

ENCHÈRES DÉVELOPPEMENTS APRÈS UN BICOLORE CHER

> PAR JEAN-CHRISTOPHE
QUANTIN

Rappel : qu'est-ce qu'un bicolore cher ?

S	N
1♣ 2♥	1♠

La force minimale de cette enchère est fixée à 18 points HL, pour pouvoir jouer 2SA en face de 5 ou 6 points du répondant. Son maximum est fixé à 23. Au-delà, on ouvre de 2♦ forcing de manche.

Ce bicolore cher est forcing, ce qui s'impose lorsque la main peut receler jusqu'à 23 points, mais également auto-forcing : l'ouvreur s'engage à faire une troisième enchère, à moins qu'entretemps le répondant n'ait déclaré un contrat de manche. Cette propriété est fondamentale pour le répondant qui sait qu'il aura deux fois la parole à la suite de l'annonce du bicolore cher.

La deuxième enchère du répondant

► LA RÉPÉTITION DE LA COULEUR DE RÉPONSE

- **Sans saut** elle promet un minimum de cinq cartes sans aucune précision sur la force de la main.

S	N
1♣ 2♥	1♠ ?

Nord (1)	Nord (2)
♠DV863 ♥D72 ♦V84 ♣105	♠ARV85 ♥R7 ♦V1064 ♣R6

On dira 2♠ aussi bien avec la main (1) que la main (2) puisque l'ouvreur va reparler. La priorité est de montrer les cinq cartes pour tenter de trouver un fit. Nord décrira sa force au tour suivant.

- **Avec saut** elle montre une très belle couleur au moins sixième à partir de 10/11H.

► LES SOUTIENS

- **Au palier de 3**, ils sont forcing de manche et sont utilisés soit dans le but de découvrir la meilleure manche, soit dans l'idée de prospecter un chelem.

S	N
1♦ 2♥	1♠ ?

Nord (1)	Nord (2)
♠RV95 ♥A7 ♦D106 ♣9543	♠A10643 ♥RD107 ♦D8 ♣V9

Nord dira 3♦ avec la main (1) pour décrire au moins un honneur troisième. Si l'ouvreur est à la fois minimum et court à Trèfle, il faudra jouer 5♦. Avec la main (2), le soutien à 3♥ conduira à l'annonce des contrôles et à la probable déclaration d'un chelem s'il ne manque pas deux As.

- **Au palier de 4**, ils constituent un arrêt en majeure et un fort soutien en mineure, la plupart du temps avec une main particulièrement irrégulière.

► LES ENCHÈRES À SANS-ATOUT

- **L'enchère de 3SA** exprime une main plutôt régulière de 10/12H, sans fit, avec des points concentrés dans les deux autres couleurs.

- **L'enchère de 2SA** est conventionnelle : il s'agit du "2SA modérateur". Elle est utilisée soit naturellement pour montrer des jeux réguliers de zone variable (7-9H ou 13H et plus), soit pour exprimer des soutiens faibles dans l'une des couleurs de l'ouvreur, avec lesquels le répondant ne peut imposer la manche.

S	N
1♣ 2♥	1♠ 2SA

Nord (1)	Nord (2)
♠D9742 ♥10873 ♦R ♣V52	♠RD62 ♥974 ♦864 ♣V103

Dans les deux cas le répondant possède un fit dans une couleur de l'ouvreur, mais comme un soutien au palier de 3 serait forcing de manche, il faut trouver un autre moyen de l'exprimer.

Fonctionnement du 2SA modérateur :

- L'ouvreur possède un bicolore cher minimum de 18 ou 19HL : il répète sa couleur d'ouverture au palier de 3. Le répondant passe avec un fit dans la couleur d'ouverture, revient au palier de 3 dans la seconde couleur de l'ouvreur pour y montrer un soutien faible.
- L'ouvreur est maximum avec 20 à 23 HL : il fait toute autre enchère, par exemple 3SA s'il tient la dernière couleur.

► LA QUATRIÈME COULEUR FORCING

s'utilise à partir de 8 points H et n'a qu'une fonction : la recherche d'un arrêt dans la dernière couleur pour jouer à Sans-Atout. Elle est forcing de manche et dénie cinq cartes dans la majeure de réponse, puisque le répondant ne la répète pas...

À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre enchère avec la main de Sud ?

1 ♠ A1085 ♥ RD1062 ♦ R94 ♣ 5	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ ?</td> <td>-</td> <td>1♣ 2♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	1♣ 2♦	-	2 ♠ DV96 ♥ RD4 ♦ 1096 ♣ 732	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>-</td> <td>1♦ 2♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♦ 2♥	-
S	O	N	E																
1♥ ?	-	1♣ 2♦	-																
S	O	N	E																
1♠ ?	-	1♦ 2♥	-																
3 ♠ AV75 ♥ 8 ♦ AV9 ♣ R10842	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>-</td> <td>1♣ 2♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♣ 2♥	-	4 ♠ D83 ♥ R1072 ♦ V864 ♣ 65	Don. : N - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ ?</td> <td>-</td> <td>1♣ 2♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	1♣ 2♦	-
S	O	N	E																
1♠ ?	-	1♣ 2♥	-																
S	O	N	E																
1♥ ?	-	1♣ 2♦	-																
5 ♠ 6 ♥ AV103 ♦ AR974 ♣ RD3	Don. : S - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦ 2♥ ?</td> <td>-</td> <td>1♠ 2♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦ 2♥ ?	-	1♠ 2♠	-	6 ♠ 5 ♥ ADV6 ♦ AR3 ♣ RDV84	Don. : S - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ 2♥ ?</td> <td>-</td> <td>1♠ 2SA</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ 2♥ ?	-	1♠ 2SA	-
S	O	N	E																
1♦ 2♥ ?	-	1♠ 2♠	-																
S	O	N	E																
1♣ 2♥ ?	-	1♠ 2SA	-																
7 ♠ A84 ♥ 7 ♦ AR95 ♣ AD1062	Don. : S - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ 2♦ ?</td> <td>-</td> <td>1♠ 2♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ 2♦ ?	-	1♠ 2♠	-	8 ♠ RV4 ♥ ARV6 ♦ RDV82 ♣ 9	Don. : S - Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦ 2♥ ?</td> <td>-</td> <td>1♠ 3♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦ 2♥ ?	-	1♠ 3♣	-
S	O	N	E																
1♣ 2♦ ?	-	1♠ 2♠	-																
S	O	N	E																
1♦ 2♥ ?	-	1♠ 3♣	-																

SOLUTIONS

1 2♥. La force de cette répétition qui promet cinq cartes n'est pas limitée. Annoncer 2♠, quatrième forcing, serait une erreur : Sud dénierait cinq Cœurs et demanderait l'arrêt à Pique !

2 3♣. Cette fois c'est la quatrième couleur forcing qui convient. Elle dénie cinq Piques et demande l'arrêt à Trèfle, à partir de 8 points H. 3♦ promettait au moins un honneur troisième et une main un peu plus forte.

3 4♣. Ce saut indique un beau fit dans la couleur d'ouverture et un très fort espoir de chelem. Ici on est même favori pour le grand chelem. En effet, il suffirait que Nord possède aussi peu que ♠ 4 ♥ AV 73 ♦ RD 10 ♣ ADV 97 pour tabler treize plis.

4 2SA. Si Sud annonçait 3♦, il imposerait la manche, ce que sa force lui interdit. 2SA, modérateur, fait l'affaire. Si l'ouvreur, minimum, revient à 3♣, il pourra conclure à 3♦.

5 2SA. L'enchère est naturelle et non forcing, montrant une main de

18/19 HL. Elle indique à la fois l'arrêt dans la couleur non nommée et le misfit en face des cinq Piques promis par Nord.

6 3SA. Nord, en utilisant le 2SA modérateur, pourrait posséder un jeu très faible. Cependant l'ouvreur, riche de 21 points HL, ne compte pas s'arrêter avant la manche. L'enchère de 3SA est tout à fait adaptée avec ce double arrêt dans la couleur non nommée.

7 4♠. Sud dispose de 20 points HLD qui, ajoutés aux 6 ou 7 HLD minimum de Nord, permettent d'atteindre le seuil de la manche. Avec un bicolore plus fort, par exemple en remplaçant un petit Pique par le Roi, Sud aurait répondu 4♥, Splinter décrivant une main maximale et une courte dans la couleur du saut.

8 3♠. Nord, par la quatrième couleur forcing, demande à Sud s'il tient les Trèfles tout en déniait cinq cartes à Pique. L'enchère de 3♠ exprime trois cartes dans la couleur du répondant ce qui permet d'établir une manche majeure acceptable à sept atouts.

JEU DE LA CARTE LA DOUBLE COUPE

> PAR JEAN-PAUL
BALIAN

Comme il est amusant de pouvoir réaliser des levées en coupant des deux mains ! Rien de plus simple, n'est-ce pas ?
Encore convient-il de ne pas se jeter tête baissée dans ces coupes croisées sans avoir respecté un minimum de principes.
Mais commençons par le commencement...

♠ RD92
 ♥ A853
 ♦ 10876
 ♣ 4

♠ 7
 ♥ V1076
 ♦ ARDV
 ♣ R1098

♠ 543
 ♥ RD94
 ♦ 95
 ♣ V752

♠ AV1086
 ♥ 2
 ♦ 432
 ♣ AD63

S	O	N	E
1♠	X	3SA*	-
4♣			

* Super Truscott.

Entame : As de Carreau.

Ouest poursuit du Roi, puis de la Dame de Carreau. Il rejoue maintenant atout.

Le déclarant est à la tête de sept levées. Malgré le retour atout, les trois plis manquants peuvent être aisément trouvés en coupant des Trèfles de la main courte. Le seul problème est le retour en main pour pouvoir couper trois Trèfles. Seules des coupes Cœur ou Carreau (de la main longue, donc non-productives en tant que telles) vous offrent cette opportunité sans affaiblir le nombre d'atouts de Nord. As de Pique donc, puis As de Trèfle et Trèfle coupé, As de Cœur et Cœur coupé, et le déclarant va encore couper deux Trèfles au mort en rentrant en main par des coupes Cœur ou Carreau. Résumons-nous : une levée d'atout, deux As, trois coupes au mort puis quatre levées d'atouts de la main font dix bonnes levées.

Remarque : le "Super Truscott" est généralement réservé aux mains régulières ou semi-régulières.

VOUS AVEZ COMPRIS LE PRINCIPE ? À VOUS DE JOUER !

1

♠ 9
 ♥ A1053
 ♦ 108764
 ♣ R52

♠ A10654
 ♥ RDV2
 ♦ -
 ♣ A873

S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
2♥	-	3♥	-
4♥			

Ouest entame atout.
Une levée d'atout à l'entame, trois levées d'honneur et six coupes croisées (trois de chaque côté) font dix levées.
Quelles précautions devez-vous prendre ?

2

♠ D1087
 ♥ AD1052
 ♦ V65
 ♣ D

♠ ARV9
 ♥ 7
 ♦ AR98
 ♣ A863

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

Ouest entame du Valet de Trèfle, Est fournit le Roi.

3

♠ RV107
 ♥ AR73
 ♦ 4
 ♣ A652

♠ AD98
 ♥ 542
 ♦ AD763
 ♣ 8

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

Ouest, furieux après lui-même d'avoir manqué l'entame atout sur la donne précédente, dépose le 2 de Pique sur la table. Voilà qui complique votre tâche.

4

♠ AD94
 ♥ AV853
 ♦ 3
 ♣ A76

♠ RV82
 ♥ 2
 ♦ AV875
 ♣ 953

S	O	N	E
1♠	-	1♥	-
4♣		3♠	-

Ouest entame de la Dame de Trèfle. Trois levées d'honneurs et huit levées en double coupe : onze levées se profilent assez aisément. Mais vous êtes en match par quatre et on vous demande de prendre vos meilleures chances d'en assurer dix !

À VOUS DE JOUER !

5

♠ 1098
♥ 98754
♦ AR42
♣ V

S	O	N	E
1♠	2SA	3♠	-
4♠			

N
O E
S

♠ ARDV2
♥ -
♦ 653
♣ A8743

Ouest entame du Roi de Cœur. Tous les ingrédients d'une double coupe sont à nouveau au rendez-vous : une coupe ouverte de chaque côté, des atouts maîtres et des levées d'honneur à encaisser avant - on ne vous y reprendra plus -. Un détail vous aurait-il échappé ?

6

♠ AR95
♥ A1076
♦ AR53
♣ 8

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
1♠	-	2♥	-
3♦	-	3♠	-
4♣	-	4SA	-
5♠	-	5♥*	-
6♣**	-	7♠	-

N
O E
S

♠ DV108
♥ 5
♦ DV6
♣ AR542

* Question à la Dame d'atout.
** Dame d'atout + Roi de Trèfle.

Ouest, qui connaît ses classiques, entame atout, Est fournissant. À vous !

SOLUTIONS

1 Il importe tout d'abord de prendre l'entame en main, afin de pouvoir couper gros le plus rapidement possible en ayant conservé deux atouts maîtres de chaque côté. Il convient ensuite, comme toujours en matière de double coupe, **d'encaisser au plus vite vos levées d'honneurs annexes, avant d'entreprendre vos coupes croisées** ; faute de cette précaution, un adversaire pourrait défausser ses Trèfles sur vos coupes maîtresses et, à la fin, vous vous feriez couper lorsque vous joueriez les Trèfles. Gardez à l'esprit qu'une fois les coupes effectuées, vous n'aurez plus d'atout et ne pourrez donc pas purger ceux des adversaires. Roi de Cœur donc, As et Roi de Trèfle, Carreau coupé petit, As de Pique et Pique coupé petit et vous terminez avec quatre coupes maîtresses.

La main d'Ouest : ♠ RV873 ♥ 86 ♦ AD ♣ V964.

2 Vous vous comptez quatre levées d'honneurs en dehors de l'atout et huit levées en double coupe maîtresse. En main à l'As de Trèfle, vous encaissez donc l'As et le Roi de Carreau et entreprenez votre double coupe. Au fait, par quelle couleur allez-vous commencer ? Si vous coupez d'abord un Trèfle, puis un Cœur, et recommencez cela deux fois, vous serez dans votre main sans rien avoir à couper, alors qu'il restera un atout des deux côtés. La solution ? **Commencez par couper un Cœur, la couleur qui propose le plus de coupes possibles** (ici quatre coupes Cœur contre trois seulement à Trèfle). Un principe à retenir et à appliquer sans modération.

La main d'Ouest : ♠ 64 ♥ 63 ♦ D1042 ♣ V10974.

3 L'entame atout est antipathique car elle limite vos prétentions à sept levées dans la couleur (une levée tout de suite et six en double coupe) et vous ne possédez par ailleurs que quatre levées d'honneurs annexes. Faut-il vous avouer vaincu pour autant ? Bien sûr que non car il vous reste une chance : tenter et réussir l'impasse contre le Roi de Carreau pour regagner la levée qui vous manque. Allons-y : atout pris au mort, Carreau pour la Dame - ça marche -, As de Carreau, As et Roi de Cœur (encaissez les levées annexes d'abord), As de Trèfle et terminez par six levées en double coupe maîtresse.

La main d'Ouest : ♠ 6532 ♥ V6 ♦ 102 ♣ D9743.

4 Avec trois levées d'honneurs en dehors de l'atout, ceux-ci devront fournir sept levées, ce qui est possible grâce à une double coupe Cœur/Carreau. Comme sept levées d'atout suffisent, il faut songer à se prémunir d'une éventuelle surcoupe avec le 10 d'atout, qui permettrait à son

possesseur de rejouer atout et de vous priver d'une coupe de chaque côté. Pour ce faire, il suffit de couper maître après avoir coupé une fois petit de chaque côté. As de Trèfle donc, As de Cœur et Cœur coupé du 2, As de Carreau et Carreau coupé du 4. Effectuez maintenant les quatre coupes suivantes avec vos atouts maîtres. Vous avez neuf levées en poche et il vous reste le 9 d'atout d'un côté et le 8 de l'autre, pour l'unique 10 des adversaires. Coupez le dernier Cœur du mort de votre 8 de Pique : c'est gagné si vous faites la levée et, si Ouest surcoupe, vous ferez encore le 9 de Pique.

La main d'Ouest : ♠ 105 ♥ D10 ♦ R9642 ♣ DV102.

5 Les enchères adverses devraient vous mettre la puce à l'oreille : Ouest possède au moins dix cartes mineures, ce qui n'en laisse au maximum que trois en Est. Comme les atouts peuvent vous fournir huit levées en double coupe intégrale (coupe de cinq Cœurs en main et de trois Trèfles au mort), vous n'avez besoin que de deux levées d'honneurs. Coupez l'entame, encaissez l'As de Trèfle, un seul gros honneur à Carreau (si vous essayez d'encaisser un deuxième Carreau, Est coupe et rejoue atout, vous laissant avec sept levées d'atout seulement), et effectuez vos coupes croisées. Il faudrait jouer de la même façon sans l'intervention adverse. Pas si simple !

La main d'Ouest : ♠ 3 ♥ RD ♦ D10987 ♣ RD1052.

6 Des atouts maîtres à foison, une courte dans chaque main, des levées maîtresses : tous les ingrédients d'une double coupe semblent présents. Mais une levée d'atout à l'entame, six levées en coupes croisées et trois levées dans les couleurs à couper ne font que dix levées. Il faudrait donc en réaliser trois à Carreau. Le problème est de parvenir à les encaisser tout de suite sans encombre. Or un partage 3-3 de la couleur ne se produira que dans 36 % des cas : c'est maigre. Il y a bien mieux à faire. Vous avez sept levées d'honneurs et quatre à l'atout dans une main. Il suffit de réaliser deux coupes de l'autre main pour faire treize levées. Pour des raisons de communications - ne pas bloquer les Carreaux - il est plus facile de couper deux Trèfles au mort que deux Cœurs en main. Allez-y : prenez l'entame en main et jouez As de Trèfle et Trèfle coupé... de l'As, redescendez à Carreau et coupez un autre Trèfle du Roi. Il ne reste plus qu'à jouer atout pour purger les atouts adverses et réaliser vos levées maîtresses. Ce jeu simple, mais très soigneux, vous aura permis de surmonter des mauvais partages dans toutes les couleurs. Félicitations !

La main d'Ouest : ♠ 7642 ♥ R82 ♦ 7 ♣ V9763.

ENTAMES

LE CHOIX DE LA CARTE D'ENTAME DANS UN CONTRAT À L'ATOUT

> PAR WILFRIED
LIBBRECHT

Une fois que vous êtes décidé à entamer dans une couleur contre un contrat à l'atout, il vous reste à sélectionner la carte d'entame. C'est un choix déterminant puisque c'est la première étape de la signalisation qui va influencer toute la donne.

Quel est le principe de choix de la carte d'entame dans un contrat à l'atout ?

Dans les contrats à l'atout, le choix de la carte d'entame est plus facile que contre les contrats à Sans-Atout. Exit les séquences brisées ou incomplètes puisqu'il ne faut que deux cartes pour constituer une séquence dans les contrats à la couleur. De même, en l'absence de séquence, plus de "top of nothing" ou de quatrième meilleure mais simplement l'utilisation du **pair-impair**.

Qu'est-ce que la convention Pair-Impair ?

Attention : la notion de pair-impair n'a rien à voir avec le numéro (pair ou impair) de la carte d'entame. Ce que vous devez expliquer à votre partenaire, c'est votre nombre "pair" ou "impair" de cartes dans la couleur d'entame.

- ▶ lorsque vous détenez un nombre impair, c'est facile : vous devez entamer de la plus petite carte de la couleur. Avec un nombre impair de cartes, vous devez les jouer en montant. Il n'y a aucune exception. Lorsque vous entamez du 2, par exemple, le partenaire sait tout de suite que vous allez monter et que vous possédez donc un nombre impair. Ici, la présence ou non d'un honneur ne change rien, c'est toujours la plus petite que vous devez choisir.
- ▶ Avec un nombre pair de cartes dans la couleur d'entame, c'est plus compliqué :
 - Il est évident que vous ne pouvez pas entamer de la dernière qui montrerait un nombre impair, vous devez donc en choisir une autre.

- Quand vous possédez deux cartes, vous n'avez pas le choix, vous devez entamer de la plus grosse.
- Si vous entamez de la plus grosse avec quatre ou six cartes, votre partenaire ne pourra pas faire la différence entre un doubleton et un plus grand nombre de cartes

C'est pourquoi, quand vous détenez quatre ou six cartes, **vous devez entamer l'avant-dernière avec un honneur dans la couleur et la deuxième meilleure (en partant du haut) sans honneur. Avec un nombre pair de cartes, vous devez pouvoir descendre au second tour.**

Qu'est-ce qu'une séquence et quelle carte entamer dans une séquence ?

Contre un contrat à la couleur, il suffit d'avoir deux honneurs qui se suivent pour considérer qu'on possède une séquence. **Si la couleur que vous avez choisi d'entamer comporte une séquence, vous devez toujours entamer la tête de la séquence** (la plus haute). Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : **avec As-Roi secs à l'entame, vous devez alerter votre partenaire en entamant du Roi**. Quand vous jouerez l'As au deuxième tour, votre partenaire devra se demander pourquoi vous n'avez pas entamé l'As. Il en déduira que vous possédez As et Roi secs.

Une dernière question : quelle carte entamez-vous dans la couleur annoncée par le partenaire ?

C'est très simple : **vous entamez exactement de la même façon**, que la couleur que vous avez choisie ait été nommée par votre partenaire ou pas ! Une différence de plus avec les entames à Sans-Atout...

À VOUS DE JOUER ! Qu'entamez-vous avec les combinaisons de cartes suivantes ?

1 953

2 RV752

3 D942

4 9653

5 DV54

SOLUTIONS

1 À chaque fois que vous possédez un nombre impair de cartes, vous devez entamer de la plus petite : le 3.

2 La règle précédente s'applique que votre couleur possède un honneur ou non : le 2, cette fois, puisque vous avez cinq cartes.

3 Sans séquence, vous devez entamer en Pair-Impair. Avec quatre cartes dont un honneur, vous devez entamer de l'avant dernière, ici le 4.

4 En revanche, avec quatre cartes sans honneur, c'est de la deuxième carte que vous devez entamer : le 6.

5 Dans les contrats à l'atout, deux cartes consécutives suffisent pour considérer que l'on possède une séquence. Vous devez donc entamer de la Dame.

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 !
Tournez la page pour les réponses et amusez-vous bien !

ENCHÈRES

1 ♠ R64 ♥ D74 ♦ R82 ♣ A983	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ ?</td> <td>1♥ -</td> <td>1♠ 3♦</td> <td>2♥ -</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	1♥ -	1♠ 3♦	2♥ -	2 ♠ 832 ♥ D74 ♦ AV852 ♣ D3	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦ ?</td> <td>-</td> <td>1♣ 1♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦ ?	-	1♣ 1♥	-	3 ♠ 75 ♥ AD964 ♦ R104 ♣ 862	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td>2♠</td> <td>X</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	2♠	X	-
S	O	N	E																										
1♣ ?	1♥ -	1♠ 3♦	2♥ -																										
S	O	N	E																										
1♦ ?	-	1♣ 1♥	-																										
S	O	N	E																										
?	2♠	X	-																										
4 ♠ R9 ♥ R5 ♦ 632 ♣ ARV1073	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>1♥ 2♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	1♥ 2♥	-	5 ♠ D103 ♥ R7 ♦ 7642 ♣ AD84	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2SA ?</td> <td>-</td> <td>1♠ 3♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2SA ?	-	1♠ 3♣	-	6 ♠ A2 ♥ 4 ♦ AD104 ♣ ARV942	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣ ?</td> <td>1♠</td> <td>X</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	1♠	X	-
S	O	N	E																										
2♣ ?	-	1♥ 2♥	-																										
S	O	N	E																										
2SA ?	-	1♠ 3♣	-																										
S	O	N	E																										
1♣ ?	1♠	X	-																										
7 ♠ RD10 ♥ A83 ♦ V94 ♣ AD103	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA 2♦ ?</td> <td>-</td> <td>2♣ 3♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA 2♦ ?	-	2♣ 3♣	-	8 ♠ AV7 ♥ A963 ♦ RD5 ♣ R92	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2SA ?</td> <td>-</td> <td>3♥</td> <td>2♠</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2SA ?	-	3♥	2♠	9 ♠ A83 ♥ 2 ♦ RD104 ♣ AD986	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♣ ?</td> <td>-</td> <td>1♥ 2♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	1♥ 2♦	-
S	O	N	E																										
1SA 2♦ ?	-	2♣ 3♣	-																										
S	O	N	E																										
2SA ?	-	3♥	2♠																										
S	O	N	E																										
2♣ ?	-	1♥ 2♦	-																										

ENTAMES

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

S	O	N	E
1SA 3SA	-	1♦ 2SA	-

A ♠ A973
♥ D1052
♦ 6
♣ 9764

B ♠ 752
♥ V9852
♦ RDV
♣ D3

C ♠ DV6
♥ AR7
♦ 8652
♣ V72

D ♠ AR6
♥ 7
♦ 10952
♣ DV863

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠ A10754
♥ DV105
♦ D3
♣ 76

S	O	N	E
1♥ 4♥	-	3SA*	-

Don. : S - Vuln. : Personne

* Au moins 4 atouts,
13-15HLD sans singleton ni chicane.

Entame : As de Carreau
L'entame récolte le 4 d'Est et votre Valet.
Ouest poursuit du Roi de Carreau :
comment vous donnez-vous les
meilleures chances de triompher ?

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠ V83
♥ ARDV
♦ AR764
♣ A

TPP - Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
3SA	2♠ -	X 6SA	-

♠ RD10975
♥ 103
♦ D10
♣ 1052

Entame : Roi de Pique
Vous entamez du Roi de Pique qui fait la levée,
votre partenaire contribuant du 2.
Comment devez-vous poursuivre ?

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1

♠R64

♥D74

♦R82

♣A983

S	O	N	E
1♣	1♥	1♠	2♥
-	-	3♦	-
-			

2

♠832

♥D74

♦AV852

♣D3

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
1SA		1♥	-

3

♠75

♥AD964

♦R104

♣862

S	O	N	E
2SA	2♠	X	-

4

♠R9

♥R5

♦632

♣ARV1073

S	O	N	E
2♣	-	1♥	-
2♠		2♥	-

5

♠D103

♥R7

♦7642

♣AD84

S	O	N	E
2SA	-	1♠	-
4♣		3♣	-

6

♠A2

♥4

♦AD104

♣ARV942

S	O	N	E
1♣	1♠	X	-
2♦			

7

♠RD10

♥A83

♦V94

♣AD103

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3♣	-
3♠			

8

♠AV7

♥A963

♦RD5

♣R92

S	O	N	E
2SA	-	3♥	2♠
4♥			-

9

♠A83

♥2

♦RD104

♣AD986

S	O	N	E
2♣	-	1♥	-
3♦		2♦	-

1 Passe. L'enchère de 3♦ montre un jeu faible, au moins cinq cartes à Carreau et souvent six, mais ne rallonge pas les Piques. Ce type de séquence où la seconde couleur nommée est plus longue que la première s'appelle un "canapé".

2 1SA. Cette enchère ne garantit pas l'arrêt dans la dernière couleur. Il faudrait six cartes à Carreau pour les répéter.

3 2SA. Cette enchère artificielle s'appelle "mini cue-bid". Suivie de 3♥ sur l'annonce d'une mineure par votre partenaire, elle montre 8-10H alors qu'une enchère directe de 3♥ face au Contre aurait montré 0-7H.

4 2♠. Attention, la répétition des Trèfles au palier de 3 ne serait pas forcing. Annoncez donc une force annexe dans une nouvelle couleur.

5 4♣. L'enchère de 3♣ est naturelle et indique un espoir de chelem.

Soutenez donc la couleur, pour informer l'ouvreur de la présence d'un fit 4-4.

6 2♦. L'enchère est naturelle et forcing. Elle montre un jeu bicolore d'au moins 15H.

7 3♠. Vos teneurs à Carreau et à Cœur ne conviennent pas pour jouer 3 Sans-Atout face à un singleton éventuel. Avisez-en votre partenaire en sautant ces couleurs et en annonçant votre grande force à Pique.

8 4♥. Toutes les enchères de Nord sont classiquement des Texas, le Texas pour la couleur adverse étant un Stayman qui promet donc ici quatre cartes à Cœur.

9 3♦. Soutenez tout simplement les Carreaux en séquence forcing de manche.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1SA	-	1♦	-
3SA	-	2SA	-

A ♠A973
♥D1052
♦6
♣9764

B ♠752
♥V9852
♦RDV
♣D3

C ♠DV6
♥AR7
♦8652
♣V72

D ♠AR6
♥7
♦10952
♣DV863

10 Le mort a une main de 15-17H irrégulière, très vraisemblablement courte à Trèfle (SEF 2018 - p.40).

A : 2 de Cœur. L'entame sous Dame - 10 est bien meilleure que sous l'As et l'affranchissement des Trèfles trop lointain..

B : 5 de Cœur. Oubliez les Carreaux : c'est la couleur longue du mort ! Entamez plutôt dans votre propre couleur cinquième.

C : As de Cœur. Une entame préférable à la Dame de Pique car elle permet de conserver la main.

D : 6 de Trèfle. Gardez ici vos reprises à Pique pour affranchir votre longue.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ A 10 7 5 4
♥ DV 10 5
♦ D 3
♣ 7 6

♠ 9 3 2
♥ 3
♦ AR 9 6 2
♣ A 5 4 2

♠ RDV
♥ 8
♦ 10 8 7 5 4
♣ DV 9 3

♠ 8 6
♥ AR 9 7 6 4 2
♦ V
♣ R 10 8

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥	-	3SA	-
4♥			

Entame :
As de Carreau

11 Vous n'êtes en danger que si l'As de Trèfle est en Ouest puisque vous pourriez alors perdre une levée de Pique, une levée de Carreau et deux levées de Trèfle. Cependant, **une répartition 3-3 des Piques** en flanc pourrait, même dans ce cas, vous permettre de l'emporter après un affranchissement par la coupe, deux Trèfles de votre main pouvant alors être défaussés. Il est toutefois indispensable **qu'Est ne prenne pas la main** dans la manœuvre car il vous condamnerait en jouant prématurément à Trèfle. **Jetez donc un petit Pique sur le Roi de Carreau en "perdante sur perdante"**, la main restant opportunément en Ouest. Prenez le retour, tirez l'As de Pique, coupez maître un Pique, remontez au mort à l'atout et coupez un autre Pique : c'est gagné !

12

♠ V 8 3
♥ ARDV
♦ AR 7 6 4
♣ A

♠ RD 10 9 7 5
♥ 10 3
♦ D 10
♣ 10 5 2

♠ 2
♥ 9 8 5 2
♦ V 8 5 2
♣ 9 8 4 3

♠ A 6 4
♥ 7 6 4
♦ 9 3
♣ RDV 7 6

TPP - Don. : O - Vuln. : N/S

S	O	N	E
3SA	2♠	X	-
	-	6SA	

Entame :
Roi de Pique

12 L'enchère de 3SA signe la présence de l'As de Pique en Sud : il doit donc vous paraître étrange d'être autorisé à réaliser la première levée puisque si le déclarant avait pris, il lui aurait suffi de rejouer ultérieurement vers le Valet pour assurer une seconde levée dans la couleur. Que se passe-t-il donc ? En vérité, les levées de Sud se situent sans aucun doute à Trèfle sinon, on se demande bien où il serait allé chercher son enchère de 3SA. Votre entame a donc attaqué **sa seule reprise de main** alors que les Trèfles sont encore bloqués ! Ne lâchez donc pas votre prise et **continuez de la Dame de Pique** : les Trèfles seront proprement enterrés et la chute deviendra inéluctable.



COMMANDEZ LIVRES,
MATÉRIEL ET JEUX
SUR NOTRE SITE
BRIDGE-ESHOP.COM



 www.bridge-eshop.com

 +33 (1) 42 96 25 50 Du lundi au vendredi de 9h à 18h.

BOUTIQUE LE BRIDGEUR

27 rue du Quatre-Septembre · 75002 Paris.

**NOUS VOUS OFFRONS
LA LIVRAISON**
avec le code **AS2021**

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 2021



Je débute... donc je joue

LE COIN DU DÉBUTANT



> PAR CHRISTINE KOECK

Vous êtes arrivés au bon contrat. L'adversaire entame, vous comptez vos levées, vous en dénombrez suffisamment. Le jeu de la carte se déroule. À la dernière levée, les quatre joueurs autour de la table s'accordent à dire « *moins un* ». Qu'a-t-il bien pu se passer ? Et si le souci était un blocage ?

MANIER LES COULEURS BLOQUÉES

Une des difficultés du jeu de la carte au Bridge est d'identifier à la fois la main et le moment adéquat pour remporter une levée dans une couleur. Cette difficulté touche principalement le déclarant en face du mort, mais parfois aussi les défenseurs.

Observons les deux situations suivantes :

♥AR2



♥DV43

♥AR



♥DV43

Dans les deux cas, la couleur est asymétrique : il y a plus de cartes d'un côté que de l'autre.

Pour réaliser quatre levées dans le premier cas, le joueur commence par encaisser les cartes maîtresses du côté court. Au moment de jouer la dernière carte du côté court (le 2), la levée est remportée par la main longue. Il n'y a pas de situation de blocage, à condition

de jouer les cartes dans le bon ordre. L'absence de la petite carte en Nord du deuxième diagramme empêche la réalisation immédiate de quatre levées. La couleur est bloquée. Après avoir joué l'As et le Roi de Cœur, il faut une carte maîtresse dans une autre couleur pour pouvoir encaisser les deux levées restantes de cette couleur. On parle de "communication externe à la couleur".

♥RV



♥AD43

♥RV



♥AD103

Voici un autre exemple de blocage. Certes, il y a la possibilité de jouer un honneur du côté long pour couvrir le Valet à la deuxième levée, mais en fournissant deux honneurs dans le même pli, le Dix de l'adversaire est promu au rang de carte maîtresse et l'on ne peut tirer que trois levées de la couleur.

La présence d'une carte équivalente supplémentaire (le Dix) dans votre camp résout la situation de blocage. Le déclarant joue le Roi de Cœur sur lequel il fournit le 3, puis "croque" le Valet de Cœur de la Dame (ou de l'As) de l'autre main. Il reste encore deux cartes maîtresses encaissables immédiatement. Cette "communication interne" aura alors nécessité une carte maîtresse supplémentaire pour apporter le rendement maximal de quatre levées.

Ces exemples montrent l'importance des petites cartes, trop souvent négligées, pour passer facilement d'une main vers l'autre. En l'absence de celles-ci, il est possible de communiquer : grâce aux autres couleurs (communication externe), par une carte maîtresse de rang supérieur dans la main longue (communication interne).

EXERCICES

En partant toujours de la main de Sud, indiquez l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes pour répondre aux contraintes exposées ci-dessous.

1

♦AD108



♦RV97

- a) Faire 4 levées en Nord.
- b) Faire les 3 premières levées en Sud, et la dernière en Nord.

2

♥R83

♣A



♥AD

♣R2

- a) Faire 2 levées en Sud, puis 2 levées en Nord.
- b) Faire 2 levées en Nord, puis 2 levées en Sud.

3

♠RD63

♥RD



♠AV

♥A642

Faire les 2 premières levées en Sud, et les 4 suivantes en Nord.

JEU DE LA CARTE - Déclarant

4

♠ AR
 ♥ V98
 ♦ D764
 ♣ AR52

N			
O			E
	S		

♠ D654
 ♥ A432
 ♦ ARV
 ♣ DV

S	O	N	E
1SA 6SA	-	4SA	-

Entame : Valet de Pique.

JEU DE LA CARTE - Flanc

5

♠ AD5
 ♥ A62
 ♦ D98
 ♣ V1092

N			
O			E
	S		

♠ 763
 ♥ R5
 ♦ 1076432
 ♣ D4

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Vous êtes en Est, et votre partenaire entame de la Dame de Cœur. Le déclarant joue l'As du mort, poursuivez.

SOLUTIONS

1 a) Pour faire 4 levées en Nord, vous devez faire en sorte qu'aucune carte de Sud ne puisse prendre une carte de Nord. Vous disposez de 8 cartes maîtresses équivalentes entre les deux mains. Chaque carte de Sud doit être capturée par la carte immédiatement supérieure de Nord, par exemple : Le Roi de Carreau pris de l'As. La Dame de Carreau de Nord sur laquelle vous fournissez le Valet, promouvant ainsi le 10 d'un rang. Vous continuez par le 10 sur lequel vous fournissez le 9, et vous terminez par le 8 sur lequel le 7 est joué. Vous aviez la possibilité de jouer ces quatre paires de cartes dans le désordre pour arriver à une solution identique.

b) Pour réaliser les trois premières levées en Sud, le Roi, le Valet et le 9 doivent remporter le pli. Il faut par conséquent débloquent les cartes supérieures de Nord, à savoir la Dame, le 10 et le 8. En fournissant la carte immédiatement inférieure, vous arriverez à bon port. À la fin, il doit vous rester le 7 de Sud en face de l'As du mort.

2 a) Vos deux couleurs sont asymétriques et bloquées. Commencez par jouer As et Dame de Cœur en fournissant les deux petites cartes de Nord. Jouez ensuite le 2 de Trèfle pour votre As et encaissez le Roi de Cœur. Le Roi de Trèfle de Sud est une carte maîtresse, mais ne remporte pas de levée dans cet exemple !

b) Cette fois-ci, vous commencez par jouer le 2 de Trèfle pour l'As de Nord, puis vous encaissez votre Roi de Cœur sur lequel vous fournissez la Dame de Sud. Jouez ensuite un petit Cœur pour l'As de Sud et concluez brillamment par le Roi de Trèfle.

3 Vous ne pouvez commencer que d'une seule façon pour réaliser cet objectif : vos deux premières levées doivent se faire avec l'As et le Valet de Pique. N'ayant plus de Pique dans votre main, vous jouez un petit Cœur pour un honneur de Nord. Vous pouvez ensuite encaisser le deuxième honneur à Cœur sur lequel vous fournissez un petit Cœur en Sud. Vous terminez avec Roi et Dame de Pique. Si vous encaissez l'As de Cœur à la première ou à la seconde levée, vous n'aurez plus assez de cartes maîtresses à Pique pour faire quatre levées en Nord. Vérifiez par vous-même !

4 Avant de jouer la première carte, vous comptez vos levées. À Pique, vous avez trois cartes maîtresses et vous pouvez faire autant de levées, mais attention, la couleur est bloquée en Nord. À Cœur, vous avez une carte maîtresse et une levée. À Carreau et à Trèfle, vous avez quatre cartes maîtresses dans chacune des couleurs, et également une situation de blocage en Sud. Le compte est bon, à condition de surmonter les nombreux problèmes de blocage. Votre seule couleur sans blocage est Cœur. Vous pourrez donc toujours revenir dans la main de Sud par l'As de cette couleur. Par conséquent, vous devez débloquent en priorité les honneurs isolés de Nord.

Observez et identifiez l'ordre des couleurs à débloquent. Une couleur non bloquée est souvent le moyen de communication ultime.

Le Roi de Pique remporte la première levée en Nord. Jouez tout de suite le 2 de Trèfle pour le Valet, et débloquent la Dame de Trèfle. Encaissez ensuite As, Roi et Valet de Carreau. Vos trois cartes maîtresses en Nord sont libérées. Rejoignez le mort par l'As de Pique. Cette communication externe débloquent aussi la situation à Pique pour Sud. Encaissez As et Roi de Trèfle, ainsi que la Dame de Carreau. Vous défaussez les trois petites cartes à Cœur de votre main. Terminez par un retour dans la main de Sud par l'As de Cœur, et présentez votre Dame de Pique pour la douzième levée.

Main d'Ouest : ♠ V10972 ♥ D75 ♦ 1082 ♣ 83

Main d'Est : ♠ 83 ♥ R106 ♦ 953 ♣ 109764

5 Votre partenaire, en entamant de sa tête de séquence, vous signale que cette couleur l'intéresse et qu'il compte y affranchir des levées rapidement. Si vous fournissez paresseusement le 5 de Cœur sur l'As, vous aurez bloqué la couleur. En effet, quand votre partenaire aura l'occasion de prendre la main, vous empêcherez l'encaissement des levées d'honneurs et de longueur qui lui restent car votre Roi est plus fort que toutes ses cartes.

Lorsque le partenaire entame dans sa couleur longue, évitez-en le blocage en vous débarrassant d'un honneur équivalent aux siens mais d'un rang supérieur.

Notez que le déclarant a bien joué de fournir son As à la première levée : lui aussi connaissait le Roi dans votre main et il espérait un blocage de la couleur que vous avez parfaitement déjoué...

Si vous jouez le 5 de Cœur, Sud tente une double impasse Trèfle. Ouest prend du Roi mais ne peut encaisser les quatre plis suivants qui devraient pourtant revenir à son camp.

Main d'Ouest : ♠ 9842 ♥ DV1087 ♦ 5 ♣ R75

Main de Sud : ♠ RV10 ♥ 943 ♦ ARV ♣ A863