

## Cours

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Apéritif

Ces exercices de difficulté croissante vont vous permettre d'évaluer votre niveau dans les domaines que nous étudions cette semaine. Choisissez vos réponses avec soin... Bonne mise en bouche !

1

♠ A R 5 4  
 ♥ 5 4  
 ♦ A V 4 2  
 ♣ A R 3



♠ 7 6 2  
 ♥ A R V  
 ♦ R D 7 5  
 ♣ D 6 5

S	O	N	E
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	6SA	Passe
Passe	Passe		

Ouest entame du Valet de Trèfle. Comment réagissez-vous ?

- Vous faites une impasse à Cœur (petit vers le Valet)
- Vous jouez un Cœur pour l'As. Ensuite vous rejoignez le mort par le Valet de Carreau et vous jouez un Cœur vers le Valet
- Vous jouez As-Roi de Pique et Pique
- Vous jouez un petit Pique de Nord

2

♠ V 4 2  
 ♥ D V  
 ♦ A R 6 5 3  
 ♣ 6 4 2



♠ A R D 10 9 8  
 ♥ A R  
 ♦ 4 2  
 ♣ A V 5

S	O	N	E
2♣	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	3♠	Passe
4♣	Passe	4♦	Passe
4SA	Passe	5♦	Passe
5SA	Passe	6♦	Passe
6♣	Passe	Passe	Passe

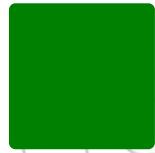
Ouest entame du 10 de Cœur pour votre As.  
Comment continuez-vous ?

- Vous faites un coup à blanc à Carreau
- Vous jouez As-Roi de Pique puis As-Roi de Carreau et Carreau coupé
- Vous jouez As-Roi de Pique puis un coup à blanc à Carreau
- Vous jouez trois tours de Pique en terminant au Valet du mort puis vous jouez un Trèfle vers le Valet

3

♠ 5 3  
 ♥ R 4  
 ♦ A R V 7 6 4  
 ♣ 5 4 3

S	O	N	E
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		



♠ R V 4  
 ♥ A 7 6 3  
 ♦ 5 3  
 ♣ A R 6 2

Ouest entame du 6 de Pique pour le 7 d'Est et votre Valet. Vous jouez Carreau et la Dame apparaît. Que faites-vous ?

- Vous laissez passer
- Vous prenez de l'As et vous faites un coup à blanc à Trèfle
- Vous prenez de l'As et vous jouez As Roi de trèfle et Trèfle

## Sommaire

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

Niveau : Pour tous

Cette semaine, vous allez découvrir un cahier d'entraînement complet dans lequel vous aurez 19 donnees reprenant tous les principes du coup à blanc.

Au programme : apéritif, exercices de jeu de la carte en face du mort et donnees "étape par étape"

Bonne lecture !!!

### Sommaire

1. [Mémo-Fiche](#)
2. [Exercices](#)
3. [Exercices](#)
4. [Practice - Jeu](#)
5. [Practice - Jeu](#)
6. [Correction de l'apéritif \(solutions et commentaires\)](#)

## Cours

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Mémo-Fiche

### LE COUP A BLANC COMMENT, POURQUOI, QUAND ?

Donner un coup à blanc dans une couleur, c'est donner délibérément un pli en fournissant une petite carte de chaque main alors que l'on dispose d'une carte plus grosse susceptible de faire le pli.

#### LE BUT :

- Fluidifier les communications
- Garder le contrôle de la couleur jouée

#### QUAND :

##### 1) Pour résoudre les problèmes de communication

- Il manque, à Sans-Atout, des reprises de main pour exploiter la couleur longue
- Il manque, lors de l'affranchissement d'une longue à la couleur, des reprises
- Pour éviter un blocage
- Pour conserver des reprises vers la main de base dans un jeu de coupe

##### 2) Pour conserver le contrôle d'une couleur

- Lors d'un cumul de chance
- Pour faire des tours de débarras à l'atout tout en contrôlant la couleur

##### 3) Le baiser au Roi, à la Reine ou au Valet

Le baiser au Roi, à la Reine ou au Valet, est une technique du bridge qui consiste à laisser délibérément une carte faire une levée (coup à blanc), pour éviter de donner la main à l'adversaire dangereux ou pour éviter de bloquer une couleur.

## Cours

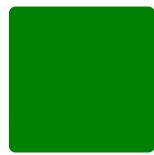
## Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

### Exemple

Et maintenant, à vous de jouer !

1

♠ 7 2  
 ♥ 5 3  
 ♦ 8 6 3  
 ♣ A V 7 6 5 3



♠ A R 3  
 ♥ A R 6 4  
 ♦ A 7 5 4  
 ♣ D 4

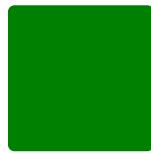
S	O	N	E
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Ouest entame du Valet de Pique que vous prenez de l'As. Comment continuez-vous ?

- Vous jouez le 4 de Trèfle
- Vous jouez la Dame de Trèfle. Si Ouest fournit le Roi, vous prenez de l'As
- Vous jouez la Dame de Trèfle. Si Ouest fournit le Roi, vous laissez passer
- Vous faites un coup à blanc à Carreau

2

♠ 7 5 3 2  
 ♥ 3 2  
 ♦ 7 5 3 2  
 ♣ 6 5 3



♠ A 8 6 4  
 ♥ A R 5 4  
 ♦ A R  
 ♣ A R 4

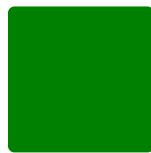
S	O	N	E
2♦	Passe	2♥	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
3SA	Passe	4♦	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Ouest entame de la dame de Cœur que vous prenez de l'As. Comment continuez-vous?

- Vous jouez As de Pique et Pique
- vous faites un coup à blanc à Pique
- Vous jouez Roi de Cœur et Cœur coupé
- Vous jouez As-Roi de Carreau puis Roi de Cœur et Cœur coupé

3

♠ V 3 2  
 ♥ R D V 6 5  
 ♦ A 6 4  
 ♣ V 4



♠ A R D  
 ♥ 4 3  
 ♦ R 10 3 2  
 ♣ A 10 6 5

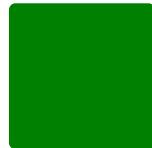
S	O	N	E
1SA	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	3SA	Fin

Ouest entame du 10 de Pique que vous prenez de la Dame. Comment continuez-vous?

- Vous jouez le 3 de Cœur pour le Roi
- Vous jouez un petit Cœur des deux mains
- Vous jouez un Carreau pour le Roi puis le Valet de Trèfle du mort

4

♠ 7 5  
 ♥ 6 3  
 ♦ A R 5 4 2  
 ♣ A V 9 7



♠ R V 3  
 ♥ A 9 5  
 ♦ 9 8 6  
 ♣ R D 10 8

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

Ouest entame du 8 de Pique pour le 9 d'Est.  
Comment continuez-vous ?

- Vous laissez passer
- Vous prenez du Valet et vous jouez As-Roi de Carreau et Carreau
- Vous prenez et vous jouez un Carreau pour l'As puis vous revenez en Sud et vous rejouez Carreau
- Vous encaissez quatre Trèfles

## Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

(solutions et commentaires)

### Exemple

Vous trouverez ci-dessous les corrections des exercices.

1

♠ 7 2	S	O	N	E
♥ 5 3	2SA	Passe	3SA	Passe
♦ 8 6 3	Passe	Passe		
♣ A V 7 6 5 3				

♠ V 10 9 8 6      ♠ D 5 4  
 ♥ V 9 7 2      ♥ D 10 8  
 ♦ D 10      ♦ R V 9 2  
 ♣ R 9      ♣ 10 8 2

♠ A R 3  
 ♥ A R 6 4  
 ♦ A 7 5 4  
 ♣ D 4

Ouest entame du Valet de Pique que vous prenez de l'As. Comment continuez-vous ?  
 Vous jouez le 4 de Trèfle  
 Vous jouez la Dame de Trèfle. Si Ouest fournit le Roi, vous prenez de l'As  
 Vous jouez la Dame de Trèfle. Si Ouest fournit le Roi, vous laissez passer  
 Vous faites un coup à blanc à Carreau

**La bonne réponse est :**  
 Vous jouez la Dame de Trèfle. Si Ouest fournit le Roi, vous laissez passer

### Commentaire

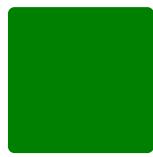
Pour gagner votre contrat, il faut que vous arriviez à exploiter les Trèfles. Pour cela, vous devez commencer par débloquer la Dame. Soit le Roi n'apparaît pas et vous faites l'impasse. Soit il apparaît et vous devez décider : faut-il prendre ou laisser passer ? Si vous prenez et si vous encaissez le Valet, il restera une carte maîtresse aux adversaires pour le troisième tour puisqu'un des deux adversaires a au moins trois cartes avec le 10 ou le 9. Si vous donnez le troisième pli, vous ne retrouverez jamais le mort. Alors laissez Ouest faire le Roi. Vous prendrez le deuxième et le troisième de celui qui en a trois avec As-Valet. Quand vous ne possédez que deux cartes, vous ne pouvez faire le coup à blanc qu'au premier tour.

2



♠ 7 5 3 2  
 ♥ 3 2  
 ♦ 7 5 3 2  
 ♣ 6 5 3

♠ R D 10  
 ♥ D V 10 9 8  
 ♦ 6 4  
 ♣ V 9 2



♠ A 8 6 4  
 ♥ A R 5 4  
 ♦ A R  
 ♣ A R 4

S	O	N	E
2♦	Passe	2♥	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
3SA	Passe	4♦	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Ouest entame de la dame de Cœur que vous prenez de l'As. Comment continuez-vous?

- Vous jouez As de Pique et Pique
- vous faites un coup à blanc à Pique
- Vous jouez Roi de Cœur et Cœur coupé
- Vous jouez As-Roi de Carreau puis Roi de Cœur et Cœur coupé

**La bonne réponse est :**

vous faites un coup à blanc à Pique

Vous avez besoin de couper deux Cœurs au mort et deux Carreaux dans votre main. Pour cela, il faut deux atouts évidemment. vous pouvez donc jouer deux tours d'atouts avant de couper. C'est d'ailleurs recommandé pour éviter de se faire surcouper par un joueur qui n'aurait que deux atouts (vous perdriez un atout d'un côté et deux atouts de l'autre soit trois levées). Le problème est que si vous jouez As de Pique et Pique, les adversaires pourraient être en mesure de jouer un troisième tour d'atout.

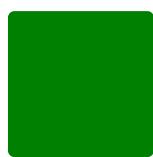
La solution consiste à jouer un coup à blanc à Pique pour garder le contrôle de l'atout avec votre As. Vous tirerez ensuite l'As de Pique avant de vous lancer dans un jeu de double coupe. Vous ne perdrez que deux atouts et un Trèfle. Avant de vous lancer dans un jeu de double coupe, n'oubliez jamais d'encaisser vos levées maîtresses après avoir fait les tours de débarras à l'atout.

3



♠ V 3 2  
 ♥ R D V 6 5  
 ♦ A 6 4  
 ♣ V 4

♠ 10 9 8 7 6  
 ♥ 10 8  
 ♦ V 9  
 ♣ D 8 7 3



♠ A R D  
 ♥ 4 3  
 ♦ R 10 3 2  
 ♣ A 10 6 5

S	O	N	E
1SA	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	3SA	Fin

Ouest entame du 10 de Pique que vous prenez de la Dame. Comment continuez-vous?

- Vous jouez le 3 de Cœur pour le Roi
- Vous jouez un petit Cœur des deux mains
- Vous jouez un Carreau pour le Roi puis le Valet de Trèfle du mort

**La bonne réponse est :**

Vous jouez un petit Cœur des deux mains

Votre objectif est de trouver trois levées à Cœur. Mais, vous avez un problème de communications qu'il vous faut anticiper. Si Est laisse passer et prend le deuxième Cœur, vous n'aurez plus de Cœur dans la main. Il faudra donc que les Cœurs soient déjà affranchis (donc répartis 3/3) pour aller les encaisser avec l'As de Trèfle. Il y a une solution pour gagner en cas de partage 4/2 des Cœurs, qui sera le plus fréquent. Il faut commencer par un coup à blanc. Ensuite, vous prendrez la main et vous rejouerez un Cœur pour le Roi. Si les adversaires prennent, les Cœurs sont maîtres et vous avez toujours l'As de Trèfle au mort. S'ils ne prennent pas, vous êtes au mort avec le Roi de Cœur et vous pouvez donc continuer à jouer Cœur jusqu'à ce que l'As tombe.

4

♠ 7 5  
 ♥ 6 3  
 ♦ A R 5 4 2  
 ♣ A V 9 7

♠ AD 10 8 2  
 ♥ R V 8  
 ♦ D 3  
 ♣ 5 4 2

♠ 9 6 4  
 ♥ D 10 7 4 2  
 ♦ V 10 7  
 ♣ 6 3

♠ R V 3  
 ♥ A 9 5  
 ♦ 9 8 6  
 ♣ R D 10 8

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

Ouest entame du 8 de Pique pour le 9 d'Est.  
Comment continuez-vous ?

- Vous laissez passer
- Vous prenez du Valet et vous jouez As-Roi de Carreau et Carreau
- Vous prenez et vous jouez un Carreau pour l'As puis vous revenez en Sud et vous rejouez Carreau
- Vous encaissez quatre Trèfles

**La bonne réponse est :**

Vous prenez et vous jouez un Carreau pour l'As puis vous revenez en Sud et vous rejouez Carreau

## Commentaire

Vous devez affranchir les Carreaux sans qu'Est puisse prendre la main sinon il va vous traverser votre Roi à Pique. Pour qu'il ne prenne pas la main, il y a deux possibilités : qu'Est n'ait que deux cartes à Carreau ou que Ouest détienne la Dame de Carreau. Si Est n'a que deux Carreaux, il suffit de tirer As et Roi de Carreau pour l'empêcher de prendre la main. En revanche, s'il détient trois cartes, il faut que Ouest possède la Dame et que vous le laissiez en main avec sa Dame pour empêcher Est de prendre la main. On appelle cela un "baiser à la Reine".

Vous jouez un premier Carreau vers As Roi (on ne tire pas l'As de Carreau pour que Ouest ne puisse pas jeter sa Dame sur l'As). Si Ouest fournit, vous mettez l'As. Vous revenez dans votre main et vous rejouez Carreau. Si la Dame apparaît, vous laissez Ouest faire la levée (les Carreaux seront affranchis et Est ne pourra pas prendre la main puisque la Dame est la plus grosse carte manquante). Et si Ouest fournit petit au deuxième tour de Carreau ? Vous prenez avec le Roi et vous rejouez Carreau en espérant que Ouest ait la dernière carte à Carreau.

## Cours

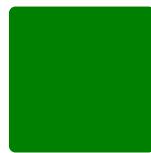
## Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

### Exemple

Et maintenant, à vous de jouer !

1

♠ R D 8  
 ♥ 6 4  
 ♦ R 6 2  
 ♣ 10 8 6 4 2



♠ A V 10 9 4  
 ♥ A R 5 3 2  
 ♦ 5 4  
 ♣ A

S	O	N	E
			1♥
1♠	Passe	2♠	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

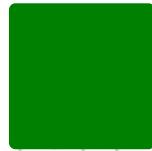
Ouest entame du 7 de Cœur pour le 8 d'Est et votre As. Comment continuez-vous ?

- Vous jouez trois tours de Pique
- Vous jouez un tour de Pique et le Roi de Cœur
- Vous jouez deux tours de Pique et le Roi de Cœur
- Vous jouez le Roi de Cœur
- Vous jouez le 2 de Cœur

2

♠ 7 6  
 ♥ 6 5  
 ♦ A 6 5  
 ♣ A 8 6 5 4 3

S	O	N	E
1SA	Passe	3SA	Fin



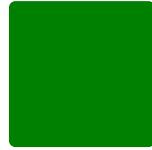
♠ A R 10  
 ♥ A R 4 2  
 ♦ R 4 3 2  
 ♣ 9 2

Ouest entame du 4 de Pique que vous prenez du 10 (Est fournissant le 8). Comment continuez-vous ?

- Vous faites un coup à blanc à Cœur
- Vous faites un coup à blanc à Carreau
- Vous faites un coup à blanc à Trèfle
- Vous jouez As de Trèfle et Trèfle

3

♠ 7 5  
 ♥ A 7 5 4  
 ♦ 5 4 3 2  
 ♣ 5 3 2



♠ A R V  
 ♥ 8 3 2  
 ♦ A R 8 6  
 ♣ A R D

S	O	N	E
2♦	Passe	2♠	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
3♦	Passe	3SA	Fin

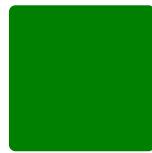
Ouest entame de la Dame de Carreau pour le 7 d'Est et votre As. Vous jouez petit Cœur des deux mains. Ouest prend du 10 de Cœur et rejoue le Valet de Carreau (Est défausse le 2 de Pique montrant cinq cartes). Comment continuez-vous ?

- Vous jouez un Cœur pour l'As et un Pique vers le Valet
- Vous faites un nouveau coup à blanc à Cœur. Si Est prend et joue Pique, vous faites l'impasse
- Vous faites un nouveau coup à blanc à Cœur. Si Est prend et joue Pique, vous ne faites pas l'impasse

4

♠ 6 2  
 ♥ V 3  
 ♦ V 6  
 ♣ R D 7 6 5 4 2

S	O	N	E
			1♥
1SA	Passe	3SA	Passe



♠ A R 3  
 ♥ A R 6  
 ♦ D 10 9 8 7  
 ♣ 9 3

Ouest entame du 9 de Cœur pour le valet la Dame et votre As. Comment continuez-vous ?

- Vous jouez un Carreau pour le Valet
- Vous jouez le 3 de Trèfle pour le 2
- Vous jouez le 3 de Trèfle pour le Roi

## Cours

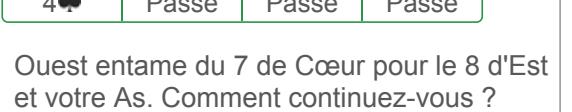
## Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

(solutions et commentaires)

### Exemple

Vous trouverez ci-dessous les corrections des exercices.

1

																		
<p>♠ R D 8 ♥ 6 4 ♦ R 6 2 ♣ 10 8 6 4 2</p> <p>♠ 5 3 2 ♥ 7 ♦ D 10 8 7 3 ♣ V 9 7 5</p>	<p>♠ 7 6 ♥ D V 10 9 8 ♦ A V 9 ♣ R D 3</p> <p>♠ A V 10 9 4 ♥ A R 5 3 2 ♦ 5 4 ♣ A</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>Passe</td> <td>2♠</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>4♠</td> <td>Passe</td> <td>Passe</td> <td>Passe</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E				1♥	1♠	Passe	2♠	Passe	4♠	Passe	Passe	Passe
S	O	N	E															
			1♥															
1♠	Passe	2♠	Passe															
4♠	Passe	Passe	Passe															

Ouest entame du 7 de Cœur pour le 8 d'Est et votre As. Comment continuez-vous ?

- Vous jouez trois tours de Pique
- Vous jouez un tour de Pique et le Roi de Cœur
- Vous jouez deux tours de Pique et le Roi de Cœur
- Vous jouez le Roi de Cœur
- Vous jouez le 2 de Cœur

**La bonne réponse est :**  
Vous jouez le 2 de Cœur

### Commentaire

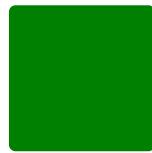
Après l'ouverture d'1♥ d'Est, vous savez que Ouest détient un singleton à Cœur. Il en découle que si vous jouez le Roi de Cœur, vous allez vous le faire couper. Si vous jouez atout, vous ne pourrez plus faire les deux coupes dont vous avez besoin (cinq Piques, As-Roi de Cœur et l'As de Trèfle font huit levées. Il en manque deux que vous pouvez trouver en coupant deux fois du côté court).

La solution consiste à jouer un petit Cœur au deuxième tour de la couleur. vous encaisserez le Roi quand vous aurez purgé les atouts. Même si rejouez atout quand il prend la main, prenez du 8 de Pique. Rentrez à l'As de Trèfle et coupez un premier Cœur. Puis jouez Trèfle coupé et Cœur coupé. Rentrez une dernière fois en coupant un deuxième Trèfle puis purgez les atouts. Et enfin, vous pouvez faire ce fameux Roi de Cœur.

2

♠ 7 6  
 ♥ 6 5  
 ♦ A 6 5  
 ♣ A 8 6 5 4 3

♠ D V 5 4 2  
 ♥ D 9 3  
 ♦ V 9  
 ♣ R V 10



♠ 9 8 3  
 ♥ V 10 8 7  
 ♦ D 10 8 7  
 ♣ D 7

♠ A R 10  
 ♥ A R 4 2  
 ♦ R 4 3 2  
 ♣ 9 2

S	O	N	E
1SA	Passe	3SA	Fin

Ouest entame du 4 de Pique que vous prenez du 10 (Est fournissant le 8).

Comment continuez-vous ?

- Vous faites un coup à blanc à Cœur
- Vous faites un coup à blanc à Carreau
- Vous faites un coup à blanc à Trèfle
- Vous jouez As de Trèfle et Trèfle

**La bonne réponse est :**

Vous faites un coup à blanc à Trèfle

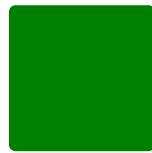
## Commentaire

La couleur que vous avez le plus de chances d'affranchir est Trèfle puisque c'est la couleur dans laquelle vous possédez le plus de cartes. Le problème ici encore est au niveau des communications puisque vous n'avez pas peur de rendre la main aux adversaires (vous arrêtez deux fois toutes les couleurs). Il faut que vous trouviez les Trèfles répartis 3/2. Attention tout de même. Il faut arriver à donner trois tours de Trèfle sans utiliser la reprise à Carreau. Pour cela, il faut commencer par un coup à blanc à Trèfle. Ensuite, vous pourrez jouer un Trèfle pour l'As suivi d'un troisième tour de Trèfle. La couleur sera maîtresse et vous n'aurez plus qu'à remonter au mort grâce à l'As de Carreau pour l'encaisser.

3

♠ 7 5  
 ♥ A 7 5 4  
 ♦ 5 4 3 2  
 ♣ 5 3 2

♠ D 10 4  
 ♥ R V 10  
 ♦ D V 10 9  
 ♣ V 9 6



♠ 9 8 6 3 2  
 ♥ D 9 6  
 ♦ 7  
 ♣ 10 8 7 4

♠ A R V  
 ♥ 8 3 2  
 ♦ A R 8 6  
 ♣ A R D

S	O	N	E
2♦	Passe	2♠	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
3♦	Passe	3SA	Fin

Ouest entame de la Dame de Carreau pour le 7 d'Est et votre As. Vous jouez petit Cœur des deux mains. Ouest prend du 10 de Cœur et rejoue le Valet de Carreau (Est défausse le 2 de Pique montrant cinq cartes). Comment continuez-vous ?

- Vous jouez un Cœur pour l'As et un Pique vers le Valet
- Vous faites un nouveau coup à blanc à Cœur. Si Est prend et joue Pique, vous faites l'impasse
- Vous faites un nouveau coup à blanc à Cœur. Si Est prend et joue Pique, vous ne faites pas l'impasse

**La bonne réponse est :**

Vous faites un nouveau coup à blanc à Cœur. Si Est prend et joue Pique, vous ne faites pas l'impasse

## Commentaire

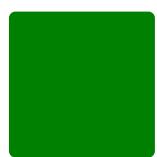
Quand vous découvrez que les Carreaux sont répartis 4/1 au deuxième tour de la couleur, une de vos possibilités de neuvième levée disparaît. Il vous reste le quatrième Cœur (en cas de partage 3/3 de la couleur) ou le Valet de Pique (si la Dame est en Est). Rejouez un deuxième coup à blanc à Cœur. Si Est prend et essaye de vous traverser à Pique, plongez de l'As. Vous pourrez toujours faire l'impasse Pique ensuite si nécessaire puisqu'il restera un Pique au mort et Roi-Valet dans votre main.

Jouez un troisième Cœur pour l'As. Si tout le monde fournit, c'est gagné. Le quatrième Cœur du mort est votre neuvième levée. Si un des deux adversaires défausse (le quatrième Cœur n'est pas bon dans ce cas), faites l'impasse à Pique puisque vous êtes au mort à l'As de Cœur.

4

♠ 6 2  
 ♥ V 3  
 ♦ V 6  
 ♣ R D 7 6 5 4 2

♠ D 10 8 7 4  
 ♥ 9 2  
 ♦ 5 4 2  
 ♣ V 10 8



♠ A R 3  
 ♥ A R 6  
 ♦ D 10 9 8 7  
 ♣ 9 3

S	O	N	E
			1♥
1SA	Passe	3SA	Passe

Ouest entame du 9 de Cœur pour le valet la Dame et votre As. Comment continuez-vous ?

- Vous jouez un Carreau pour le Valet
- Vous jouez le 3 de Trèfle pour le 2
- Vous jouez le 3 de Trèfle pour le Roi

**La bonne réponse est :**

Vous jouez le 3 de Trèfle pour le 2

## Commentaire

Pensez-vous pouvoir gagner si l'adversaire possède l'As au moins second à Trèfle ? Non, car il suffira à Est de laisser passer une fois pour couper vos communications. vous ne pourrez faire qu'un Trèfle ce qui associé à deux fois As-Roi dans les majeures ne fera que cinq levées. Et comme vous n'avez pas le temps d'affranchir les Carreaux, vous chuterez.

vous n'avez pas le choix...il faut que l'As de Trèfle soit sec pour gagner votre contrat. Faites un coup à blanc dans la couleur à la deuxième levée.

## Practice

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Practice - Jeu

Niveau : Pour Tous / Thème : Le coup à blanc

### Jeu de la carte n° 895152 - Exercice 1

Vous êtes assis en Sud

S	O	N	E
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

♠ 4 2  
 ♥ 7 5  
 ♦ 8 6 2  
 ♣ A R D 6 5 4

♠ D V 10 9 8  
 ♥ D 9 6 2  
 ♦ R V 9  
 ♣ 9



♠ A R 7 5  
 ♥ A V 3  
 ♦ A 7 5 3  
 ♣ 3 2

♠ 6 3  
 ♥ R 10 8 4  
 ♦ D 10 4  
 ♣ V 10 8 7

### Ouest entame de la Dame de Pique que vous prenez du Roi. A vous.

#### Etape 1

**Q-** Vous êtes à la tête de sept levées. Où comptez-vous trouver les levées qui vous manquent ?

**R-** A Trèfle bien sûr

#### Etape 2

**Q-** Combien de levées supplémentaires pouvez-vous trouver ?

**R-** Entre deux et trois selon la répartition des Trèfles. Si les Trèfles sont répartis 3/2, vous pouvez faire six levées dans la couleur (donc trois de plus).

#### Etape 3

**Q-** Si les Trèfles sont 4/1, vous pouvez réaliser cinq levées en donnant une levée aux adversaires. Quelle précaution devez vous prendre pour faire vos cinq levées ?

**R-** Il faut faire un coup à blanc.

#### Etape 4

**Q-** Pourquoi ?

**R-** Parce que si vous donnez deux tours de Trèfle, vous n'aurez plus de Trèflez pour communiquer avec le mort. Vous pourrez affranchir le cinquième et le sixième en donnant une levée aux adversaires mais vous ne pourrez plus aller les chercher.

#### Etape 5

**Q-** Que change le coup à blanc à Trèfle à la deuxième levée ?

**R-** Une fois que vous aurez donné à l'adversaire la levée à laquelle il a le droit, il vous restera toujours une carte pour aller encaisser vos Trèfles maîtres.

#### Etape 6

**Q-** Quels sont les intérêts/inconvénients de cette technique ?

**R-** Vous pourriez perdre une levée si la couleur est répartie 3-2. En revanche, vous gagnez dès que la couleur n'est pas répartie 5/0 ce qui fait passer vos chances de gain de 68% à 95%.

## Commentaire

Cette donne est plus facile à jouer en duplicate (match par quatre) qu'en tournoi par paires. En effet, si les Trèfles sont répartis 3-2, vous pouvez faire six levées dans la couleur. En revanche, si vous jouez As puis Roi et qu'un des adversaires défausse au deuxième tour, vous serez condamné à ne faire que trois levées dans la couleur. Si vous décidez de faire un coup à blanc à Trèfle, vous ferez cinq levées (c'est à dire ce dont vous avez besoin pour gagner votre contrat) à chaque fois que la couleur ne sera pas répartie 5-0 (95% de chance).

Etes vous prêt à perdre une surlevée pour assurer votre contrat ? Oui si c'est en duplicate.

© Bridge College

## Practice

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Practice - Jeu

Niveau : Pour Tous / Thème : Le coup à blanc

## Jeu de la carte n° 895152 - Exercice 2

Vous êtes assis en Sud

S	O	N	E
1♠	Passe	2♠	Passe
3♥	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

♠ 7 5 2

♥ 6 5 3

♦ A V 5 2

♣ A 4 3

♠ V 10 3  
 ♥ D 10 9 8  
 ♦ D 10 8  
 ♣ D V 10



♠ D 9  
 ♥ V 7  
 ♦ R 9 7 3  
 ♣ 9 8 7 5 2

♠ A R 8 6 4  
 ♥ A R 4 2  
 ♦ 6 4  
 ♣ R 6

**Vous jouez 4♠ sur entame de la Dame de Trèfle. Réfléchissez bien !**

## Etape 1

**Q-** Combien possédez-vous de perdantes ?

**R-** Une à Carreau, deux à Cœur et une à Pique (si les Piques sont répartis 4/1, vous n'aurez aucune chance de gagner votre contrat).

## Etape 2

**Q-** Vous ne pouvez rien faire de la perdante à Pique et de la perdante à Carreau. Pouvez-vous faire quelque chose pour les Cœurs ?

**R-** Oui, vous pouvez tenter de couper un Cœur.

## Etape 3

**Q-** Quelque chose pourrait-il vous empêcher de faire cette manœuvre ?

**R-** Qu'il n'y ait plus d'atout au mort ou que l'un des deux adversaires coupe avec la main qui ne possède que deux atouts.

## Etape 4

**Q-** Que va t'il se passer si vous jouez As-Roi de Pique puis As-Roi de Cœur et Cœur ?

**R-** En main à Cœur, l'adversaire enlèvera le dernier atout du mort.

## Etape 5

**Q-** Et si vous ne touchez pas aux atouts et jouez As-Roi de Cœur et Cœur ?

**R-** Ouest rejouera Cœur qu'Est surcoupera avec le 9 et vous perdrez encore une levée d'atout.

## Etape 6

**Q-** Bon alors, pouvez-vous résoudre ces deux problèmes ?

**R-** Oui, en jouant un petit Cœur des deux mains.

## Etape 7

**Q-** Comment terminerez-vous ?

**R-** En jouant As et Roi de Pique, puis As et Roi de Cœur et Cœur coupé. L'adversaire fera toujours son atout maître mais ne pourra vous empêcher de couper votre Cœur perdant.

## Commentaire

Vous prenez l'entame et vous devez réaliser que la coupe de votre quatrième Cœur au mort suffit pour gagner votre contrat.

Vous devez cependant éviter que les adversaires enlèvent tous vos atouts ou coupent avec la main qui ne possède que deux atouts.

Jouez donc Cœur à blanc à la deuxième levée. Vous poursuivrez par l'As puis le Roi de Pique, l'As puis le Roi de Cœur et Cœur coupé.

## Practice

### Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

#### Practice - Jeu

Niveau : Pour Tous / Thème : Le coup à blanc

Jeu de la carte n° 895152 - Exercice 3

Vous êtes assis en Sud

S	O	N	E
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

♠ 8 6 5

♥ 5 4

♦ A D 7 5 2

♣ 8 6 3

♠ D V 10 9 7  
♥ 6 2  
♦ R 10 8  
♣ R 10 4



♠ 3  
♥ D V 10 9 8  
♦ V 9 6  
♣ V 9 7 5

♠ A R 4 2  
♥ A R 7 3  
♦ 4 3  
♣ A D 2

Comment allez-vous faire neuf levées sur l'entame de la Dame de Pique ?

Etape 1

Q- Combien de levées sûres possédez-vous ?

R- Six : deux à Cœur, une à Carreau, deux à Pique et une à Trèfle

Etape 2

Q- Quelle est la couleur qui peut vous apporter les trois levées manquantes ?

R- Les Carreaux.

Etape 3

Q- A quelles conditions parviendrez-vous à affranchir trois Carreaux ?

R- Il faut qu'ils soient répartis 3-3, que le Roi soit en Ouest. Il faut également se retrouver au mort une fois la couleur affranchie.

Etape 4

Q- Pouvez-vous alors affranchir les Carreaux sans rendre la main aux adversaires ?

R- Non, même si le Roi est en Ouest la défense arrivera toujours à faire une levée.

Etape 5

Q- Avec tous ces éléments, avez-vous trouvé la solution ?

R- Il faut commencer par faire un tour à blanc puis jouez petit vers la Dame. Quand vous jouerez l'As, le deux derniers Carreaux tomberont, libérant ainsi les deux petits Carreaux du mort.

#### Commentaire

Pour arriver à vos fins, il faut arriver à faire quatre levées à Carreau. Pour cela une seule solution, il faut que la couleur soit répartie 3/3 et que le Roi soit situé en Ouest.

Vous devez prendre l'entame et jouer Carreau à blanc. Le flanc fait la levée, rejoue Pique que vous prenez. Vous jouez ensuite Carreau pour la Dame, puis tirez l'As. Vous êtes alors au mort pour profiter des deux Carreaux maîtres.

## Practice

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

### Practice - Jeu

Niveau : Pour Tous / Thème : Le coup à blanc

Jeu de la carte n° 895152 - Exercice 4

Vous êtes assis en Sud

S	O	N	E
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

♠ 4 2  
 ♥ V 7 5  
 ♦ 4 3  
 ♣ AR 9 7 5 2

♠ R D V 10 8  
 ♥ 9 4 3 2  
 ♦ 8 6 2  
 ♣ D



♠ A 7 5  
 ♥ A R D  
 ♦ A R 7 5  
 ♣ 8 6 3

♠ 9 6 3  
 ♥ 10 8 6  
 ♦ D V 10 9  
 ♣ V 10 4

### Ouest entame du Roi de Pique. A vous.

#### Etape 1

Q- Prenez-vous l'entame Pique ?

R- Bien sûr que non, vous devez laisser passer deux fois et prendre au troisième tour pour couper les communications.

#### Etape 2

Q- Est-ce suffisant pour gagner ?

R- Non maintenant il faut exploiter les Trèfles sans rendre la main à l'adversaire dangereux (Ouest car il a deux Piques à encaisser).

#### Etape 3

Q- Vous jouez donc Trèfle de la main de Sud et vous voyez la Dame apparaître. Comment réagissez vous ?

R- Vous ne pouvez pas la laisser passer, Ouest en main à la Dame de Trèfle s'empresserait d'encaisser ses Piques maîtres.

#### Etape 4

Q- Vous prenez donc de l'As de Trèfle. Tirez vous le Roi ?

R- Non si la couleur est répartie 3/1 vous ne pourrez plus aller la chercher faute de rentrée annexe.

#### Etape 5

Q- Faut-il faire un coup à blanc en partant du mort ?

R- Oui si Est possède trois cartes mais non si Ouest détient Dame-Valet secs.

#### Etape 6

Q- Comment savoir ?

R- Rentrez en Sud à Cœur et présentez un petit Trèfle. Si Ouest fournit le Valet, prenez du Roi en priant pour la répartition 2/2. Si en revanche comme ici Ouest défausse, vous pouvez maintenant tranquillement faire votre coup à blanc. En main à Trèfle, Est, n'ayant plus de Pique, devra vous rendre la main dans une des couleurs rouges. Il ne vous retera plus qu'à purger le dernier Trèfle avec votre Roi et encaisser les Trèfles restants.

## Commentaire

Vous commencez par laisser passer deux fois pour couper les communications. Il faut maintenant affranchir les Trèfles en évitant de rendre la main à l'adversaire dangereux (Est). Vous présentez un

petit Trèfle sur lequel apparaît la Dame. Vous ne pouvez pas faire de coup à blanc maintenant sinon Ouest pourrait encaisser ses Piques maîtres. Prenez de l'As et revenez en Sud grâce à l'As de Cœur par exemple. Rejouez Trèfle. Quand Ouest défausse, il ne vous reste plus qu'à faire un coup à blanc. Est en main à Trèfle ne peut pas rejouer Pique puisque vous avez coupé les communications. Quel que soit son retour vous prenez et purgez son dernier Trèfle avec votre Roi avant de défiler la suite de la couleur.

© Bridge College

© Bridge College

## Practice

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Practice - Jeu

Niveau : Pour Tous / Thème : Le coup à blanc

### Jeu de la carte n° 905431 - Exercice 1

Vous êtes assis en Sud

S	O	N	E
2SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

♠ 6 4  
 ♥ 4 3  
 ♦ A 10 9 8 5 3 2  
 ♣ 7 2

♠ R V 10 9 8  
 ♥ V 9 8 2  
 ♦ R  
 ♣ D 10 9

♠ 7 3 2  
 ♥ D 10 6  
 ♦ 7 6 4  
 ♣ R V 8 5

♠ A D 5  
 ♥ A R 7 5  
 ♦ D V  
 ♣ A 6 4 3

©

COLLEGE

BRIDGE

©

BRIDGE

## Commentaire

Tout le problème ici consiste à pouvoir affranchir les Carreaux sans bloquer la couleur.

Quand vous présentez la Dame et qu'Ouest fournit le Roi, faites-lui un baiser en fournissant un petit Carreau.

Par la suite, vous surprendrez le Valet de l'As pour faire six levées à Carreau et ainsi aligner onze levées.

© Bridge College

© Bridge College

## Practice

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Practice - Jeu

Niveau : Pour Tous / Thème : Le coup à blanc

### Jeu de la carte n° 905431 - Exercice 2

Vous êtes assis en Sud

S	O	N	E
2♦	Passe	2♠	Passe
3♥	Passe	4♥	Passe
6♥	Passe	Passe	Passe

♠ A 7 5 3 2

♥ 10 9 3

♦ 7 6 4

♣ 9 7

♠ DV  
♥ 6 4 2  
♦ D 10 5  
♣ DV 10 8 6



♠ R 10 9 8  
♥ 5  
♦ V 9 8 3  
♣ 5 4 3 2

♠ 6 4

♥ A R D V 8 7

♦ A R 2

♣ A R

## Comment jouez-vous 6♥ sur l'entame de la Dame de Trèfle ?

### Etape 1

Q- Combien de levées détenez-vous ?

R- Six Cœurs, un Pique, deux Carreaux et deux Trèfles.

### Etape 2

Q- Où pensez-vous trouver la levée manquante ?

R- Elle ne peut provenir que de la longue à Pique qu'il va falloir affranchir par la coupe.

### Etape 3

Q- Combien avez-vous de Trèfles ? Que devez-vous prévoir ?

R- Vous avez sept cartes à Pique, les adversaires en ont six. Il suffirait qu'ils soient répartis 4-2 (partage plus fréquent que 3-3) pour affranchir une levée.

### Etape 4

Q- Comment procéder ?

R- Il va falloir donner une levée de Pique puis remonter deux fois au mort pour couper deux Piques et enfin aller chercher le Pique affranchi ... et tout ceci sans risquer de surcoupe !

### Etape 5

Q- Combien de reprises au mort sont nécessaires ?

R- Deux pour couper et une pour aller encaisser le dernier Pique.

### Etape 6

Q- Les avez-vous ?

R- Oui : l'As de Pique, le 10 et le 9 de Cœur (à condition d'avoir conservé le 7 et le 8 en Sud)

### Etape 7

Q- Un obstacle à surmonter ?

R- Oui, l'As de Pique doit servir de remontée au moment où vous serez en mesure de couper donc vous ne pouvez ouvrir la coupe en jouant As de Pique et Pique.

### Etape 8

Q- Alors ?

**R-** Prenez l'entame et, puisqu'il vous faut donner une levée de Pique aux adversaires, commencez par un coup à blanc.

— Etape 9 —

**Q-** Et la suite ?

**R-** Vous jouerez Pique pour l'As et Pique coupé de l'As, le 7 de Cœur pour le 9, Pique coupé du Roi et enfin Dame de Cœur et le 8 de Cœur pour le 10. Vous pouvez avancer le dernier Pique du mort. Tout va bien, il est maître et l'adversaire n'a plus d'atout.

## Commentaire

Pour parvenir à réaliser douze levées, il est nécessaire d'établir une levée de Pique. Plusieurs conditions nécessaires pour cela : trouver les Piques adverses bien répartis (pour affranchir une levée de longueur), disposer du nombre de remontées au mort suffisant pour mener votre tâche à bien et les utiliser dans le bon ordre.

Prenez l'entame Trèfle du Roi et jouez petit Pique des deux mains. Ouest prend de la Dame et rejoue Trèfle. Prenez de l'As, jouez Pique pour l'As, Pique coupé de l'As, le 8 de Cœur pour le 10 et Pique coupé du Roi.

Il ne reste plus qu'à jouer Dame de Cœur et le 7 de Cœur pour le 9 pour profiter de votre Pique affranchi quand l'adversaire n'a plus d'atout.

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Practice - Jeu

Niveau : Pour Tous / Thème : Le coup à blanc

### Jeu de la carte n° 905431 - Exercice 3

Vous êtes assis en Sud

S	O	N	E
1SA	Passe	2♥	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

♠ R 7 6 5 4 3

♥ R 5

♦ R 7

♣ D 7 5

♠ D V 10 9

♥ V 8 2

♦ V 9 3

♣ 8 6 4



♠ A

♥ D 10 9 4

♦ D 10 6 4

♣ 10 9 3 2

♠ 8 2

♥ A 7 6 3

♦ A 8 5 2

♣ A R V

#### Comment jouez-vous sur l'entame du 4 de Trèfle.

##### Etape 1

Q- Combien de levées sûres pssédez-vous ?

R- Trois Trèfles, deux Cœurs et deux Carreaux

##### Etape 2

Q- Combien de levées à Pique devez-vous donc faire ?

R- Il faut faire trois levées pour assurer le contrat.

##### Etape 3

Q- Si la couleur est répartie 3/2, aurez-vous un problème pour réaliser trois levées ?

R- Non, l'adversaire fera au pire trois levées, il vous en restera donc trois.

##### Etape 4

Q- Et si la couleur est répartie 4/1 ?

R- Si l'As est en Ouest tout ira bien car vous ferez une levée avec le Roi (à condition de jouer petit vers le Roi). Ouest ne pourra alors faire que trois levées.

##### Etape 5

Q- Mais si la couleur est répartie 4/1 avec l'As en Est ?

R- Si l'As est quatrième, rien à faire.

##### Etape 6

Q- Mais si l'As est sec ?

R- Il ne faut pas qu'il prenne le Roi.

##### Etape 7

Q- La solution ?

R- Jouer un petit Pique des deux mains. Si l'As est sec en Est, vous aurez touché le gros lot et si l'As ne tombe pas, vous jouerez par la suite petit vers le Roi en espérant que l'As est en Ouest ou que la couleur est répartie 3/2

#### Commentaire

On aurait envie de partir petit vers le Roi, qui a une chance sur deux de se faire... Il y a mieux : d'abord

un coup à blanc, puis petit vers le Roi si l'As n'est pas tombé.

Cela ne change presque rien, la seule différence est que si l'As est sec en Est, c'est dommage qu'il prenne votre Roi.



COLLEGE DE L'AS

## Practice

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Practice - Jeu

Niveau : Pour Tous / Thème : Le coup à blanc

### Jeu de la carte n° 905431 - Exercice 4

Vous êtes assis en Sud

S	O	N	E
1♣	Passe	1♥	Passe
1♠	Passe	3♠	Passe
4♦	Passe	Passe	Passe

♠ A 8 7 6

♥ A R 4 3

♦ 7 5 3

♣ 4 2

♠ 9

♥ 5 2

♦ R D 10 9 8 6

♣ 10 8 5 3



♠ R D V 10

♥ D V 10 8 6

♦ V 4 2

♣ 6

♠ 5 4 3 2

♥ 9 7

♦ A

♣ A R D V 9 7

## Ouest entame du Roi de Carreau que vous prenez de l'As. Comment continuez-vous ?

### Etape 1

Q- Votre contrat a l'air sur table puisque vous n'avez pas de perdantes à part à l'atout. Il faudrait un cataclysme pour chuter. Combien allez-vous perdre de levées d'atout ?

R- Entre deux et quatre levées. Si la couleur est répartie 5/0, vous pouvez jeter l'éponge, vous perdrez quatre levées. Si la couleur est répartie 4/1, vous devrez concéder trois levées. Si la couleur est 3/2, vous perdrez entre deux et trois levées d'atout.

### Etape 2

Q- Le partage 5/0 ne permettant pas de gagner et le partage 3/2 ne pouvant vous faire chuter quelle que soit votre façon de jouer, nous allons nous intéresser au partage 4-1. Comment devez-vous jouer la couleur ?

R- Si vous jouez As de Pique et Pique, les adversaires pourraient être en mesure de jouer quatre tours d'atout et ainsi de purger vos atouts avant d'encaisser les Carreaux.

### Etape 3

Q- Peut-être qu'un coup à blanc à Pique marcherait mieux puisqu'il permettrait de garder le contrôle de la couleur grâce à l'As. Est-ce la bonne solution ?

R- Non car les adversaires en main au premier tour d'atout pourraient commencer leur entreprise de démolition de la main de base en la raccourcissant à l'atout (après l'entame Carreau, les atouts sont les seules reprises de Sud pour exploiter les Trèfles).

### Etape 4

Q- Quelles conséquences le fait de raccourcir à l'atout la main de Sud aurait-il ?

R- En Sud, vous auriez un atout de moins que celui qui en a quatre et vous ne pourriez plus exploiter votre longue. La solution la plus normale serait de tirer l'As de Pique en espérant les atouts 3/2. Cela couperait le deuxième tour de Trèfle et purgerait vos atouts restants en Sud ce qui condamnerait votre main.

### Etape 5

Q- Alors quelle est la solution ?

R- Elle est pourtant si simple : tirez l'As de Pique et laissez trainer les trois derniers atouts adverses. Ainsi vous gagnerez la course au raccourcissement. Vous présentez maintenant vos Trèfles et Est va couper dans ses trois atouts.

### Etape 6

**Q-** Que peut-il faire maintenant ? Tirer ses deux atouts pour vous en retirer le plus possible ?

**R-** Ca ne sert à rien puisqu'il restera toujours un atout pour venir encaisser vos Trèfles.

---

#### Etape 7

---

**Q-** Peut-il vous faire couper ?

**R-** Dans ce cas vous vous retrouverez avec le même nombre d'atout que lui mais ce sera à vous de présenter de nouveau les Trèfles et de le raccourcir et ainsi de suite..

## Commentaire

Vous pensez avoir reconnu la main avec laquelle vous devez faire un coup à blanc avec l'As quatrième à l'atout face à quatre petits ? Et bien non !! Vous n'avez que les atouts à perdre puisque vous n'avez pas de perdante annexe. Tirez l'As de Pique et laissez trainer les trois derniers atouts avant de présenter les Trèfles. Vous raccourcirez les atouts adverses avant qu'ils raccourcissent les vôtres. Ayant un atout de plus qu'eux, il ne pourront pas vous empêcher de rentrer en coupant pour présenter de nouveau vos Trèfles.

Si vous vous laissez aller à jouer As de Pique et Pique, les adversaires pourront purger les atouts et encaisser tous les Carreaux

Si vous faites un coup à blanc, les adversaires commenceront à vous raccourcir et vous ne pourrez plus exploiter vos Trèfles.

## Cours

# Cahier d'entraînement n°39 - Le coup à blanc dans tous ses états

## Correction de l'apéritif (solutions et commentaires)

Vous trouverez ci-dessous les corrections de l'apéritif.

1

♠ A R 5 4

♥ 5 4

♦ A V 4 2

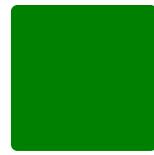
♣ A R 3

♠ V 9 8

♥ D 7 2

♦ 10 8 3

♣ V 10 9 8



♠ 7 6 2

♥ A R V

♦ R D 7 5

♣ D 6 5

S	O	N	E
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	6SA	Passe
Passe	Passe		

Ouest entame du Valet de Trèfle. Comment réagissez-vous ?

- Vous faites une impasse à Cœur (petit vers le Valet)
- Vous jouez un Cœur pour l'As. Ensuite vous rejoignez le mort par le Valet de Carreau et vous jouez un Cœur vers le Valet
- Vous jouez As-Roi de Pique et Pique
- Vous jouez un petit Pique de Nord

**La bonne réponse est :**

Vous jouez un petit Pique de Nord

## Commentaire

Vous possédez onze levées sous la forme de quatre Carreaux, deux Pique, deux Cœurs et trois Trèfles. Il vous en manque donc une. Au lieu de mettre tous vos œufs dans le même panier en ne comptant que sur l'impasse à Cœur, regardez s'il n'y a pas une autre solution. Vous pourriez aussi trouver les Piques répartis 3/3. Alors dans la mesure du possible, il faudrait cumuler les deux chances. On doit toujours commencer par la manœuvre qui nécessite de rendre la main. Or à Pique, si vous voulez faire le quatrième Pique, il faudra en donner un. Toutefois, si vous jouez as-Roi de Pique et Pique, vous pourriez chuter avec les Piques répartis 4/2. Il faut utiliser le coup à blanc pour garder le contrôle des Piques. Les adversaires vont prendre la main. Même si c'est Est qui prend la main et joue Cœur, vous n'êtes pas obligé de faire l'impasse au premier tour. prenez de l'As de cœur et tirez As et Roi de Pique après le coup à blanc. Si les Piques sont répartis 3/3, plus de souci puisque le quatrième Pique fera la douzième levée. Et si les Piques sont répartis 4/2, il sera toujours temps de faire l'impasse à Cœur.

♠ V 4 2  
 ♥ D V  
 ♦ A R 6 5 3  
 ♣ 6 4 2

♠ 7 6 5  
 ♥ 10 9 8 7  
 ♦ 10 7  
 ♣ R 10 8 7



♠ 3  
 ♥ 6 5 4 3 2  
 ♦ D V 9 8  
 ♣ D 9 3

♠ A R D 10 9 8  
 ♥ A R  
 ♦ 4 2  
 ♣ A V 5

S	O	N	E
2♣	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	3♠	Passe
4♣	Passe	4♦	Passe
4SA	Passe	5♦	Passe
5SA	Passe	6♦	Passe
6♠	Passe	Passe	Passe

Ouest entame du 10 de Cœur pour votre As. Comment continuez-vous ?

- Vous faites un coup à blanc à Carreau
- Vous jouez As-Roi de Carreau et Carreau que vous coupez.
- Vous jouez As-Roi de Pique puis As-Roi de Carreau et Carreau coupé
- Vous jouez As-Roi de Pique puis un coup à blanc à Carreau
- Vous jouez trois tours de Pique en terminant au Valet du mort puis vous jouez un Trèfle vers le Valet

**La bonne réponse est :**

Vous faites un coup à blanc à Carreau

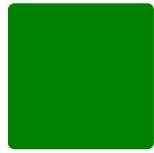
## Commentaire

Les chances de faire deux levées de Trèfle (pour n'en perdre qu'une) sont minimes puisqu'il faudrait que Roi et Dame de trèfle soient en Est. Il n'y a qu'une chance sur quatre que ce soit le cas. vous devriez essayer de trouver une meilleure chance. Justement, vous détenez cinq cartes à Carreau. Toute couleur cinquième est potentiellement affranchissable (ça fonctionne avec une répartition 3/3 ou 4/2 soit 84% des cas). Mais pour exploiter le cinquième Carreau, il faut jouer cinq fois Carreau puis rejoindre le mort pour aller l'encaisser. le problème est que vous n'avez pas d'autre remontée annexe que le Valet de Pique. Si vous jouez As-Roi de carreau et carreau coupé, ça ne fera que trois tours. Il faudra une reprise au mort pour couper le quatrième et une autre pour encaisser le cinquième.

3

♠ 5 3  
 ♥ R 4  
 ♦ A R V 7 6 4  
 ♣ 5 4 3

♠ A D 10 6 2  
 ♥ D 10 8  
 ♦ D  
 ♣ D 10 8 7



♠ 9 8 7  
 ♥ V 9 5 2  
 ♦ 10 9 8 2  
 ♣ V 9

♠ R V 4  
 ♥ A 7 6 3  
 ♦ 5 3  
 ♣ A R 6 2

S	O	N	E
1SA	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		

Ouest entame du 6 de Pique pour le 7 d'Est et votre Valet. Vous jouez Carreau et la Dame apparait. Que faites-vous ?

- Vous laissez passer
- Vous prenez de l'As et vous faites un coup à blanc à Trèfle
- Vous prenez de l'As et vous jouez As Roi de trèfle et Trèfle

**La bonne réponse est :**

Vous laissez passer

## Commentaire

Que pensez-vous quand Ouest fournit la dame de Carreau ? Qu'il a sans doute la Dame de Carreau sèche ce qui fait qu'Est possède le 10 quatrième. Si tel est le cas, vous allez devoir donner une levée aux adversaires. A qui préférez-vous donner la main ? A Ouest !!! Pourquoi ? Parce qu'il ne peut pas vous ennuyer à Pique. Si Ouest joue Pique, il ne peut pas vous prendre votre Roi. S'il joue Pique, vous serez en dernier à jouer donc certain de faire le Roi (sur cette levée ou celle d'après si l'As tombe).

C'est le moment de faire un baiser à la Reine. Ici, le coup à blanc n'est ni pour fluidifier les communications ni pour garder le contrôle. On le fait pour éviter de rendre la main à l'adversaire dangereux (Est puisqu'il pourrait vous traverser à Pique). Vous ferez au moins cinq Carreaux, un Pique (à l'entame), deux Cœurs et deux Trèfles.