

spécial été | ☀️ | N°13 JUILLET 2026 

CAHIER des JEUX

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



L'ÉTÉ SERA CHAUD !

Ça commence avec l'Euro en live sur Twitch...

DE QUOI VOUS AMUSER...

Faites vos jeux en ligne sur Bridge Training

SPÉCIAL DÉBUTANTS LE PLEIN DE TESTS

*Entamer contre un chelem, plan de jeu en défense...
à vous de jouer !*

L'ÉTÉ SERA CHAUD !

EURO 2026 : LE FINAL EN DIRECT

Qui décrochera le titre de champion d'Europe chez les Dames, en Open, en Seniors et en Mixte ?
Quelles équipes gagneront leur billet pour les championnats du monde ?

VIVEZ LE DÉNOUEMENT DES CHAMPIONNATS D'EUROPE 2026

En direct sur la chaîne Twitch de la Fédération Française de Bridge.

Les 6 et 7 juillet, les deux dernières journées de compétition seront retransmises en intégralité.

Une immersion au cœur de la compétition : chaque donne, chaque décision et chaque rebondissement expliqué, décortiqué par les commentateurs, parmi les meilleurs experts. Un rendez-vous à ne pas manquer.

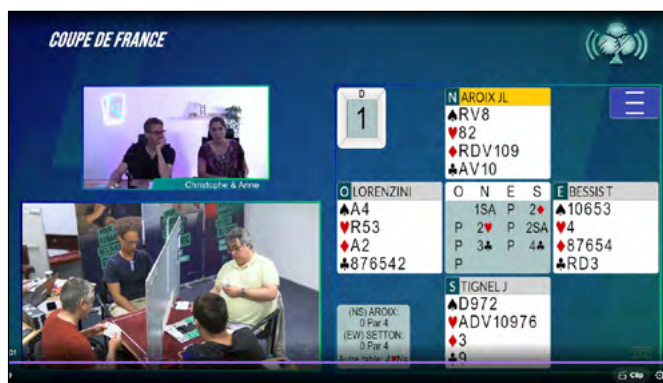


Lundi 6 juillet à partir de 8h30

Mardi 7 juillet à partir de 8h

**À SUIVRE SUR
TWITCH.TV/FFBRIDGE**

► À RETROUVER ICI



S'AMUSER ET PROGRESSER TOUT L'ÉTÉ

L'été est aussi l'occasion de réviser ses classiques...
ou de découvrir de nouvelles façons d'apprendre le bridge.

RETROUVEZ EN REPLAY L'ÉMISSION « QUESTIONS POUR UN BRIDGEUR »

Disponible pour tous les niveaux : Débutant, Challenge, Perfectionnement, Compétition.

Avec un casting exceptionnel d'experts et de champions, chaque épisode propose conseils, astuces et situations de jeu pour progresser tout en se divertissant.

► À RETROUVER ICI



LE CIRCUIT DES FESTIVALS

De Biarritz à La Baule, en passant par les grandes étapes estivales, les festivals de bridge rythmeront tout l'été. Que vous soyez compétiteur confirmé ou joueur occasionnel, il y a forcément un rendez-vous pour vous.

Biarritz
3-12 juillet

Deauville
16-25 juillet

Aix-les-Bains
1-3 août

Saintes
6-9 août

La Baule
14-23 août

La Grande-Motte
22-30 août

Le Touquet
25-30 août

Saint-Malo
27-30 août

Roussillon
16-10 septembre



► RETROUVEZ LE CALENDRIER COMPLET DES FESTIVALS ET LES MODALITÉS D'INSCRIPTION **SUR LE SITE DE LA FFB**

PRÉPARER LA RENTRÉE

Constituez votre paire, formez votre équipe

La nouvelle saison se prépare dès la fin de l'été. C'est le moment idéal pour trouver un partenaire, constituer une équipe et reprendre le chemin des compétitions.

FESTIVAL DES SIMULTANÉS

Du 1^{er} au 28
septembre 2026

Pendant tout le mois de septembre, **participez au Festival des Simultanés** et reprenez la compétition dans une ambiance conviviale. Des cadeaux à la clé.



JOURNÉE NATIONALE DU BRIDGE

Le 21 septembre
2026

Cette année encore, le bridge prend l'air ! Partout en France, clubs et comités proposeront des animations et des initiations pour faire découvrir notre jeu au plus grand nombre.



LES COMPÉTITIONS REPRENENT

COUPES DES CLUBS, CHALLENGE D'HIVER, CHAMPIONNATS FÉDÉRAUX...

Autant d'occasions de retrouver les tables, relever de nouveaux défis et lancer la saison 2026-2027 sous les meilleurs auspices.

spécial été | ☀ |

CAHIER L'AS DE TRÈFLE des JEUX



*S'entraîner, se perfectionner et surtout s'amuser, c'est de saison ! Ce cahier 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 taquiner 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.*

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°1 : ENTAMER CONTRE UN CHELEM

L'entame contre un chelem – petit ou grand – répond à des critères différents de ceux utilisés contre les manches ou les partielles. Saurez-vous prendre la bonne décision dans les cas suivants ?

DIFFICULTÉ ★		DIFFICULTÉ ★		DIFFICULTÉ ★★		DIFFICULTÉ ★★		DIFFICULTÉ ★★			
JEU N°1		JEU N°2		JEU N°3		JEU N°4		JEU N°5			
S	O	N	E	S	O	N	E	S	O	N	E
2SA	-	7SA	fin	1SA	-	4SA	-	1♥	-	1♦	-
				6SA	fin			4SA	-	4♥	-
						1♣	-	7♥	fin	5♠*	-
						1♠	-				
						3♠	-			2♥	-
						5♥	-			3♠	-
										5♥	-
								*Deux As et la Dame d'atout.			
Main 1 :				Main 2 :				Main 4 :			
♠ 85				♠ R742				♠ D8532			
♥ V643				♥ 96				♥ 64			
♦ 98652				♦ 854				♦ 7			
♣ 72				♣ 8653				♣ V9743			

TEST N°2

DIFFICULTÉ ★

JEU N°6

La séquence a démarré ainsi :

S	O	N	E
1♦	Contre	Passe	?

Classez les quatre mains suivantes pour que les réponses soient dans l'ordre : 1♥ ; 2♥ ; 3♥. Attention il y a un intrus, ce qui signifie qu'une main ne correspond à aucune des enchères proposées. Que dites-vous avec la main qui ne correspond à aucune de ces trois enchères ?

Main 1 :

♠ V64

♥ R983

♦ 652

♣ AV7

Main 2 :

♠ R92

♥ AD754

♦ 1083

♣ 64

Main 3 :

♠ 96

♥ V852

♦ A76

♣ 9543

Main 4 :

♠ D975

♥ R863

♦ A54

♣ 52

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°7

La séquence a démarré ainsi :

S	O	N	E
1♣	Contre	Passe	?

Trouvez les trois mains parmi les quatre suivantes qui justifient la réponse par un cue-bid à 2♣. Que déclarez-vous avec la quatrième ?

Main 1 :

♠ A953

♥ RD64

♦ RV7

♣ 82

Main 2 :

♠ RV53

♥ A72

♦ 94

♣ RD86

Main 3 :

♠ D87

♥ RV5

♦ A62

♣ R1043

Main 4 :

♠ R54

♥ A73

♦ RD862

♣ 92

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°3

Comment maniez-vous ces couleurs pour y faire le maximum de levées sans information sur les distributions adverses ?
Dans tous les cas qui suivent, vous disposez de toutes les communications annexes pour passer d'une main vers l'autre à votre gré.

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★

A Avec AV53 en face de R642

B Avec AV53 en face de R7642

DIFFICULTÉ ★★

C Avec A10 en face de RD6542

D Avec R10 en face de AD432

TEST N°4

JEU N°9

À part le Cahier des Jeux que vous êtes en train de lire, combien de jeux ou de tournois spécialement dédiés aux joueurs ayant de un à trois ans de bridge, pouvez-vous citer ?

TEST N°5

DIFFICULTÉ ★

Vous êtes en Sud et relevez la main suivante : ♠ 83 ♥ AR5 ♦ R82 ♣ D10964.
Votre partenaire ouvre de 1 ♠ et votre adversaire de droite passe.

JEU N°10

Quelle est votre enchère ?

JEU N°11

Nord répète ses Piques au palier de 2. Que déclarez-vous sur cette enchère de 2 ♠ ?

JEU N°12

La séquence s'est déroulée ainsi :

N	E	S	O
1 ♠ 2 ♠	Passe Passe	2 ♣ 3SA	Passe fin

L'adversaire entame du 2 de Cœur.
Comment jouez-vous pour tenter de gagner ce contrat ?



♠ DV1092
♥ 97
♦ V109
♣ ARV

Entame : ♥ 2



♠ 83
♥ AR5
♦ R82
♣ D10964

TEST N°6 : QUEL EST VOTRE PLAN DE JEU EN DÉFENSE ?

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°13

Vous êtes en Estet relevez la main suivante :

♠ D75
♥ 43
♦ AV108
♣ 10986

Les enchères sont rapides :

S	O	N	E
1♥	Passe	4♥	fin

Votre partenaire entame du 4 de Carreau pour la Dame du mort :

♠ 94
♥ 1065
♦ RD32
♣ AR73

Entame : ♦ 4



♠ D75
♥ 43
♦ AV108
♣ 10986

C'est à vous ! Vous prenez la Dame de Carreau de l'As mais que rejouez-vous ?



→ Solutions en page suivante.

SOLDES D'ÉTÉ

JEUX FLÉCHES, TAPIS, LIVRES...

JUSQU'À
-60%

JUSQU'AU 21 JUILLET

sur une sélection d'articles

www.ffbridge.boutique



LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°1

JEU N°1

RÉPONSE ▶ Le 2 de Carreau.

Contre un grand chelem, le principe à respecter consiste à entamer de la façon la plus neutre possible, c'est-à-dire dans une couleur sans honneur, de préférence la plus longue possible. Les adversaires possèdent tous les contrôles de premier tour et dans l'écrasante majorité des cas, il ne sert à rien de tenter d'affranchir une levée pour la simple et bonne raison que vous n'aurez aucune reprise de main pour en tirer parti. Pensez à préserver les petits honneurs de votre camp. Entamez dans votre couleur la plus longue sans honneur. Sélectionnez le 2 de Carreau, en Pair/Impair, convention utilisée contre les contrats de 6SA et 7SA.

JEU N°2

RÉPONSE ▶ Le 6 de Trèfle.

Vos adversaires ont chacun une main régulière et détiennent à eux deux 33HL, peut-être 34. Votre partenaire contemple donc 3 ou 4 points H, pas assez pour espérer affranchir une levée et reprendre la main. Votre seul espoir de faire chuter ce chelem est d'espérer que vos rares honneurs fassent un pli, le déclarant tentant des impasses qui ratent. L'entame neutre s'impose à nouveau, dans la couleur la plus faible et la plus longue, toujours en pair-impair. Ici, vous choisissez la seconde meilleure de quatre petites cartes comme vous l'auriez fait dans n'importe quel type de contrat.

JEU N°3

RÉPONSE ▶ Le 5 de Cœur.

Le saut à 3♠ de l'ouvreur montre un soutien de quatre cartes dans une main irrégulière de 17-19HLD (souvent 15-17H) qui comporte la plupart du temps cinq cartes dans la couleur d'ouverture. Au vu de vos trois petites cartes dans cette couleur, le déclarant n'aura pas de problème particulier pour l'affranchir et défausser ensuite ses perdantes à Cœur ou Carreau. Ressentez-vous maintenant l'urgence d'affranchir vos levées avant que ces défausses ne prennent effet ? Prenez le taureau par les cornes et entamez Cœur, sous votre Roi, en espérant trouver la Dame de Cœur ainsi qu'une reprise de main chez votre partenaire.

JEU N°4

RÉPONSE ▶ Le 6 de Cœur.

Il s'agit encore et toujours de trouver une entame neutre contre un grand chelem. Vous avez appris par l'enchère de 5♠ que l'adversaire détenait la Dame d'atout. Vous pouvez donc entamer dans cette couleur sans risque d'en faciliter le maniement au déclarant. Quant au singleton Carreau, c'est une illusion. Votre partenaire n'a pas l'As pour vous faire couper car les adversaires jouent un grand chelem et détiennent donc tous les contrôles du premier tour.

JEU N°5

RÉPONSE ▶ Le 2 de Trèfle.

Les cinq cartes à Cœur de Nord sont d'autant plus inquiétantes que vous n'avez aucune opposition dans cette couleur. Le déclarant va s'empresse de l'exploiter, toujours pour défausser d'éventuelles perdantes dans les mineures. De plus vous pouvez espérer un peu de jeu chez votre partenaire car à la couleur 33HLD ne sont pas équivalents aux 33HL d'un contrat à Sans-atout. En effet votre camp sera en moyenne plus fort en points H que contre un petit chelem à Sans-Atout. Entamez de façon agressive, sous la Dame de Trèfle, en espérant trouver le Roi en Est pour affranchir une levée dans la couleur puis reprendre la main par le Roi d'atout. De la sorte, vous vous donnez une chance de gagner la course de vitesse.

TEST N°2

JEU N°6

RÉPONSE ▶ Mains 3, 1 et 2 (2♦ avec la main 4).

Main 3 : avec seulement 5H, vous n'êtes même pas sûr de détenir la moitié des points d'honneurs du jeu puisque votre partenaire ne vous a promis qu'une valeur d'ouverture, soit une douzaine de points H. Pour autant il serait mal venu de passer car l'adversaire, qui possède vraisemblablement un fit à Carreau, est favori pour gagner le contrat de 1♦ contré, éventuellement avec des levées supplémentaires. **Vous avez donc tout intérêt à répondre à ce contre d'appel.** La nomination sans saut d'une couleur décrit une main faible de moins de 8H.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°2 (suite)

Main 1 : vos 9 points H impliquent que votre camp est majoritaire. Faites un saut à 2♥ pour en informer votre partenaire. Vous décrivez ainsi **vos quatre cartes** et de 8 à 10 H. On dit que vous êtes dans la deuxième zone de force.

Main 2 : vous avez maintenant cinq cartes à Cœur et êtes certain d'un fit dans votre camp puisque votre partenaire, en contrant, a promis sept ou huit cartes en majeure, réparties 4/4 ou 4/3. Le saut au palier de 3 garantit cinq cartes sans promettre plus de points que le saut au palier de 2. Seul le nombre de cartes change. Notez que, bien qu'élevant les enchères d'un palier, le partenaire du contreur apporte lui-même la levée supplémentaire qu'il impose à son camp sous la forme d'un pli de longueur.

Main 4 : vous avez forcément un fit mais est-ce à Cœur ou à Pique ? Pour le savoir, demandez à votre partenaire de nommer sa majeure quatrième en utilisant le cue-bid à 2♦. Vous soutiendrez la majeure nommée au palier de 3 pour indiquer votre appartenance à la zone moyenne (8/10H).

JEU N°7

RÉPONSE ▶ 2♣ avec les mains 1, 2 et 4.
3SA avec la main 3.

Main 1 : dites 2♣, toujours dans le but de connaître la majeure quatrième du partenaire, ce qui vous permettra de conclure à 4♥ ou 4♠ dès que le contreur se sera décrit, par opposition à la main n°4 du jeu 6 qui ne justifiait qu'un soutien simple au palier de 3. Notons qu'avec quatre Cœurs et quatre Piques, le contreur commencera par les Cœurs. En conséquence, une réponse à 2♥ de sa part ne dénie pas quatre cartes à Pique, alors qu'une réponse à 2♠ dénie quatre cartes à Cœur.

Main 2 : ce cue-bid à 2♣ vous permettra de savoir si vous avez un fit à Pique. Si votre partenaire déclare 2♠, vous nommerez la manche dans cette couleur. S'il déclare 2♥, votre enchère de 2♠ sera maintenant Forcing, dévoilant votre appartenance à la zone forte (11H et +). Vous retrouverez ainsi votre fit si Ouest possède les deux majeures quatrièmes.

Main 3 : avec trois cartes à Cœur comme à Pique, aucun fit majeur n'est possible. Vous possédez 13H et un bon arrêt Trèfle ; nommez sans sourciller la manche que vous avez envie de jouer : 3SA.

Main 4 : il vous manque l'arrêt Trèfle pour nommer les Sans Atout ! Vous pensez à nommer votre belle couleur cinquième à Carreau mais n'avez pas d'enchère Forcing à votre disposition, le saut à 3♥ étant limité à 10H. Utilisez le cue-bid à 2♣ et sur la réponse de 2♥ ou 2♠, nommez vos Carreaux en situation forcing. Avec un arrêt à Trèfle le contreur annoncera 3SA. À défaut il s'orientera vers une manche mineure, ou plus fréquemment vers une manche majeure à sept atouts, souvent le meilleur contrat, car plus économique, dans ce genre de situation.

TEST N°3

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★

Dans les deux cas vous pouvez commencer par un coup de sonde en jouant le Roi pour le cas où la Dame serait sèche en Est. Si rien ne tombe vous continuez d'un petit vers la fourchette Roi-Valet. Que faire quand Ouest joue une petite carte ?

RÉPONSE A

Vous détenez huit cartes dans la couleur et les adversaires en ont cinq, dont la répartition la plus probable est 3/2.

- Jouer l'As du mort réussira si Est a la Dame seconde.
- Faire l'impasse si Ouest a la Dame troisième.

La meilleure chance ? Une carte ayant plus de chances de se trouver dans la main de l'adversaire qui en possède le plus, il faut opter pour le deuxième maniement. En effet, la Dame sera plus souvent troisième que seconde, c'est-à-dire qu'elle se situera plus souvent dans la main de l'adversaire qui a trois cartes (trois fois sur cinq) que dans celle qui a deux cartes (deux fois sur cinq).

RÉPONSE B

Vous détenez cette fois une carte de plus – soit neuf – et cela change les données. En effet, vous avez un peu plus de chances de voir tomber la Dame en jouant le Roi puis l'As qu'en faisant l'impasse au deuxième tour. Très exactement 52% contre 48%.

La règle des 7/9/11 vous permet de mémoriser l'attitude à avoir ; elle stipule que sans information sur les

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°3 (suite)

distributions adverses, il est meilleur de ne pas tenter l'impasse quand il ne reste qu'une carte non vue chez les adversaires :

- Plus d'impasse au Roi à partir de 11 cartes.
- Plus d'impasse à la Dame à partir de 9 cartes.
- Plus d'impasse au Valet à partir de 7 cartes.

DIFFICULTÉ ★★

Vous avez le choix entre :

- faire l'impasse au Valet en jouant le 2 vers le 10. Vous avez une chance sur deux de remporter la levée (50%).
- Ou jouer l'As, le Roi puis la Dame en espérant faire ensuite des levées de longueur.

RÉPONSE C

Vous possédez $6+2 = 8$ cartes dans la couleur. Vos adversaires en ont cinq, qui seront le plus souvent répartis 3/2 (dans 68% des cas). Vous avez donc intérêt à choisir la seconde ligne de jeu, d'autant qu'elle vous permet de gagner en cas de partage 4/1 si le Valet est sec.

RÉPONSE D

Vous ne détenez que $5+2 = 7$ cartes. Voici un exemple piégeux. En effet, respecter la règle devrait inciter à ne pas faire l'impasse au Valet avec sept cartes et donc jouer les trois honneurs en tête. Mais dans le cadre de ce maniement, le 10 serait réduit au rôle d'une simple petite carte, tombant sur l'As ou la Dame de la main opposée. Seul le partage 3/3 (36%) donnerait cinq levées dont deux de longueur. En revanche, faire l'impasse directe au Valet réussit une fois sur deux (50%), soit beaucoup plus souvent que le partage 3/3.

Remarque : la règle des 7/9/11 ne s'applique donc pas dans l'exemple ci-dessus mais aurait cours dans le suivant,

♠ R42



♠ AD103

car la question de tenter ou non l'impasse au Valet se pose au troisième tour de la couleur et non au premier.

Vous jouez l'As pour le 2, le 3 pour le Roi et le 4 vers la fourchette Dame-10. Si les adversaires ont tous les deux fourni, il ne reste qu'une carte non vue, le Valet.

Appliquez la règle des 7 et jouez la Dame.

TEST N°4

JEU N°9

RÉPONSE

L'As de Trèfle :

le coin des débutants se situe en fin de journal et ses deux donnes supplémentaires sont sur la page d'accueil du site fédéral. L'As de Trèfle, édité par la Fédération Française de Bridge, paraît trois fois par an, en janvier, mai et septembre. Vous le recevez en version papier si vous êtes licencié et pouvez le retrouver sur la page d'accueil du site de la FFB. Les anciens numéros sont accessibles dans l'onglet « As de Trèfle » du menu déroulant sur la gauche de votre écran quand vous vous connectez.

Bridge & mois (anciennement bridge hebdo) :

une fois par mois découvrez une série d'exercice et leurs solutions. La rubrique se trouve en haut du menu déroulant sur la gauche de votre écran quand vous vous connectez.

Questions pour un bridgeur niveau débutant :

une ou deux fois par an, retrouvez sur twitch, la chaîne de la FFB, un professeur qui vous pose neuf questions et commente en direct les réponses. Les replays sont disponibles sur le site de la FFB : cliquez sur le rectangle rouge « questions pour un bridgeur » situé sur la page d'accueil du site dans le carré « mes résultats ». Il existe trois niveaux de cet exercice, ne vous trompez pas, les deux autres niveaux vous paraîtraient tellement difficiles !

CFEB ou Championnat des Écoles de Bridge :

deux fois par an en janvier et mai, le CFEB est organisé simultanément dans toute la France. Les donnes sont commentées dans un livret et rassemblées dans un jeu fléché. Vous pouvez vous les procurer auprès de la boutique de la FFB.

SDE ou Simultané Des Élèves :

destiné aux élèves de première et de deuxième année, il est également proposé mensuellement. Incitez votre prof préféré à l'organiser dans votre club ! Vous jouerez des donnes correspondant aux cours que vous avez suivis.

LES SOLUTIONS

L'AS DE TRÈFLE | CAHIER DES JEUX JUILLET 2026 11

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°6 (suite)

Les quatre jeux qui récompensent cette analyse :

♠ RV632	♠ 94	♠ D75
♥ A82	♥ 1065	♥ 43
♦ 964	♦ RD32	♦ AV108
♣ V5	♣ AR73	♣ 10986
	♠ A108	
	♥ RDV97	
	♦ 75	
	♣ D42	

Le retour atout à la deuxième levée puis atout encore quand la défense prend la main à Pique, prive le déclarant de sa coupe de la main courte et le condamne à chuter d'une levée.



VIVEZ L'EURO BRIDGE COMME JAMAIS !
2 JOURS DE LIVE INTENSE SUR TWITCH

AU CŒUR DE LA COMPÉTITION
QUI SERA CHAMPION D'EUROPE ?
QUI GAGNERA SON BILLET POUR LES MONDIAUX ?

EURO BRIDGE 2026
6-7 JUILLET



LA BONNE ENCHÈRE

JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ ADV94
♥ RD2
♦ AR106
♣ V

S	O	N	E
1♠ ?	-	2♣	-

Votre enchère ?

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

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ RV84
♥ 102
♦ A974
♣ V63

S	O	N	E
2♣ ?	2♥	1SA X	- -

Votre enchère ?

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

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ AD74
♥ 4
♦ V10842
♣ AD6

S	O	N	E
1♦ 1♠ ?	- -	1♥ 2♣	- -

Votre enchère ?

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ 42
♥ RV94
♦ AD103
♣ 964

S	O	N	E
? ?	1♣	1♥ ?	1♠

Votre enchère ?

A 2♣	B 3♣	C 3♦	D 3♥
------	------	------	------

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ 43
♥ 95
♦ R54
♣ ARD1064

S	O	N	E
2♣ ?	-	1♥ 2♠	- -

Votre enchère ?

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

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ D84
♥ AV
♦ A1042
♣ D972

S	O	N	E
1♦ 1SA ?	- -	1♠ 3♦	- -

Votre enchère ?

A Passe	B 3♥	C 3♠	D 3SA
---------	------	------	-------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : E - Vuln. : Est / Ouest

♠ R4
♥ 3
♦ AV107
♣ RDV963

S	O	N	E
2♣ ?	2♥	-	1♥ -

Votre enchère ?

A Passe	B 2SA	C 3♣	D 3♦
---------	-------	------	------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ A72
♥ ARV9
♦ R1063
♣ V8

S	O	N	E
1SA 3♣ ?	- -	2♠ 3♠	- -

Votre enchère ?

A 3SA	B 4♣	C 4♥	D 5♣
-------	------	------	------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ 2♦

La réponse 2 sur 1 crée **une situation auto-forcing**, ce qui signifie que le répondant s'engage à reparler à moins que la manche n'ait été atteinte ou que l'ouvreur n'ait contré punitivement. Votre partenaire vous doit une enchère : enchérissez donc votre bicolore **au palier le plus bas** pour conserver de l'espace. L'enchère de 3♦ indiquerait un beau bicolore 5-5 et les enchères à Sans-Atout un jeu régulier.

JEU N°2

RÉPONSE A ▶ Passe

Le Contre de l'ouvreur de 1SA est **punitif** après un Stayman, avec la plupart du temps quatre cartes dans la couleur. Passez donc sans crainte et appliquez-vous en flanc pour récolter la meilleure pénalité possible.

JEU N°3

RÉPONSE B ▶ 2SA

L'ouverture et la redemande de l'ouvreur à Sans-Atout promettent un jeu régulier, mais **ce n'est pas le cas pour sa troisième enchère**. L'enchère de 2SA montre un arrêt à Trèfle et **ne dénie pas une courte à Cœur** : avec six cartes à Cœur, votre partenaire poursuivra par 3♥ au tour suivant – et non 4♥ – à la recherche d'un soutien de deux cartes chez vous.

JEU N°4

RÉPONSE B ▶ 3♣

Le soutien à saut au palier de 3 serait un barrage avec quatre atouts : vous avez clairement trop de jeu. 3♦ serait **une enchère de rencontre** promettant quatre cartes à Cœur et au moins cinq cartes à Carreau. **Utilisez le cue-bid à saut à 3♣** pour indiquer conventionnellement quatre atouts et un minimum de 12/13 HLD.

JEU N°5

RÉPONSE B ▶ 3♣

2♠ est un **bicolore cher** parce que l'enchère dépasse 2♥, le palier de répétition de la première couleur. Elle promet plus de 17 HL. Après une réponse 2 sur 1, la séquence devient donc arithmétiquement **forcing de manche**. Répétez naturellement vos six magnifiques cartes à Trèfle sans crainte d'en rester là.

JEU N°6

RÉPONSE D ▶ 3SA

3♦ est forcing de manche et **dénie cinq cartes à Pique**. L'ouvreur doit donc annoncer **3♥ avec une force à Cœur** – et implicitement un problème à Trèfle, **3♠ avec une faiblesse à Cœur** et 3SA, la bonne enchère ici, avec des arrêts corrects dans ces deux couleurs.

JEU N°7

RÉPONSE B ▶ 2SA

Même à vulnérabilité défavorable, **votre jeu mérite un réveil**. Contrer est exclu avec deux cartes à Pique seulement. 3♣ est un meilleur choix, mais **2SA est encore supérieur**. L'enchère ne peut avoir une signification naturelle – vous auriez contré « toutes distributions » au tour précédent. Elle indique conventionnellement **six cartes à Trèfle et quatre cartes à Carreau**.

JEU N°8

RÉPONSE C ▶ 4♥

Nord a montré un jeu de manche au moins, au moins cinq cartes à Trèfle, **un singleton ou une chicane à Pique** – un changement intervenu dans le SEF 2024. L'As de Pique troisième face à la courte est une bonne teneur pour le jeu à la couleur mais pas à Sans-Atout. **Proposez le contrat de 4♥** à sept atouts, votre partenaire y possèdera souvent trois cartes et **vous couperez vos Piques de la main courte**.

LA BONNE MAIN

PIERRE SAPORTA

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♣ 2♥ 3♦	- -	1♠ 2SA	- -

A ♠ 9
♥ RDV5
♦ AR3
♣ RDV105

B ♠ R
♥ ARV9
♦ 86
♣ ARD1032

C ♠ V9
♥ A763
♦ RD
♣ AR1097

D ♠ 7
♥ AR83
♦ AD73
♣ AV103

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
3♠		1SA	2♥*

* Cinq Cœurs et une mineure.

A ♠ RD1083
♥ 643
♦ V7
♣ 962

B ♠ AV1053
♥ 93
♦ RD63
♣ 83

C ♠ AV5
♥ 876
♦ RD32
♣ D72

D ♠ ARD5
♥ 83
♦ D1063
♣ V63

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♦ 2♣	-	1♥	1♠

A ♠ AD
♥ R3
♦ A10632
♣ DV73

B ♠ 973
♥ R2
♦ RD103
♣ AV104

C ♠ R5
♥ 83
♦ RD1063
♣ AV103

D ♠ 8
♥ D93
♦ AV1063
♣ RDV5

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
X		2♦	4♠

A ♠ 76
♥ 93
♦ V973
♣ 98762

B ♠ D1083
♥ A73
♦ 93
♣ V1084

C ♠ 6
♥ ADV964
♦ 975
♣ V75

D ♠ -
♥ 865
♦ RV854
♣ R10964

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B

► Le décodage de la séquence :

Après notre bicolore cher, l'enchère de 2SA (« modérateur ») est artificielle. Elle demande à l'ouvreur de revenir à 3♣ avec une main minimum (17-18H) et d'annoncer autre chose autrement.

Avec la main A, Sud n'est pas minimum. Comme il possède une tenue à Carreau, il annonce tranquillement 3SA.

Avec la main B, Sud ne sait pas quelle manche il faut jouer. Il doit annoncer 3♦ (forcing de manche) pour annoncer sa force et son indécision. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud est minimum. Il « obéit » en annonçant 3♣.

Avec la main D, Sud aurait ouvert de 1♦ et non de 1♣.

JEU N°2

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

Quand l'adversaire intervient sur notre SA d'ouverture, nous jouons le Rubensohl. De plus, dans cette situation, Sud considère qu'Est a seulement annoncé des Cœurs.

Avec la main A, Sud se contente de l'enchère naturelle de 2♠.

Avec la main B, Sud fait un Texas à 3♥ pour montrer un jeu de manche et au moins cinq cartes à Pique.

Avec la main C, Sud annonce 3♠ pour montrer qu'il veut jouer la manche mais qu'il ne possède ni couleur à Pique ni tenue à Cœur. **C'est la bonne main.**

Avec la main D, Sud doit contrer (spoutnik) pour montrer du jeu (au moins 7 points H) et très probablement quatre Piques.

JEU N°3

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

Sud annonce ici un bicolore au moins 5/4 dans un jeu convenable.

Avec la main A, Sud aurait ouvert de 1SA, en particulier pour protéger ses tenues dans les majeures.

Avec la main B, Sud ne possède que quatre Carreaux. Il doit passer.

Avec la main C, Sud est parfaitement en règle pour annoncer son bicolore. **C'est la bonne main.**

Avec la main D, Sud a de quoi annoncer 2♣ mais, ce faisant, il dénierait purement et simplement trois cartes à Cœur. Il doit commencer par contrer..

JEU N°4

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

L'intervention à 4♥ ou à 4♠ après le 2♦ forcing de manche du partenaire modifie les actions du répondant: il doit contrer avec un jeu très faible (moins de 5 points) et passer avec 5 points et plus. De plus, rien ne lui interdit d'annoncer une très belle couleur au palier de cinq.

Avec la main A, Sud doit contrer. Cette enchère pourrait en particulier dissuader Nord d'annoncer 5♥. **C'est la bonne main.**

Avec la main B, Sud passe pour indiquer un peu de jeu. Si l'ouvreur a un jeu régulier ou semi-régulier, il devrait contrer et, même non vulnérable, Est devrait « la sentir passer » !

Avec la main C, Sud est tout à fait en droit d'annoncer 5♥, décrivant ainsi une belle sixième.

Avec la main D, il serait maladroit de passer avec ce jeu d'attaque. 4SA montre ici clairement des mineures et du jeu.

LA BONNE ENTAME

ALAIN LÉVY

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse. Vous êtes assis en Ouest.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ AD62
♥ 1083
♦ RD4
♣ V109

O	N	E	S
	1♣	-	1♥
-	2♥	-	3♦
-	3♥		

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

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ AD3
♥ A652
♦ 852
♣ R107

O	N	E	S
1♣	1♥	-	1SA
-	2SA	-	3SA

A Dame de Pique	B As de Pique	C 8 de Carreau	D 7 de Trèfle
------------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Tous

♠ D987542
♥ R
♦ AD4
♣ R4

O	N	E	S
1♠	2♠*	-	4♥

*Bicolore Cœur / Trèfle

A 2 de Pique	B Roi de Cœur	C As de Carreau	D 4 de Trèfle
---------------------------	----------------------------	------------------------------	----------------------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ 105
♥ A92
♦ AV109
♣ RV103

O	N	E	S
	1♠	-	1♥
-	3♥	-	2♣
-		-	4♥

A 10 de Pique	B 2 de Cœur	C As de Carreau	D Valet de Trèfle
----------------------------	--------------------------	------------------------------	--------------------------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ 987
♥ D107
♦ V109
♣ DV83

O	N	E	S
-	1♦	-	1♠
	3♥*	-	4♠

*3♥ : soutien super-forcing

A 9 de Pique	B 7 de Cœur	C Valet de Carreau	D Dame de Trèfle
---------------------------	--------------------------	---------------------------------	-------------------------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ R1072
♥ A1083
♦ R5
♣ R102

O	N	E	S
-	1♦	-	1♥
	1♠	-	3SA

A 2 de Pique	B 3 de Cœur	C 10 de Trèfle	D 2 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ V976
♥ A4
♦ V953
♣ RV2

O	N	E	S
-	1♠	-	1♦
			2♦

A 7 de Pique	B As de Cœur	C 3 de Carreau	D 2 de Trèfle
---------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ D107
♥ AD98
♦ V1072
♣ 82

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

A Valet de Carreau	B As de Cœur	C 7 de Carreau	D 8 de Trèfle
---------------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1 RÉPONSE D ▶ Valet de Trèfle

Lorsque vos adversaires font des essais de manche et que cette proposition est refusée, le contrat atteint chute souvent naturellement. L'entame sous un 10 d'atout troisième n'est pas vraiment neutre. Une séquence de trois honneurs est toujours une très bonne entame, toujours meilleure que celle d'une séquence de deux honneurs, même de rang supérieur. L'entame du Valet de Trèfle à travers le mort est idéale pour envisager l'affranchissement d'une levée dans cette couleur. Le risque de tomber sur une longueur à Trèfle au mort est faible, le refus de manche par Nord reposant souvent sur une distribution régulière.

JEU N°2 RÉPONSE B ▶ 7 de Cœur

Renseignez-vous toujours quand l'adversaire fait une enchère conventionnelle. 3♥ est un soutien super-forcing, qui exprime une courte à Trèfle par inférence avec un soutien de quatre cartes à Pique dans la zone 19+H et plus, au-dessus de celle du splinter, 17/19-H. Les cartes dans les couleurs cruciales, Pique et Carreau sont bien partagées pour le déclarant qui a freiné la séquence en sautant à 4♠. Il faut rapidement affranchir des levées dans la couleur résiduelle, Cœur.

JEU N°3 RÉPONSE A ▶ Dame de Pique

Situation classique où il faut un miracle pour prendre le déclarant de vitesse. Quand l'As de Cœur aura sauté celui-ci aura probablement affranchi ses neuf levées. Seul l'affranchissement d'une longueur à Pique en Est vous permet de contrecarrer ses plans, et la bonne carte à entamer est la Dame de Pique pour l'obliger à laisser passer, s'il le peut, et éventuellement contre-attaquer d'une de vos mineures.

JEU N°4 RÉPONSE B ▶ 3 de Cœur

Ouest a la majorité des points d'honneur. La distribution de son jeu laisse penser que tout va se jouer sur des impasses dans les quatre couleurs. Aucune entame n'est vraiment neutre, et curieusement, l'entame la moins engagée est celle sous A10 de Cœur 4^{es} qui donnera peu souvent une levée à défaut d'en affranchir une. Vous pariez simplement sur un doubleton au mort, et sur une carte chez le partenaire, un 9 ou un Valet qui fera l'affaire.

JEU N°5 RÉPONSE C ▶ As de Carreau

Vos deux Rois devant le bicolore Cœur Trèfle Cœur de Nord ont a priori mauvaise mine. Il vous faut probablement commencer par faire trois levées dans les deux autres couleurs. Le premier réflexe est d'entamer Pique pour l'As en attente d'un retour à Carreau. Deux raisons doivent vous détourner de cette voie. Est n'a pas contré 2♠, Sud a sauté à 4♥ avec un minimum de deux couleurs, l'une dans être elle est probablement l'As de Pique. Votre meilleure chance est d'entamer de l'As de Carreau, ce qui vous permettez ici d'encaisser les trois premières levées et finir en beauté par une promotion d'atout via un uppercut !

JEU N°6 RÉPONSE A ▶ 7 de Pique

Les petits contrats demandent une attention soutenue, souvent de la première carte à la dernière carte. Il n'y a pas de quoi vous inquiéter dans cette séquence et vous n'avez aucune raison d'essayer une entame agressive de l'As de Cœur ou sous RV de Trèfle. L'entame à Pique à travers la longueur du mort est neutre et souvent efficace pour orienter votre défense dans la bonne direction.

JEU N°7 RÉPONSE B ▶ 2 de Cœur

Ouest possède la grande majorité des honneurs de la défense, entamer de son doubleton à Pique pour obtenir une coupe est peu réaliste, surtout que dans ce cas la manche va chuter naturellement. L'action la plus utile est d'empêcher le mort de couper vos levées d'honneur, en particulier à Trèfle. L'entame d'un petit Cœur sous l'As permet de donner trois tours d'atout sans perdre immédiatement le contrôle du coup.

JEU N°8 RÉPONSE B ▶ As de Cœur

Restons lucides. Le répondant a nommé une carte clé, qui est très probablement l'As de Carreau. Du coup, votre tenue d'atout, D107, constitue une levée sûre. Si vous y ajoutez celle de l'As de Cœur, on peut considérer que vous avez la chute en main. Choisir une entame neutre et voir le déclarant défausser tous ses Cœurs sur d'éventuelles longueurs mineures du mort est inacceptable.

LA BONNE LIGNE

JEAN-PAUL BALIAN

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★★

♠ R64
♥ R1075
♦ 1073
♣ R72

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♠	2♣	2♠	-
3♣	-	4♠	fin



♠ D98753
♥ A2
♦ A8
♣ A86

Ouest entame de la Dame de Trèfle.

A	B	C	D
Vous prenez du Roi de Trèfle et jouez Pique vers votre Dame	Vous prenez du Roi de Trèfle, rentrez en main à l'As de Cœur et jouez Pique vers le Roi	Vous prenez de l'As de Trèfle et jouez Pique vers le Roi	Vous prenez de l'As de Trèfle et jouez As de Cœur, Roi de Cœur et Cœur coupé

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

♠ R1042
♥ AD10
♦ 7
♣ 96432

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3SA	fin



♠ V9
♥ RV9
♦ AV109
♣ AR75

Ouest entame du 4 de Carreau pour la Dame d'Est. Vous prenez et :

A	B	C	D
Vous rejouez Carreau	Vous tirez l'As de Trèfle	Vous jouez un tour de Trèfle à blanc	Vous présentez le Valet de Pique

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

♠ AD10
♥ A5
♦ 96432
♣ D42

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin



♠ RV8
♥ R3
♦ AR7
♣ V10953

Ouest entame du Valet de Cœur.

A	B	C	D
Vous prenez de l'As et jouez Trèfle	Vous prenez du Roi et tirez l'As de Carreau	Vous prenez de l'As et jouez un petit Carreau vers le 7	Vous prenez de l'As et jouez le 9 de Carreau

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★

♠ A83
♥ V10983
♦ 752
♣ 94

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2SA	-	3♦	-
3♥	-	4♥	fin



♠ R642
♥ ARD
♦ AV
♣ A1053

Ouest entame du 2 de Cœur. Vous prenez et :

A	B	C	D
Vous jouez As et Valet de Carreau	Vous jouez Trèfle à blanc	Vous purgez les atouts avant de jouer un tour de Pique à blanc	Vous montez au mort à Pique pour jouer Carreau vers votre Valet

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE D ▶ Vous prenez de l'As et laissez courir le 9 de Carreau.

Vous avez sept levées. Les Trèfles auraient pu vous en fournir trois mais la course de vitesse est perdue : vous ne possédez plus qu'un seul arrêt à Cœur - couleur où la défense peut réaliser au moins trois levées - alors que vous devez rendre deux fois la main à Trèfle. Vous devez donc vous tourner vers les Carreaux. Pas de problème en cas de partage 3-2. Il n'y a rien à faire avec quatre Carreaux en Ouest, la défense reprenant deux fois la main pour affranchir puis réaliser ses Cœurs. On peut en revanche se prémunir contre quatre Carreaux en Est, **à condition que le singleton d'Ouest soit le 8**. Présentez le 9 de Carreau et laissez-le courir. Cela ne fait pas de mal si la couleur est répartie 3-2. Mais si Ouest possède le 8 sec, donc DV105 en Est, vous allez pouvoir réaliser quatre levées dans la couleur : si Est ne couvre pas, le 9 fait la levée. Vous poursuivez par le Roi et l'As et avez les remontées à Pique pour affranchir et réaliser une levée de longueur dans la couleur. Et si Est couvre ? Prenez du Roi, remontez au mort à Pique et rejouez vers As-7 : si Est intercale encore, prenez de l'As et jouez le 7 pour ne concéder qu'un seul honneur à Est. Et si Est fournit le 5 au second tour, jouez le 7 de votre main, encaissez l'As et utilisez les deux autres remontées à Pique pour de nouveau affranchir et encaisser une levée de longueur dans la couleur. Un bien joli maniement de sécurité, il faut le reconnaître !

Vous avez opté pour la réponse D : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ ADV	♠ 963
♥ A5	♥ D842
♦ 96432	♦ DV105
♣ D42	♣ R7
♠ 7542	♠ R108
♥ V10976	♥ R3
♦ 8	♦ AR7
♣ A86	♣ V10953



JEU N°4

RÉPONSE A ▶ Vous jouez As et Valet de Carreau.

Vous avez neuf levées de tête : deux Piques, cinq Cœurs et les deux As mineurs. Plutôt que de vous en remettre au partage 3-3 des Piques (36%), vous devez profiter de l'existence d'une courte à Carreau du côté court à l'atout, qui se trouve dans votre main comme chaque fois que votre partenaire effectue un Texas. La qualité de la couleur d'atout du côté long permet de couper sans dommage le troisième Carreau du mort avec un des atouts maîtres de la main. Une seule condition à remplir : ouvrir la coupe à Carreau tout de suite, pour éviter que les adversaires ne soient en mesure de donner trois tours d'atout. Jouez tout de suite As de Carreau et Carreau. Prenez le retour Cœur en main, montez au mort à l'As de Pique et coupez le troisième Carreau avec le dernier atout de votre main. Encaissez le Roi de Pique et l'As de Trèfle avant de revendiquer encore les trois levées d'atout du mort.

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ A83	♠ V9
♥ V10983	♥ 754
♦ 752	♦ R1086
♣ 94	♣ RV86
♠ D1075	♠ R642
♥ 62	♥ ARD
♦ D943	♦ AV
♣ D72	♣ A1053



PARTICIPEZ

AU CHALLENGE DES FESTIVALS 2026

FAITES LE PLEIN DE BONS SOUVENIRS



TOUS LES CHEMINS MÈNENT AUX FESTIVALS !

+ d'infos sur ffbridge.fr

LE BON FLANC

MICHEL BESSIS

La défausse est un art difficile. Nous lui consacrons les exercices de ce numéro.
Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ 9
♥ AD7
♦ D984
♣ R10532

♠ 102
♥ 632
♦ 103
♣ AV9864

Don. : S - Vuln. : Personne

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



Votre partenaire entame de l'As de Carreau, continue du Roi et joue Carreau pour le 9 du mort que vous coupez.

Vous rejouez ?

A	B	C	D
As de Trèfle	Atout	10 de Pique	4 de Trèfle

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ R5
♥ RV87
♦ RD95
♣ 975

♠ V763
♥ D53
♦ A2
♣ D1086

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	4♥	-



Votre partenaire entame du 10 de Pique. Le déclarant prend de l'As et laisse filer le 10 de Cœur jusqu'à votre Dame.

Vous rejouez ?

A	B	C	D
6 de Trèfle	10 de Trèfle	As de Carreau	3 de Pique

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ 109
♥ D2
♦ R94
♣ AV9763

♠ AR6543
♥ 843
♦ 75
♣ R10

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

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



Ouest entame du 2 de Pique et vous réalisez les deux premières levées dans la couleur. **Que rejouez-vous ?**

A	B	C	D
Atout	Cœur	Roi de Trèfle	10 de Trèfle

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ A106
♥ V103
♦ 9764
♣ D82

♠ 5
♥ D872
♦ AR105
♣ V764

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	-	-	-



Vous entamez de l'As de Carreau pour la Dame d'Est. Sud coupe votre retour Carreau puis joue Roi-As de Pique (le Valet en Est) et Valet de Cœur pour le 6, le 5 et votre Dame. **Et maintenant ?**

A	B	C	D
6 de Trèfle	Carreau	Cœur	Valet de Trèfle

→ Solutions et cotations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B ▶ Atout.

Avec trois levées dans votre escarcelle, la tentation est grande d'encaisser l'As de Trèfle pour la chute immédiate du contrat. Avant de vous précipiter, jetez un coup d'œil à la séquence d'enchères. Sud a décrit un 5-5 majeur et il a montré trois cartes à Carreau. Il a donc une chicane à Trèfle et votre As ne passe pas. Son plan de jeu est clair : il va couper des Piques au mort... qu'il n'arrivera pas à affranchir puisque votre partenaire en possède cinq. Jouez atout ; il ne pourra à la fois couper deux Piques au mort et encaisser la Dame de Carreau. Il sera limité à 9 levées.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 9			
♥ AD7			
♦ D984			
♣ R10532			
♠ DV654			♠ 102
♥ 54			♥ 632
♦ ARV7			♦ 103
♣ D7			♣ AV9864
♠ AR873			
♥ RV1098			
♦ 652			
♣ -			

JEU N°3

RÉPONSE A ▶ Atout.

Il paraît logique de rejouer Cœur pour affranchir (ou encaisser) une levée dans la couleur. Mais y-a-t-il une quelconque urgence à le faire ? Est-ce que le déclarant pourra se débarrasser de sa perdante à Cœur ? C'est possible certes s'il affranchit ses Trèfles. Il est important de remarquer que si Sud détient deux cartes à Trèfle, il chutera toujours (le retour Cœur établissant sans doute une deuxième levée de chute). La seule hypothèse à craindre, c'est que Sud ne possède qu'un Trèfle, auquel cas votre partenaire en détient quatre et le déclarant aura besoin de trois rentrées pour les affranchir et les encaisser. Rejouez donc atout. Cette rentrée au mort supprimée sera fatale au déclarant

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.

JEU N°2

RÉPONSE C ▶ As de Carreau.

Après une ouverture de 1SA adverse, il est toujours judicieux de compter les points que peut détenir votre partenaire. Vous avez 9 points d'honneurs, le mort 12. Votre partenaire ne peut détenir plus de 4 points même si le déclarant est minimum. Ce compte est intéressant mais la façon de jouer du déclarant bien plus éloquente. Son maniement des Cœurs, sans coup de sonde, indique clairement qu'il n'a pas l'As d'atout, d'autant que s'il craignait un retour à Trèfle, il aurait pu faire l'impasse à l'atout dans l'autre sens. Le retour à Trèfle n'a donc aucun avenir. En revanche, si vous jouez As et petit Carreau, vous pourrez ouvrir votre coupe qu'Ouest vous offrira quand il prendra la main à l'As d'atout.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ R5			
♥ RV87			
♦ RD95			
♣ 975			
♠ 10982			♠ V763
♥ A2			♥ D53
♦ 8763			♦ A2
♣ 432			♣ D1086
♠ AD4			
♥ 10964			
♦ V104			
♣ ARV			

Les quatre jeux :

♠ 109			
♥ D2			
♦ R94			
♣ AV9763			
♠ V72			♠ AR6543
♥ R9765			♥ 843
♦ 6			♦ 75
♣ D854			♣ R10
♠ D8			
♥ AV10			
♦ ADV10832			
♣ 2			

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°4

RÉPONSE C ▶ Cœur.

Le déclarant détient, vous le savez, six cartes à Pique par le Roi, soit cinq levées. A Cœur, le 6 fourni par votre partenaire laisse penser que Sud en détient quatre par As, Roi. Cela fait trois levées de plus. Si votre partenaire possède l'As de Trèfle, le contrat chutera naturellement mais s'il ne détient que le Roi, vous devez être ultra soigneux :

- En ne rejouant pas Trèfle
- En rejouant Cœur et pas Carreau, ce qui est très difficile à concevoir.

En effet, si vous rejouez Carreau, Sud coupe, remonte au 10 de Cœur, coupe un dernier Carreau, encaisse ses Cœurs et remet votre malheureux partenaire (dépourvu de carte de sortie) en main pour le contraindre à jouer Trèfle sous le Roi.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 5	♠ A106
♥ D872	♥ V103
♦ AR105	♦ 9764
♣ V764	♣ D82
	♠ DV3
	♥ 64
	♦ DV82
	♣ R953
	♠ R98742
	♥ AR95
	♦ 3
	♣ A10



LES MAGAZINES DE LA FFB

S'INFORMER, S'AMUSER, S'ENTRAÎNER... À CONSOMMER SANS MODÉRATION !*

L'As de Trèfle

Le magazine de la Fédération avec des portraits, des dossiers, des jeux...
3 parutions par saison : septembre, janvier et mai.
En ligne ou sur abonnement.

Le Cahier des jeux

Un numéro 100% ludique rien que pour vos jeux et pour tous les niveaux !
En ligne, 2 fois par an pour compléter l'As de Trèfle.

Battle Bridge

Le journal numérique pour les jeunes bridgeurs.
2 fois par an, le plein d'infos, de reportages, de jeux pour tous les niveaux.

* Consultation gratuite.



À retrouver ici :



ET SI ON JOUAIT À L'ARBITRE ?

Voici quelques situations issues de l'examen "arbitre de club" de septembre 2024.

Sauf indication contraire, les problèmes posés sont à résoudre dans le cadre d'un tournoi de régularité par paire et les faits ne sont pas contestés.

SITUATION N°1

Sud est déclarant au contrat de 6SA. Il a fait les 11 premières levées. Il est au mort pour tirer le 10 de Trèfle maître sur lequel il défausse un Carreau au lieu de jouer son 2 de Trèfle. Il abandonne la dernière levée au flanc.

Quel score devez-vous inscrire dans la bridgemate ?

A 6SA =

B 6SA-1

C 6SA-2

SITUATION N°2

Sud passe hors tour et personne ne l'a incité à déclarer (le donneur était Est). Après avoir expliqué la Loi à Ouest, celui-ci refuse le Passe hors tour.

Quelle réponse est conforme au Code ?

A Sud fait l'action de son choix, Nord est privé de parole 1 tour.

B Sud fait l'action de son choix, Nord est privé de parole jusqu'à la fin des enchères

C Sud doit passer à son prochain tour de déclarer.

SITUATION N°3

O	N	E	S
1♠	2♦		

Ouest est donneur et vous appelle, il vient de s'apercevoir qu'il s'est trompé de carton d'enchère et souhaiterait changer son ouverture, voici sa main :

♠ V10
♥ AV1095
♦ 3
♣ ARV52

Laquelle de ces affirmations est fausse ?

A Vous autorisez le changement en vérifiant qu'Est n'a pas déclaré suite à l'enchère de 2♦.

B Après avoir interrogé le joueur, vous autorisez le changement et proposez à Nord de reprendre son enchère.

C Vous n'autorisez pas le changement car Nord a enchéri.

SITUATION N°4

Sud est déclarant au contrat de 3SA, Est entame hors tour face visible de l'As de Pique. Si vous interrogez les joueurs, vous vous apercevez que c'est à la suite d'une suggestion de Nord que l'erreur a été commise.

Quel arbitrage devez-vous rendre ?

A Est est aussi responsable que Nord, il faut arbitrer l'entame hors tour.

B Est remet la carte dans son jeu, Ouest entame ce qu'il veut.

C Les deux camps sont responsables, l'entame hors tour est validée et Sud devient le mort.

SITUATION N°5

O	N	E	S
1SA	2♠	Passe	

À son tour de parole, Sud se renseigne sur la valeur d'ouverture du Sans-Atout adverse ; Est a oublié d'alerter qu'ils jouaient le Sans-Atout faible 10-12. Nord qui a déclaré comme sur un Sans-Atout fort appelle l'arbitre, son système de défense n'est pas le même sur le Sans-Atout faible que sur le Sans-Atout fort, il voudrait changer sa déclaration.

Qu'expliquez-vous aux joueurs ?

A Vous n'autorisez pas Nord à changer sa déclaration car Est a déclaré.

B Vous n'autorisez pas Nord à changer sa déclaration car c'est Sud qui s'est renseigné sur la valeur d'ouverture du Sans-atout adverse.

C Vous autorisez Nord à changer sa déclaration car Sud n'a pas encore déclaré et proposerez à Est de changer la sienne si c'est le cas.

D Vous autorisez Nord à changer sa déclaration car Sud n'a pas encore déclaré mais Est ne peut pas changer la sienne puisqu'il fait partie du camp fautif.

SITUATION N°6

Sud donneur ouvre de 1♠, Ouest passe, Nord enchérit 1SA et vous appelle. Si vous l'éloignez de la table, il vous explique qu'il n'a pas vu que son partenaire avait ouvert et qu'il souhaite changer son enchère.

Que décidez-vous ?

A Vous n'autorisez pas le changement de déclaration car Nord a été inattentif.

B Est n'a pas encore déclaré, vous autorisez le changement pour permettre à la donne de se dérouler normalement.

C Vous mettez une marque ajustée M-/M+ sur la donne car elle est devenue injouable.

SITUATION N°7

Sud est déclarant au contrat de 3SA. Ouest entame face visible mais Sud étale son jeu (à la place de Nord).

Laquelle de ces affirmations est totalement exacte ?

A Ouest reprend son entame, Est entame et Sud devient le mort.

B Sud reprend ses cartes, Nord étale le mort et le jeu continue normalement.

C Sud laisse ses cartes sur la table, Nord étale le mort, c'est le camp Est-Ouest qui devra décider quelles seront les cartes jouées par Sud car elles sont toutes pénalisées principales.

SITUATION N°8

Donne 1 - Nord donneur. Personne n'a encore joué la donne et tout le monde passe. Les joueurs voudraient rebattre la donne.

Vous expliquez aux 4 joueurs que :

A Il est impossible rebattre la donne.

B La donne doit être rebattue.

C C'est à eux de décider, vous leur laissez le choix.

LES SOLUTIONS

N°1 ▶ A / N°2 ▶ C / N°3 ▶ A / N°4 ▶ B / N°5 ▶ C / N°6 ▶ A / N°7 ▶ B / N°8 ▶ A

LA PREMIÈRE COMPET'

« JOUEZ AVEC BRIDGE TRAINING »

Après seulement quelques semaines de cours et de pratique, le Championnat de France des Écoles de Bridge (CFEB) marque l'entrée en compétition pour les nouveaux bridgeurs. Voici une série de donnes jouées lors d'une édition de cette épreuve. À votre tour jouez le Championnat de France des Écoles de Bridge (CFEB), prochain rendez-vous du 12 au 25 janvier 2026. Renseignez-vous auprès de votre moniteur de bridge.

Cliquez ou scannez le QR-code et jouez comme à la table !



SITUATION N°1

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 2♠ 3SA	- - fin	2♥ 2SA	- -

♠ AR732
♥ 842
♦ 95
♣ V82



♠ 84
♥ A753
♦ A843
♣ ARD



JOUEZ !



Niveau 2^e année. Donne 6 CFEB mai 2018.
Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame du Roi de Cœur ?

SITUATION N°2

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

S	O	N	E
1♠ 6♠	- fin	4♠	-

♠ RV54
♥ 963
♦ A7
♣ A1082



♠ AD1083
♥ AD
♦ R862
♣ R4



JOUEZ !



Niveau 1^{re} année.
Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame du 2 de Pique ?

SITUATION N°3

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♣ 1♥ 1SA	- - -	1♦ 1♠ 3SA	- - fin

♠ R5
♥ A10
♦ DV1065
♣ R962



♠ A4
♥ RV64
♦ 982
♣ A875



JOUEZ !



Niveau SEF. Donne 11 janvier 2018.
Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame du Valet de Pique ?

SITUATION N°4

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 2♥	- -	2♣ 4♥	- fin

♠ DV103
♥ RD54
♦ D8
♣ R108



♠ 976542
♥ V109
♦ A7
♣ AD



JOUEZ !



Niveau SEF. Donne 11 janvier 2018.
Comment envisagez-vous de faire chuter le contrat de 4♥ sur l'entame du Valet de Carreau du partenaire ?

→ Solutions page suivante.

LA PREMIÈRE COMPET'

LES SOLUTIONS

DONNE N°1

Enchères : Le Texas est une convention très utile, qui permet à la fois de faire jouer le jeu fort mais surtout de donner l'initiative au joueur qui connaît sensiblement le nombre de points de son partenaire, c'est-à-dire le répondant. Ici, après avoir employé le Texas sur la rectification obligatoire de l'ouvreur, Nord dénombre 9 points HL. Il a une force suffisante pour proposer la manche, mais pas pour l'imposer. Attention, Sud peut n'avoir que deux cartes à Pique et la manche doit donc être proposée par l'enchère de 2SA. Sud est maximum de son ouverture : il accepte la proposition de manche à Sans-Atout. S'il avait eu trois cartes à Pique, il serait revenu à l'atout Pique au palier de 4 puisque son partenaire en avait promis cinq !

Jeu de la carte :

Sud fait un premier bilan de ses levées sûres. Il en possède deux à Pique, une à Cœur, une à Carreau et trois à Trèfle. Les deux levées manquant à l'appel ne peuvent provenir que des Piques. Si les six cartes adverses sont réparties 3 et 3, il y a la possibilité de réaliser deux levées de longueur, synonymes de gain du contrat. Mais il y a un gros bémol. Si Sud joue l'As de Pique, le Roi de Pique et Pique, il affranchit ainsi deux plis de Pique au mort mais ne pourra jamais les réaliser faute de rentrée car il ne dispose pas de communication externe vers le mort. Le seul moyen de préserver les communications est de donner prématurément le pli dû à l'adversaire : c'est ce qu'on appelle un coup à blanc. Si Sud cède volontairement le premier Pique aux adversaires, il pourra ensuite, lorsqu'il reprendra la main, jouer Pique pour l'As au deuxième tour, et le Roi de Pique au troisième tour, à l'issue duquel il sera du bon côté pour faire ses plis de longueur !

Les quatre jeux :

♠ AR732		♠ V65
♥ 842		♥ 106
♦ 95		♦ RV7
♣ V82		♣ 97643
♠ D109		♠ 84
♥ RDV9		♥ A753
♦ D1062		♦ A843
♣ 105		♣ ARD



DONNE N°2

Enchères : Sud ouvre de 1♠ ce qui promet un minimum de 13 points HL. Nord possède un fit quatrième et la valeur d'une ouverture pour un total de 15 points HLD, soit largement de quoi imposer la manche. Le principe « ouverture sur ouverture, on appelle la manche » vous facilitera la vie ! Les enchères ne sont pas closes pour autant. Sud a promis 13 points HL et possède en fait 21 points HLD, soit 8 points HLD de plus que prévu ! En face d'un soutien au palier de 4 qui promet de 13 à 15 points HLD Sud est sûr de réunir au moins 34 points HLD. Il déclare donc le petit chelem à Pique.

Jeu de la carte : Plutôt que d'entamer sous un honneur, ce qui est toujours dangereux, Ouest sélectionne le 2 de Pique dans ses trois petites cartes. Sud recense ses levées : cinq à Pique, une à Cœur, deux à Carreau et à Trèfle, soit dix. Il peut aussi faire l'impasse directe au Roi de Cœur (le 3 vers la Dame) pour une levée supplémentaire. Il peut enfin couper deux Carreaux de la main courte ; et comme il possède beaucoup d'atouts équivalents, il est bien joué de couper « maître » afin d'éviter une éventuelle surcoupe. Le « timing » : prendre l'entame en main du 8 de Pique ; tirer l'As et le Roi de Carreau ; couper un premier Carreau du Valet de Pique ; rentrer en main au Roi de Trèfle ; couper un deuxième Carreau du Roi de Pique ; donner deux tours d'atouts ; remonter au mort à l'As de Trèfle ; et finir en apothéose par la réussite de l'impasse à Cœur pour un total de treize levées et un score de 1460 points !

Les quatre jeux :

♠ RV54		♠ 7
♥ 963		♥ R10842
♦ A7		♦ V1053
♣ A1082		♣ D96
♠ 962		♠ AD1083
♥ V75		♥ AD
♦ D94		♦ R862
♣ V753		♣ R4



LA PREMIÈRE COMPET'

LES SOLUTIONS

DONNE N°3

Enchères : Nord ne devrait pas répondre 3SA au premier tour car sa belle mineure cinquième et son complément de quatre cartes à Trèfle n'excluent pas la possibilité d'un chelem. Sur la redemande de 1♥, un soutien à saut à 3♣, bien que forcing de manche, indiquerait une main plus fortement distribuée. La quatrième couleur forcing à 1♠ permettra d'en savoir plus sur le jeu de Sud. L'enchère de 1SA, qui exprime une main régulière, incite Nord à conclure à 3SA.

Jeu de la carte : Le déclarant se compte deux levées de Pique, deux de Cœurs et deux de Trèfles. Certes, les trois plis manquants peuvent provenir des Carreaux, mais il faudra rendre deux fois la main aux adversaires. Dans le même temps ceux-ci affranchiront leurs Piques et en tireront au moins trois levées en plus des deux Carreaux pour une chute. L'affranchissement des Carreaux est donc voué à l'échec, faute de « temps ». Que reste-t-il ? Même en comptant sur le partage 3-2 des Trèfles (sept fois sur dix), Sud a besoin de quatre levées de Cœur. Il est donc nécessaire de faire une levée avec le 10 et avec le Valet de Cœur. Pour faire le 10, il faut espérer la Dame en Ouest et jouer un petit vers le 10. Mais si le 10 est derrière la Dame alors la Dame est derrière le Valet. Pour réaliser ce Valet, il faudra donc que la Dame soit tombée avant le quatrième tour de la couleur. Sud prend donc l'entame en main et joue Cœur vers le 10. Il tire l'As, rentre en main à Trèfle et joue le Roi de Cœur. La Dame tombe, affranchissant le Valet, et il ne reste plus qu'à tabler sur le bon partage des Trèfles pour obtenir la neuvième levée.

Les quatre jeux :

♠ V10962	♠ R5	♠ D873
♥ D83	♥ A10	♥ 9752
♦ R74	♦ DV1065	♦ A3
♣ 43	♣ R962	♣ DV10
	♠ A4	
	♥ RV64	
	♦ 982	
	♣ A875	

DONNE N°4

Enchères : Fort de 13 points H, Nord est sûr d'une manche. Il reste à en déterminer la dénomination grâce à la convention Stayman. Pour Est, il n'est pas question d'intervenir avec une couleur de si piètre qualité, surtout quand l'adversaire de gauche possède au moins 15 points H et que celui de droite a de quoi faire un Stayman. Sud annonce ses Cœurs et, même en face d'un ouvreuse maximum, Nord n'atteindra pas les 33 points HLD du petit chelem. Il conclut donc à 4♥.

Jeu de la carte : Ouest entame du Valet de Carreau et Est fait le point de la situation. Les Piques devraient attirer son attention. En effet, Est en compte quatre au mort et six dans sa main. Il en connaît au moins deux en Sud pour justifier l'annonce d'un jeu régulier, ce qui n'en laisse qu'un au maximum en Ouest. Mais alors pourquoi l'entameur n'a-t-il pas joué son singleton dans l'espoir de couper ? Parce qu'il a... une chicane. Dès lors le bon flanc est clair. Est prend le Valet de Carreau de l'As et rejoue son plus petit Pique - le 2 - afin de provoquer une contre-attaque dans la couleur la moins chère après la première coupe d'Ouest. Ce dernier rejoue Trèfle pour la Dame et l'As d'Est, qui rejoue à nouveau son plus petit Pique pour une nouvelle contre-attaque à Trèfle. Cela permet à Est de bénéficier également d'une coupe pour trois levées de chute.

Les quatre jeux :

♠ -	♠ DV103	♠ 976542
♥ 76	♥ RD54	♥ V109
♦ V109543	♦ D8	♦ A7
♣ 95432	♣ R108	♣ AD
		♠ AR8
		♥ A832
		♦ R62
		♣ V76

CAHIER des JEUX LE SUPPLÉMENT JEUX DE L'AS DE TRÈFLE | N°13 - Juillet 2026

FFB - 20, quai Carnot 92210 Saint-Cloud. Téléphone : 01 55 57 38 00. E-mail : asdetrefle@ffbridge.fr

Horaires d'ouverture de l'accueil : du lundi au vendredi, de 9h00 à 12h30 et de 13h30 à 17h00.

Directeur de la publication : Franck Riehm. Rédaction : Agnès Fabre - agnes.fabre@ffbridge.fr, Hélène Vivier - T : 01 55 57 38 39 - helene.vivier@ffbridge.fr. Responsable technique bridge : Pierre Saporita. Ont collaboré à ce numéro : Michel Bessis, Jean-Paul Balian, Vincent Combeau, Jean-Pierre Desmoulin, Nathalie Frey, Alain Lévy, Sabine Rolland. Graphisme : Franck Arotcharen.

ET SI LE VIAGER N'ÉTAIT PAS CE QUE VOUS CROYEZ ?

NOUVEAU CONTRAT VIAGER FAMILLE PROTECT

Découvrez comment Jean et Christiane ont réussi, grâce au contrat viager Famille Protect, à financer l'aménagement de leur maison pour pouvoir y vieillir sereinement tout en protégeant leur héritage. Renée Costes, leader du viager et de la nue-propriété en France nous présente les avantages de cette solution.

La vente en viager est l'une des meilleures solutions pour améliorer votre pouvoir d'achat et sécuriser financièrement votre avenir. Tout en conservant votre cadre de vie puisque vous continuez à vivre chez vous.

Un capital conséquent

En vendant en viager, vous percevez un bouquet totalement défiscalisé s'il s'agit de votre résidence principale. Vous pourrez alors vous constituer une épargne de précaution, réaliser des travaux chez vous, faire des donations à vos proches...

Un revenu en plus tous les mois, revalorisé tous les ans

Vous recevez un revenu supplémentaire tous les mois à vie, 100% réversible entre conjoints. Ce revenu est revalorisé tous les ans ce qui garantit le maintien de votre pouvoir d'achat dans la durée.

Des économies importantes

La vente en viager permet de réaliser de belles économies puisque vous ne payez plus la taxe foncière et que vous économisez une partie des gros travaux. Autant de gains qui s'ajoutent au revenu supplémentaire perçu.

Avec le contrat viager Famille Protect, vous bénéficiez d'une protection de votre héritage.



JEAN ET CHRISTIANE, 76 ET 78 ANS (Toulouse)

« Avec l'âge, nous nous sommes rendus compte que notre maison n'était plus adaptée à notre quotidien.

La cuisine avait besoin d'être aménagée, tout comme la salle de bain. Nous ne nous voyons pas vivre ailleurs que dans cette maison où nous avons vécu de très bons moments pendant trente ans. Mais nous n'avions pas suffisamment d'épargne pour réaliser les travaux.

Il était essentiel de nous protéger mutuellement et de sécuriser notre héritage pour nos enfants et petits-enfants. C'est pourquoi nous avons choisi le contrat viager Famille Protect avec la réversibilité de la rente et le bouquet sécurisé.

Nous avons perçu 110 000€, ce qui nous permet de réaliser nos travaux et nos projets. Nous bénéficions d'une rente mensuelle à vie de 930€, pour mieux vivre au quotidien et gâter nos petits-enfants.

Vendre notre maison en viager Famille Protect est la meilleure décision que nous ayons prise pour continuer à vivre sereinement chez nous le plus longtemps possible, sans soucis financiers. »

 **RENÉE COSTES**
viager & nue-propriété

Pour plus d'informations,
contactez nous :

0 800 960 900

Service & appel gratuits

reneecostes.fr

Ou retournez ce coupon sous enveloppe non affranchie à :

RENÉE COSTES

Libre réponse 31138 - 75851 PARIS Cedex 17

FRAIS POSTAUX
OFFERTS

Nom Prénom

Adresse Code postal

Téléphone* Courriel

FFB0726VF