

<b>Donne</b>	♠ D 7 3 2	<b>donneur</b>	: Nord
5	♥ A D V	<b>vulnérabilité</b>	: Nord-Sud
	♦ R 2		
	♣ D 6 5 4		
		<b>Une bonne séquence :</b>	
♠ 5	♥ 9 4	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>
♥ 9 5 4 3	♥ R 8 7 6	<b>1♣</b>	<b>Nord</b>
♦ A V 5 4	♦ D 10 9 8 3		<b>Est</b>
♣ 10 9 8 2	♣ 7 3		
		1♠	-
		2SA	-
		4♣	-
		4SA	-
		6♣	Fin

Choix / Cumuli

Entame : 10♣

Par : 6♠ =

3♥ : sur l'enchère d'essai, on nomme les forces économiquement.  
 4♣ : forcément contrôlé et espoir de chelem, puisque le palier de 3♥ est dépassé.  
 4♥ : le Roi de Carreau a déjà été nommé.

Pour gagner, il faut réussir une des deux impasses rouges.

*Si Sud commence par jouer Cœur et que l'impasse rate, la défense pourra encaisser l'As de Carreau.*

*Si Sud joue Carreau vers son Roi immédiatement, il risque de perdre deux levées dans la couleur ...*

Pour cumuler les chances, il faut se «protéger» à Carreau :

- As de Trèfle,
- As et Roi de Pique,
- Roi et Valet de Trèfle,
- Pique pour la Dame,
- Dame de Trèfle en défaussant un Carreau,
- Pique pour la main,
- Carreau vers le Roi :
  - si l'As est en Est, on fera l'impasse à Cœur,
  - si l'As est en Ouest, le Roi sera libéré et permettra la défausse du Cœur.

<b>Donne</b>	♠ D 5 4	<b>donneur</b>	: Est
6	♥ R 10	<b>vulnérabilité</b>	: Est-Ouest
	♦ A 6 4 2		
	♣ A R 7 3		
		<b>Une séquence optimiste :</b>	
♠ V 9 6 3	♥ 10 8	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>
♥ 7 6 5	♥ 3 2	<b>1♥</b>	<b>Nord</b>
♦ R D V 10	♦ 9 8 7 5 3		<b>Est</b>
♣ D 6	♣ 10 9 8 2		
		2♠	-
		4♥	-
		5SA	-
		7♥	Fin

Choix / Cumuli

Entame : R♦

Par : 7♥ =

2♠ : il faut théoriquement 17 H, mais les six beaux Cœurs, la chicane, le «fit» à Trèfle et l'utilité certaine de tous les honneurs réévaluent considérablement la main.  
 4♥ : on pourrait aussi déclarer 4♣, mais on ne pourrait plus ensuite monter les Cœurs autonomes. 3♥ serait plus économique, mais pourrait aussi servir d'enchère «poubelle» (seulement cinq Cœurs, pas de fit Trèfle et pas d'arrêt à Carreau pour 3SA).  
 4SA : on n'a que des cartes gigantesques !  
 5SA : deux pièces sur cinq et une chicane utile, plus importante à nommer que la Dame d'atout, lorsqu'on a dit 4♥.  
 7♥ : s'il manque le Roi de Pique (ce qui est peu probable) ... on fera l'impasse !

Que doit défausser Sud sur l'As de Carreau ? Un Trèfle ou un Pique ?

Il n'en sait rien !

Alors, pour ne pas se tromper et prendre toutes ses chances, **il ne faut rien défausser** (couper l'entame), purger les atouts et encaisser As-Roi de Trèfle :

- si la Dame tombe, c'est fini (on défausse un Pique sur l'As de Carreau),
- si la Dame ne tombe pas, on défausse le Valet de Trèfle sur l'As de Carreau et on coupe un Trèfle : si la couleur est 3-3, c'est gagné. Sinon, on encaisse tous les atouts en espérant les Piques 3-3, une mauvaise défausse adverse ... ou le dernier Trèfle dans la même main que les quatre Piques (squeeze imparable).

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

**donneur** : Sud  
**vulnérabilité** : Tous

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

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

**Une séquence moderne :**

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	-	2SA	-
4♣	Fin		

**Entame :** R♦

**Par :** 4♠ =

### Choix / Cumuli

2SA : fit huitième, 11-12 DH.

4♠ : avec un singleton et trois As, la main vaut bien 16 DH.

Pour parvenir à dix levées, Sud doit oublier les Cœurs : à part Roi-Dame troisièmes placés (le quart du partage 3-3 = 1 chance sur 12), il aurait au moins deux Cœurs perdants, plus au moins un Carreau et un Pique.

Il vaut donc mieux essayer de couper un Carreau de la main courte ET libérer le cinquième Trèfle (tout en espérant les atouts 3-2, évidemment).

Pour ne pas se prendre les pieds dans le tapis, il faut soigner le timing :

- Roi de Carreau laissé (pour ouvrir la coupe en ménageant les communications et pour voir décider **quand** on coupera le Carreau, au lieu de laisser ce soin à la défense),
- Retour pris en main (quel qu'il soit),
- As-Roi de Trèfle (en jetant un Cœur) et Trèfle coupé,
- As-Roi de Pique et Trèfle coupé (si la défense surcoupe avec son atout légitime, ce n'est pas grave, au contraire),
- Carreau coupé et Trèfle maître en défaussant un deuxième Cœur, qu'Est coupe ou pas.

*Remarque :* si Sud joue As de Trèfle et Trèfle coupé, sans encaissier le Roi, il risque de se faire couper le Roi de Trèfle en fin de coup, ce qui n'est pas grave en soi-même, mais il n'y aurait plus alors de moyen d'aller chercher le dernier Trèfle.

**Donne** ♠ 3 2  
♥ D 4  
♦ A 6 5 4  
♣ 8 7 6 3 2

**donneur** : Ouest  
**vulnérabilité** : Personne

♠ 9 7  
♥ R 10 8 2  
♦ D 10 3 2  
♣ V 5 4

♠ A R D 10 8 5  
♥ A V 5  
♦ 8 7  
♣ A D

**Une séquence possible :**

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

TOURNOI PAR PAIRES

**Entame :** 7♣

**Par :** 4♠ +1

### Choix / Cumuli

2♣ : fort indéterminé.

2♠ : un jump à 3♠ imposerait l'atout Pique, ce qui n'est pas souhaitable avec ce jeu (on peut aussi jouer à Cœur ou à Sans-Atout, a priori).

2SA : enclère «poubelle» : au moins 4 ou 5 points, distribution variable.

3♠ : pour différencier ce «vrai» 2 fort d'une main de 21-22 H avec seulement cinq Piques.

Entame à Pique : les adversaires n'ayant nommé aucune couleur en dehors de l'atout, il y a peu de risques de défausses et on essaie de ne pas filer de levée au départ.

Sud est assuré de gagner 4♣ (six atouts, deux As mineurs et deux Cœurs, même en dominant le Roi). Pour faire du mieux, il doit

- réussir l'impassse à Trèfle, OU
  - réussir l'impassse à Cœur et couper son troisième Cœur au mort. Malheureusement, Nord n'a qu'une reprise visible (l'As de Carreau).
- Alors, impassse à Trèfle ou à Cœur ?

**A Cœur**, à condition de jouer un petit du mort et pas la Dame :

- Carreau pour l'As,
- Cœur vers le Valet :
- *s'il fait la levée*, on continue par As de Cœur et Cœur coupé (puis impassse à Trèfle pour la douzième levée !),
- *si Ouest prend du Roi* et rejoue atout, le mort sera rejoint à la Dame de Cœur pour tenter l'impassse à Trèfle.

<b>Donne</b>	♠ 5 4 2	<b>donneur</b>	: Nord
9	♥ D 7 2	<b>vulnérabilité</b>	: Est-Ouest
	♦ R 7 5 4 3 2		
	♣ 8		

  

	♠ 10 9	<b>Une séquence banale :</b>	
♥ RDV 8	♥ 9 6 4	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>
♦ V 8	♦ V 8	<b>1♥</b>	<b>-</b>
♣ RV 10 9	♣ A 7 6 4 3 2	<b>4♥</b>	<b>Fin</b>

  

	♠ 10 9	<b>1♥</b>	<b>-</b>	<b>2♥</b>	<b>-</b>
	♥ A 7 6 3				
	♥ A R V 10 8				
	♦ A 6				
	♣ D 5				

**Choix / Cumuli**

**Entame** : R♠

**Par** : 4♥ +1

Sud pourrait envisager de couper un Trèfle et un Pique de la main courte. Malheureusement, le temps d'ouvrir les deux coupes, les adversaires auraient largement le temps de jouer atout.

Il vaut donc mieux se rabattre sur l'affranchissement des Carreaux par la coupe. Comme la seule reprise du mort est la Dame de Cœur et qu'il faudra absolument purger les atouts adverses pour profiter des Carreaux, il va falloir espérer les deux couleurs rouges partagées 3-2 et **surtout ne pas couper le moindre Trèfle** :

- As de Pique (laisser passer pourrait permettre à la défense de trouver «the killing defence» : Trèfle et Trèfle pour obliger le mort à couper, anesthésiant les Carreaux !),
- As-Roi de Cœur,
- As-Roi de Carreau et Carreau coupé gros,
- Cœur pour la Dame et tous les Carreaux maîtres.

<b>Donne</b>	♠ D 10 8 5	<b>donneur</b>	: Est
10	♥ ARV	<b>vulnérabilité</b>	: Tous
	♦ AD		
	♣ A 7 5 3		

  

	♠ 7 4	<b>3</b>	<b>Une séquence harmonieuse :</b>
♥ 10 9 8 2	♥ D 7 6 4	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>
♦ V 9 8 7	♦ R 10 5 3 2	<b>1♠</b>	<b>-</b>
♣ D 10 9	♣ V 8 4	<b>2♠</b>	<b>-</b>

  

	♠ A R V 9 6 2	<b>2♠</b>	<b>-</b>	<b>3♠</b>	<b>-</b>
	♥ 5 3	<b>4♠</b>	<b>-</b>	<b>4SA</b>	<b>-</b>
	♦ 6 4	<b>5♥</b>	<b>-</b>	<b>5SA</b>	<b>-</b>
	♣ R 6 2	<b>6♦</b>	<b>-</b>	<b>6♠</b>	<b>Fin</b>

**Choix / Cumuli**

**Entame** : 10♥

**Par** : 6♠ =

4♣ : il n'y a que 1 1 H, mais la main est trop belle pour 3SA «coup de frein» avec le sixième Pique et le Roi de la couleur de réponse.

Avec Roi-Dame de Trèfle, Sud ne répondrait pas 6♦ sur 5SA, mais bondirait bel et bien au grand chelem !

Ayant échappé à l'entame à Carreau, Sud va pouvoir combiner toutes ses chances (impasses rouges et Trèfles 3-3) :

- As de Cœur,
- As-Roi de Pique,
- Cœur pour le Valet (c'est gagné si ça marche).
- Est prend de la Dame et en rejoue.
- Sud défausse un Trèfle sur le Roi de Cœur et coupe un Trèfle : si la couleur n'est pas répartie 3-3, il restera encore la chance de l'impasse à Carreau.