

LES UNICOLORES DE L'OUVREUR (2)

Rappel :

- Un jeu est **unicolore** lorsqu'il possède 1 couleur de 6+ cartes, sans autre couleur de 4 cartes (ou plus).

Avec un unicolore mineur, après une réponse au palier de 1 :

- Le principe général est le même qu'avec une majeure : l'ouvreur répète sa couleur.¹
 - De 13 à 16HL, répétition simple ; de 17 à 20HL, répétition avec saut simple.

Principe : l'ouvreur unicolore répète sa couleur sans saut jusqu'à 16HL, avec saut au-delà.
Avec un unicolore MINEUR, la priorité est à la recherche d'une manche à SA !

L'ouvreur répète sa couleur au palier de 2 (séquence 1♣ - 1♥ - 2♣) :

- Le répondant évalue ses chances de gagner une manche à SA. Comme d'habitude :
 - Il impose la manche avec 12H ou 13HL et plus : 3SA.
 - Il propose la manche avec 10-11H ou 11-12HL : 2SA.
- ATTENTION aux idées reçues dans ce domaine, qui sont en général FAUSSES ! La vérité :
 - Un jeu régulier ou semi-régulier suffit, avec les points requis ci-dessus, même si vous n'avez pas d'arrêt dans une couleur. En effet, votre partenaire l'ouvreur vous a promis l'ouverture : tous ses points ne sont pas dans la couleur d'ouverture, et il aura des points où vous n'en avez pas² !
 - Il vaut mieux avoir un fit de 3 cartes pour jouer à SA en mineure, ou au moins un honneur second dans la couleur d'ouverture, car la couleur sera plus vite affranchissable...

Principe : Quand vous êtes fitté dans la mineure répétée de l'ouverture, vous pouvez compter sur 5 ou 6 levées dans la couleur à SA !

RAPPEL : il est plus facile de faire une manche à 3SA (9 levées) qu'à 5♣/♦ (11 levées).

- Bien sûr, si vous avez un fit de 4 cartes et une couleur courte non gardée, a fortiori un singleton, méfiez-vous et songez tout de même à la manche en mineure :
- Recomptez vos points en HLD : atteignez-vous 29-30HLD requis ? Oui, ou peut-être... ?
 - Si oui, foncez : 5♣/♦ (15-17HLD), ou faites une proposition en disant 3♣/♦ (13-14HLD).
 - ▶ Attention : ne dépassez pas, avec votre proposition, le palier de 3SA...
 - ▶ Si vous dites 3♣/♦, votre partenaire déduira qu'il y a un « inconvénient » à jouer SA...
 - Si non, annoncez tout de même 3SA avec 26 à 28HL connus.
 - ▶ Si vous arrêtez les autres couleurs, tant mieux !
 - ▶ Si une couleur n'est pas arrêtée, il n'y a plus qu'à espérer une entame dans une autre couleur, un blocage ou une faute de l'adversaire³...

L'ouvreur répète sa couleur avec un saut (séquence 1♣ - 1♠ - 3♣) :

- Exactement les mêmes indications de l'ouvreur (6 cartes ou plus, pas de fit ♠), mais 17 à 19HL.
- **ATTENTION** : Cette enchère indique un beau jeu, mais n'est pas FORCING.
- Le répondant, fort d'une indication précise, additionne (comme d'habitude...) :
 - Rappel : comme il a répondu à l'ouverture, il a au moins 5HL (voire 4 s'il a un As).
 - Avec 5 à 6HL(D), manche improbable : Passe, même avec 1 seul ♣, voire aucun...
 - Avec 9-13HL(D), manche à annoncer, de préférence 3SA. Mais 5♣(♦) avec 4 cartes et un singleton.
 - Avec 7 à 8HL(D), proposition de manche : 4♣(♦), ou plutôt si possible 3SA (sans singleton...).

Principe : Même avec un saut, une répétition de couleur n'est pas forcing !

L'ouvreur, après une réponse précise à SA (2SA ou 3SA, 1SA sur 1♣) :

- Il connaît le nb de pts du répondant à 1 pt près, et aussi l'existence de 2+ cartes dans sa couleur.
- Avec un unicolore, il est donc certain du fit, il n'a plus qu'à additionner pour connaître le niveau :
 - Ex. : Avec ♠DV9762 ♥7 ♦AR8 ♣D42, ouverture 1♠. Sur la réponse de 3SA : 4♠.
 - Le répondant, qui a tout dit et bien décrit sa main, doit respecter la redemande et passer !

¹ On répète sa couleur aussi dans d'autres circonstances ; la répétition ne promet donc pas toujours 6 cartes (attendre la suite du cours...).

² Pas toujours, bien sûr, mais on ne peut pas faire mieux, statistiquement.

³ Cette façon d'annoncer 3SA sans l'arrêt dans une couleur s'appelle un « gambling » (« pari », en anglais).