

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		85	15
	150	62	38
	600	43	57
	630	17	83
	...	0	100

♠ DV 10 7 2
 ♥ 9 8 4 3
 ♦ A 3
 ♣ R 4

♠ AR
 ♥ DV 6
 ♦ 7 6 4
 ♣ V 10 9 7 2

♠ 5 4
 ♥ AR 5
 ♦ DV 10 9 8
 ♣ A 5 3

♠ 9 8 6 3
 ♥ 10 7 2
 ♦ R 5 2
 ♣ D 8 6

Sud Ouest Nord Est
 Passe 2SA Passe 1♦
 Fin 3SA

Entame : Dame de Pique

Enchères :

Avec une main régulière de 14 points H, Est détient un jeu trop faible pour ouvrir d'1SA. Il ouvre donc de sa mineure la plus longue : 1♦.

Ouest possède également une main régulière ; sans majeure quatrième mais avec des arrêts dans chaque majeure il veut jouer à Sans-atout. Comme il possède 12 points HL, il propose la manche en annonçant 2SA.

Est n'a pas une ouverture minimale et accepte donc la proposition de manche de son partenaire.

Jeu de la carte :

Nord entame en tête de séquence dans sa couleur la plus longue.

Ouest peut affranchir des plis à Carreau ou à Trèfle. Mais affranchir trois levées de Carreau nécessite de donner deux fois la main, ce qui laisse un temps d'avance à l'adversaire, qui affranchira avant sa longue à Pique.

Il ne reste que les Trèfles : pour affranchir les Trèfles, Ouest doit faire une double impasse forçante. Il prend l'entame de l'As de Pique et présente le Valet de Trèfle.

Si Nord couvre du Roi, il prend de l'As du mort et donne ensuite le pli de la Dame.

Si Nord ne couvre pas du Roi, il joue le 3 de Trèfle du mort. Sud réalise certes le pli de la Dame de Trèfle, mais l'As de Trèfle prendra ultérieurement le Roi de Nord !

Ouest réalisera en fin de compte deux plis à Pique, trois à Cœur et quatre à Trèfle.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
980		72	28
480		44	56
450		28	72
	50	11	89
	...	0	100

♠ 10 6 4
 ♥ DV 8 6 4
 ♦ ADV 4
 ♣ 8

♠ 8 7 5
 ♥ A 5 3
 ♦ 9 3
 ♣ 10 7 4 3 2

♠ RDV 2
 ♥ 7
 ♦ 10 8 7 5 2
 ♣ V 9 6

♠ A 9 3
 ♥ R 10 9 2
 ♦ R 6
 ♣ ARD 5

Sud Ouest Nord Est
 1♣ Passe 1♥ Passe
 4♥ Passe 6♥ Fin

Entame : Roi de Pique

Enchères :

Avec une main régulière de 19 points H, Sud est trop fort pour ouvrir d'1SA. Il ouvre donc de sa mineure la plus longue : 1♣.

Nord présente ses Cœurs au palier de un ce qui promet, un minimum de 5-6 points HL. L'enchère est forçant, ce qui signifie qu'elle oblige l'ouvreur à répondre.

A partir de 20 points HLD Sud doit imposer la manche et fait ainsi un double saut à 4♥.

Maintenant que le fit est connu, Nord réévalue sa main à 15 points HLD : 11 points HL + 2 points D pour le neuvième atout + 2 points D pour le singleton à Trèfle.

Les 15 points HLD ajoutés aux 20 points HLD minimum de l'ouvreur suffisent pour atteindre les 33 points nécessaires à la déclaration du petit chelem. Nord conclut donc à 6♥.

Jeu de la carte :

Est entame en tête de séquence du Roi de Pique ce qui affranchit deux levées à la défense !

Le déclarant doit donc se débarrasser de toute urgence de ses perdantes à Pique s'il veut gagner son contrat. Il peut le faire en défaussant des Piques de sa main sur les Carreaux du mort, ou en défaussant des Piques du mort sur les Trèfles de sa main.

Donner quatre tours de Carreau quand notre camp possède six cartes de la couleur est bien sûr beaucoup plus dangereux que donner trois tours de Trèfle quand notre camp possède cinq cartes dans la couleur. Dans le premier cas un adversaire sera en mesure de couper à coup sûr dès le quatrième tour et l'on ne pourra défausser que l'un des deux Piques. Dans le second cas, aucun adversaire ne coupera l'un des trois honneurs à Trèfle si le partage de la couleur est normal, soit 5/3 ou 4/4. Le déclarant commence donc par trois tours de Trèfle en défaussant les deux Piques perdants.

Maintenant seulement, il peut faire tomber les atouts adverses car en main à l'As de Cœur la défense ne pourra encaisser aucun Pique.

**Participez au Championnat de France Espérance par paires et par quatre.
Dotation points d'expert**

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
130		86	14
110		74	26
100		66	34
50		59	41
	50	49	51
	80	38	62
	90	26	74
	110	12	88
	...	0	100

♠ 9 7 2
 ♥ 5 3
 ♦ A 10 8 2
 ♣ 9 7 3 2

♠ R D 10 3
 ♥ A D 8 4
 ♦ V 6 3
 ♣ D V

♠ A V 8 5
 ♥ 7 6 2
 ♦ D 7 5
 ♣ 8 5 4

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

N
 O E
 S

Sud Ouest Nord Est
 Contre Passe Passe
 1♣ 1♠
 Fin

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Sur le contre d'appel de son partenaire Est, obligé de répondre, a un jeu faible. Il se contente de la réponse d'1♠ enchère sans saut indiquant une force de 0 à 7 points H.

Avec seulement 16 points HLD, Ouest n'a donc aucune raison de reparler et la séquence s'arrête là, sans espoir de manche.

Jeu de la carte :

Sud entame de l'As de Trèfle, encaisse le Roi et se retrouve ensuite à la croisée des chemins. A la vue du mort, jouer Carreau semble tentant.

Pourtant, même s'il peut y avoir des plis à réaliser dans cette couleur, il n'y a aucune urgence à les encaisser tout de suite.

En effet, le mort n'a pas de couleur longue extérieure à l'atout qui lui permette de défausser des Carreaux de sa main. Il n'y a donc pas urgence à jouer cette couleur d'autant que cela pourrait en favoriser le maniement au déclarant.

Apprenez à ne pas jouer systématiquement dans la couleur faible du mort. Jouer sous un honneur présente le risque de livrer une levée indue à l'adversaire. Il ne faut donc le faire qu'en connaissance de cause.

Si Sud rejoue Carreau, il a le bonheur de voir son partenaire prendre de l'As et en rejouer pour son Roi. Pourtant, il vient de livrer une levée au déclarant car la Dame fera un pli au troisième tour.

En effet, si Sud, au lieu de jouer Carreau, rejoue une carte majeure et laisse le déclarant attaquer lui-même la couleur, Est ne réalisera pas le moindre pli de Carreau.

Il gagnera néanmoins son contrat en faisant tomber les atouts et en réussissant l'impasse au Roi de Cœur mais ne fera que sept levées.

2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
680		95	5
650		68	32
620		49	51
600		38	62
200		24	76
	100	12	88
	...	0	100

♠ A 7 5 4
 ♥ D 6
 ♦ A D V 3
 ♣ R 8 5

♠ R 8 2
 ♥ A R 4 3
 ♦ R 8 6 2
 ♣ 10 7

♠ 9 3
 ♥ V 10 9 8
 ♦ 9 7 4
 ♣ V 9 6 2

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

N
 O E
 S

Sud Ouest Nord Est
 Passe 1♦ 1SA Passe
 2♣ Passe 2♠ Passe
 4♠ Fin

Entame : Valet de Cœur

Enchères :

L'intervention d'1SA est décalée d'un point vers le haut par rapport à l'ouverture d'1SA. Elle garantit en outre un arrêt dans la couleur adverse.

Nonobstant ces deux différences, les développements sont similaires.

Ainsi, avec 9 points H et une majeure quatrième, Sud privilégie le Stayman.

Apprenant que son partenaire détient également quatre cartes à Pique, il ajoute un point de distribution et peut conclure à 4♠.

Jeu de la carte :

Sa belle séquence à Cœur devrait inciter Est à entamer du Valet de Cœur et la défense réalise les deux premières levées.

Si Nord veut gagner son contrat, il devra tenter et réussir des impasses à Pique et à Carreau. De fait, il sait, d'après les enchères, qu'Ouest détient la grande majorité des honneurs restants. Sur les 15 points H de la défense Ouest en possède au moins 12 pour avoir ouvert. En conséquence, Est n'a pas plus de 3 points H. Comme il a entamé du Valet de Cœur, il ne lui reste pas plus de 2 points H. Il n'a donc de place ni pour le Roi de Pique ni pour le Roi de Carreau. Avant même de les tenter Sud sait que les deux impasses vont réussir.

A Pique, il convient d'effectuer une impasse forcante. Après être rentré au mort à Trèfle le déclarant présente la Dame de Pique. Si Ouest joue son Roi, Nord le prend de l'As. Si Ouest refuse de fournir son Roi, Nord met une petite carte et la Dame de Pique fait la levée.

Nord recommence ensuite l'opération en jouant le Valet ou le 10. Une fois les atouts tombés il faudra à nouveau être au mort pour présenter le 10 de Carreau.

Si Ouest joue son Roi, Nord le prend de l'As. S'il ne le joue pas, le 10 suffit à remporter le pli et le déclarant renouvelle la manœuvre. Voici onze plis bien mérités !

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		89	11
	150	79	21
	180	72	28
	600	56	44
	630	38	62
	660	9	91
	...	0	100

♠ 7 3
♥ 3
♦ V 10 7 5 3
♣ A R 7 3 2



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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1SA	Passe	1♥
Passe	3SA	Fin	2SA

Entame : Valet de Pique

Enchères :

Le pauvre Ouest possède un jeu clairement irrégulier mais ne peut nommer aucune de ses couleurs longues.

En effet, un changement de couleur au palier de deux promettrait au moins 11 points H.

Il doit se contenter d'une réponse d'1SA qui indique de 6 à 10 points HL et ne garantit pas un jeu régulier. Est s'aperçoit qu'il y a peut être 25 point HL dans l'ensemble du camp et propose la manche en disant 2SA. Ouest, maximum de sa zone préalablement annoncée, accepte la proposition.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Pique, Ouest joue le Roi du mort qui remporte le pli. C'est d'ailleurs sa seule chance de faire un pli dans cette couleur. Il est à la tête d'une levée de Pique, de deux levées de Cœur, d'une levée de Carreau et de deux levées de Trèfle.

Il ne peut se permettre de rendre la main à l'adversaire qui défilerait dans ce cas sa longue à Pique.

Son unique espoir est de réaliser quelques plis supplémentaires à Carreau sans donner la main par le biais d'une impasse forçante.

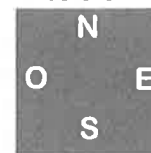
Ouest revient dans sa main par l'As de Trèfle et présente le Valet ou le 10 de Carreau.

Si Nord le couvre du Roi, le mort le prend de l'As. Si Nord ne couvre pas le Valet de son Roi, Ouest joue le 9 de Carreau du mort et le Valet remporte ainsi le pli.

Ouest recommence l'impasse, tire l'As pour faire tomber le Roi, et dispose d'une communication au Roi de Trèfle pour encaisser tous les plis de Carreau qui lui sont dus pour un total de dix levées.

Découvrez et faites découvrir le bridge en quelques clics avec le site de la
Fédération Française de Bridge :
www.ffbridge.fr

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



Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	3♥	Passe	1♥
Fin		Passe	4♥

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		88	12
	170	74	26
	200	57	43
	420	49	51
	450	38	62
	480	12	88
	...	0	100

Entame : Valet de Pique

Enchères :

Quand son partenaire ouvre de 1♥, Ouest constate qu'il a un fit dans cette majeure et ne doit pas oublier de rajouter immédiatement ses points de distribution.

Avec 9 points H, un doubleton et la connaissance de neuf atouts, il parvient à 12 points HLD.

Il effectue donc un soutien à saut au palier de trois.

Est n'est pas minimum de son ouverture car il détient 17 points HLD pour un minimum de 28 points dans la ligne : il conclut à la manche.

Jeu de la carte :

L'entame du Valet de Pique, tête de séquence, ne risque pas de donner une levée aux adversaires. Nord prend de l'As de Pique et rejoue de la couleur.

Pour Est, le déclarant, la tâche sur cette donne consiste essentiellement à manœuvrer correctement les Cœurs et les Trèfles.

A Cœur, le déclarant peut tenter une impasse répétée. Il joue petit Carreau pour l'As du mort et continue du 4 de Cœur. Si Nord fournit son Roi de Cœur, Est le prend de l'As, et s'il ne le met pas, Est se contente de jouer la Dame et remporte le pli.

Le déclarant doit alors rejouer le 3 de Trèfle vers le « mariage » du mort afin de recommencer son impasse à Cœur. Même si Sud joue son As de Trèfle, le déclarant accèdera au mort tôt ou tard par un honneur à Trèfle et jouera le 6 de Cœur vers sa fourchette As/Valet, remettant Nord au « chantage ».

Il fera ainsi un pli à Pique, cinq à Cœur, trois à Carreau et deux à Trèfle pour une levée de mieux !

NOUVELLE ÉDITION DU SEF

Renseignements : Boutique FFB

Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1440		82	18
1430		66	34
1370		51	49
680		32	68
	100	7	93
	...	0	100

♠ 9 6 5 4
♥ D V 9 8
♦ 8 7 3
♣ 10 3

♠ A D V
♥ 7 5 4
♦ A D 10 5
♣ 9 7 5



♠ 10 7 2
♥ 10 6 3 2
♦ 9 6 2
♣ R V 8

♠ R 8 3
♥ A R
♦ R V 4
♣ A D 6 4 2

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2SA	Passe	6SA	Fin

Entame : Dame de Cœur

Enchères :

Fort de 21 points HL et d'une distribution régulière, Sud ouvre de l'enchère précise de 2SA. Nord ne doit pas conclure paresseusement à 3SA. Il a 13 points H et compte donc au moins 33 points H dans son camp. Ce total est le seuil à partir duquel il est intéressant de rechercher la prime de petit chelem ! Un bond à 6SA vient donc conclure cette séquence.

Jeu de la carte :

Sur l'entame de la Dame de Cœur, Sud recense ses plis sûrs : trois à Pique, deux à Cœur, quatre à Carreau et un à Trèfle pour un total de dix plis.

Il lui manque donc deux levées pour remplir son contrat. Où peut-il donc les dénicher ?

La seule possibilité est à Trèfle.

En règle générale : tant que vous n'avez pas assez de plis pour gagner votre contrat, encaisser vos plis gagnants ne vous mènera nulle part : c'est reculer pour mieux sauter.

Il faut donc créer les levées manquantes avant d'encaisser celles déjà existantes.

Le mieux à faire, afin d'optimiser le nombre de plis à Trèfle est de partir d'un petit Trèfle du mort et de tenter l'impasse en jouant la Dame si Est ne fournit pas le Roi.

Une fois l'impasse réussie Sud tire l'As puis donne un troisième tour de la couleur pour affranchir deux levées de longueur. Le camp adverse prend certes la main au troisième tour de Trèfle, mais si Sud n'a pas commis l'erreur de jouer ses gros honneurs dans les autres couleurs auparavant, la défense ne sera pas en mesure d'encaisser le moindre pli ailleurs. Sud gagnera un beau chelem !

2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
480		88	12
450		63	37
420		45	55
400		34	66
170		19	81
	50	8	92
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	Passe	1♥	Passe
2♥	Passe	4♥	Fin

Entame : Roi de Trèfle

Enchères :

Sans majeure cinquième, Sud ouvre de 1♣, enchère ne promettant que trois cartes. Et quand Nord change de couleur au palier de un, Sud se découvre un fit à Cœur et doit en priorité le révéler : il soutient son partenaire à 2♥ exprimant une force de 13 à 16 points HLD.

Il n'en faut pas plus à Nord pour conclure à la manche au nom de ses 16 points HLD (ne pas oublier le point de longueur et les trois points de distribution).

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Roi de Trèfle, Nord compte ses plis : un à Trèfle, un à Carreau, cinq à l'atout et deux à Pique.

Des levées supplémentaires peuvent être créées grâce au dédoublement d'atouts si Nord pense à effectuer des coupes du côté court !

Pour mener cette tâche à bien il ne faut pas capturer les atouts de la défense.

Quand le retrait des atouts adverses ne vous laisse plus assez d'atouts pour effectuer vos coupes du côté court, commencez donc par vos coupes !

En conséquence Nord prend l'entame Trèfle de l'As puis Carreau pour l'As et Carreau coupé. Il peut ensuite jouer le Roi de Cœur et Cœur vers l'As avant de couper un second Carreau de la Dame de Cœur. Il rentre en main par le Roi de Pique pour faire tomber le dernier atout de la défense et assurer un minimum de onze plis.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		88	12
	620	64	36
	630	55	45
	650	38	62
	680	7	93
	...	0	100

♠ D 4			
♥ R D 10 4			
♦ V 9 6 3			
♣ V 9 4			
♠ A R 9 8 5 3	N	♠ 7 6 2	
♥ A 6	O	♥ 8 7	
♦ A R	E	♦ 10 7 5 4	
♣ D 5 2	S	♣ A 7 6 3	
		♠ V 10	
		♥ V 9 5 3 2	
		♦ D 8 2	
		♣ R 10 8	

Sud Ouest Nord Est
 Fin 2♠ Passe 4♠

Entame : Roi de Cœur

Enchères :

L'ouverture de 2♠, baptisée « deux fort » montre un jeu de 20 à 23 points HL et une belle couleur à Pique comportant généralement six cartes. Elle correspond parfaitement à la description du jeu d'Ouest, qui détient la bagatelle de 22 points HL.

Ouest peut ne posséder que cinq cartes si sa couleur est très belle. En réponse, Est en déduit qu'un fit existe et se compte un minimum de 5 points HLD (un As, un doubleton). Il bondit à la manche.

Jeu de la carte :

Ouest prend l'entame du Roi de Cœur de l'As et capture les atouts adverses en deux tours. A la tête de dix levées il doit essayer de faire mieux et les Trèfles doivent attirer son attention.

« Oyez oyez, courageuses bridgeuses et preux bridgeurs : dans cette configuration, attaquer les Trèfles en jouant la Dame est parfaitement inutile ! »

Même si Nord possède le Roi, il lui suffit de couvrir la Dame de Trèfle pour limiter le déclarant à un seul pli dans la couleur.

Si Ouest veut raisonnablement s'octroyer un second pli de Trèfle, il doit rentrer au mort par l'As, puis rejouer la couleur vers la Dame en espérant trouver le Roi en Sud.

Si Sud joue son Roi, Ouest fournit le 5 et réalisera sa Dame ultérieurement.

Si Sud ne joue pas son Roi, Ouest gagne immédiatement le pli avec la Dame.

Et onze levées dans l'escarcelle pour récompenser ce bon maniement !

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
680		88	12
650		62	38
620		45	55
600		36	64
	100	12	88
	...	0	100

♠ 9 4			
♥ R V 7 6 5 2			
♦ V 5			
♣ 8 7 2			
♠ V 10 5 2	N	♠ R 8 7	
♥ D 9 3	O	♥ 10 4	
♦ 8 7 6 4	E	♦ R D 10 2	
♣ A 3	S	♣ 10 6 5 4	
		♠ A D 6 3	
		♥ A 8	
		♦ A 9 3	
		♣ R D V 9	

Sud Ouest Nord Est
 2SA Passe 4♥ Passe
 Fin

Entame : Roi de Carreau

Enchères :

Nord doit absolument se souvenir que quand son partenaire ouvre de 2SA, il promet une main régulière de 20 - 21 points HL.

Qui dit « jeu régulier » dit « au moins deux cartes dans chaque couleur ».

Nanti de six cartes à Cœur, Nord se rend ainsi compte qu'il existe nécessairement un fit dans cette couleur. Il peut d'ores et déjà ajouter ses points de distribution pour un total de 9 points HLD qui, ajoutés aux 20 points HL promis par l'ouvreur font un minimum de 29 dans le camp, largement suffisants pour déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Des impasses, toujours des impasses. Une maxime parmi tant d'autres dit : « le bridge est un jeu d'impasses ».

Cela n'est pas tout à fait faux, la preuve sur cette donne.

Nord, pour engranger un maximum de pli, voit poindre deux impasses.

L'une d'elle est à l'atout où la Dame manque à l'appel.

Nord joue d'abord l'As de Cœur. Puis le 8 de Cœur vers sa fourchette Roi/Valet.

Ouest est coincé : s'il met sa Dame, elle se fait prendre par le Roi. Et s'il ne la met pas, Nord joue son Valet et remporte le pli, le Roi prenant la Dame au tour suivant.

L'autre impasse est à Pique. En partant d'un petit Pique de la main de Nord c'est au tour d'Est d'être embêté : s'il joue son Roi, l'As le prend, et s'il ne le joue pas, la Dame de Sud remporte le pli.

Si Nord connaît et applique la maxime, il totalisera onze plis.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		81	19
	630	38	62
	660	14	86
	...	0	100

♠ A D 2
♥ D V 6
♦ V 6 4 2
♣ A R 8



♠ 9 8 5
♥ 10 9 8 7
♦ R 10 7
♣ V 5 4

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

Sud Ouest Nord Est
Passe 4SA Fin 1SA

Entame : 10 de Cœur

Enchères :

Est garantit de 15 à 17 points H quand il ouvre d'1SA et Ouest doit s'appuyer sur cette information pour produire sa réponse. Lui-même détient précisément 17 points H et doit faire un petit calcul. Après réflexion, les 33 points H requis pour jouer un petit chelem nécessitent que l'ouvreur ait 16 ou 17 points et pas seulement 15.

Ouest doit donc produire l'enchère quantitative de 4SA qui est une proposition de petit chelem. Est se trouve malheureusement bien minimum et refuse cette aimable proposition.

Jeu de la carte :

Le principe, pour le déclarant est toujours le même : tant qu'il n'a pas assez de levées, il doit jouer les couleurs qui peuvent lui rapporter des plis supplémentaires.

Ici, le déclarant ne possède que neuf plis : trois à Pique, trois à Cœur, une à Carreau et deux à Trèfle. Il lui manque une levée pour réussir son contrat.

Carreau est la seule couleur susceptible de lui procurer cette levée.

Mais cela nécessite de faire tomber tous les Carreaux adverses. Est doit donc effectuer un travail de sape à Carreau en donnant deux fois la main à l'adversaire.

Il doit absolument garder ses honneurs dans les autres couleurs pour reprendre la main.

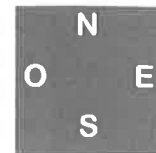
Au quatrième tour le Carreau, le camp Nord/Sud, en raison du partage 3/2 du résidu, n'a finalement plus de Carreau et Est réalise ainsi une levée de longueur à Carreau, bien méritée, et synonyme de gain du contrat.

Pour tous ceux qui veulent s'initier au bridge, recommandez le site :
www.decouvertedubridge.com

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
170		82	18
140		68	32
110		56	44
100		44	56
	110	36	64
	140	18	82
	...	0	100

♠ D 9 4 3
♥ 6 4
♦ A D 10 3
♣ V 10 9

♠ 10 2
♥ R V 3
♦ 8 6 5 2
♣ D 7 4 3



♠ A R 5
♥ A D 9 8 5
♦ V 9 4
♣ 6 2

♠ V 8 7 6
♥ 10 7 2
♦ R 7
♣ A R 8 5

Sud Ouest Nord Est
1♥ Passe 2♥ Fin

Entame : Valet de Trèfle

Enchères :

Les enchères ne sont pas très compliquées sur cette donne. Sud ouvre d'1♥ avec 15 points HL et cinq cartes à Cœur. Et Nord le soutient au palier de deux, indiquant par là de 6 à 10 points HLD.

L'écueil serait maintenant pour Sud de proposer la manche en annonçant 3♥ alors qu'il sait pertinemment que les 27 points HLD qui rendent une manche (4♥) jouable ne peuvent être cumulés. Sud doit donc passer, ce qui met fin à la séquence.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Trèfle en tête de séquence, le déclarant compte ses levées. Il a déjà cinq plis à l'atout et deux plis de Pique.

Son unique possibilité est de réaliser une levée d'atout supplémentaire en effectuant une coupe de la main courte à Pique. La défense encaisse certes cinq plis dans les mineures, mais doit un jour où l'autre rendre la main au déclarant.

Dès que Sud prend la main, il joue l'As de Pique, le Roi de Pique et petit Pique coupé d'un atout de Nord. Maintenant, et maintenant seulement, il peut capturer les atouts adverses.

Si par mégarde, il donne trois tours d'atout en début de coup, il ne peut plus faire sa coupe du côté court car le mort n'a plus de Cœur pour couper ! Il chute inéluctablement.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		91	9
	420	78	22
	450	37	63
	480	19	81
	...	0	100

♠ 9 7 5 2
♥ A D 6
♦ 7 4 3
♣ 9 8 6

♠ DV 4
♥ 10 7 2
♦ D 9 6
♣ DV 10 3

	N	
O		E
	S	

♠ A R 8 3
♥ 8 5 3
♦ A R V 2
♣ A 5

♠ 10 6
♥ R V 9 4
♦ 10 8 5
♣ R 7 4 2

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	Passe	1♦
Fin	1♠	Passe	4♣

Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Avec 19 points H, Est ne se situe ni dans la fourchette de points correspondant à l'ouverture d'1SA, ni dans celle correspondant à l'ouverture de 2SA.

Il ouvre par défaut d'1♦. Ouest annonce en priorité sa majeure de quatre cartes, même si elle est de mauvaise qualité. La recherche et la découverte d'un fit majeur sont toujours primordiales.

Preuve en est sur cette donne où Est détient un beau fit à Pique, et muni maintenant d'un jeu puissant de 20 points HLD, effectue un double saut en nommant directement la manche.

Jeu de la carte :

Ouest prend l'entame de l'As de Trèfle et fait tomber les atouts adverses en deux tours, laissant traîner l'atout qui revient de droit à la défense.

Ensuite, pour gagner, il lui faut tenter une impasse à Cœur et une impasse à Carreau.

Il doit pour cela jouer le 3 de Cœur du mort vers les honneurs de sa main.

Comme Sud détient le Roi, il est « pris en fourchette » et la Dame de Cœur réalise un pli.

Ouest tente maintenant la même stratégie à Carreau en jouant le 3 de sa main vers les honneurs du mort. C'est au tour de la Dame de Carreau de Nord d'être prise en étau.

Comme les Carreaux sont répartis amicalement (3-3), le quatrième Carreau constitue ainsi une levée de longueur, et Ouest se voit même offrir le luxe d'une onzième levée.

**Participez au Championnat de France Espérance par paires et par quatre.
Dotation points d'expert**

avec

niveau : SEF

Jeu n°16 :	mai	2007
Jeu n°25 :	janvier	2012
Jeu n°26 :	mai	2012
Jeu n°27 :	janvier	2013
Jeu n°28 :	mai	2013
Jeu n°29 :	janvier	2014
Jeu n°30 :	mai	2014
Jeu n°31 :	janvier	2015

niveau : Bridge Français

Jeu BF n°7 :	janvier	2007
Jeu BF n°8 :	mai	2007
Jeu BF n°9 :	janvier	2008
Jeu BF n°10 :	mai	2008
Jeu BF n°11 :	janvier	2009
Jeu BF n°12 :	mai	2009
Jeu BF n°16 :	mai	2011
Jeu BF n°17 :	janvier	2012
Jeu BF n°18 :	mai	2012
Jeu BF n°19 :	janvier	2013
Jeu BF n°20 :	mai	2013
Jeu BF n°21 :	janvier	2014
Jeu BF n°22 :	mai	2014
Jeu BF n°23 :	janvier	2015