



## LE QUIZ

> PAR JEAN-PIERRE DESMOULINS

Vérifiez votre technique... Comme à la table, voici des problèmes d'enchères, d'entames, un coup à jouer en face du mort et un contrat à faire chuter. Pas de thème, pas d'indications... Vous pouvez quand même vous en sortir !

### ENCHÈRES

#### JEUX N°1 À 9

<b>1</b> ♠ DV92 ♥ 7 ♦ AD1094 ♣ 853	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	-	-	1♠	-	?				<b>2</b> ♠ AR4 ♥ V7652 ♦ RV6 ♣ 95	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>2♣</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	2♣	2♦	-	?				<b>3</b> ♠ RV983 ♥ AV84 ♦ 4 ♣ AD5	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>2SA*</td><td>4♦**</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>*Bicolore mineur. **Splinter.</p>	S	O	N	E	1♠	2SA*	4♦**	-	?							
S	O	N	E																																										
-	-	1♠	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1♥	2♣	2♦	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1♠	2SA*	4♦**	-																																										
?																																													
<b>4</b> ♠ R1084 ♥ 6 ♦ R5 ♣ ADV963	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♣</td><td>-</td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♣	-	1♥	-	1♠	-	2♦	-	?				<b>5</b> ♠ AV10 ♥ D963 ♦ R52 ♣ 872	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>3♦</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♦	-	?		3♦	-	<b>6</b> ♠ A7 ♥ 75 ♦ R1095 ♣ ARD104	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td></td><td>3♠</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E		3♠	-	-	?			
S	O	N	E																																										
1♣	-	1♥	-																																										
1♠	-	2♦	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1♥	-	1♦	-																																										
?		3♦	-																																										
S	O	N	E																																										
	3♠	-	-																																										
?																																													
<b>7</b> ♠ 872 ♥ D963 ♦ R52 ♣ AV10	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>3♦</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♦	-	?		3♦	-	<b>8</b> ♠ V104 ♥ 4 ♦ A109753 ♣ 852	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td></td><td>1♣</td><td>1SA</td><td>2♥</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E		1♣	1SA	2♥	?				<b>9</b> ♠ RV985 ♥ AD5 ♦ DV6 ♣ A7	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>2♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♠</td><td></td><td>?</td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	2♥	-	2♠		?					
S	O	N	E																																										
1♥	-	1♦	-																																										
?		3♦	-																																										
S	O	N	E																																										
	1♣	1SA	2♥																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1SA	-	2♥	-																																										
2♠		?																																											

### ENTAMES

#### JEU N°10

Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

<table border="1"> <tr><th>O</th><th>N</th><th>E</th><th>S</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>1♣ 2♥</td><td>1♦ -</td><td>1♥ 4♥</td></tr> </table>	O	N	E	S	1♠	1♣ 2♥	1♦ -	1♥ 4♥	<b>A</b> ♠ RD863 ♥ 75 ♦ R6 ♣ 9632	<b>B</b> ♠ AR964 ♥ 4 ♦ 874 ♣ 10764	<b>C</b> ♠ RV1076 ♥ 9754 ♦ D84 ♣ 4	<b>D</b> ♠ A9864 ♥ V1084 ♦ D105 ♣ 3
O	N	E	S									
1♠	1♣ 2♥	1♦ -	1♥ 4♥									

### JEU DE LA CARTE en face du mort

#### JEU N°11

♠ RD1053  
♥ A852  
♦ 7  
♣ 862

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠	-	4♦*	-
4SA	-	5♠**	-
6♠			

\*Splinter. \*\*2 clefs et la Dame d'atout.

**Entame : Roi de Carreau**

♠ AV984  
♥ R4  
♦ AV2  
♣ AD5

Comment comptez-vous mettre votre jeu de la carte à la hauteur de vos enchères sachant que les atouts se révéleront répartis 2-1 ?

### JEU DE LA CARTE en défense

#### JEU N°12

♠ AV  
♥ D64  
♦ V6532  
♣ 874

IMP. Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA	-	2SA	-
3SA			

♠ R1098  
♥ 7532  
♦ R7  
♣ A93

#### Entame : Valet de Cœur

Le déclarant prend l'entame du Roi puis encaisse l'As de Carreau et rejoue le 10 : par la force des choses, vous capturez la Dame de votre partenaire du Roi. Comment espérez-vous battre ce coup ?

## SOLUTIONS DES ENCHÈRES

<b>1</b>	♠ DV92 ♥ 7 ♦ AD1094 ♣ 853	S	O	N	E
		-	-	1♠	-
		3♦			

<b>2</b>	♠ AR4 ♥ V7652 ♦ RV6 ♣ 95	S	O	N	E
		1♥	2♣	2♦	-
		3♦			

<b>3</b>	♠ RV983 ♥ AV84 ♦ 4 ♣ AD5	S	O	N	E
		1♠	2SA*	4♦**	-
		4♠			

\*Bicolore mineur. \*\*Splinter.

<b>4</b>	♠ R1084 ♥ 6 ♦ R5 ♣ ADV963	S	O	N	E
		1♣	-	1♥	-
		1♠	-	2♦	-
		3♣			

<b>5</b>	♠ AV10 ♥ D963 ♦ R52 ♣ 872	S	O	N	E
		1♥	-	1♦	-
		3♠		3♦	-

<b>6</b>	♠ A7 ♥ 75 ♦ R1095 ♣ ARD104	S	O	N	E
			3♠	-	-
		3SA			

<b>7</b>	♠ 872 ♥ D963 ♦ R52 ♣ AV10	S	O	N	E
		1♥	-	1♦	-
		3♥		3♦	-

<b>8</b>	♠ V104 ♥ 4 ♦ A109753 ♣ 852	S	O	N	E
			1♣	1SA	2♥
		3♣			

<b>9</b>	♠ RV985 ♥ AD5 ♦ DV6 ♣ A7	S	O	N	E
		1SA	-	2♥	-
		2♠		5SA	

### JEU N°1 À 9

**1 3♦.** Les changements de couleur à saut montrent après Passe une main d'au moins 8H, quatre cartes dans la couleur d'ouverture et cinq belles cartes dans la couleur annoncée (enchère de rencontre).

**2 3♦.** Après intervention du n°2, le changement de couleur au palier de 2 montre un minimum de cinq cartes dans la couleur et 11HL. Le soutien simple est non forcing et promet au moins trois cartes dans la couleur.

**3 4♠.** Vous avez la même courte que votre partenaire ! D'autre part, la Dame de Trèfle est probablement soumise au Roi de l'intervenant.

**4 3♣.** Priorité à la distribution sur l'annonce des Sans-Atout. Commencez par montrer votre longue et ne prononcez éventuellement les Sans-Atout qu'au tour d'enchères suivant.

**5 3♠.** Lorsque deux couleurs ont déjà été enchérées, affirmez votre

arrêt dans une deux couleurs restantes en l'annonçant. Facile ? Nous en reparlerons très rapidement...

**6 3SA.** Pas question de rater une manche ! « Plongez » donc à 3SA, la manche la plus probable !

**7 3♥.** Suite promise de la main n°5... Il faudrait enchérir les Trèfles pour promettre l'arrêt dans la couleur et donc montrer un défaut d'arrêt à Pique mais 4♣ dépasse le palier de 3SA ! La solution ? Annoncer 3♥ qui doit être d'abord vu comme un problème d'arrêt à Pique. Étonnant, non ?

**8 3♣.** Enchérissez comme après l'intervention naturelle à 2♥ après l'ouverture de 1SA. L'enchère de 3♣ est un Texas pour les Carreaux dans le cadre du Rubensohl, qui est le système préconisé par le SEF.

**9 5SA.** Une enchère forcing demandant au partenaire de choisir entre 6♠ et 6SA.

## SOLUTIONS DES ENTAMES

O	N	E	S
1♠	1♣ 2♥	1♦ -	1♥ 4♥

**A** ♠ RD863  
♥ 75  
♦ R6  
♣ 9632

**B** ♠ AR964  
♥ 4  
♦ 874  
♣ 10764

**C** ♠ RV1076  
♥ 9754  
♦ D84  
♣ 4

**D** ♠ A9864  
♥ V1084  
♦ D105  
♣ 3

### JEU N°10

**A : Roi de Carreau.** Avec cette séquence dépourvue de carte d'appui, préférez entamer dans la couleur d'intervention de votre partenaire, avec l'idée d'encaisser des levées rapides, voire une coupe.

**B : As de Pique.** L'entame de l'As avec As-Roi est prioritaire sur l'entame dans la couleur du partenaire puisqu'elle permet de garder la main et d'évaluer le meilleur retour une fois le mort découvert.

**C : 4 de Trèfle.** L'entame d'un singleton permettra souvent de tirer le meilleur parti d'une main pauvre en valeurs défensives.

**D : 5 de Carreau.** Vous avez une levée naturelle très probable à l'atout. L'entame pour réaliser des levées de coupe serait ici sans objet. Entamez en pair-impair dans la couleur de votre partenaire.

## SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE en face du mort

♠ 6	♠ RD1053
♥ 1073	♥ A852
♦ RD1094	♦ 7
♣ R973	♣ 862

  

♠ 72	♠ AV984
♥ DV96	♥ R4
♦ 8653	♦ AV2
♣ V104	♣ AD5

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

	S	O	N	E
1♠	-	-	4♦*	-
4SA	-	-	5♠**	-
6♠	-	-	-	-

\*Splinter.

\*\*2 clefs et la Dame d'atout.

Entame : Roi de Carreau

### JEU N°11

Votre contrat semble en danger si le Roi de Trèfle se situe en Ouest, mais il n'en est rien grâce à **un jeu d'élimination**, pour peu que les atouts soient correctement répartis. Prenez l'entame, donnez deux tours d'atout puis encaissez As-Roi de Cœur avant de couper un premier Cœur. Coupez le 2 de Carreau et coupez le dernier Cœur du mort.

À ce stade, vous n'avez plus qu'à **rendre la main à l'entameur** en jouant le Valet de Carreau pour la défausse d'un petit Trèfle du mort. Après avoir réalisé la Dame de Carreau, Ouest ne peut que rejouer Trèfle vers votre fourchette ou coupe et défausse, ce qui vous assure le gain du chelem.

## SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE en défense

♠ AV	♠ D43	♠ R1098
♥ D64	♥ V1098	♥ 7532
♦ V6532	♦ D8	♦ R7
♣ 874	♣ 10652	♣ A93

  

♠ 7652	♠ R1098
♥ AR	♥ 7532
♦ A1094	♦ R7
♣ RDV	♣ A93

	N	
O		E
	S	

IMP. Don. : S - Vuln. : Tous

	S	O	N	E
1SA	-	-	2SA	-
3SA	-	-	-	-

Entame : Valet de Cœur

### JEU N°12

Un rapide compte des points vous montre que  **votre partenaire ne saurait posséder plus de 2/3H** en plus du Valet de Cœur et de la Dame de Carreau. L'ouverture de 1SA garantissant un minimum de deux cartes à Cœur, Ouest n'a donc pas plus de quatre cartes à Cœur : **la couleur ne générera donc jamais plus d'une levée** pour votre camp puisque la Dame de Cœur monte encore la garde et que l'As est en Sud.

Votre meilleure chance de battre la manche est donc bien à Pique, en espérant Ouest pourvu de la Dame. **Rejouez courageusement le 10 de Pique** : vous encaisserez trois levées de Pique en plus de votre levée de Carreau et de l'As de Trèfle, votre reprise.

Notons qu'Ouest aurait entamé Trèfle avec R10652.

En partenariat avec



# Des lieux & des liens



## VACANCES BLEUES

### VOS AVANTAGES FFB

**EN INDIVIDUEL :**  
avec le code FFB  
[vacancesbleues.fr](http://vacancesbleues.fr)  
ou **04 91 00 96 30**



**EN GROUPE :**  
à partir de 15 personnes,  
contactez votre conseiller  
commercial Vacances Bleues :  
[groupe@vacancesbleues.fr](mailto:groupe@vacancesbleues.fr)  
ou **04 91 00 96 34**



Détails et conditions sur [vacancebleues.fr](http://vacancebleues.fr).