

Révision : 1 donne, 10 questions

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

♠ D V 10 9 4
♥ A 4 3
♦ R D 10 2
♣ V

1. Cette main est-elle régulière ? N'est-elle pas unicolore ? Combien « vaut-elle » ?
2. Nord donneur ouvre d'1♣ et Est passe. Réévaluez-vous votre main ? Quelle est votre enchère ?
3. Nord donneur ouvre d'1♦ et Est passe. Réévaluez-vous votre main ? Quelle est votre enchère ?
4. Nord donneur ouvre d'1♥ et Est passe. Réévaluez-vous votre main ? Quelle est votre enchère ?
5. Nord donneur ouvre d'1♠ et Est passe. Réévaluez-vous votre main ? Quelle est votre enchère ?
6. Nord donneur ouvre d'1SA et Est passe. Quelle est votre enchère ?
7. En réalité, vous êtes donneur, et c'est donc à vous d'ouvrir. Qu'enchérissez-vous ?
8. Voici la main de votre partenaire : ♠6532 ♥6 ♦AV6 ♣A7543. Que doit-il répondre, sur votre ouverture d'1♠ ?
9. Ouest est à l'entame contre 4♣. Sa main : ♠7 ♥RDV952 ♦874 ♣D62. Son entame ?
10. Quel est votre plan de jeu, au contrat de 4♣, après l'entame du Roi de ♥ ?

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

Vulnérabilité : Est-Ouest
Donneur : Sud
Entame : ♥R
Contrat : 4♣

S	O	N	E
1♠	-	4♣	-
-	-	Fin	

Réponses aux questions :

1. Votre main n'est évidemment pas régulière (5-3-4-1), mais bicolore : elle possède en effet une couleur de 5 cartes (♠) et une de 4 cartes (♦). Elle vaut, vous l'avez trouvé sans peine, 14HL (13H + 1L).
Cotation : 14HL, main bicolore 10
Autre 0
2. Vous avez toujours 14HL, et pas de fit. Mais vous avez la valeur d'une belle ouverture. Vous êtes sûr que la manche peut être atteinte (ouverture + ouverture), mais vous ne savez pas encore dans quelle couleur. Il faut donc poursuivre la recherche du fit, sans lequel vous jouerez à SA. Pour l'instant, dites à votre partenaire que vous avez 4 cartes (au moins) à ♣, il peut avoir lui-même 4 ou 3 cartes dans cette couleur. Bicolore, on répond sa plus longue d'abord (si l'on a les « moyens » d'élever le palier : ici, avec 14HL, pas de problème).
Cotation : 1♠ 10
1♦ 4
3. Attention ! Nord a ouvert d'une mineure : 1♦. Celle-ci ne possède peut-être que 3 cartes. Vos 4 cartes à ♦ ne constituent donc pas un fit avec certitude : vous ne pouvez pas réévaluer votre main. Cependant, vous pouvez, comme sur 1♣, lui proposer votre belle couleur ♠ (d'autant que c'est une majeure !).
Cotation : 1♠ 10
2♦ 5
4. Cette fois, vous avez un fit ! En effet, l'ouverture ici majeure (♥) est 5^{ème} (Système Français). Vous devez revaloriser votre jeu, puisque vous connaissez 8 cartes au moins dans la couleur et allez jouer ♥. A vos 14 points HL connus, vous rajoutez les points D : 2 (singleton). Votre main vaut maintenant 16 points (HLD). La manche est certaine (13 + 16 = 29). Vous devez bien sûr déclarer l'atout ♥ (fit) au niveau que vous avez déterminé : 4♥.
Cotation : 16HLD, 4♥ 10
16HLD, 3♥ (timoré) 4

2♥ 1

5. Vous avez, après l'ouverture d'1♠, un très beau fit : 9 cartes connues à ♠. C'est le moment de revaloriser votre jeu, puisque vous allez jouer ♠. A vos 14 points HL connus, vous rajoutez les points D : 2 (9^{ème} atout connu) + 2 (singleton). Votre main vaut maintenant 18 points (HLD). La manche est certaine (13 + 18 = 31) et le fit est évidemment connu. Vous devez annoncer (dans l'état actuel de vos connaissances) le niveau à atteindre connu de vous. Dites sans hésiter 4♠.

Cotation : 18HLD, 4♠ 10

6. Vous avez 5 cartes à ♠, et toujours 14HL. L'ouvreur, qui a ouvert de 1SA, a au moins 2 cartes à ♠. Vous ne savez pas s'il y a un fit. Mais vous êtes sûr qu'il faut aller à la manche (15-17 + 14 = 29-31), et qu'il n'y a pas de chelem (33 ne peut être atteint). 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 l'enchère forcing de 3♠ : « Partenaire, choisis ta manche » : 3SA ou 4♠.

Cotation : 3♠ 10

Autre enchère 0

Rappel : Sur l'ouverture d' 1SA, l'enchère de 3 dans une majeure (♥/♠) est forcing de manche et demande à l'ouvreur de choisir entre 3SA et 4♥/♠.

7. 14 points HL, donc les points suffisants pour ouvrir. Une main bicolore, mais une couleur plus longue que l'autre. De plus, cette couleur de 5 cartes est majeure. L'ouverture, évidente, est donc 1♠.

Cotation : 1♠ 10

Autre enchère 0

8. Cette main comporte 10 points HL (9H + 1L à ♣). Comme vous avez ouvert en MAJEURE CINQUIEME, le fit 9^{ème} à ♠ est connu. On peut donc revaloriser la main avec des points D : 2 (9^{ème} atout connu), 2 (singleton ♥). En tout, 14HLD. Additionnés aux 14¹ points connus chez vous, cela fait 28 points HLD, quantité suffisante pour tenter la manche. Votre partenaire dit donc 4♠.

Cotation : 4♠ 10

3♠ (timoré) 4

2♠ 1

9. Maintenant, vous savez que rien ne vaut une « tête de séquence » de trois cartes par au moins un honneur. L'entame évidente est donc le ♥R.

Cotation : ♥R..... 10

10. Après l'entame, vous faites votre PLAN DE JEU. Vous pouvez recenser 9 levées sûres : 3 atouts quand vous aurez rendu 2 fois la main à l'adversaire, 4 levées à ♦, 1 à ♥, et 1 à ♣. Remarque : vous contrôlez ♠ au 3^{ème} tour seulement, vous devez donc bien rendre 2 fois la main. En terme d'affranchissement, vous devez sacrifier D et V pour devenir maître à ♠. Toutes ces approches aboutissent à la même chose : l'adversaire prendra obligatoirement 2 fois la main à l'atout (As et Roi) !

Vous devez trouver au moins une levée pour gagner votre contrat de 10 levées. Aucune couleur (autre que l'atout ♠) n'est affranchissable (♦ est déjà affranchi et déjà compté). En revanche, vous voyez que le singleton à ♥ au mort peut vous permettre de couper de la main courte, et donc de réaliser 1 ou même 2 atouts supplémentaires. Bien entendu, l'adversaire, qui n'est pas né de la dernière pluie, jouera atout dès qu'il aura vu ce singleton, pour essayer de vous empêcher de couper. Heureusement, il n'a que 3 atouts, et il vous en restera un (contrat gagné, donc) !

Mais il y a encore mieux à faire : essayer de réaliser 2 coupes avant que l'adversaire ait pu jouer atout, donc avant de lui rendre la main. Ne jouez pas atout au premier abord (il prendrait tout de suite la main et rejouerait atout), mais, dès la 2^{ème} levée, après avoir pris l'entame du ♥R avec l'♥A, jouez petit ♥ coupé. Puis rentrez en main par le ♦10 et coupez votre dernier ♥ au mort. Vous pouvez maintenant jouer atout pour enlever ceux des adversaires, et vous réaliserez onze levées !

Vous avez gagné votre contrat avec une levée supplémentaire, et donc marqué 450 points bien mérités : 4♠ + 1 = 120 + 30 + 300 (manche NV).

Cotation : Petit ♥ à la 2^{ème} levée..... 10

Coupe à ♥ plus tardive 3

Autre plan de jeu gagné..... 1

Au bridge, on ne peut pas gagner un contrat si on ne fait pas précéder la première levée par un PLAN DE JEU.

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

¹ Pourquoi 14, alors que le minimum est 13HL ou 12H ? Simple : l'ouvreur a une majeure 5^{ème} donc 1 point L, et le répondant sait que l'ouvreur est fitté. Comme il a forcément au moins un doubleton, il a au moins 1 point D. 12+1+1= 14HLD (au moins) !