦ 632	♦ V1097														
♣ V	♣ R876														
	♠ 10753														
	♥ ARD														
	♦ AR84														
	♣ A5														

Notez que votre partenaire devra être assez éveillé pour visualiser la position. S'il est dans les nuages, ce 9 de Pique pourrait lui faire penser que vous n'avez pas d'honneur dans la couleur !

Vous avez rejoué le 9 de Pique (une autre carte) : 5 points.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ As de Pique

Cette entame du 2 de Trèfle en quatrième meilleure a belle allure et nombre de bridgeurs rejoueraient Trèfle dans cette position sans se poser plus de questions.

Rien n'empêche cependant de compter un peu.

Sud a ouvert. « Mettons-lui » au moins 12 points. Ouest a donc entre 0 et 3 points.

Par ailleurs, Sud a promis cinq Cœurs et quatre Carreaux dans les enchères et l'entame le marque avec trois Trèfles. Conclusion : il est distribué 1-5-4-3.

Stop ! À ce stade de l'analyse, vous avez la chute en main ! Encaissez l'As de Pique et rejouez Pique. Quand vous prendrez la main par l'As de Cœur, vous aurez forcément deux Piques maîtres à encaisser.

Si Ouest avait possédé la Dame ou le Roi de Trèfle, un retour à Trèfle aurait battu le coup mais quand son honneur est le Valet, vous laissez le temps au déclarant d'affranchir ses Cœurs et d'émerger avec dix levées.

Vous avez rejoué l'As de Pique : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ D6543		
♥ V10		
♦ ARD4		
♣ 104		
♠ V92	O N O S E S	♠ A1087
♥ 762		♥ A53
♦ 972		♦ V3
♣ V982		♣ A763
♠ R		
♥ RD984		
♦ 10865		
♣ RD5		

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ As de Carreau

Vous n'avez pas osé intervenir à 3♣ rouge contre vert à votre premier tour de parole mais, grâce à votre contre d'entame au deuxième tour, vous avez aidé votre partenaire à engager les hostilités à votre avantage.

Avant de rejouer le Roi de Trèfle comme un automate, il ne coûte rien de faire un peu de prospective et, pour cela, il faut compter.

Les points tout d'abord ! Là les choses sont claires, les points manquants, au nombre de onze, sont tous chez l'ouvreur.

Les distributions ensuite. Sud a décrit son bicolore 5-5 en majeure. Comme on vient de voir qu'il a deux Trèfles, il est probablement 5-5-1-2.

L'As de Carreau est en principe une troisième levée (si Sud est chicane Carreau parce qu'une de ses majeures est sixième, son contrat est en béton).

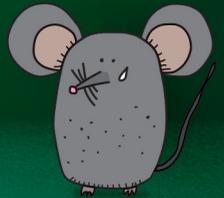
Pour battre le contrat, il vous faut trouver une quatrième levée qui ne peut être qu'un atout promu. Si vous jouez un troisième tour de Trèfle immédiatement, Sud va défausser son Carreau perdant et vous direz adieu à la chute. La solution : encaissez l'As de Carreau avant de rejouer Trèfle. Vous contraindrez Sud à couper gros et, si le 10 d'atout est dans la main de votre aimable partenaire, vous marquerez 50 dans la bonne colonne.

Vous avez rejoué l'As de Carreau : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ RV		
♥ A64		
♦ RV1064		
♣ D102		
♠ 7532	O N O S E S	♠ 109
♥ 1083		♥ V5
♦ 9532		♦ AD7
♣ A9		♣ RV7653
♠ AD864		
♥ RD972		
♦ 8		
♣ 84		

FAITES DÉCOUVRIR LE BRIDGE
AUX ENFANTS !



lePetit Bridge

dès 6 ans

APPRENDRE À LIRE, RAISONNER ET COMPTER
EN JOUANT AU BRIDGE !

EN VENTE SUR FFBRIDGE.BOUTIQUE



RÉVISEZ VOS BASIQUES

Les ouvertures de barrage ont pour but de gêner le dialogue adverse et de découvrir éventuellement un contrat de sacrifice. Elles répondent à des critères bien précis que nous allons réviser ici.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

LA BONNE OUVERTURE

Quelle main correspond à l'ouverture de 3♥ ?
Pour les autres mains trouvez la bonne enchère.

A ♠ 5
♥ ADV7642
♦ AV4
♣ 96

B ♠ 84
♥ D975432
♦ 73
♣ AD

C ♠ 2
♥ RDV9643
♦ 87
♣ 653

D ♠ 9
♥ ARV108765
♦ V3
♣ 75

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

LA BONNE RÉPONSE

Votre partenaire a ouvert de 3♥.
Que lui répondez-vous ?

A ♠ 9853
♥ A85
♦ R762
♣ AR

B ♠ A643
♥ RV2
♦ 5
♣ ARDV9

C ♠ RD72
♥ -
♦ RDV43
♣ RV63

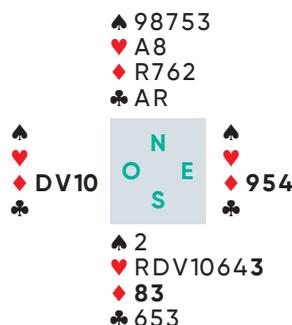
D ♠ R104
♥ RD3
♦ AD52
♣ R102

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

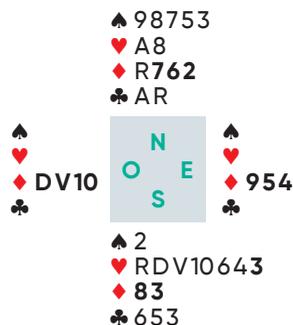
LE PLAN DE JEU

Après d'excellentes enchères (3♥ - 4♥), vous êtes déclarant et pour gagner votre contrat je ne saurais trop vous conseiller de faire un plan de jeu !
Le mort s'étale après l'entame de la Dame de Carreau d'Ouest :



L'adversaire a entamé de la Dame de Carreau.
Qu'en déduisez-vous ?
Que l'As de Carreau se trouve malheureusement en Est car Ouest a suivi les mêmes cours que vous et n'aurait pas

entamé de la Dame avec ♦ AD !
Ouest poursuit du Valet de Carreau puis du 10 de Carreau ; le mort a fourni le 2 de Carreau, le 6 de Carreau et le 7 de Carreau et Est le 4 de Carreau, le 5 de Carreau et le 9 de Carreau. L'As de Carreau n'est toujours pas tombé. Vous coupez le troisième tour de Carreau du 3 de Cœur et c'est à vous.



Comment comptez-vous gagner cette manche ?

→ Solutions page suivante.

RÉVISEZ VOS BASIQUES

LES SOLUTIONS

JEU N°1

MAIN A ▶ 1♥

Avec 12H vous avez trop de jeu pour une ouverture de barrage au palier de 3, mais amplement de quoi ouvrir au palier de 1.

MAIN B ▶ Passe

La couleur est beaucoup trop laide pour ouvrir en barrage !

MAIN C ▶ 3♥

Bravo c'est la bonne enchère ; une belle couleur 7^e et de 6 à 10H.

MAIN D ▶ 4♥

Avec 8 belles cartes, vous devez même ouvrir au palier de 4 ; avouez que vous prenez un malin plaisir à gêner ainsi vos adversaires.

JEU N°2

MAIN A ▶ 4♥

Vous comptez déjà 9 levées : 7 Cœurs + 2 Trèfles ; la Dame de Carreau ou un autre honneur du partenaire permettra souvent de totaliser dix levées. La manche est un bon pari à prendre.

MAIN B ▶ 6♥

Vous visualisez 12 levées grâce à 1 Pique + 4 Trèfles + 7 Cœurs ; en effet la belle couleur septième de l'ouvreur est probablement commandée par l'As et la Dame, mais il va quand même falloir concéder l'As de Carreau car votre partenaire sait qu'une ouverture de barrage dénie la possession de deux As.

MAIN C ▶ Passe

Cette chicane à Cœur est un désastre ! Il faut quand même jouer à l'atout Cœur pour bénéficier des levées de longueur que la couleur va procurer, mais il faut s'attendre à y concéder deux levées en moyenne et au moins deux As. Il se peut que l'on ait déjà dépassé les bornes.

MAIN D ▶ 3SA

7 Cœurs + 1 Carreau = 8 levées ; en déclarant 3SA vous recevez l'entame à ce contrat et, qu'il entame Pique, Carreau ou Trèfle, l'adversaire va vous offrir votre neuvième pli sur un plateau ! Dix levées à l'atout Cœur seraient plus difficiles à réaliser.

JEU N°3

Comment comptez-vous gagner cette manche ? Comme Nord pendant les enchères, vous recensez 7 Cœurs + 2 Trèfles = 9 levées ; Malheureusement le Roi de Carreau a perdu de sa superbe après l'entame de la Dame de Carreau...

Et votre ouverture de 3♥, quoi que tout à fait normale, n'en est pas moins minimale. Donc pas de levée d'honneur supplémentaire à vous mettre sous la dent. Pas de levées de longueur, non plus, à l'horizon.

Le seul espoir qu'il vous reste réside dans une levée de coupe ! En fit 7/2, c'est bien sûr d'une levée de coupe de la main courte qu'il s'agit. Rappelons que couper des Piques de votre main longue, avec des atouts déjà comptabilisés, ne vous rapporterait rien.

Heureusement, vous pouvez couper votre troisième Trèfle avec un atout du mort !

À condition bien sûr de ne pas commencer par tirer trois tours d'atout... mais par As, Roi de Trèfle, suivi du 5 de Cœur pour le Roi de Cœur et du 9 de Trèfle coupé de l'As d'atout.

Dernière précaution : rentrez en main en coupant maître avant de purger les atouts restants.

Pas si facile !

Les quatre jeux :

♠ 98753

♥ A8

♦ R762

♣ AR

♠ D10

♥ 72

♦ DV10

♣ DV8762

♠ ARV64

♥ 95

♦ A952

♣ 94

♠ 2

♥ RDV10643

♦ 83

♣ 653