

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♥
1SA	Passe	2♥	Passe
2♠	Passe	4♠	Passe
Passe	Passe		

Entame : 2 de Cœur

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

Les enchères :

Il n'est pas recommandé d'ouvrir de 2♠ faible en premier avec une couleur aussi anémique et deux levées de défenses extérieures. En revanche sur l'intervention à 1SA du partenaire, il faut imposer la manche. 2♥ reste un Texas pour les Piques.

Le jeu de la carte :

Tout va se jouer à l'entame. Si Ouest entame sagement Cœur dans la couleur d'ouverture de son partenaire, le déclarant concède As Roi d'atout, et gagne le reste des levées. En revanche, l'entame du Valet de Trèfle sauve une levée dans cette couleur, pour un Top en Est Ouest.

Ce qu'il faut retenir :

Après intervention à Sans-Atout du partenaire sur une ouverture majeure tout est Texas : 2♣ Texas Carreau, 2♦ Texas impossible, donc Stayman avec quatre cartes à Pique, 2♥ Texas Pique, 2♠ Texas Trèfle.

Après intervention à Sans-Atout du partenaire sur une ouverture mineure, on enchérit comme sur l'ouverture d'1SA, donc Stayman et Texas.

DONNE 2

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

<p>♠ R 8 7 6 3 ♥ D 5 ♦ R 7 5 2 ♣ A 2</p>	<table style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ A D 10 ♥ A 6 2 ♦ D 10 9 3 ♣ 10 6 3</p> <p>♠ V 9 5 2 ♥ V 10 9 8 3 ♦ A 8 6 ♣ V</p> <p>♠ 4 ♥ R 7 4 ♦ V 4 ♣ R D 9 8 7 5 4</p>
N					
O E					
S					

Sud	Ouest	Nord	Est
3♣	Passe	3SA	Passe
Passe	Passe		Passe

Entame : Valet de Cœur

Les enchères :

En face d'une ouverture de 3♣ vulnérable, Nord voit se dessiner neuf levées avec ses deux As et son soutien de trois cartes à Trèfle. Son enchère de 3SA a également le mérite de barrer ses adversaires qui pourraient bien avoir une manche majeure à déclarer. Ouest a eu raison de ne pas intervenir à 3♠, sa couleur est trop faible (deux de chute à 4♠).

Le jeu de la carte :

Le Roi de Cœur du mort est une bonne surprise, qui permet de réaliser ce contrat sans problème. Le déclarant prend la Dame de Cœur fournie par Ouest de l'As et joue Trèfle. Ouest peut résister une fois, mais ne peut couper les communications entre les deux mains. En fin de coup, il faudra être courageux, ou être aidé par les défausses, pour tenter l'impasse à Pique pour 10 levées.

Ce qu'il faut retenir :

Vulnérable, l'ouverture de 3♣, en premier ou second, est un barrage "constructif". La couleur doit soit être commandée par l'As, soit être secondée par un honneur extérieur.

DONNE 4

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	2♦	Passe
Passe	2♠	Passe	3♠
Passe	4♠	Passe	Passe
Passe			

Entame : Dame de Carreau

Les enchères :

L'intervention de Nord est évidente avec seulement dix points mais six beaux Carreaux. Le réveil à 2♠ reste un bicolore cher. Il manque, peut-être, un cinquième Pique à Est pour soutenir directement à 4♠. Ouest peut également réveiller par contre.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend de l'As de Carreau et joue la Dame de Cœur, pour ouvrir sa coupe. Nord constate que le flanc atout avec AR de Cœur 3^{ème} n'est pas très utile, et joue Valet et 10 de Carreau. Ouest coupe, Cœur coupe, Trèfle pour l'As, Cœur coupe, la couleur est affranchie. Il n'y a pas d'accident, et le déclarant réalise le reste des levées, soit en double coupe, soit s'il joue atout et encaisse ses Cœurs maîtres.

Ce qu'il faut retenir :

L'affranchissement de la couleur secondaire avant de jouer atout est le premier plan de jeu auquel le déclarant doit penser, sans négliger les problèmes de communications et les risques de coupe et surcoupe.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Nord - Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♣	1♥	Passe	Passe
1SA	Passe	Passe	2♥
Passe	Passe	2SA	Passe
Passe	Passe		

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

Entame : 3 de Cœur

Les enchères :

Ni Nord ni Est n'ont pas assez de points pour parler derrière l'intervention à 1♥ (pas de contre d'appel avec une majeure 5^{ème} et l'ouverture).

Sud réveille par 1SA, 18-19H. Est doit se battre et surenchérir à 2♥, mais Nord ne s'en laisse pas compter. Son camp est majoritaire, mais il ne peut contrer punitif, avec seulement deux atouts. Son enchère de 2SA est naturelle.

Le jeu de la carte :

Sud ne dispose que de l'As de Pique pour tenter ses impasses.

L'impasse à Carreau est à 50% et l'impasse Trèfle un peu moins car on ne peut capturer un Roi quatrième en Est, surtout qu'avec deux Rois, celui-ci aurait peut-être répondu 2♥ sur 1♥.

Il faut donc refuser l'impasse au Roi de Trèfle, jouer As de Carreau (au cas où la Dame serait sèche), puis As et Dame de Trèfle. Ouest prend du Roi, encaisse quatre levées à Cœur, et rejoue le Roi de Pique. Il ne reste plus qu'à jouer Carreau pour le Valet.

Ce qu'il faut retenir :

Le soutien d'une intervention est une enchère positive qui ne se fait qu'à partir de 8 points puisque l'intervention est limitée à 18 points (avec une main plus forte l'intervenant doit contrer).

DONNE 6

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest

	♠ 9 3		
	♥ 8 3		
	♦ ARDV 10 2		
	♣ DV 7		
♠ AR 10 6 4	N	♠ D 7 5	
♥ DV 10 2	O	♥ 9 6 4	
♦ 9	S	♦ 8 7 4	
♣ 10 9 4	E	♣ AR 6 5	
		♠ V 8 2	
		♥ AR 7 5	
		♦ 6 5 3	
		♣ 8 3 2	

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	1♠	2♦	2♠
Contre	Passe	3♦	Passe
Passe	Passe		

Entame : As de Trèfle

Les enchères :

Ouest a une ouverture évidente en troisième malgré la vulnérabilité : une belle couleur, une bonne redemande et une agréable distribution.

Sur le soutien à 2♠ Sud avec son fit à Carreau doit proposer les Cœurs en contrant "Spoutnik" au cas où son partenaire posséderait également quatre cartes à Cœur.

Est pourrait surenchérir à 3♠ sur 3♦. Mais la mauvaise distribution et la vulnérabilité rendent cette enchère dangereuse.

Le jeu de la carte :

Nord va réaliser rapidement 9 levées : 6 Carreaux, 2 Cœurs et 1 Trèfle, après l'entame.

À l'analyse l'entame Pique aurait mis le contrat en danger, mais avec As-Roi dans une couleur il est très naturel d'entamer de l'As pour savoir quelle ligne de défense adopter.

Le conseil sur la donne :

Pour être en sécurité distributionnelle en compétitives à bas palier, dans une zone de 17/23H, il faut huit atouts dans son camp pour jouer au palier de deux et neuf au palier de trois.

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	Passe	1♠
Passe	2♥	Passe	Passe
Passe			

Entame : Valet de Carreau

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

Les enchères :

La réponse d'1♠ est minimum, mais dans les règles. La répétition des Cœurs garantit six cartes dans cette séquence, et Est Ouest va acheter le contrat, quand ni Nord ni Sud n'ont vraiment de quoi réveiller les enchères, même s'il est possible de réaliser dix levées à l'atout Carreau dans leur camp.

Le jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Carreau, Sud fournit le 5 (Pair Impair), et Nord continue du 10 de Carreau, pour capturer la Dame si le déclarant a laissé passer une fois avec l'As.

Sud doit alors se réveiller et surprendre du Roi pour jouer Trèfle, une éventuelle 3^{ème} levée à Carreau pouvant attendre. Il espère ainsi sauver sa Dame d'atout et faire une levée de coupe, soit si le partenaire possède un honneur à Trèfle et un honneur à l'atout, soit s'il possède As-Dame de Trèfle.

Ce bon flanc permet de réaliser 6 levées : 2♦, 2♣, une coupe à Trèfle et l'As de Pique.

Ce qu'il faut retenir :

Au 2^{ème} tour de la couleur, il convient de rejouer en pair impair du résidu. Ici, si Nord est certain qu'As Roi de Carreau sont en Sud, il doit rejouer le 3 de Carreau avec quatre cartes, et le 10 avec trois cartes (V109). Attention, une bonne signalisation ne doit jamais coûter de levée.

DONNE 8

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	1♠
Passe	2♣*	Passe	3♥
Passe	4♥	Passe	5♥
Passe	6♥	Passe	Passe
Passe			

2♣* : Drury

Entame : Roi de Trèfle

Les enchères :

2♣ après passe est un Drury, soutien de trois cartes à Pique, 11/12DH. Le saut à 3♥ décrit un bicolore de chelem, 4♥ affirme quatre cartes à Cœur, 5♥ est une demande de qualité d'atout, seul problème de l'ouvreur qui a les quatre As.

Le jeu de la carte :

Pour doubler ses chances de gagner ce chelem qui ne sera pas demandé par tous les participants ; le déclarant doit commencer par l'expasse au Roi de Carreau, en défaussant un Trèfle si le Roi n'apparaît pas en Nord, puis, l'impasse au Roi de Pique. Donc, As de Trèfle, As de Carreau, Cœur pour le Roi, et Dame de Carreau.

Ici, avec les deux Rois placés, toutes les lignes de jeu conduisent à 13 levées.

Ce qu'il faut retenir:

Sur un Drury, l'annonce d'une nouvelle couleur au palier de trois, 3♣, 3♦, 3♥ est naturelle et affirme des ambitions de chelem, en particulier dans cette seconde couleur. Sinon, sans l'ouverture ou avec une ouverture banale, l'ouvreur doit dire 2♦.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Est - Ouest

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

Entame : Roi de Cœur

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

Les enchères :

Avec 14 points HL Sud accepte volontiers l'invitation de son partenaire et conclut à 3SA.

Le jeu de la carte :

L'entame du Roi à Sans-Atout promet trois honneurs et demande le déblocage de l'honneur complémentaire. Si Est oublie de prendre de l'As, et fournit négligemment le 6, Ouest comprend que le déclarant a laissé passer avec AV, coup de Bath, et risque de rejouer, Trèfle neutre, ce qui donne le contrat.

Est débloque donc son As de Cœur et doit rejouer très proprement l'As de Pique avant de continuer du 3 de Cœur pour éviter un mauvais retour du partenaire lorsqu'il aura encaissé ses levées de Cœur.

Ce qu'il faut retenir :

L'entame du Roi dans un contrat à Sans-Atout promet trois honneurs (dont le 10) et au moins quatre cartes :

RD10x(x) ou RDVx(x) ou ARVx(x)

Elle demande impérativement au partenaire le déblocage d'un honneur (sauf avec un singleton au mort) sinon l'indication du compte (Pair-Impair).

Un cas particulier : singleton au mort. Il faut alors appeler ou refuser.

DONNE 10

Donneur : Est
Vulnérabilité : Tous

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	Passe	1♥	Passe
2SA*	Passe	3♣*	Passe
3♦*	Passe	4SA	Passe
5♥	Passe	6♥	Passe
Passe	Passe		

Entame : 10 de Trèfle

Les enchères :

2SA après passe montre quatre atouts, un singleton et au moins 11 points HLD. 3♣ est un relais qui demande au partenaire de décrire son singleton. Lorsque Nord connaît le singleton Carreau de son partenaire il peut poser directement le BW et conclure à 6♥.

Le jeu de la carte :

Le déclarant va rapidement réaliser 12 levées : 6 Cœurs, 5 Piques et l'As de Trèfle. Le singleton n'est ici utile que pour empêcher l'adversaire d'encaisser deux levées dans cette couleur.

Ce qu'il faut retenir :

Après passe, le soutien direct avec saut est un barrage. Pour proposer la manche, avec quatre atouts, le répondant dispose de trois techniques.

- 1) Le Drury, avec une distribution régulière.
- 2) L'enchère de 2SA avec un singleton.
- 3) Les changements de couleur à saut, avec une belle couleur 5^{ème} en appui.

DONNE 12

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Nord - Sud

	♠ R 3					
	♥ 8 5 3					
	♦ D V 6 4 2					
	♣ 9 8 2					
♠ D 10 7 4 ♥ A R V 9 6 ♦ A 10 7 ♣ 6	<table style="border: 1px solid gray; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ V 9 8 ♥ D 7 4 2 ♦ R 9 5 ♣ A D 7	
N						
O E						
S						
	♠ A 6 5 2					
	♥ 10					
	♦ 8 3					
	♣ R V 10 5 4 3					

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Passe	3SA*
Passe	4♥	Passe	Passe
Passe			

Entame : Dame de Carreau

Les enchères :

3SA en réponse à une ouverture majeure décrit un fit de quatre cartes (voire cinq) dans une main régulière de 13-15 points HLD.

Le jeu de la carte :

L'entame de la Dame de Carreau est très naturelle. Elle ne donne pas de levée, le déclarant va défausser un Carreau du mort sur le 4^{ème} Pique de sa main, puis couper son Carreau perdant, pour 11 levées.

L'entame peu recommandée du Roi de Pique réduit le déclarant à 10 levées, mais c'est un très mauvais pari statistique.

Ce qu'il faut retenir :

Les enchères de 2SA et 3SA sur une ouverture majeure sont des enchères conventionnelles de soutien qu'il faut connaître et utiliser. Elles sont faciles à mémoriser et ne révèlent rien de la main de l'ouvreur dans la zone de la manche :

- 2SA montre 11-12 points HLD, trois atouts toute distribution
- 3SA montre 13-15 points HLD, quatre atouts et un jeu régulier.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Tous

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

Entame : 3 de Cœur

	♠		
	♥	AV964	
	♦	105432	
	♣	V102	
♠			♠
RDV103		N	7654
♥		O	♥
D1082			R75
♦		E	♦
V76			AR
♣		S	♣
5			RD97
	♠		
	♥		
	♦		
	♣		
	A982		
	3		
	D98		
	A8643		

Les enchères :

Après l'utilisation du 2♣ Stayman, classique avec un bicolore majeur 5/4 à partir de 8H, Ouest déclare tranquillement 4♠.

Le jeu de la carte :

Nord n'a aucun problème pour interpréter cette entame du 3 de Cœur comme un singleton. Il peut plonger de l'As pour donner une coupe, ou assurer provisoirement deux levées naturelles en couvrant le 8 du 9 ou le 10 du Valet. Un tien vaut mieux que deux tu l'auras. As de Cœur et Cœur coupé arrange bien Sud qui a encore deux As à encaisser pour une de chute.

Ce qu'il faut retenir :

En réponse à l'ouverture d'1SA, avec un bicolore 5/4 majeur, il faut faire un Stayman et nommer ensuite sa majeure quatrième au palier de trois sur la réponse de 2♦, chassé-croisé.

1SA - 2♣ -
 2♦ - 3♥ : montre cinq Piques et quatre Cœurs.
 Cette technique permet de jouer les Piques 5/3 de la main de l'ouvreur.

DONNE 14

Donneur : Est
Vulnérabilité : Personne

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	1♣	Passe	2♦*
Passe	2SA	Passe	Passe
Passe			

Entame : 3 de Pique

Les enchères :

2♦ après passe montre cinq cartes à Carreau et quatre cartes à Trèfle dans une main d'une valeur de 9 à 11H. En une enchère Est a vendu « sa marchandise ». Avec ses doubles tenues majeures, Ouest essaye de jouer 3SA en disant 2SA, Est minimum refuse la proposition.

Le jeu de la carte :

Ouest doit prendre le Roi de Pique de l'As pour assurer deux levées dans la couleur. Et joue sur l'affranchissement des Carreaux, en communiquant à Trèfle, opération réussie avec succès quand Nord a As/Dame de Carreau 3^{ème}.

Pour réduire le déclarant à 9 levées, en main avec l'As de Carreau, Nord doit rejouer Cœur pour l'As de Sud, et celui-ci rejouer Pique vers la fourchette Dame/10.

Ce qu'il faut retenir :

Après avoir passé, aussi bien en face d'une ouverture mineure que d'une ouverture majeure, toutes les enchères à saut en réponse sont «des enchères de rencontre» qui montrent cinq cartes dans la couleur annoncée et quatre cartes dans la couleur d'ouverture et 11-12 points HLD.

Exemples : Passe Passe 1♣ Passe 2♥
 ou Passe Passe 1♥ Passe 3♣

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Nord - Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♠	Passe	2♠
Passe	Passe	3♥	Passe
Passe	3♠	Passe	Passe
Passe			

Entame : Roi de Cœur

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

Les enchères :

En match par quatre Ouest doit faire un effort pour déclarer cette manche qui, à l'autopsie, est à 50% en faisant une enchère d'essai à 3♣. En TPP, il est sage de passer sur 2♠ mais évident de surenchérir à 3♠ après le réveil à 3♥.

Non vulnérable, Nord aurait pu intervenir au premier tour à 2♥.

Le jeu de la carte :

Le déclarant va réaliser sans problème 10 levées en réussissant l'impasse au Roi de Pique.

Ce qu'il faut retenir :

La stratégie en tournoi par paires et en match par quatre est souvent différente. En particulier, en TPP, il ne faut pas demander de manches poussées, celles qui ont une probabilité de réussite de moins de 50%.

DONNE 16

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Est - Ouest

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	1♥
2♠	Passé	Passé	Passé

Entame : 10 de Cœur

Les enchères :

Malgré la mauvaise qualité des Piques, Sud doit dire 2♠ avec ses 9 points H en réponse au Contre d'appel. L'enchère libre d'1♥ en Est est facultative.

Le jeu de la carte :

L'entame du 10 de Cœur place la Dame et le Valet en Ouest. Pour justifier son ouverture Ouest possède les trois As manquants. Sud prend l'entame en main, et joue Pique vers le Roi et Pique. Ouest insiste à Cœur

Le déclarant va essayer d'affranchir sa Dame de Trèfle pour défausser un Cœur du mort, sans succès. Ouest prend le Roi de Trèfle de l'As et joue Carreau, l'As ou sous l'As pour couper les communications. Est pourra toujours couper le troisième tour de Carreau pour encaisser son Cœur affranchi. 2♠ juste fait.

Ce qu'il faut retenir :

La lecture de la carte d'entame et l'écoute des enchères adverses est la première analyse que doit faire le déclarant à la vue du mort. Il en tirera toujours des conséquences qui l'aideront à élaborer son plan de jeu.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	1♠
4♥	4♠	Passe	Passe
5♣	Passe	5♥	Passe
Passe	Passe		

Entame : Roi de Pique

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

Les enchères :

Il manque à Sud un honneur à Cœur ou à Trèfle pour sauter à 4♣ sur 1♠. Attention 4♣ n'est pas un splinter mais une enchère de rencontre qui décrit un bicolore de dix cartes Cœur/Trèfle.

Le Passe de Nord sur 4♠ n'est pas forcé. Malgré ses 16 points H il n'a pas assez de levées de défense pour contrer et sa main est trop régulière pour surenchérir.

Mais Sud, au nom de sa distribution 5/5, se doit de surenchérir sur 4♠ et au passage nommer sa belle couleur à Trèfle au cas où.

Le jeu de la carte :

Nord va aisément réaliser 12 levées grâce au bon gisement du Roi de Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

Après une intervention un changement de couleur avec double saut est une enchère de fit montrant cinq cartes dans la couleur d'ouverture et cinq cartes dans la couleur nommée et 9/13HLD. Un changement de couleur avec saut, par exemple 1♥ 1♠ 3♣ est une enchère de barrage.

DONNE 20**Donneur :** Ouest**Vulnérabilité :** Tous

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	1♣
Contre	1♥	2♠	Passe
Passe	Passe		

Entame : Valet de Trèfle**Les enchères :**

Il manque un point d'honneur pour sauter à 3♠, cinq atouts 8/10H. Certainement trop fort pour se contenter de répondre 1♠, Nord assimile donc son jeu à quatre atouts et saute à 2♠. Malgré ses 14H, Sud a trop de Valets pour accepter la proposition de manche.

Le jeu de la carte :

Le seul problème est de réaliser 9 levées en trouvant la Dame de Pique. À neuf cartes, le bon maniement consiste à jouer l'As et le Roi en tête, sauf information contradictoire.

Le déclarant doit déduire de l'entame du Valet de Trèfle :

Que la Dame de Trèfle est en Ouest

Qu'Est n'a ni Roi Dame de Cœur, ni As Roi de Carreau.

En conséquence, pour justifier son ouverture, Est possède sans doute le Dame de Pique.

Ce qu'il faut retenir :

Il y a toujours des inférences à tirer de la carte d'entame :

- Le compte de la couleur d'entame
- L'emplacement des honneurs
- La non entame des autres couleurs

Et des enchères :

- Ouverture adverse
- Intervention adverse
- Passe adverse.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Nord - Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	Passe	Passe
Passe	2♦*	Contre	2♥
3♦	3♥	Passe	Passe
Passe			

Entame : 7 de Carreau

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

Les enchères :

Non vulnérable, le réveil à 2♣ Landy s'impose avec cette distribution 4-5-1-3. 2♦ demande à Est de nommer sa majeure la plus longue. Nord contre au passage pour proposer une défense dûment acceptée par Sud. 2♥ libre garantit cinq cartes, ce qui permet à Ouest de surenchérir à 3♥.

Le jeu de la carte :

Nord prend l'entame de l'As de Carreau, et n'a pas un retour facile. Rejouer Carreau affranchit la Dame par un jeu de perdante sur perdante. Le mieux est de rejouer atout, mais le déclarant qui joue à cartes ouvertes doit encore gagner son contrat en jouant trois fois atout pour donner la main à Sud qui n'en peut mais.

Ce qu'il faut retenir :

En réveil, ne laissez pas jouer le contrat d'1SA avec une distribution irrégulière. Si vous êtes faible, vous trouverez un complément d'honneur utile dans le jeu de votre partenaire, bien placé derrière l'ouverture.

DONNE 22

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest

<p>♠ A 5 ♥ A V 10 2 ♦ 7 6 3 2 ♣ 10 9 8</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ D 9 6 2 ♥ R 4 ♦ R D 8 4 ♣ R 3 2</p> <p>♠ 10 4 ♥ 8 7 6 3 ♦ A 10 5 ♣ D V 5 4</p> <p>♠ R V 8 7 3 ♥ D 9 5 ♦ V 9 ♣ A 7 6</p>
N					
O E					
S					

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	Passe	1♦	Passe
1♠	Passe	2♠	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Entame : 10 de Trèfle

Les enchères :

Après avoir passé d'entrée, la main de Sud avec ses cinq atouts mérite de nommer directement la manche lorsque le partenaire lui donne le fit. Nord a le droit de passer sur 1♠ avec une mauvaise ouverture. Faire une enchère d'essai serait inutile et insuffisant.

Le jeu de la carte :

L'entame du 10 de Trèfle oblige le déclarant à jouer tout de suite Carreau, avant de jouer atout, pour y affranchir une levée et jeter un Trèfle perdant. Attention à bien prendre en main pour conserver la reprise du Roi de Trèfle du côté des honneurs à affranchir.

Ce qu'il faut retenir :

Dans une zone de 10/11H, un cinquième atout, ou un singleton, sont des plus-values suffisantes pour imposer la manche quand l'ouvreur a exprimé un soutien dans la majeure du répondant. Les enchères d'essai s'utilisent avec quatre atouts et 10/11H réguliers, en nommant une couleur d'au moins trois cartes après l'expression du soutien sans saut.

1♦	1♠
2♠	3♣

DONNE 24

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	Passe	2♣
Passe	2♦	Passe	2♥
Passe	Passe	Passe	

Entame : 7 de Carreau

Les enchères :

Après une réponse de 2♦ sur un Stayman, l'enchère de 2♥ promet cinq cartes dans une main encourageante. Ce traitement est supérieur à l'emploi du Texas suivi de 2SA, séquence qui ne permet pas de s'arrêter à 2♥.

Le jeu de la carte :

Nord a été inspiré d'entamer Carreau plutôt que Trèfle. Ouest doit jouer Pique dès la deuxième levée pour jeter la perdante à Carreau. Pour encaisser son Pique affranchi il doit prendre du Roi de Carreau du mort, et jouer sa Dame de Pique. Il fera l'impasse au Roi d'atout ultérieurement. Sa réussite lui offre un total de 9 levées.

Ce qu'il faut retenir :

L'emploi du 2♣ Stayman suivi d'une enchère au palier de deux, 2♥, 2♠, 2SA permet de proposer la manche, avec des mains de 8/9H.