

1 donne, 10 questions

Vous découvrez en Sud, non vulnérable, la main suivante :

♠ R 7 5
♥ 9 7 6 4 2
♦ D 6 4
♣ 8 4

1. Cette main est-elle régulière ? N'est-elle pas unicolore ?
2. Après votre passe et celui d'Ouest, 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) ?
3. Après votre passe et celui d'Ouest, 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) ?
4. 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) ?
5. Nord ouvre de 2SA. 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) ?
6. Supposons que Nord joue 3SA, après l'enchère de Sud de 3♥ sur l'ouverture de 2SA. La main d'Est, qui doit entamer, est la suivante : ♠93 ♥DV8 ♦10875 ♣A1053. Qu'entameriez-vous à sa place ?
7. Supposons maintenant que Sud joue 3SA, après la séquence 1SA (en Sud) – 3SA (en Nord). Qu'entameriez-vous en Ouest avec ♠DV1082 ♥R10 ♦V9 ♣9762 ?
8. La séquence est maintenant 1♠ (en Nord) – 3SA (en Sud). Votre main en Ouest est la même : ♠DV1082 ♥R10 ♦V9 ♣9762. Quelle serait votre entame (regardez bien l'ouverture de Nord, la question est difficile) ?
9. Sud joue 4♥, après la séquence 1SA (Nord) - 3♥ (forcing, en Sud) – 4♥ (choix de Nord, qui a donc 3 ou 4 cartes à ♥). Quelle est l'entame d'Ouest avec la même main ♠DV1082 ♥R10 ♦V9 ♣9762 ?
10. Quel est votre plan de jeu, au contrat de 4♥, après l'entame de la Dame de ♠ ?

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

Vulnérabilité : Est-Ouest
Donneur : Sud
Entame : ♠D
Contrat : 4♥

| S | O | N | E |
|----|---|-----|---|
| - | - | 2SA | - |
| 3♥ | - | 4♥ | - |
| - | - | Fin | |
| | | | |

Réponses aux questions :

1. Votre main est évidemment régulière (3-5-3-2), mais elle est également « unicolore ». Rappel : les mains 5-3-3-2 sont les seules qui entrent dans deux catégories (régulières ET/OU unicolores).
Cotation : 6HL, main régulière ET/OU unicolore..... 10
 L'un des deux (régulière ou unicolore) 3
2. Vous avez 6 points HL, et pas de fit. Dans l'état actuel de vos connaissances, il faut bien sûr PASSER.
Cotation : Passe..... 10
 1♥ (anticipation connaissances futures) 4
3. Vous avez cette fois un magnifique « fit » : 10 cartes connues à ♥. C'est le moment de revaloriser votre jeu, puisque vous allez jouer ♥. A vos 6 points HL connus, vous rajoutez les points D : 2 (9^{ème} atout connu) + 1 (10^{ème} atout) + 1 (doubleton) = 4 points D. Votre main vaut maintenant 10 points (HLD). La manche est possible (quoique lointaine), si votre partenaire a nettement plus de 13 points d'ouverture (rappel : il faut 27 points, table de décision). Dites-lui tout de même que ♥ vous intéresse, d'autant que 2♥ ne devraient pas être trop en danger (vous avez au moins 23HLD). Dites 2♥.
Cotation : 10HLD, 2♥ 10

10HLD, passe (timoré)..... 3
 Autre évaluation, autre enchère..... 0

4. Vous avez 5 cartes à ♥, et l'ouvreur, qui a ouvert d'1SA, a au moins 2 cartes à ♥. Vous ne savez pas s'il y a un fit. Vous ne pouvez pas revaloriser votre jeu, qui vaut donc toujours 6HL. Mais jouer à ♥, même à 7 atouts (c'est un risque à prendre !), sera TOUJOURS supérieur à 1SA. Vous devez donc imposer 2♥, arrêt absolu.

Cotation : 2♥ 10
 Autre enchère 0

5. Vous avez toujours 5 cartes à ♥, et toujours 6HL. L'ouvreur, qui a ouvert de 2SA, a au moins 2 cartes à ♥. Vous ne savez pas s'il y a un fit. Mais cette fois, vous êtes sûr qu'il faut aller à la manche (20-21 + 6 = 26-27). Vous ne savez cependant pas s'il faut jouer 3SA (si l'ouvreur a 2 cartes à ♥) ou 4♥, nettement supérieur s'il a 3 ou 4 cartes dans la couleur. Faites (comme vous l'auriez fait avec 4 points de plus sur l'enchère de 1SA) l'enchère forcing de 3♥ : « Partenaire, choisis ta manche » : 3SA ou 4♥.

Cotation : 3♥ 10
 Autre enchère 0

Principe : Sur l'ouverture de 2SA, l'enchère de 3 dans une majeure (♥/♠) est forcing de manche et demande à l'ouvreur de choisir entre 3SA et 4♥/♠.

6. La question est très délicate, et illustre la difficulté (fréquente !) d'entamer. ♠ ? Un doubleton : jamais à SA. ♥ ? Non, trois raisons : 1°) la séquence de cartes équivalentes n'est que de 2 cartes, 2°) la couleur n'est que 3^{ème}, et surtout 3°) il s'agit de la couleur des adversaires, il ne faut pas contribuer à l'affranchir ! Restent ♦ et ♣, deux couleurs de 4 cartes. Alors, allons-y au jugé : ♦5 ou ♣3, en 4^{ème} meilleure.

Cotation : ♦5 ou ♣3 10
 Autre carte..... 0

7. Cette fois, la réponse est facile et évidente : 5 cartes à ♠, une belle séquence d'honneurs de 3 cartes. Donc : ♠D.

Cotation : ♠D..... 10
 Autre carte..... 0

8. Maintenant, le problème devient ardu. Vous connaissez 5 cartes à ♠ au mort. Vous ne pourrez donc pas (puisqu'on vous l'a dit à l'enchère !) affranchir vos ♠. Seule certitude, vous pourrez affranchir UN ♠, le 10, en sacrifiant ♠D et V pour faire « sauter » ♠A et R. Mais l'espoir d'un affranchissement de longueur est étouffé dans l'œuf ! Alors, peut-être vaut-il mieux se tourner vers les ♣ ? Dans ce cas, 4^{ème} meilleure : ♣2 (mais la ♠D ne constituerait pas une grosse faute).

Cotation : ♣2 10
 ♠D 8
 Autre 0

9. A la couleur, avec une séquence, il n'y a aucune raison d'entamer autrement. Le but est aussi d'affranchir des levées d'honneur (les levées de longueur risquent d'être coupées). On entame donc tout naturellement ♠D.

Cotation : ♠D..... 10
 ♣ 2
 Autre 0

10. Après l'entame, vous constatez que vous contrôlez 2 fois les ♠ (1er et 2nd tour). Vous perdrez *a priori* 2 atouts (♥), s'ils sont répartis normalement (3-2). La perte de l'As de ♣ est inévitable. 3 levées perdues de toutes façons, il ne faut donc laisser aucun ♠ à la défense : or, il y a une perdante à ♠ de chaque côté, Nord et Sud. Si vous jouez A♥A et ♥, pour faire tomber les atouts comme il se doit, l'adversaire jouera ♠ pour vous faire sauter votre 2^{ème} contrôle dans la couleur, affranchissant ainsi une levée à ♠, et vous faisant chuter. En regardant attentivement votre jeu et le mort, vous voyez que vous pourrez défausser un ♠ de Sud sur un ♣ si vous affranchissez rapidement la couleur ♣ (course de vitesse !). Allons-y : Dès la deuxième levée, jouez ♣ (jusqu'à ce que l'adversaire prenne : donc, éventuellement rejouez ♣ s'il n'a pas pris tout de suite). ♣ est affranchi, et maintenant, avant de jouer atout, vous défaussez votre ♠ perdant en Sud sur un honneur ♣ de Nord : vous avez REPRIS LE CONTROLE des ♠ (par la coupe). L'adversaire ne peut plus vous faire chuter. Vous jouez ♥A et ♥ et réalisez 10 levées. Vous scorez 420 : 4♥ non vulnérable juste fait.

Cotation : ♣ à la 2^{ème} levée..... 10
 Autre plan de jeu 0

Principe : A la couleur comme à SA, un des plans de jeu les plus fréquents consiste en une COURSE A L'AFFRANCHISSEMENT.

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