

Donne
21

♠ 10 9 7 2
♥ A 10 9 8
♦ 6 4
♣ R D 10

♠ A 8 5 3
♥ R V 2
♦ V 10 8 2
♣ 5 4



♠ 6
♥ 7 6 5 3
♦ D 9 7
♣ V 9 8 6 3

♠ R D V 4
♥ D 4
♦ A R 5 3
♣ A 7 2

donneur : Nord
vulnérabilité : Nord-Sud

	Sud	Ouest	Nord	Est
			-	-
1♦		-	1♥	-
1♠		-	2♠	-
4♠		Fin		

entame : 5♣
par : 4♠ +1

Main de base ?

1♠ : préférable à 2SA avec cette main toute en têtes et peu adaptée à recevoir l'entame.

Si Sud déclarait 2SA, Nord devrait dire 3♣, Sud 3♠, Nord concluant à 4♠.

Plutôt que d'essayer de couper deux Carreaux, ce qui l'empêche de jouer atout et peut lui procurer un tas d'ennuis (dont une coupe à Trèfle), Sud doit baser son coup sur l'exploitation des Cœurs, la solidité de la couleur lui permettant de partir de la Dame.

Remarque : Ouest entame à Trèfle, plus par élimination que par enthousiasme.

Donne
22

♠ R V 5 2
♥ V 10 6
♦ V
♣ A 6 5 4 2

♠ A 8 3
♥ A D 5 4 3
♦ 8 7 6 3
♣ 8



♠ D 7 6 4
♥ 8 2
♦ 5 4 2
♣ D V 10 9

♠ 10 9
♥ R 9 7
♦ A R D 10 9
♣ R 7 3

donneur : Est
vulnérabilité : Est-Ouest

	Sud	Ouest	Nord	Est
				-
1SA		-	2♣	-
2♦		-	3♣	-
3♦		-	3SA	Fin

Passer la bonne.

entame : 4♥
par : 3SA =

3♣ : forcing, avec un singleton quelque part (ou un espoir de chelem).

3♦ : si ton singleton est à Carreau, on peut jouer 3SA.

3SA : message reçu.

Sud fait le Valet de Cœur du mort, encaisse ses Carreaux, puis joue Pique...
vers le Roi.

En effet, laisser filer le 10 de Pique est sans objet, car même s'il poussait à l'As, la défense encaisserait quatre levées de Cœur (la position de la couleur étant claire depuis la première levée).

Donne
23

♠ V 5 2
♥ 8 7
♦ 10 8 6 4
♣ DV 10 8

♠ A R D 4
♥ A 3 2
♦ A R 3 2
♣ R 3



♠ 7
♥ DV 6 5
♦ DV 7 5
♣ A 7 6 4

♠ 10 9 8 6 3
♥ R 10 9 4
♦ 9
♣ 9 5 2

donneur : Sud
vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	2♣	-
2♦	-	2SA	-
3♣	-	3♠	-
4SA	-	5♦	-
6♦	Fin		

entame : D♣
par : 6♦ =

Timing

2♣ : fort indéterminé, avec 2♦ obligatoire.

3♣ : Stayman.

4SA : quantitatif et pas Blackwood, puisqu'il y a un saut et pas de fit majeur **exprimé**. Avec un fit à Pique et une main de chelem, Sud devrait déclarer 6♠, 5♠ (quantitatif) ou 4♥ conventionnel.

Sur un 4SA quantitatif, l'ouvreur réagit ainsi :

- *minimum*, il passe.
- *maximum*, il peut :
 - nommer une bonne mineure quatrième au palier de cinq,
 - nommer une bonne mineure cinquième au palier de six,
 - bondir à 6SA à défaut.

Ici, Nord doit donc déclarer 5♦ et Sud n'a plus qu'à conclure.

Le meilleur timing : As de Trèfle, As de Pique et Pique coupé, quatre tours d'atout et petit Cœur sous l'As : Sud n'a plus d'atout nulle part, mais il contrôle toutes les couleurs et assure ainsi 3 Piques, 4 Carreaux, 1 coupe, 2 Trèfles et 2 Cœurs = 12.

Donne
24

♠ R 10 7 2
♥ 9
♦ R D 7 4
♣ D 9 8 5

♠ V 8 5
♥ AV 10 7 6 3
♦ 10 2
♣ 4 3



♠ A 9 4 3
♥ R D 8 2
♦ AV
♣ R 10 6

donneur : Sud
vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	2♦	-
3♥	-	4♥	Fin

entame : R♦
par : 4♥ =

Mise en main à répétition !

2♥ : pour jumper à 3♥, il faut plus que quatre atouts et une main maximum. Il faut être pratiquement certain que tous ses honneurs seront utiles. La main n'est pas aussi pure que ♠ Axxx ♥ RDxx ♦ Ax ♣ Axx, mais bon...

En fait, l'inutilité des doubletons à Carreau et la surabondance de biens à l'atout font que la manche est médiocre : même si l'As de Trèfle est placé, Sud peut craindre de perdre un Carreau, un Trèfle et deux Piques. Pour améliorer ses chances, il doit obliger Est-Ouest à jouer «noir» :

- As de Carreau,
- deux tours d'atout,
- Carreau, pour Ouest, qui rejoue Trèfle.
- Est prend de l'As et en rejoue.
- Sud coupe son Trèfle (pour «éliminer») et joue maintenant As de Pique et Pique, espérant un honneur second en Est (ou un honneur second en Ouest, accompagné du 10... ou que l'adversaire «oublierait» de débloquer sur l'As).

De cette façon, le défenseur en main devra retourner en coupe et défausse.