

1

♠ ARD103
♥ R754
♦ 1098
♣ 7

♠ 52
♥ V1092
♦ R63
♣ 9853

	N	
O		E
	S	

♠ 964
♥ D8
♦ A52
♣ RD1062

♠ V87
♥ A63
♦ DV74
♣ AV4

Donneur : N		Vul : P	
S	O	N	E
4♠		1♠	-

L'entame : le Roi de Trèfle en tête de séquence

Le jeu du déclarant : Nord dispose de cinq levées d'atout, deux levées de Cœur et un Trèfle. Les deux plis manquants proviendront de l'affranchissement de deux levées d'honneur à Carreau, couleur où le déclarant possède quatre cartes équivalentes, de la Dame au neuf. Nord prend l'entame Trèfle de l'As du mort et élimine les atouts en trois tours ; il continue du 10 de Carreau qu'il laisse filer. Si le flanc contre-attaque à Cœur il est capital de prendre du Roi et non de l'As car cette dernière carte permettra plus tard d'aller chercher les Carreaux affranchis au mort. En main à Cœur le déclarant rejoue Carreau pour faire tomber le deuxième honneur de la défense. Si le flanc refuse de prendre le deuxième tour de Carreau, l'As de Cœur préservé nous sauvera.

Principe : Quand vous entreprenez une manœuvre d'affranchissement, prévoyez une carte pour aller encaisser les plis affranchis. Sinon votre manœuvre n'aura servi à rien.

2

♠ 53	♠ V1082	♠ AR64
♥ A432	♥ DV1076	♥ R5
♦ 86	♦ 974	♦ A53
♣ AV1065	♣ 7	♣ R432
	♠ D97	
	♥ 98	
	♦ RDV102	
	♣ D98	

	N	
O		E
	S	

Donneur : E		Vul : NS	
S	O	N	E
-	2♣	-	1SA
-	3SA		2♠

L'entame : le Roi de Carreau en tête de séquence

Le jeu du déclarant : comme vous le savez déjà, avec l'As troisième en face de deux petites cartes, Est doit laisser passer deux fois et prendre de l'As au troisième tour de la couleur. Sans doute savez-vous aussi qu'à neuf cartes, on tire généralement en tête sans faire l'impasse à la Dame ! Toutefois vous ne souhaitez pas ici que Sud puisse reprendre la main pour encaisser ses deux Carreaux maîtres ; vous devez donc jouer en conséquence et, après avoir tiré le Roi de Trèfle, vous devez faire l'impasse à la Dame (malgré les neuf cartes) quand vous voyez apparaître le 9 au second tour de la couleur. Sur cette donne, le déclarant sera largement récompensé puisqu'il réalisera son contrat avec une levée de mieux au lieu d'une de chute s'il avait joué les Trèfles en tête...

Remarque : si la Dame de Trèfle était quatrième en Sud, Est s'en serait aperçu après avoir donné un coup de sonde par le Roi. Il aurait également réalisé dix levées en faisant deux fois l'impasse marquée contre Sud. Si la Dame est seconde en Nord, vous réaliserez quand même neuf levées (deux Piques + deux Cœurs + un Carreau + quatre Trèfles) !

Principe : au bridge comme un peu partout, il y a des règles et des exceptions ! Ainsi, pour éviter un adversaire dangereux, vous pouvez être amené à faire une impasse que vous n'auriez pas faite dans d'autres circonstances...

3

	♠ 63	
	♥ AR102	
	♦ 543	
	♣ R832	
♠ DV842		♠ R1095
♥ 863		♥ 975
♦ 108		♦ RV97
♣ D74		♣ 109
	♠ A7	
	♥ DV4	
	♦ AD62	
	♣ AV65	

Donneur : S		Vul : EO	
S	O	N	E
1♦ 2SA	- -	1♥ 3SA	-

L'entame : le 4 de Pique en quatrième meilleure (il manque le 10 ou le 9 pour entamer de la Dame...) pour un petit du mort et le Roi d'Est qui rejouera la couleur si le déclarant laisse passer.

Le jeu du déclarant : avec un Pique, quatre Cœurs, un Carreau et deux Trèfles, Sud dispose de huit levées de tête et il peut essayer de trouver la neuvième soit à Trèfle en tentant l'impasse à la Dame, soit à Carreau avec l'impasse au Roi. Cependant il ne faut pas rendre la main aux adversaires qui auront au moins quatre levées de Pique à se mettre sous la dent. Il faut donc choisir entre les deux impasses car si l'une rate, on ne pourra pas se racheter sur l'autre. Les deux impasses présentant la même chance de succès, soit 50%, on va en choisir une tout en se donnant quelques chances supplémentaires dans l'autre couleur. On appelle cela « cumuler ses chances ». En commençant par jouer l'As et le Roi de Trèfle, Sud gagne si la Dame tombe, donc si elle est sèche ou seconde. Dans le cas contraire on se rabattra sur l'impasse à Carreau. On pourrait envisager de faire l'impasse à Trèfle après avoir joué l'As de Carreau, espérant la chute du Roi sec. Mais la chute d'un Roi sec quand il manque six cartes est beaucoup moins probable que celle d'une Dame sèche ou seconde quand il ne manque que cinq cartes.

Principe : si, pour gagner votre contrat, vous devez réussir au moins une impasse sur deux sans rendre la main à l'adversaire, tirez en tête dans la couleur où vous avez le plus de cartes et, si rien n'est venu, faites l'impasse dans la deuxième couleur !

4

♠ ARV102	♠ 765	♠ D98
♥ 62	♥ 54	♥ ARDV10
♦ V954	♦ R32	♦ D10
♣ DV	♣ AR1065	♣ 982

	N	
O		E
	S	

♠ 43
♥ 9873
♦ A876
♣ 743

Donneur : O		Vul : T	
S	O	N	E
-	1♠ 2♠	-	2♥ 4♠

L'entame : l'As suivi du Roi de Trèfle sur lesquels Nord fournit le 3 puis le 4 ; et après ?

Le jeu de la défense : Nord constate que le déclarant dispose au mort d'une couleur génératrice de levées à Cœur. Il faut donc se dépêcher d'encaisser les levées qui reviennent de droit à son camp et qui, en dehors des deux Trèfles déjà réalisés, pourraient donc disparaître sur les Cœurs du mort une fois les atouts de la défense capturés. Il faut donc faire un **flanc actif** et rejouer le 2 de Carreau séance tenante. Sud prend de l'As et rejoue Carreau pour une de chute bien méritée.

Remarque : sur cette donne, il est facile de constater que toute contre-attaque dans une autre couleur que Carreau livre irrémédiablement le contrat, le déclarant réalisant alors dix levées dans les couleurs majeures (cinq Piques + cinq Cœurs) !

Principe : quand le mort dispose d'une couleur maîtresse permettant au déclarant de défausser des cartes non maîtresses de sa main, la défense ne doit pas hésiter, sous peine de livrer le contrat, à opter pour un **flanc actif** en jouant par exemple sous un honneur !...

5

	♠ 65	
	♥ A93	
	♦ V976	
	♣ RD72	
♠ ADV109		♠ R32
♥ 62		♥ D854
♦ ARD32		♦ 54
♣ 5		♣ V843
	♠ 874	
	♥ RV107	
	♦ 108	
	♣ A1096	

Donneur : N		Vul : NS	
S	O	N	E
-	1♠	-	-
-	4♠		2♠

* Ouest ne doit pas hésiter à conclure à la manche avec un beau bicolore 5/5 et un fit. D'ailleurs la force de la main de l'ouvreur s'évalue à 21 points HLD.

L'entame : le Roi de Trèfle (deux honneurs consécutifs suffisent pour entamer en tête de séquence à la couleur)

Le jeu du déclarant : Ouest doit se rendre compte que ses Carreaux ne sont peut-être pas maîtres et qu'il faut les affranchir par la coupe ! Après avoir coupé le deuxième tour de Trèfle, Ouest joue donc l'As et le Roi de Carreau suivi d'un petit Carreau coupé du Roi de Pique à la fois pour se prémunir d'un partage 4-2 de sa couleur secondaire mais aussi pour éviter de se faire surcouper par Sud, ce qui serait tout de même dommage dans cette situation.

Principe : lors de l'affranchissement d'une couleur secondaire, il faut penser à couper maître pour ne pas se faire surcouper.

6

♠ 532	♠ 97	♠ AV8									
♥ RD102	♥ A754	♥ V96									
♦ 53	♦ A874	♦ RV9									
♣ AV102	♣ 873	♣ RD94									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ RD1064										
	♥ 83										
	♦ D1062										
	♣ 65										

Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	E
-	2♣	-	1SA
-	3SA		2♦

L'entame : le Roi de Pique sur lequel Nord fournit le 9 et Est le 8 et ensuite ?...

Le jeu de la défense : rappelons que sur l'entame du Roi à Sans-Atout, le partenaire doit en priorité débloquer un honneur (l'As, la Dame ou le Valet) ; à défaut, il doit donner son compte en pair-impair : Sud sait donc que le déclarant possède AV8 à Pique ! Comme la couleur Pique est devenue inexploitable par manque de reprise, la meilleure chance pour Sud de battre le contrat réside désormais à Carreau en espérant que Nord possède quatre cartes dans cette couleur par l'As ou le Roi et qu'il pourra alors rejouer Carreau grâce à une reprise à Cœur (par l'As) ou à Trèfle (par le Roi). Sud rejoue donc le 2 de Carreau (comme s'il entamait la couleur) à la deuxième levée pour l'As de Nord qui comprend le message et rejoue aussitôt le 4 de Carreau ; Est ne peut plus gagner son contrat : 3SA -1, bien joué !

Principe : quand vous contre-attaquez dans une couleur à Sans-Atout, observez les mêmes règles qu'à l'entame.

7

♠ V854	♠ 7632	♠ A109
♥ R4	♥ 10986	♥ 72
♦ RV76	♦ D2	♦ 10985
♣ DV10	♣ A63	♣ 9752

	N	
O		E
	S	

♠ RD
♥ ADV53
♦ A43
♣ R84

Donneur : S		Vul : T	
S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
4♥			

L'entame : la Dame de Trèfle en tête de séquence ; faites votre plan de jeu en Sud !

Le jeu du déclarant : Si le Roi de Cœur est mal placé, Sud ne fera que quatre atouts de sa main, auxquels il faut ajouter un Pique, un Carreau, deux Trèfles et une coupe à Carreau au mort pour un total de neuf levées. On peut en faire une dixième si le Roi de Carreau est en Ouest. Dès l'entame, Sud ne doit pas commettre l'erreur de prendre avec l'As de Trèfle du mort pour tenter tout de suite l'impasse directe au Roi de Cœur contre Est ; il doit au contraire prendre avec le Roi de Trèfle de sa main et tenter l'impasse indirecte au Roi de Carreau contre Ouest en jouant un petit sous l'As vers la Dame du mort... Ouest, qui est alors obligé de plonger du Roi de Carreau sous peine de ne plus le faire, rejoue le Valet de Trèfle pour l'As du mort ; le déclarant doit alors débloquer la Dame de Carreau puis jouer atout pour l'As en refusant l'impasse au Roi de Cœur puisqu'il pourra maintenant défausser le troisième Trèfle du mort sur l'As de Carreau. Sud ne concédera ainsi que trois levées à la défense : l'As de Pique, le Roi de Cœur et le Roi de Carreau !

Remarque : si l'impasse indirecte au Roi de Carreau avait échoué, il restait encore au déclarant la possibilité de tenter l'impasse au Roi d'atout contre Est !

Principe : si, pour gagner votre contrat, vous avez le choix entre une impasse directe et une impasse indirecte, il importe de commencer par cette dernière car, en cas d'échec, vous pourrez encore vous rabattre sur l'autre alors que l'inverse n'est pas vrai !

8

	♠ 3	
	♥ RD1073	
	♦ 98653	
	♣ 102	
♠ RD1098		♠ V764
♥ 92		♥ V6
♦ AD10		♦ RV42
♣ AV5		♣ RD3
	♠ A52	
	♥ A854	
	♦ 7	
	♣ 98764	

Donneur : O		Vul : P	
S	O	N	E
	1♠	-	4♠

L'entame : le Roi de Cœur pour un petit du mort ; quelle carte fournissez-vous en Sud et pourquoi ?

Le jeu de la défense : la situation est pratiquement identique à la donne précédente ; couvrez à nouveau le Roi de votre partenaire de l'As et rejouez votre singleton Carreau à la deuxième levée... Comme vous contrôlez les atouts, vous prendrez de l'As quand l'adversaire jouera Pique et retrouverez votre partenaire à Cœur pour qu'il vous donne là encore une coupe à Carreau, sauf s'il s'est un peu assoupi pendant le déroulement du coup !...

Principe : cette donne, comme la donne 15, montre une des nombreuses possibilités pour ouvrir la coupe de la défense.

9

♠ 932	♠ 87	♠ RDV10
♥ 43	♥ ARV10765	♥ 98
♦ ADV52	♦ 743	♦ 1098
♣ 932	♣ 7	♣ A864
	♣ A654	
	♥ D2	
	♦ R6	
	♣ RDV105	

Donneur : N		Vul : E-O	
S	O	N	E
4♥		3♥	-

L'entame : le Roi de Pique pour l'As du mort, le 2 en Ouest et le 7 du déclarant qui rejoue le Roi de Trèfle sur lequel votre partenaire fournit à nouveau le 2 et Sud le 7 ! Comment comptez-vous battre ce contrat en Est ?

Le jeu de la défense : Est doit bien sûr prendre la deuxième levée de l'As de Trèfle car Nord est singleton dans cette couleur (sur le Roi, Ouest a indiqué trois cartes en fournissant le 2 en pair-impair) ; ensuite, Est peut tirer la Dame de Pique mais il ne doit pas tenter d'encaisser une autre levée dans cette couleur car le déclarant ne possède que deux cartes à Pique (sur le Roi, Ouest a encore indiqué trois cartes en fournissant à nouveau le 2 en pair-impair). Fort de ce raisonnement obtenu grâce à une bonne lecture des cartes du partenaire, Est doit maintenant rejouer le 10 de Carreau à la quatrième levée pour traverser le Roi du mort et une de chute bien méritée !

Remarque : si Est avait rejoué le Valet de Pique après la Dame, Nord aurait coupé de sa main, tiré l'As de Cœur et rejoint le mort par la Dame pour défausser ses deux Carreaux sur les Trèfles maîtres du mort.

Principe : le pair-impair est une des armes principales de la défense, notamment pour reconstituer le nombre de cartes du déclarant dans une ou plusieurs couleurs...

10

♠ V54	♠ A1098	♠ RD32
♥ R92	♥ 763	♥ AV
♦ D2	♦ A10985	♦ V643
♣ V9875	♣ 2	♣ ARD

	N	
O		E
	S	

♠ 76
♥ D10854
♦ R7
♣ 10643

Donneur : E		Vul : T	
S	O	N	E
-	3SA		2SA

L'entame : le 5 de Cœur en quatrième meilleure pour un petit du mort et le 9 en Nord ; que doit faire le déclarant ?

Le jeu du déclarant : Est doit prendre le temps de réfléchir pour s'apercevoir que la couleur Trèfle est bloquée et que la seule rentrée sûre est le Roi de Cœur du mort à condition de prendre l'entame avec l'As de Cœur de la main ? renonçant délibérément à réaliser trois levées dans la couleur ! Voici donc la ligne de jeu idéale : As de Cœur, As-Roi-Dame de Trèfle et petit Pique vers le Valet qui sera ici pris par l'As de la défense qui ne pourra vous empêcher de réaliser au moins neuf levées avec deux Piques, deux Cœurs et cinq Trèfles !...

Principe : le plan de jeu s'établit avant de jouer la première carte, même quand celle-ci vous semble évidente...