



*Ecole de bridge
du Roy René*

DÉCEMBRE 2024

Ecole de Bridge n°03

Bridge Plus

**Des donnes commentées
Vos réactions
Des experts en « live »
Le concours d'enchères**

...

Résultats :

www.bridgeplus.com

Bridge Plus - Euriell Quéran

135 rue de la Chalouère - 49100 Angers

Tel : 02.41.37.04.74

Email : simultanes@bridgeplus.com

<p>♠ 94 ♥ AV9652 ♦ AR3 ♣ 82</p> <p>♠ R 1083 ♥ 7 ♦ D1096 ♣ ARD3</p>	<p>♠ D72 ♥ D84 ♦ 854 ♣ V1094</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
				1 ♥	—
		2 ♥	X	3 ♥	—
		—	—		
<p>Entame : ♣ Valet</p> <p>Par : Nord 3♥ =</p>		<p>Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★</p>			

X = D'appel. Au moins 13 H, court à Cœur, un support pour les autres couleurs.
 3♥ = Compétitif, au nom du fit neuvième, et non propositionnel.
 Pour gêner Est et puisqu'on les dira (sur 2♠, 3♣ ou 3♦) quand la parole reviendra.

La défense encaisse les deux premiers tours de Trèfle et, pour ne pas "ouvrir" une nouvelle couleur (ce qui pourrait aider le déclarant), en joue un troisième tour, coupé par Nord.
 Ce dernier, qui va perdre un Pique et un Carreau, ne doit pas perdre d'atout...

Sans indication particulière, il faut, avec neuf cartes et seule la Dame manquante, tirer As-Roi.
 Cependant, le Contre d'Ouest, montrant une courte à Cœur, en est une importante, suffisante pour modifier le maniement à adopter : faites l'impasse à la Dame contre Est !

<p>♠ V10982 ♥ 764 ♦ R103 ♣ 73</p> <p>♠ R754 ♥ ADV8 ♦ DV7 ♣ R9</p>	<p>♠ 6 ♥ R105 ♦ 84 ♣ ADV10854</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
				3♣	—
		—	3 SA	—	—
		—			
<p>Entame : ♠ Valet</p> <p>Par : Ouest 3SA +1</p>		<p>Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★</p>			

3♣ = Barrage, sept belles cartes.
 3SA = Au moins un arrêt dans les autres couleurs et, surtout, un complément à Trèfle.
 Sans lui (avec un singleton, par exemple), il serait en effet difficile d'exploiter la couleur.

Sud prend l'entame de l'As et rejoue... Pique, Trèfle ou Cœur ? Douze levées. As de Carreau et Carreau ? Seulement dix... Mais comment savoir ? Si Trèfle est évidemment exclu, puisque donnant la main à Ouest et le laissant agir à sa guise, il en est de même pour Pique. Pourquoi ?
 Car Ouest, ayant promis des arrêts partout, a donc le Roi. Il faut donc jouer Carreau (couleur où l'on possède quelque chose et le mort rien, alors qu'à Cœur, vous n'avez rien et le déclarant au moins deux arrêts). Nord ayant le Roi, Ouest est limité à dix levées, un bon "coup" en TPP !
 (Remarque : le mauvais cas à jouer Carreau serait l'As de Cœur en Nord, peu probable.
 Mais, si Nord refuse les Carreaux, en jouant un petit sur l'As, Sud jouera Cœur.)

<p>♠ 8532 ♥ V875 ♦ A864 ♣ 2</p> <p>♠ DV1097 ♥ 62 ♦ R5 ♣ ADV9</p>	<p>♠ A4 ♥ 103 ♦ DV972 ♣ R865</p> <p>3</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♥	1 ♠	2 ♥	X
		—	3 ♣	3 ♥	—
<p>♠ R6 ♥ ARD94 ♦ 103 ♣ 10743</p>		<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>			
<p>Entame : ♠ Dame Par : Sud 3♥ =</p>					

X = D'appel. Au moins 8 H, orienté vers les mineures. Et avec une tolérance pour les Piques.

3♣ = Naturel, avec une intervention non minimum (sinon, 2♠).

3♥ = Compétitif, au nom du fit neuvième, du singleton et de la vulnérabilité favorable.

L'entame rassure Sud quant à la place de l'As de Pique, Est prend et, afin de limiter les coupes Trèfle au mort, contre-attaque atout. Sud prend et joue Trèfle, la défense insiste à l'atout.

Sud prend et ne pourra couper que deux Trèfles, contre trois, si la défense ne joue pas atout. Bien défendu, avoir limité Sud à neuf levées est très important en TPP !

Atout Trèfle, s'il ne précipite pas sur les atouts (sinon la défense, prenant la main, défilera les Cœurs), Ouest réalisera neuf levées. Il fallait donc bien surenchérir à 3♥ !

<p>♠ 873 ♥ 62 ♦ A984 ♣ RV54</p> <p>♠ ARDV9 ♥ V97 ♦ 52 ♣ D106</p>	<p>♠ 62 ♥ ARD104 ♦ R73 ♣ 983</p> <p>4</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♠	—	2 ♥
		—	3 ♥	—	4 ♥
<p>♠ 1054 ♥ 853 ♦ DV106 ♣ A72</p>		<p>Enchères ★☆☆☆ Jeu de la carte ★☆☆☆</p>			
<p>Entame : ♦ Dame Par : Est 4♥ -1</p>					

2♥ = Au moins cinq cartes, au moins 11 H.

3♥ = Le fit, main positive (14 DH et plus).

4♥ = Minimum, aucune ambition de chelem.

Nord prend l'entame de l'As puis, déduisant de l'entame de la Dame que le Roi est en Est et à la vue des Piques "monstrueux" du mort, contre-attaque Trèfle, seule chance de faire des levées.

Sud prend de l'As et en rejoue et, Est en ayant trois, Nord fait le Valet et le Roi. Moins un !

A noter que si Est possède l'As de Trèfle, cela ne coûtera rien ! En effet, il le fournira, coupera un Carreau, enlèvera les atouts (autant qu'il le peut) et défaussera ses Trèfles sur les Piques.

<p>♠ 10982 ♥ RD9 ♦ ADV10 ♣ 84</p> <p>♠ V63 ♥ 8742 ♦ 98752 ♣ 3</p> <p>♠ 75 ♥ A3 ♦ 643 ♣ ARD1076</p> <p>♠ ARD4 ♥ V1065 ♦ R ♣ V952</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>1 ♦</td> <td>2 ♣</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>—</td> <td>2 ♠</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>4 ♠</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est			1 ♦	2 ♣	X	—	2 ♠	—	4 ♠	—	—	—
	Sud	Ouest	Nord	Est																
		1 ♦	2 ♣																	
X	—	2 ♠	—																	
4 ♠	—	—	—																	
<p>Entame : ♣ As</p> <p>Par : Nord 4 ♠ -1</p>	<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>																			

2♣ = Six cartes, ou cinq très belles, 11-17 HL.

X = D'appel. Au moins 8 H, au moins une majeure quatrième.

Il faudrait au moins cinq cartes et au moins 11 H pour nommer une majeure naturellement.

2♠ = Quatre cartes, sans quatre à Cœur, main de première zone.

Quand Ouest fournit le 3 (la plus petite possible, montrant un nombre impair de cartes) et que Nord ne coupe pas, Est connaît la distribution des Trèfles : un en Ouest et deux en Nord.

Il sait alors qu'il va faire deux levées dans la couleur et l'As de Cœur. Et la quatrième ?

Sachant que son partenaire possède un jeu "nul" (13 + 14 + au moins 12 ne lui laissent, au plus, que 1 H), cela ne peut pas être une levée d'honneur... Seule chance ? Un "uppercut" !

As-Roi de Trèfle, As de Cœur et Trèfle. Youpi, Ouest coupe du Valet, moins un !

<p>♠ 1086 ♥ 76 ♦ 943 ♣ V10974</p> <p>♠ 32 ♥ ARV1082 ♦ R65 ♣ 82</p> <p>♠ AR754 ♥ D3 ♦ A82 ♣ R65</p> <p>♠ DV9 ♥ 954 ♦ DV107 ♣ AD3</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1 ♠</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>2 ♥</td> <td>—</td> <td>2 SA</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>4 ♥</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est				1 ♠	—	2 ♥	—	2 SA	—	4 ♥	—	—	—			
	Sud	Ouest	Nord	Est																				
			1 ♠																					
—	2 ♥	—	2 SA																					
—	4 ♥	—	—																					
—																								
<p>Entame : ♣ Valet</p> <p>Par : Ouest 4 ♥ +1</p>	<p>Enchères ★☆☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>																							

2♥ = Au moins cinq cartes, au moins 11 H.

2SA = Régulier, 15-17 H, arrêts Trèfle et Carreau. Dénie trois Cœurs (donc 5.2.3.3.).

4♥ = Au moins six cartes, sans ambition de chelem.

(On dirait 3♥, plus fort, car 2SA est forcing de manche, ayant au moins 26 H dans le camp).

Ouest coupe le troisième tour de Trèfle et constate qu'il possède dix levées (deux Piques, six Cœurs et deux Carreaux). Pourquoi ne pas essayer d'en faire une onzième, importante en TPP ?

Comment ? En affranchissant un Pique du mort, mais attention aux communications !

As de Cœur, As-Roi de Pique, Pique coupé maître (la couleur est partagée 3-3*, elle est affranchie), purge des atouts, Carreau pour l'As et un Pique, pour défausser le Carreau perdant.

* Si la couleur avait été répartie 4-2 (le plus probable), Cœur pour la Dame, Pique coupé maître, retrait des atouts, Carreau pour l'As et défausse du Carreau perdant sur un Pique.

<p style="text-align: center;"> ♠ RD4 ♥ R643 ♦ D986 ♣ A2 </p> <p style="text-align: center;"> 7 </p> <p style="text-align: center;"> ♠ 73 ♥ A7 ♦ ARV1072 ♣ R65 </p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ♦</td> <td>—</td> <td>1 ♥</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>3 ♦</td> <td>—</td> <td>4 ♦</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>4 ♥</td> <td>—</td> <td>4 SA</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>5 ♣</td> <td>—</td> <td>6 ♦</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1 ♦	—	1 ♥	—	3 ♦	—	4 ♦	—	4 ♥	—	4 SA	—	5 ♣	—	6 ♦	—	—	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est																						
1 ♦	—	1 ♥	—																						
3 ♦	—	4 ♦	—																						
4 ♥	—	4 SA	—																						
5 ♣	—	6 ♦	—																						
—	—	—	—																						
<p>Entame : ♠ Valet</p> <p>Par : Sud 6 ♦ =</p>	<p> ♠ V1098 ♥ V82 ♦ 54 ♣ D1073 </p> <p> ♠ A652 ♥ D1095 ♦ 3 ♣ V984 </p>																								
Enchères ★ ★ ★ Jeu de la carte ★ ☆ ☆																									

- 3 ♦ = Au moins six belles cartes, main de deuxième zone.
- 4 ♦ = Le fit, espoir de chelem.
- 4 ♥ = Contrôle (un honneur dans la couleur du partenaire).
- 4SA = Blackwood, atout Carreau, connaissant (ayant) tous les contrôles.
- 5 ♣ = Trois clés.

Vous fournissez un honneur du mort, Est prend de l'As puis, quoi qu'il joue, vous prenez, ôtez les atouts et coupez un Trèfle, pour douze levées faciles et le gain du contrat.

Félicitations si vous avez déclaré cet excellent chelem !

<p style="text-align: center;"> ♠ 85 ♥ 98763 ♦ AR2 ♣ 1072 </p> <p style="text-align: center;"> 8 </p> <p style="text-align: center;"> ♠ DV4 ♥ ADV4 ♦ V10 ♣ RV83 </p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;"> </td> <td>—</td> <td>—</td> <td>1 SA</td> <td style="background-color: #e0ffe0;"> </td> <td>—</td> <td>—</td> <td>1 SA</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>2 ♥</td> <td>—</td> <td>2 ♠</td> <td>—</td> <td>2 ♥</td> <td>—</td> <td>2 ♠</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>3 SA</td> <td>—</td> <td>4 ♠</td> <td>—</td> <td>3 SA</td> <td>—</td> <td>4 ♠</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	Sud	Ouest	Nord	Est		—	—	1 SA		—	—	1 SA	—	2 ♥	—	2 ♠	—	2 ♥	—	2 ♠	—	3 SA	—	4 ♠	—	3 SA	—	4 ♠	—	—	—	—	—	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est	Sud	Ouest	Nord	Est																																		
	—	—	1 SA		—	—	1 SA																																		
—	2 ♥	—	2 ♠	—	2 ♥	—	2 ♠																																		
—	3 SA	—	4 ♠	—	3 SA	—	4 ♠																																		
—	—	—	—	—	—	—	—																																		
<p>Entame : ♥ 2</p> <p>Est 4 ♠ -2</p>	<p> ♠ R10972 ♥ R105 ♦ 873 ♣ A4 </p> <p> ♠ A63 ♥ 2 ♦ D9654 ♣ D965 </p>																																								
Enchères ★ ☆ ☆ Jeu de la carte ★ ☆ ☆																																									

- 2 ♥ = Texas. Au moins cinq cartes à Pique. Ne promet aucun point.
- 2 ♠ = Rectification obligatoire (sauf avec quatre Piques et une main maximale, on dit 3 ♠).
- 3SA = De quoi jouer la manche, avec seulement cinq Piques (avec six, on dirait 4 ♠).
- Pour laisser le choix au partenaire qui, avec un fit, "corrige" à 4 ♠ (et passe avec deux cartes).

Sud entame son singleton (il s'agit d'une voie rapide pour faire des levées, par la coupe, si le partenaire peut prendre la main), Est prend et joue atout. Sud plonge sur son As et joue Carreau, seule possibilité de donner la main à Nord. Ce dernier prend du Roi (quand il fait la levée, Sud en déduit que Nord détient également l'As) et, sans tirer l'As, fait couper un Cœur à Sud.

Carreau encore et nouvelle coupe à Cœur (qui n'aurait pas été possible si Nord s'était précipité pour encaisser son deuxième honneur Carreau), pour une deuxième levée de chute.

<p>♠ V1095 ♥ 4 ♦ 10863 ♣ 10874</p> <p>♠ AD4 ♥ RV873 ♦ R52 ♣ A2</p> <p>Entame : ♠ V Ouest 7♥ =</p>	<p>♠ R72 ♥ AD106 ♦ A7 ♣ RD53</p> <p>863 ♥ 952 ♦ DV94 ♣ V96</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>—</td> <td>1♣</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>1♥</td> <td>—</td> <td>4♥</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>7♥</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			—	1♣	—	1♥	—	4♥	—	7♥	—	—	—				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>—</td> <td>1♣</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>1♥</td> <td>—</td> <td>4♥</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>4SA</td> <td>—</td> <td>5♠</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>5SA</td> <td>—</td> <td>6♥</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>7♥</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			—	1♣	—	1♥	—	4♥	—	4SA	—	5♠	—	5SA	—	6♥	—	7♥	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est																																																
		—	1♣																																																
—	1♥	—	4♥																																																
—	7♥	—	—																																																
—																																																			
Sud	Ouest	Nord	Est																																																
		—	1♣																																																
—	1♥	—	4♥																																																
—	4SA	—	5♠																																																
—	5SA	—	6♥																																																
—	7♥	—	—																																																
—																																																			
<i>Enchères</i> ★★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★☆☆																																																			

4♥ = Quatre cartes, 19-21 DH. Soit de quoi jouer la manche, même en face du minimum.
 7♥ = 17 H plus 2 D (neuvième atout) plus 1 D (doubleton) font 20 DH.
 Il en faut 37 pour jouer le grand chelem, il ne faut pas hésiter à le nommer !
 Séquence 2 : 5♠ = Deux clés, avec la Dame d'atout. 5SA = Blackwood aux Rois. 6♥ = Deux.

Vous prenez l'entame, purgez les atouts et réclamez rapidement toutes les levées.

Treize levées de tête, le contrat de 7SA gagne également (pour le "top" en Tournoi par Paires).
 Mais Est aurait pu avoir deux Valets au lieu de la Dame de Trèfle. Dans ce cas, le contrat de 7♥
 gagne toujours (en coupant un Carreau), alors que celui de 7SA pourrait chuter...
 Peu importe, soyez déjà satisfaits si vous avez déclaré le grand chelem !

<p>♠ R1097 ♥ 874 ♦ RD5 ♣ AD4</p> <p>♠ D8543 ♥ ARV92 ♦ A3 ♣ 6</p> <p>Entame : ♥ As Par : Sud 3♣+1</p>	<p>♠ V62 ♥ 1065 ♦ 8742 ♣ V53</p> <p>♠ A ♥ D3 ♦ V1096 ♣ R109872</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>1♠</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>2♣</td> <td>2♥</td> <td>2♠</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>3♣</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est				—	—	1♠	—	—	2♣	2♥	2♠	—	3♣	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est																			
			—																			
—	1♠	—	—																			
2♣	2♥	2♠	—																			
3♣	—	—	—																			
<i>Enchères</i> ★★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★☆☆																						

2♣ = Réveil obligatoire. Ayant passé d'entrée, Nord ne peut se méprendre sur la force.
 2♥ = Au moins 5-5, main de première zone. Avec plus, ou court à Trèfle, on contrerait.
 2♠ = Cue-bid, au moins proposition de manche. Un arrêt Pique au moins, sans arrêt Cœur.
 3♣ = Pas d'arrêt Cœur, des Trèfles moyens, pas d'effort. Si Nord est très fort, il reparlera.
 Passe, en Nord = Malgré le bon fit Trèfle, le camp n'ayant pas d'arrêt Cœur.
 De plus, avec 23-25 H dans le camp, faire onze levées à Trèfle semble "lointain".

Ouest encaisse deux tours de Cœur, Sud coupe le troisième et enlève les atouts.
 Il concède ensuite l'As de Carreau, dix levées faciles, mais pas onze.
 Si Sud joue le contrat de 3SA, il perd les six premières levées (cinq Cœurs et un Carreau).
 Bien enchéri, parfois le bon contrat est une partielle en mineure !

<p>♠ 1082 ♥ 83 ♦ R974 ♣ 8762</p> <p>♠ AD73 ♥ AV5 ♦ 82 ♣ AD94</p>	<p>♠ 96 ♥ R10942 ♦ A63 ♣ V105</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♦	X	—	3 ♥
<p>Entame : ♦ Dame</p> <p>Par : Est 4 ♥ +2</p>		—	4 ♥	—	—
<p>♠ RV54 ♥ D76 ♦ DV105 ♣ R3</p>		—			
		Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆			

X = D'appel. Au moins 12 H, court à Carreau, un support pour les autres couleurs.

3♥ = Exactement cinq cartes, 8-10 H.

Quand vous jouez un contrat et qu'un adversaire a ouvert, vous disposez d'informations.

Sud possède au moins 12 des 15 H du camp de la défense, pour justifier son ouverture.

De plus, analyser l'entame permet également certaines déductions.

L'entame de la Dame de Carreau, en "tête de séquence", dénie le Roi, qui est donc en Nord.

Conclusion, le Roi de Pique, la Dame de Cœur et le Roi de Trèfle sont en Sud !

Vous jouez donc en conséquence, As de Carreau, Cœur pour le Valet, As de Cœur, Cœur pour le Roi, Valet de Trèfle couvert par Sud, pris de l'As, Trèfle pour le 10, Pique pour la Dame, puis l'As et les deux Trèfles, pour défausser un Carreau. Douze levées.

Mais seulement onze si vous avez tiré les atouts "en tête"...

<p>♠ AR8 ♥ R ♦ A9652 ♣ RD108</p> <p>♠ V104 ♥ AD96 ♦ D108 ♣ 742</p>	<p>♠ D952 ♥ V743 ♦ 3 ♣ V965</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			—	1 ♦	—
<p>Entame : ♠ 2</p> <p>Par : Nord 3SA -1</p>		1 ♥	—	3 ♣	—
<p>♠ 763 ♥ 10852 ♦ RV74 ♣ A3</p>		3 ♦	—	3 SA	—
		—	—		
		Enchères ★☆☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆			

3♣ = Bicolore à saut, 19 HL et plus. Forcing de manche.

3♦ = Un bon fit. Sans (ou avec un fit médiocre), on dirait 3SA (avec arrêt Pique) ou 3♠ (sans).

3SA = Un arrêt Pique au moins.

Vous fournissez le 10 de Pique (la plus petite des cartes équivalentes), Nord prend et poursuit par As de Carreau et Carreau, vous donnant le main, quand il voit Est défausser.

Vous rejouez le Valet de Pique, sans vous poser de questions, dans la couleur d'entame ?

Nord prend et gagne son contrat (deux Piques, quatre Carreaux et trois Trèfles), peut être même avec une surlevée, si Est défausse mal (il doit garder la Dame de Pique et quatre Trèfles).

Et pourtant... Nord a montré quatre Carreaux et (au moins) quatre Trèfles, et détient trois Piques (l'entame du 2 montre quatre cartes), il n'a donc qu'un seul Cœur ! Tirez l'As, le Roi tombe, poursuivez par Cœur pour le Valet d'Est, qui en rejoue. Bravo, une levée de chute !

<p>♠ A74 ♥ 10852 ♦ ADV ♣ A74</p> <p>♠ D62 ♥ D764 ♦ 103 ♣ DV98</p> <p>Entame : ♠ 5 Par : Nord 2SA -1</p>	<p>♠ R9853 ♥ AR ♦ 9852 ♣ 106</p> <p>13</p> <p>♠ V10 ♥ V93 ♦ R764 ♣ R532</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
				1 SA	—
		2 SA	—	—	—
		Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

1SA = Régulier, 15-17 H.

2SA = Régulier, exactement 8 H, sans majeure au moins quatrième.

Est entame du 5 de Pique, la "quatrième meilleure" de sa longue et Ouest fournit sa Dame. Nord laisse passer, Ouest rejoue le 6, "pair-impair du résidu", puis le 2, pris de l'As.

Le déclarant débloque ses honneurs Carreau, joue Trèfle pour le Roi, encaisse celui de Carreau puis l'As de Trèfle mais doit se contenter de sept levées. Moins un...

Mais si Ouest rechigne à fournir sa Dame de Pique à l'entame, Nord gagne son contrat ! Fournir un honneur, en troisième position, est un sacrifice valorisant ceux du partenaire.

<p>♠ RD985 ♥ ADV107 ♦ 63 ♣ A</p> <p>♠ V76 ♥ 83 ♦ 10984 ♣ 9652</p> <p>Entame : ♦ 10 Par : Sud 4♠ +1</p>	<p>♠ 3 ♥ 9642 ♦ AR52 ♣ V874</p> <p>14</p> <p>♠ A1042 ♥ R5 ♦ DV7 ♣ RD103</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
				1 SA	2 ♥
		2 ♠	—	3 ♥	—
		3 ♠	—	4 ♣	—
		4 ♥	—	4 ♠	—
		—	—	—	—
		Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

2♥ = Texas. Au moins cinq cartes à Pique. Ne promet aucun point.

2♠ = Rectification obligatoire (sauf avec quatre Piques et une main maximale, on dit 3♠).

3♥ = Au moins cinq Cœurs, ambition de chelem. Pour jouer la manche, on dirait 4♦ sur 1SA.

3♠ = Fit Pique. Avec un fit Cœur, on nommerait le premier contrôle mineur.

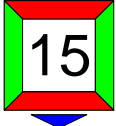
4♣ = Contrôle.

4♥ = Contrôle, déniait le contrôle Carreau (couleur "sautée").

4♠ = Je ne l'ai pas non plus, arrêtons-nous.

Les enchères ont dévoilé la faiblesse du camp Nord-Sud*, Ouest entame Carreau (c'est évident, quelle que soit la séquence, avec cette teneur), Est encaisse le Roi et l'As, plus un.

* Il s'agit, parfois, du prix à payer pour éviter de jouer un chelem avec un contrôle manquant.

<p style="text-align: center;">♠ ARV1083 ♥ A5 ♦ 6542 ♣ V</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;">♠ D ♥ 62 ♦ R873 ♣ 1097643</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">1 ♣</td> <td style="padding: 5px;">1 ♠</td> <td style="padding: 5px;">X</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">2 ♥</td> <td style="padding: 5px;">2 ♠</td> <td style="padding: 5px;">3 ♥</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★★</p>	Sud	Ouest	Nord	Est	—	1 ♣	1 ♠	X	—	2 ♥	2 ♠	3 ♥	—	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est														
—	1 ♣	1 ♠	X														
—	2 ♥	2 ♠	3 ♥														
—	—	—	—														

Entame : ♠ As

Par : Ouest 3♥ -1

X = "Spoutnik". Au moins quatre Cœurs, au moins 7 H.

2♠ = Au moins six belles cartes, au moins une valeur d'ouverture.


3♥ = Compétitif, au nom du fit neuvième et de la vulnérabilité favorable.

Sur votre As, Sud fournit la Dame puis défausse quand vous tirez le Roi. Vous comptez quatre levées (trois Piques, Ouest en ayant un autre, et l'As d'atout), en voyez-vous une cinquième ?

Votre partenaire ne peut guère être riche (Ouest ayant ouvert, Sud n'a maintenant plus qu'un maximum de 5 H), et s'il a le Roi de Cœur ou un As mineur, le contrat chutera facilement.

Sinon, il faut faire une levée de coupe de votre main (par Sud, qui a dix cartes mineures, ce n'est pas possible) et vous jouez, sans tirer le troisième Pique, votre singleton Trèfle. Ouest prend et joue atout, vous prenez de l'As et jouez un petit Pique, coupé par Sud, qui rejoue Trèfle.

Vous coupez, moins un après cette excellente, mais difficile, défense !

<p style="text-align: center;">♠ 762 ♥ D3 ♦ 9863 ♣ V1095</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;">♠ D984 ♥ V1096 ♦ 54 ♣ 862</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; background-color: #e0ffe0;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">2 ♦</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">2 ♠</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">2 SA</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">3 ♣</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">3 ♦</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">4 SA</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">6 SA</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★★</p>	Sud	Ouest	Nord	Est	—	—	—	2 ♦	—	2 ♠	—	2 SA	—	3 ♣	—	3 ♦	—	4 SA	—	6 SA	—	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est																						
—	—	—	2 ♦																						
—	2 ♠	—	2 SA																						
—	3 ♣	—	3 ♦																						
—	4 SA	—	6 SA																						
—	—	—	—																						

Entame : ♥ Valet

Par : Est 6SA =

2♦ = Forcing de manche. 2♠ = Un As majeur. 2SA = Régulier, 24 H et plus.


3♣ = Stayman, comme après une ouverture de 2SA. 3♦ = Pas de majeure quatrième.

4SA = Quantitatif, 6-7 H. Pour le cas où Est aurait plus que le minimum.

6SA = Avec 27 H, difficile de refuser la proposition...

Deux Piques, deux Cœurs, quatre Carreaux et trois Trèfles font onze levées. Vous n'en ferez pas d'autre à Trèfle (sauf si le joueur qui en a quatre en défausse un), ni à Carreau (vous êtes déjà au maximum), ni à Cœur (sauf si la couleur est répartie 3-3, peu probable après l'entame dans la couleur, même si c'est possible). Avez-vous remarqué Valet-10 de Pique ?

Si oui, vous disposez d'une ligne de jeu à 100% ! Roi de Cœur, As-Roi de Pique, Carreau pour la Dame et Valet de Pique. La défense prend et rejoue ce qu'elle veut, vous allez au mort par l'As de Cœur (précieusement conservé) pour encaisser le 10 de Pique. C'est gagné !

	<p>♠ 983 ♥ R65 ♦ R108 ♣ D764</p> <p>♠ R105 ♥ D93 ♦ AV6 ♣ RV32</p>		<p>♠ A74 ♥ V1082 ♦ 9743 ♣ A5</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: #e0ffe0;"> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1 ♣</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1 ♥</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1 SA</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			—	—	—	1 ♣	—	1 ♥	—	1 SA	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est																					
		—	—																					
—	1 ♣	—	1 ♥																					
—	1 SA	—	—																					
—																								
<p>Entame : ♠ 9</p> <p>Par : Ouest 1SA =</p>	<p>♠ DV62 ♥ A74 ♦ D52 ♣ 1098</p>	<p>Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★</p>																						

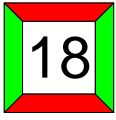
1SA = Régulier, 12-14 H, sans quatre Cœurs (on dirait 2♥), ni quatre Piques (on dirait 1♠).

Premier problème pour Nord, à l'entame... Cœur (Est en a quatre, Ouest deux ou trois) et Trèfle (Ouest en a quatre ou cinq, Est sans doute au moins deux) sont exclus, Carreau n'est pas engageant (bien au contraire) avec cette teneur. Il ne reste que Pique, par élimination, mais entamer dans une couleur de trois petites cartes a le mérite de la neutralité.

La bonne carte est le 9, "top of nothing", la plus forte avec trois petites.

Le déclarant prend le Valet de Sud du Roi et n'a d'autre choix que de commencer à affranchir les Cœurs, Nord prend (pour permettre à Sud de garder sa reprise de main à l'As) et insiste à Pique, Ouest laisse passer, prend le tour suivant et insiste à Cœur. En main, Sud encaisse son Cœur affranchi et joue le 10 de Trèfle, pour le Valet d'Ouest et la Dame de Nord, prise de l'As.

Ouest est limité à sept levées après cette bonne défense, la neutralité est souvent bonne !

	<p>♠ DV108 ♥ DV6 ♦ A872 ♣ V7</p> <p>♠ 42 ♥ A954 ♦ D653 ♣ R52</p>		<p>♠ AR653 ♥ 72 ♦ R4 ♣ A843</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: #e0ffe0;"> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1 ♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1 SA</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">2 ♣</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">2 ♠</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">—</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			—	1 ♠	—	1 SA	—	2 ♣	—	2 ♠	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est																					
		—	1 ♠																					
—	1 SA	—	2 ♣																					
—	2 ♠	—	—																					
—																								
<p>Entame : ♦ Valet</p> <p>Par : Est 2♠ =</p>	<p>♠ 97 ♥ R1083 ♦ V109 ♣ D1096</p>	<p>Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★</p>																						


1SA = "Poubelle". 6-10 H, pas forcément régulier. Dénie le fit Pique.

2♣ = Bicolore économique, 12-18 HL.

2♠ = "Préférence" faible, avec deux cartes à Pique.

Sud entame sa tête de séquence à Carreau, Nord ne fournissant son As que si la Dame du mort est jouée (un honneur est fait pour prendre un honneur adverse), Est prend du Roi et joue As-Roi de Trèfle et Trèfle. En main, Sud poursuit à Carreau, Est coupe le troisième tour de la couleur et joue Trèfle coupé, surcoupé (avec "son argent") par Nord, qui insiste à Carreau.

Si Est coupe, il sera certainement surcoupé... Malin, il défause donc son Cœur perdant. Et, quoi que rejoue Nord, il prend et donne deux tours d'atout, Nord n'en faisant plus qu'un.

<p>♠ 72 ♥ ARD972 ♦ 983 ♣ D4</p> <p>♠ DV863 ♥ 4 ♦ D102 ♣ 8752</p> <p>♠ AR1094 ♥ 65 ♦ 54 ♣ A1063</p> <p>♠ 5 ♥ V1083 ♦ ARV76 ♣ RV9</p>		<p>Sud</p> <p>1 ♦</p> <p>2 ♥</p> <p>—</p>	<p>Ouest</p> <p>—</p> <p>4 ♠</p> <p>—</p>	<p>Nord</p> <p>1 ♥</p> <p>5 ♥</p> <p>—</p>	<p>Est</p> <p>1 ♠</p> <p>—</p> <p>—</p>
<p>Entame : ♠ As</p> <p>Par : Nord 5 ♥ =</p>		<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆</p>			

2♥ = Quatre cartes, 12-15 DH. Comme si Est n'était pas intervenu.

4♠ = Barrage avec cinq atouts et, le plus souvent, un singleton (surtout vulnérable).

5♥ = Plus de chances de gagner ce contrat que de faire chuter celui de 4♠.


As de Pique puis, le mort étant singleton dans la couleur, Est encaisse son As de Trèfle, les Carreaux du mort étant particulièrement menaçants (ils pourraient permettre des défausses).

Quand il prend la main, Nord purge les atouts, coupe un Pique et défausse son Carreau perdant sur le troisième Trèfle du mort (qu'il aurait affranchit lui-même, plutôt que de tenter l'impasse Carreau, si Est n'avait pas tiré l'As). Juste fait, 450 pour Nord-Sud.

Atout Pique, la défense réalise un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles.

Pas facile de contrer 4♠, Nord sachant que ses Cœurs ne feront pas plus d'une levée...

Mais si le camp Est-Ouest s'aventure au palier de 5, il sera contré, 800 pour Nord-Sud !

<p>♠ V7 ♥ D104 ♦ D5 ♣ ADV983</p> <p>♠ 1098532 ♥ A2 ♦ AV ♣ R74</p> <p>♠ R64 ♥ 763 ♦ 986432 ♣ 6</p> <p>♠ AD ♥ RV985 ♦ R107 ♣ 1052</p>		<p>Sud</p> <p>—</p> <p>2 ♥</p> <p>4 ♥</p>	<p>Ouest</p> <p>1 ♠</p> <p>—</p> <p>—</p>	<p>Nord</p> <p>2 ♣</p> <p>3 ♥</p> <p>—</p>	<p>Est</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p>
<p>Entame : ♠ 10</p> <p>Par : Sud 4 ♥ +1</p>		<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆</p>			

2♣ = Six cartes, ou cinq très belles, 11-17 HL.

Passé, en Est = Trop faible pour 2♠, surtout vulnérable.

2♥ = Au moins cinq cartes, au moins 11 HL. Forcing mais pas auto-forcing.

3♥ = Le fit, intervention minimum (maximum 13 H).

Sud prend le Roi de Pique d'Est de l'As et joue immédiatement atout, en main à l'As, Ouest tire l'As de Carreau (les Trèfles du mort vont procurer énormément de défausses) puis, Est refusant la couleur (en fournissant le 2) rejoue Pique. Sud prend, ôte les atouts restants puis tente et réussit (sans surprise, le camp adverse détenant 15 H et Est ayant montré le Roi de Pique, le Roi de Trèfle est nécessairement en Ouest pour justifier l'ouverture de ce dernier) l'impasse Trèfle.

Plus un, le plus difficile était de déclarer la manche, bravo si vous y êtes parvenu !

<p>♠ ARV95 ♥ ADV ♦ 873 ♣ A4</p> <p>♠ 62 ♥ 974 ♦ A10652 ♣ V107</p> <p>Entame : ♦ R Nord 6♠ =</p>	<p>♠ 4 ♥ 10832 ♦ RDV9 ♣ D962</p> <p>21</p> <p>♠ D10873 ♥ R65 ♦ 4 ♣ R853</p>	Sud	Ouest	Nord	Est	Sud	Ouest	Nord	Est
				1 ♠	—		1 ♠	—	
		4 ♠	—	6 ♠	—	4 ♦	—	6 ♠	—
		—	—			—	—		
Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆									

4♠ = Le fit, 13-15 DH. Ici, 8 H + 3 D pour les atouts surnuméraires + 2 D pour le singleton.
 6♠ = Avec 20 DH, la force pour le chelem (33 DH) est présente.
 Séquence 2 : 4♦ = "Splinter". Au moins quatre atouts, court à Cœur, 13-15 DH.
 Cette enchère rassure Nord quand à l'impossibilité de perdre deux Carreaux à l'entame.

Aucune difficulté à la carte, la défense fait la première levée puis Nord prend le retour (en coupant au mort si Est insiste à Carreau), purge les atouts, coupe son ou ses Carreaux restants puis encaisse ses honneurs Cœur et Trèfle. Juste fait.

Félicitations si vous avez enchéri cet excellent chelem !

<p>♠ ARV104 ♥ DV65 ♦ 3 ♣ 1084</p> <p>♠ 72 ♥ A4 ♦ ADV972 ♣ RV7</p> <p>Entame : ♠ As Par : Ouest 5♦ +1</p>	<p>♠ 3 ♥ 872 ♦ R10854 ♣ AD62</p> <p>22</p> <p>♠ D9865 ♥ R1093 ♦ 6 ♣ 953</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
					—
		—	1 ♦	1 ♠	3 ♦
		4 ♠	5 ♦	—	—
		—			
Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆					

3♦ = Au moins cinq cartes, 11-12 DH. Non forcing.
 4♠ = Barrage avec cinq atouts et, le plus souvent, un singleton.
 5♦ = Avec cette vulnérabilité, faire chuter 4♠, même contré, ne sera pas souvent rentable...
 Il faut donc surenchérir, en espérant gagner le contrat.

Nord entame de l'As de Pique puis, à la vue du singleton du mort, contre-attaque Cœur.
 Ouest prend, ôte les atouts et défause son Cœur perdant sur le dernier Trèfle du mort, plus un.
 Déclarer le chelem ? Difficile de savoir que les jeux "collaient" parfaitement...
 Atout Pique, Nord réalise aisément huit levées, concédant un Cœur, un Carreau et trois Trèfles.
 4♠X moins deux, "seulement" 300 (contre 620) pour Est-Ouest... 5♠X moins trois, rentable aussi (500 pour Est-Ouest), mais avec le risquer de les "pousser" au chelem (920 pour Est-Ouest).

<p>♠ D82 ♥ R73 ♦ AV94 ♣ 872</p> <p>♠ 93 ♥ 1095 ♦ D762 ♣ RD93</p>	<p>♠ RV6 ♥ DV84 ♦ R85 ♣ AV10</p> <p>23</p> <p>♠ A10754 ♥ A62 ♦ 103 ♣ 654</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
		—	—	—	1 SA
<p>Entame : ♠ 5</p> <p>Par : Est 1SA -1</p>		<p>Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★</p>			

1SA = Régulier, 15-17 H. Passe, en Ouest = 7 H ne suffisent pas pour proposer la manche.

Prenez toujours le temps d'essayer d'analyser la première levée, souvent très révélatrice !
 Vous avez entamé du 5 de Pique, "quatrième meilleure" de votre couleur longue, Nord a fourni la Dame et Est a pris de l'As puis a joué Cœur, pour affranchir sa couleur (Trèfle peut attendre).

Votre partenaire, en troisième position, ne doit pas hésiter à "sacrifier" un honneur pour valoriser le(s) votre(s) et doit donc fournir sa plus grosse carte mais, s'il en possède des équivalentes, il doit jouer la plus petite d'entre elles. Ayant mis à la Dame à l'entame, il n'a pas le Valet, celui-ci est donc en Est, vous ne pouvez pas jouer Pique sans lui "offrir" une levée, il faudrait que la couleur soit jouée par Nord. Petit Cœur donc, Nord prend et rejoue Pique, vous faites quatre levées dans la couleur, capturant le Valet, puis votre camp fait encore les deux As rouges, moins un.

Mais si vous avez plongé de l'As de Cœur pour jouer Pique, Est gagne son contrat...

<p>♠ D5 ♥ 93 ♦ AV10962 ♣ A43</p> <p>♠ V93 ♥ RD1086 ♦ R4 ♣ RV2</p>	<p>♠ 108762 ♥ 542 ♦ 73 ♣ 1085</p> <p>24</p> <p>♠ AR4 ♥ AV7 ♦ D85 ♣ D976</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♥	2 ♦	—
<p>Entame : ♥ Roi</p> <p>Par : Sud 3SA +2</p>		<p>3 SA</p>			
		<p>Enchères ★★★ Jeu de la carte ★☆☆</p>			

2♦ = Six cartes, ou cinq très belles, 11-17 HL.

3SA = Avec ce bon arrêt Cœur, le contrat de 3SA ne devrait pas poser de problème.

Celui de 5♦ non plus ? Pas sûr... Mais, surtout, celui de 3SA peut rapporter plus !


Le Roi de Carreau étant placé (si Ouest ne l'a pas, il aurait au plus 10 H et n'aurait pas ouvert), vous comptez onze levées (trois Piques, un Cœur, six Carreaux avec l'impasse et un Trèfle).

Vous avez déclaré la manche, l'avez aisément gagné, c'est l'essentiel sur cette donne.

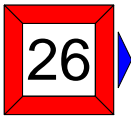
Pour les futurs champions, voici comment réaliser une douzième levée ! As de Cœur, tous les Carreaux (en faisant l'impasse), en jetant un Cœur et deux Trèfles, et trois tours de Pique, en jetant un Cœur ou un Trèfle du mort. Ouest conserve soit ♥D10 et ♣R, soit ♥D et ♣RV.

Dans le premier cas, tirez l'As de Trèfle, le Roi tombe, puis vous faites la Dame.

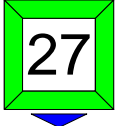
Dans le deuxième, jouez Cœur et Ouest doit jouer Trèfle, vous laissez venir vers votre main.

<p>♠ V107 ♥ AR6 ♦ D853 ♣ V107</p> <p>♠ D65 ♥ 10842 ♦ A106 ♣ 843</p> <p>♠ AR8 ♥ D73 ♦ RV4 ♣ AR95</p>		<p>♠ 9432 ♥ V95 ♦ 972 ♣ D62</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
					—	2 SA
			—	3 SA	—	—

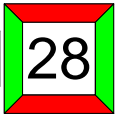
Entame : ♠ 4
Par : EO 3SA +2

<p>♠ 94 ♥ DV73 ♦ V75 ♣ D1085</p> <p>♠ ARV103 ♥ R6 ♦ AR1032 ♣ 3</p> <p>♠ D85 ♥ 10985 ♦ D96 ♣ A94</p>		<p>♠ 762 ♥ A42 ♦ 84 ♣ RV762</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
					—	—
			2 ♠	—	1 ♠	—

Entame : ♥ 10
Par : NS 4♠ +1

<p>♠ D109 ♥ 7532 ♦ 10987 ♣ 73</p> <p>♠ 873 ♥ R10 ♦ ADV62 ♣ AR4</p> <p>♠ V654 ♥ 986 ♦ 54 ♣ 9862</p>		<p>♠ AR2 ♥ ADV4 ♦ R3 ♣ DV105</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			2 SA	—	7 SA	—
			—	—	—	—

Entame : ♦ 10
Par : NS 7SA =

<p>♠ A87 ♥ A ♦ ADV10542 ♣ 76</p> <p>♠ D53 ♥ RDV52 ♦ 97 ♣ A84</p> <p>♠ 104 ♥ 108763 ♦ R6 ♣ V953</p>		<p>♠ RV962 ♥ 94 ♦ 83 ♣ RD102</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
					1 ♥	—
			1 ♠	3 ♦	—	—

Entame : ♥ Roi
Par : EO 3♦ +1

<p>♠ V 10954 ♥ 42 ♦ AD102 ♣ V10</p> <p>♠ 6 ♥ DV106 ♦ 98543 ♣ D76</p> <p>♠ AR872 ♥ 8753 ♦ 6 ♣ 432</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			—	—
<p>♠ D3 ♥ AR9 ♦ RV7 ♣ AR985</p> <p>29</p>	2 SA	—	3 ♥	—
	3 ♠	—	3 SA	—
<p>Entame : ♥ Dame Par : NS 3SA +1</p>	—	—	—	—

<p>♠ 542 ♥ 765 ♦ 874 ♣ V1062</p> <p>♠ V1083 ♥ 83 ♦ ADV3 ♣ A95</p> <p>♠ AD97 ♥ AR4 ♦ 10965 ♣ R4</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			—	1 SA
<p>♠ R6 ♥ DV1092 ♦ R2 ♣ D873</p> <p>30</p>	—	2 ♣	—	2 ♠
	—	4 ♠	—	—
<p>Entame : ♥ Dame Par : EO 4 ♠ +2</p>	—	—	—	—

LE NOUVEAU JEU DE SOCIÉTÉ

Initiez vos enfants, petit-enfants ou amis
au bridge en jouant à **BATTLE 13**

BUT DU JEU

Vous allez disputer plusieurs joutes à l'issue desquelles vous obtiendrez (ou non) des couronnes 🏰 qu'il faudra reporter sur la feuille de score de votre camp.

Pour remporter la partie il faudra être le premier camp à atteindre un certain nombre de couronnes 🏰.

Première partie :

20 🏰 (environ 30 minutes de jeu).

Joueurs assidus :

50 🏰 (environ 40 minutes de jeu).

Joueurs experts :

100 🏰 (environ 60 minutes de jeu).

DÉROULEMENT D'UNE JOUTE

Chaque Joute est décomposée en 3 phases :

Phase 1 :

Revue de Campement (*Enchères*)

Phase 2 :

Affrontement (*Levées*)

Phase 3 :

Bilan (*Décompte des points*)

BATTLE 13

49.95 €

Scannez-moi pour commander



Bridge Plus - 02 41 37 04 74

<http://www.bridgeplus.com> - euriell@bridgeplus.com

La liste de nos articles présent dans notre boutique : www.bridgeplus.com

Désignation	PU	Désignation	PU
Le compte des mains T1 ; G. Quéran	15.50 €	Jeu : BATTLE 13 NOUVEAU	49.95 €
Le compte des mains T2 ; G. Quéran	15.50 €	Pas à pas T1 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Le compte des mains T3 ; G. Quéran	15.50 €	Pas à pas T2 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Le Flash Visuel ; G. Quéran	18.50 €	Pas à pas T3 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Le Flash Visuel en déf. ; G. Quéran	20.00 €	Pas à pas T4 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Jeu, paires et match ; G. Quéran	18.00 €	Pas à pas T5 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Les Splinters ; JP. Balian	15.00 €	Pas à pas T6 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Les Cue-Bids ; M. Kerlero	15.00 €	Pas à pas T7 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Les probabilité au bridge ; A. Rouanet	15.00 €	4 boites à enchères à poser	42.00 €
Les appels de préférence ; P. Toffier	15.00 €	4 boites à enchères pocket	40.00 €
Les coups d'anthologie ; P. Toffier	15.00 €	Tapis	21.00 €
Le SEF 2024	14.00 €	Série de 8 étuis	31.00 €
Bridgez !	32.00 €	Jeu de cartes pour MAD	2.20 €
Bridge Français 1er niveau	32.00 €	Jeu de cartes	2.00 €
Bridge Français Perf. Jeu de la carte	32.00 €	Abonnement atout bridge numérique	40 €
Bridge Français Perf les enchères	32.00 €	Abonnement atout bridge numérique VIP	80 €
La logique de l'entame, A. Levy	34.00 €	Abonnement atout bridge VIP+	100 €
		Total de la commande	

Merci de joindre votre chèque de règlement.

Frais de port : 1 livre 3.97 € / 2 livres : 5.94 € pour les autres articles : nous consulter.

Adresse de livraison :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

Bridge Plus

135 rue de la Chalouère - 49100 Angers tel : 02 41 37 04 74 email : bridgeplus@bridgeplus.com

<https://www.bridgeplus.com>