

Séance

DES COMMUNICATIONS

On construit des ponts, pas des murs!

- Les communications du déclarant
- Les communications du camp de la défense

Pour cette séance, les notions abordées le seront cartes en mains, à la table.

Les communications du déclarant dans une couleur

Couleur où il y a le même nombre de cartes dans chaque main :

Mettez les cartes sur la table, et faites jouer cette couleur par vos élèves.

①	♣ A R 6 □ ♣ D 7 4	Quelle que soit la manière de jouer, vous ferez toujours trois levées à condition bien sûr de mettre une petite carte sur un honneur.
---	-------------------------	---

Couleur où il y a moins de cartes dans une des deux mains :

Enlevez le 4 de Sud et faites jouer cette couleur. Demandez à vos élèves de réaliser trois levées en commençant la première levée de la main de Sud.

Les bridgeurs parlent de mains miroirs et non pas les termes "symétrique" et "asymétrique".

②	♣ A R 6 □ ♣ D 7	Si on commence par jouer le 7 pour l'As et ensuite le 6 pour la Dame, on ne pourra pas jouer le Roi. En revanche, si on commence par jouer la Dame pour le 6, et ensuite le 7 pour le Roi, on sera dans la bonne main pour jouer l'As.
---	-----------------------	--

③	♠ A D 6 □ ♠ R V 5 4 2	Il faut commencer par jouer le 2 pour l'As, puis la Dame et ensuite le 6 pour le Roi.
---	-----------------------------	---

Ces exemples illustrent le principe suivant :

Il faut commencer par jouer les honneurs de la main courte



On appelle "main courte" la main du camp qui détient le moins de cartes dans la couleur.

Voici deux donnees sur les communications du déclarant.

Après avoir imposé l'entame, je vous laisse jouer sans intervention pas pendant la partie pour vous dire ce qu'il faut faire.

Première donne de la séance (2.1.1)

Donne 2.1.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 9	
		Sud Ouest Nord Est	
	<p>♠ A R V 2 ♥ 9 8 4 ♦ 7 5 3 ♣ 10 7 6</p> <p>♠ 9 7 3 ♥ 6 2 ♦ D V 10 9 8 ♣ A D 4</p> <p>♠ D 4 ♥ A R 7 ♦ A R 4 2 ♣ 9 8 5 3</p> <p>Entame : Dame de Carreau</p>	<p>♠ 10 8 6 5 ♥ D V 10 5 3 ♦ 6 ♣ R V 2</p> <p>1 SA — — 2 SA</p>	
<p>Le déclarant doit faire attention à bien manier les Piques, en commençant par jouer l'honneur de la main courte. Il prend l'entame avec le Roi de Carreau puis joue la Dame de Pique pour le 2 et le 4 pour le Valet. Il est dans la bonne main pour réaliser l'As et le Roi de Pique</p> <p>Score : 2SA = : 120 NS.</p>			

Deuxième donne de la séance (2.1.2)

Donne 2.1.2	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 10	
		Sud Ouest Nord Est	
	<p>♠ R V 4 ♥ 5 4 ♦ V 10 9 2 ♣ A D 7 5</p> <p>♠ 10 3 ♥ R D V 10 3 2 ♦ A 7 5 ♣ 3 2</p> <p>♠ D 5 2 ♥ A 8 7 ♦ 8 4 3 ♣ R V 4</p> <p>Entame : Roi de Cœur</p>	<p>♠ 9 8 7 6 ♥ 9 6 ♦ R D 6 ♣ 10 9 8 6</p> <p>1 SA — 3 SA Passe</p>	
<p>Sud, en plus de son As de Cœur, doit réaliser quatre levées à Pique et quatre levées à Trèfle. Il faut à chaque fois commencer par les honneurs du côté court.</p> <p>Score : 3SA = : 400 NS.</p>			

Les communications du camp de la défense

Manipulons les cartes :

<p>♥ A 10 6 3 <u>2</u></p> <p>♥ V 9 8</p>	<p>♦ 5 4</p> <p>□</p> <p>♥ R D 7</p>	<p>Ouest entame du 2 de Cœur. Est doit mettre la Dame puis jouer le Roi et le 7 pour rendre la main à son partenaire.</p>
---	--------------------------------------	---

C'est exactement le même principe que chez le déclarant : en défense, il faut également jouer les honneurs du côté court.

C'est Est qui est le côté court car son partenaire entame plutôt dans sa couleur longue à Sans-atout.

Troisième donne de la séance (2.1.3)

... Ce sont maintenant des problèmes pour les joueurs en défense.

Donne 2.1.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 11
<p>♠ 8 5 4 ♥ R D 3 ♦ 9 6 3 ♣ R D 10 6</p> <p>♠ 10 7 ♥ V 8 7 6 ♦ D 10 7 5 2 ♣ 9 3</p> <p>Entame : 2 de Carreau</p>	<p>♠ D V 9 6 ♥ 9 5 4 ♦ A R 4 ♣ V 8 7</p> <p>♠ A R 3 2 ♥ A 10 2 ♦ V 8 ♣ A 5 4 2</p>	<p>Sud Ouest Nord Est J'ouvre 3 SA</p> <p>Est doit prendre d'un honneur, rejouer l'autre et enfin donner la main à son partenaire grâce au 4 de Carreau. Il joue les honneurs du côté court afin d'éviter de bloquer la couleur d'entame. Score : 3SA -1 : 50 EO.</p>

Attention, la quatrième meilleure ou la tête de séquence, on reprendra cela plus tard.

Quatrième donne de la séance (2.1.4)

Donne 2.1.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 12
<p>♠ A D 4 ♥ 10 3 ♦ 10 7 5 2 ♣ R 9 5 4</p> <p>♠ 10 5 2 ♥ R V 9 8 2 ♦ D V 3 ♣ 8 3</p> <p>Entame : 2 de Cœur</p>	<p>♠ V 9 8 3 ♥ A D ♦ 9 8 6 4 ♣ 10 7 2</p> <p>♠ R 7 6 ♥ 7 6 5 4 ♦ A R ♣ A D V 6</p>	<p>Sud Ouest Nord Est Passe Passe Passe ... Je joue 3SA</p> <p>Ouest doit visualiser le 10 de Cœur du mort et voir que tous ses Cœurs sont maîtres. Il doit penser à prendre la Dame de son partenaire avec son Roi... Score : 3SA -1 : 50 NS.</p>