

1 donne, 10 questions

Vous découvrez en Sud, vulnérable, la main suivante :

♠ 10 8 5 4 3 2
 ♥ R 2
 ♦ 5 4
 ♣ 5 4 3

- Combien avez-vous de points d'honneurs (points H), de points d'honneurs-longueurs (HL) ? Votre main est-elle régulière (rappelez quelles sont les mains dites « régulières ») ?
- Le donneur, Ouest, passe, et Nord ouvre d'1♥. Est passe. C'est à votre tour. Pensez-vous enchérir ? Votre main permet-elle un contrat ? Combien vaut-elle maintenant (= après l'ouverture de votre partenaire) ?
- Le donneur, Ouest, passe, et Nord ouvre d'1♠. Est passe. C'est à votre tour. Pensez-vous enchérir ? Votre main permet-elle un contrat ? Combien vaut-elle maintenant (= après l'ouverture de votre partenaire) ?
- Le donneur, Ouest, passe, et Nord ouvre d'1SA. Est passe. C'est à votre tour. Pensez-vous enchérir ? Votre main permet-elle un contrat ? Combien vaut-elle maintenant (= après l'ouverture de votre partenaire) ?
- Modifions légèrement votre main, remplaçant ♦5 par ♠R. Votre main devient : ♠R1085432 ♥R2 ♦4 ♣543. Après l'ouverture d'1SA de votre partenaire, combien vaut-elle ? Quelle sera votre enchère ?
- Nord joue 1SA et Est possède ♠R6 ♥10763 ♦10987 ♣ARV. Quelle est son entame probable ?
- Sud joue 2♠. Quelle est l'entame d'Ouest avec ♠A7 ♥V984 ♦RDV63 ♣109 ?
- Cette entame vous est-elle favorable (vous êtes en Sud, et vous jouez 2♠) ? Que va-t-il se passer (vous pouvez maintenant regarder les quatre jeux du diagramme ci-dessous) ?
- Auriez-vous mieux fait de jouer 1SA ? Que se serait-il passé sur la même entame ♦ ?
- On joue 2♠. Y a-t-il une solution à votre problème ? Faut-il attendre une faute de la défense ?

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

Vulnérabilité : Nord-Sud

Donneur : Ouest

Entame : ♦R

Contrat : 2♠

S	O	N	E
	-	1SA	-
2♠	-	-	-
Fin			

Réponses aux questions :

- Vous avez 3 points H (1 Roi), et 2 points L à ♠ (5^{ème} et 6^{ème} carte). Vous avez donc 5 points HL. Votre main n'est pas régulière (6-3-2-2), elle est dite « unicolore ». Rappel : les mains régulières sont 4-3-3-3, 4-4-3-2, ou 5-3-3-2 (dans ce cas, la couleur 5^{ème} est mineure si l'on veut ouvrir d'1SA).
 Cotation : 5HL, main unicolore 10
 Main non régulière, mauvais compte 5
- Vous avez 6 cartes à ♠, et l'ouvreur, qui a ouvert d'1♥, n'a peut-être aucun ♠. Avec ce jeu de 5 points HL, vous n'êtes même pas sûr d'atteindre 20 points à vous deux, peut-être seulement 17. Il n'y a donc aucun contrat à envisager. Si vous dites 1♠ et que votre partenaire a 2 cartes à ♠ (donc s'il est « fitté »), ce sera de la chance, et donc du poker et non du bridge. Il faut évidemment passer, car votre main ne vaut rien de plus qu'au départ.
 Cotation : Passe..... 10
 Autre enchère 0
- Vous avez cette fois, c'est le moins que l'on puisse dire, un beau « fit » : 11 cartes au moins entre vos deux mains. Il faut donc revaloriser votre jeu, puisque vous allez jouer ♣. Outre vos 5 points HL connus, vous pouvez maintenant comptabiliser les points D : 2 (9^{ème} atout connu) + 2 (10^{ème} et 11^{ème} atouts) + 2 (2 doubletons) = 6 points D. Votre main vaut maintenant 11 points (HLD). La manche est possible, si votre partenaire a un peu plus de 12 points d'ouverture, mais est loin d'être certaine (il faut 27 points : voir table de décision). Faites lui une PROPOSITION à 3♣ (rappel : 3♣ est une enchère inutile sous la manche). L'enchère de 2♠ est également possible, quoique un peu timorée.

Cotation :	11HLD, 3♠	10
	11HLD, 2♠	9
	2♠ avec autre évaluation.....	4
	Passé.....	1

4. Vous avez 6 cartes à ♠, et l'ouvreur, qui a ouvert d'1SA, a cette fois forcément au moins 2 cartes à ♠. Vous connaissez donc de façon certaine un fit ♠. Il faut revaloriser votre jeu, et compter les points D en plus. Vous avez 2 doubletons, qui valent chacun 1 point. Votre main vaut maintenant 7 points (HLD). Vous connaissez au total au moins 22 points (15 + 7), et au plus 24 (17+7). Il faut dire absolument 2♠. Remarque importante : même avec une carte de moins à ♠, et même avec 0 point d'honneurs, il faut dire 2♠, car de toutes façons, 2♠ avec 7 atouts est moins difficile à réussir que 1SA, surtout si vous avez peu de point d'honneurs. En effet, vous ferez des levées avec les petites cartes à ♠ (atout), alors qu'à SA, les ♠ ne vous serviraient à rien.

Principe : Avec une majeure de 5 cartes et un jeu faible (SURTOUT s'il est très faible) en face de l'ouverture d'1SA, il est impératif d'encherir 2♥/♠, arrêt absolu.

Cotation :	2♠	10
	Autre enchère	0

5. Votre main est maintenant considérablement plus belle. H = 6, L = 3, et D = 2 (9^{ème} atout connu) + 2 (singleton) + 1 (doubleton) = 5. Au total, cette main vaut 14 points ! Avec les 15 points minimum de votre partenaire, il faut déclarer la manche : 4♠.

Cotation :	14HLD, 4♠	10
	Une seule de ces deux réponses	8
	3♠	7
	Autre	0

6. Nord possède 2 longues (pas très longues, malheureusement : 4 cartes chacune), ♦ et ♥. On aime bien, contre un contrat à SA, entamer d'une majeure (on est sûr que le déclarant n'y a pas 5 cartes). Donc, on envisage l'entame ♥. Dans ce cas, on entame du ♥3, en 4^{ème} meilleure. Mais ♦ possède une séquence (le 10 est un honneur), et est donc légèrement supérieur, car plus beau. Ici, on entame le ♦10, tête de séquence.

Cotation :	♦10.....	10
	♥3	8
	Autre carte.....	0

7. Les entames dans un jeu à la couleur diffèrent peu des entames à SA, car le but est aussi d'affranchir, si l'on peut, des levées d'honneur le plus vite possible pour la défense. On entame rarement atout (ce peut être une bonne entame, dans certains cas). Ici, une entame vous « tend les bras » : la séquence ♦. Entamez bien entendu la tête de séquence, le ♦R : la Dame sera forcément affranchie (ou bien vous ferez la levée du ♦R), et vous la ferez à la première occasion, dès que vous aurez repris la main.

Cotation :	♦R.....	10
	♥4	2
	Autre	0

8. L'entame du Roi de ♦ est une très mauvaise nouvelle, car votre contrôle de la couleur (♦As) va sauter. L'ennemi pourra maintenant encaisser 1 ♦ affranchi (heureusement, vous pourrez arrêter ensuite le défilé des ♦ par la coupe, puisque vous jouez 2♠). Il devrait aussi gagner 3 levées à ♣, et aussi As et Roi de ♠ ! Cela fait 6 levées. Vous allez chuter.

Cotation :	Entame défavorable.....	10
	Autre	0

9. A SA, il n'y aurait eu aucun moyen d'empêcher l'adversaire de réaliser tous ses ♦ (4 levées). On aurait donc concédé 4 ♦, 2 ♠, et 3 ♣, soit 9 levées, en réalisant soi-même 4 : donc 3 de chute (vulnérable, 300 pts). 1SA est donc bien pire !

Cotation :	Pire, avec explication	10
	Pire, sans explication.....	3
	Aussi bien ou mieux.....	0

10. Vous avez 8 levées potentielles : 4 atouts (il faudra bien concéder ♠As et R avant de les faire), 3 ♥ (As, R et D), et ♦A. Et donc, vous devriez gagner. Mais l'adversaire, qui a gagné la course à l'affranchissement à ♦, prendra ses levées dès que vous lui rendrez la main. Solution : essayez d'« effacer » une perdante avant de lui rendre inéluctablement la main (si vous faites tomber les atouts tout de suite, par exemple). Jouez dès la 2^{ème} levée, dans l'ordre, ♥Roi puis petit ♥ pour l'♥As, puis ♥Dame, sur laquelle, n'ayant plus de ♥ en main, vous défaussez votre ♦ perdant. Lorsque l'adversaire vous rejouera ♦, vous couperez, l'empêchant de réaliser sa carte affranchie. **Remarque importante** : en coupant ce ♦, vous n'avez pas gagné de levée, puisque vous en aviez 8 au départ, et que vous en avez réalisé 8. En fait, vous avez seulement empêché les adversaires de réaliser les leurs avant vous. Vous avez recréé le contrôle à ♦ que vous aviez perdu.

Cotation :	♥R dès la 2 ^{ème} levée (2♠ réalisé = 60)	10
	Autre plan de jeu (1 de chute = -100).....	3

Vous avez obtenu :

- 90 à 100 : Bravo, vous suivez bien le cours
50 à 89 : Relisez tout de même ce qui concerne les questions d'aujourd'hui
0 à 49 : Reprenez le cours en essayant d'approfondir chaque chapitre