

# Thèmes

## Enchères

Intervention: donnes 2-4-9-20-22-25-26-28-30  
X Spoutnik : donnes 2-24-26-30  
Ouverture: donne 3  
X de l'ouvreur: donne 4  
Chelem: donnes 6-15-16-17-22-23  
Compétitives: donnes 9-14-20  
Réveil: donnes 11-14  
Enchère de force: donne 18  
X d'appel : donne 21

## Jeu du déclarant

Compte de points: donnes 1-19-30  
Maniement de couleur: donne 4  
Timing: donnes 5-11-12-13-14-16-23-27-30  
Affranchissement de la secondaire: donnes 6-27  
Expasse: donne 7  
Elimination remise en main: donnes 8-21  
Compte de levées: donne 10  
Laisser-passer ou pas: donne 13  
Communication: donne 21  
Cumul de chances: donne 22  
Adversaire dangereux : donne 28

## Flanc

Entame: donnes 1-5-10-11-20-22-26-28-29  
Contre-entame: donnes 1-25  
Signalisation: donne 2  
Timing : donne 2  
Promotion d'atout: donne 26  
Pair-impair : donne 29

**Prochaine séance :**

**Samedi 11 janvier 2020 à 15h00**

# Super BCSH



**Séance du jeudi  
1<sup>er</sup> janvier 2020  
à 15h00**



[www.bcsch.fr](http://www.bcsch.fr)

## 1 - Madame Irma ?

Vulnérable : P  
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
-	1♠	-	1♣
-	4♠	Fin	1SA

♠ ADV652  
♥ R7  
♦ D95  
♣ 82

♠ 84  
♥ DV95  
♦ AR102  
♣ 764

	N	
O		E
	S	

♠ R109  
♥ A62  
♦ 874  
♣ ADV10

♠ 73  
♥ 10843  
♦ V63  
♣ R953

Résultat : 4♠ =

Entame : As de ♦

### ENCHÈRES :

1SA = 12/14 H main régulière  
Connaissant un minimum de 2 cartes à ♠ dans la main de l'ouvreur, Ouest conclut à la manche avec 15HLD.

### JEU DE LA CARTE :

Nord entame de l'As de ♦ et enregistrant le refus de son partenaire, rejoue la Dame de ♥. Il semble que la réussite de votre contrat dépende de l'impasse au Roi de ♣, mais cette impasse peut elle réussir ? Non, car Nord a déjà montré 10 points d'honneurs et il a passé d'entrée.  
Alors comment gagner quand même ?  
Laissez passer la Dame de ♥, vous pourrez défausser un ♣

Principe à retenir : Le nombre de points de vos adversaires est connu, aussi bien grâce à une enchère qu'à un passe....

## 30 - Voulez-vous danser ?

Vulnérable: P  
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	X	-	1♦
-	3♥	-	2♥
Fin			4♥

♠ R65  
♥ V10854  
♦ D6  
♣ R76

♠ 932  
♥ 732  
♦ 932  
♣ A982

	N	
O		E
	S	

♠ A7  
♥ AD96  
♦ R10754  
♣ 54

♠ DV1084  
♥ R  
♦ AV8  
♣ DV103

Résultat : 4♥ =

Entame : Dame de ♠

### ENCHÈRES :

1♠ = naturel, 8/17 H en intervention  
X = Spoutnik, 8HL et plus, sans enchère naturelle  
3♥ = invitation  
4♥ = j'accepte votre proposition, partenaire, je ne suis pas plus riche que promis, mais ma main est 5/4/2/2

### JEU DE LA CARTE :

Si l'As de ♣ est dans l'intervention, votre contrat ne posera pas de problème particulier, vous donnerez les 2 As mineurs et le Roi de ♥, mais si cet As est en Nord ? Avant de tenter l'impasse ♥, allez à la pêche aux renseignements et jouez ♣ vers votre Roi. Lorsque ce Roi est capturé par l'As, il est clair qu'il ne peut pas posséder le Roi de ♥ et le fit à ♠.... Votre seule chance est donc laquelle ?

Principe à retenir : Une intervention peut vous donner la clef du coup. Ne négligez pas ces précieux renseignements.

## 29 - Détective privé

Vul : TOUS  
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est	
-	1♥	-	1♣	♠ 7654
-	3♦	-	2SA	♥ DV1065
-	4♥	Fin	3♥	♦ 74
				♣ R7

♠ 10982	♠ RDV
♥ 932	♥ A84
♦ AR8	♦ DV3
♣ 1098	♣ AD62

♠ A3
♥ R7
♦ 109652
♣ V543

Résultat : 4♥ - 1

Entame : As de ♦

### ENCHÈRES :

2SA = 18/19 H, main régulière  
3♦ = Check-back Stayman

### JEU DE LA CARTE :

2 levées de ♦ + 1♥ + 1♠  
Qu'y faire ?

Mais il ne faudra pas que le flanc dérape... Montrez soigneusement votre nombre de cartes à ♦, afin que votre partenaire connaisse le compte de la couleur, sinon, un ♦ du déclarant disparaîtra sur un ♣...

Principe à retenir : Le pair-impair de la couleur est très important afin que l'entameur décide du flanc opportun.

## 2 - Déduction

Vul : NS  
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	X	-	1♦
2♠	4♥	Fin	2♥

♠ 8762	♠ 105
♥ DV97	♥ R1085
♦ D104	♦ AR72
♣ AR	♣ DV10

♠ D
♥ 632
♦ V9853
♣ 9632
♠ ARV943
♥ A4
♦ 6
♣ 8754

Résultat : 4♥ - 1

Entame : As de ♠

### ENCHÈRES :

X = Spoutnik, 4 cartes à ♥ 8 H à illimité ou 5 cartes 8-10 H  
2♠ = 6 cartes et belle intervention

### JEU DE LA CARTE :

Sud entame de l'As de ♠ et voit apparaître la Dame en Nord. Cette Dame ne pouvant provenir de Dame-Valet est forcément singleton puisque l'on ne signale son doubleton qu'à partir du Valet.

Sud, à la 2<sup>ème</sup> levée rejoue son singleton ♦ puis plonge sur son As d'atout pour rejouer un petit ♠ obligeant Nord à couper. Le retour ♦ de celui-ci parachève ce chef d'œuvre.

Principe à retenir : Apprenez les classiques de la signalisation sur l'entame de l'As, vous en tirerez de grands bénéfices.

### 3 - Venus beauté institut

Vul : EO  
Don : Sud

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
-	-	-	2♣
-	2♦	-	3♦
-	3♠	-	3SA
Fin			

♠ 10632  
♥ 954  
♦ 73  
♣ AV84

♠ RD7  
♥ V832  
♦ 98  
♣ D1062

	N	
O		E
	S	

♠ V9  
♥ A6  
♦ ARDV1064  
♣ R5

♠ A854  
♥ RD107  
♦ 52  
♣ 973

Résultat : 3SA + 1

Entame : Roi de ♥

#### ENCHÈRES :

2 ♠ = fort indéterminé  
Les 2 forts en mineures sont toujours des unicolores 7<sup>ème</sup> de 8 et 1/2 à 9 levées de jeu.  
3 ♠ = force à ♠  
3 SA = arrêts à ♣ et ♥

#### JEU DE LA CARTE :

Sans problème, vos adversaires ne peuvent encaisser plus de 3 levées, même sur entame à ♠...

Principe à retenir : Les levées de longueur en mineure font de bonnes levées à SA.

### 28 - Prenez vos parapluies

Vul : NS  
Don : Ouest

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
	1♠	2♥	-
2SA	-	3SA	Fin

♠ AD1074  
♥ 3  
♦ RD92  
♣ V104

♠ 65  
♥ AV1094  
♦ A73  
♣ RD5

	N	
O		E
	S	

♠ 832  
♥ D872  
♦ V10  
♣ 9832

♠ RV9  
♥ R65  
♦ 8654  
♣ A76

Résultat : 3SA + 1

Entame : 7 de ♠

#### ENCHÈRES :

L'intervention à 2♥, devrait promettre 6 cartes pensez-vous, vous avez raison, mais SAUF à ♥, lorsque vous avez la valeur d'une ouverture et que la couleur est 5<sup>ème</sup> belle...  
Pourquoi 2SA en Sud avec le fit ?  
La main est 4/3/3/3 et vous désirez recevoir l'entame ♠, alors que si le contrat est joué par votre partenaire, vos honneurs ♠ seront transpercés.

#### JEU DE LA CARTE :

Bien sûr vous avez appliqué le raisonnement de l'adversaire dangereux. Comme vous avez encore un honneur dans la couleur, l'adversaire dangereux est le partenaire de l'entameur. Ainsi vous avez pris l'entame ♠ du 9 et vous avez joué ♣ pour le Roi et le Valet de ♥ laissé filé. Ouest prend la main, que risquez-vous ? Alors que si c'est Est, adieu contrat.

Principe à retenir : Adaptez le contrat à vos cartes !

## 27 - Nord propose, Sud dispose

Vul : P  
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	-	2♣	-
2♦	-	2SA	-
3♦	-	3♠	-
4♠	Fin		

♠ D864  
♥ V1043  
♦ 3  
♣ D964

♠ 75  
♥ 9875  
♦ RV  
♣ AR875

	N	
O		E
	S	

♠ 32  
♥ RD62  
♦ A6542  
♣ V10

♠ ARV109  
♥ A  
♦ D10987  
♣ 32

Résultat : 4♠ =

Entame : Valet de ♥

### ENCHÈRES :

3♦ = description de votre bicolore 5/5 avec problème à ♥ pour jouer à SA...

3♠ = voulez-vous jouer la manche à ♠ à 7 atouts ?

### JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame et affranchissez prioritairement vos ♦.  
Si Est vous raccourci à ♥, tirez As et Roi de ♠ sans impasse et jouez vos ♦ maîtres, l'adversaire ne fera plus que ses 2 atouts.  
Vous avez appelé une bonne manche, ne la chutez pas par excès de gourmandise.

Principe à retenir : Vous avez la force cumulée pour jouer la manche, il faut trouver la meilleure, c'est tout...

## 4 - Elle était si jolie

Vul : TOUS  
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
	-	1♦	1♥
1♠	2♥	X	-
3SA	Fin		

♠ 865  
♥ 8762  
♦ A3  
♣ 10954

♠ ADV  
♥ R5  
♦ D9862  
♣ V82

	N	
O		E
	S	

♠ 972  
♥ DV1093  
♦ R54  
♣ A6

♠ R1043  
♥ A4  
♦ V107  
♣ RD73

Résultat : 3 SA =

Entame : 7 de ♥

### ENCHÈRES :

Le contre de l'ouvreur garantit soit une main agréable (ce qui est le cas) avec 3 cartes dans la majeure répondue, soit une grosse main de 18/19H.

### JEU DE LA CARTE :

Bien jouer ♣ en direction des honneurs groupés !

Vous avez assez de communications au mort grâce aux ♠ pour manier en sécurité cette couleur qui doit impérativement vous procurer 3 levées si vous voulez gagner votre contrat.

Principe à retenir : La manœuvre d'une couleur est fonction du nombre de levées que vous devez y réaliser.

## 5 - Ecossais ou Auvergnat ?

Vul : NS  
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
-	3♣	-	2SA
-	3SA	Fin	3♠

♠ D54  
♥ V1092  
♦ 73  
♣ D952

♠ 7632  
♥ 743  
♦ D10954  
♣ 8

	N	
O		E
	S	

♠ ARV10  
♥ R85  
♦ RV8  
♣ AV4

♠ 98  
♥ AD6  
♣ A62  
♣ R10763

Résultat : 3 SA =

Entame : 6 de ♣

### ENCHÈRES :

2SA = 20/21 H réguliers  
3♠ = 4 cartes à ♠  
3SA = tant pis...

### JEU DE LA CARTE :

Les rentrées au mort étant plutôt rares, prenez l'entame du Valet de ♣ et jouez le Roi de ♥, personne ne pourra plus vous empêcher de réaliser 4 levées de ♠ + 2 ♣ + 2♥.  
En fin de coup, vous jouerez ♣, et l'adversaire vous rendra soit 1♠, soit le Roi de ♦...

Principe à retenir : **Ne gaspillez pas vos précieuses remontées au mort pour d'hypothétiques impasses.**

## 26 - Ciel, que cela est beau

Vul : TOUS  
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	X	-	1♦
-	3♠	-	3♦
Fin			4♠

♠ R98743  
♥ A754  
♦ D  
♣ 86

♠ 1052  
♥ 10932  
♦ 1092  
♣ D102

	N	
O		E
	S	

♠ DV  
♥ RD6  
♦ ARV765  
♣ 75

♠ A6  
♥ V8  
♦ 843  
♣ ARV943

Résultat : 4♠ - 1

Entame : 2 de ♣

### ENCHÈRES :

2♣ = belle intervention  
X = Spoutnik  
3♦ = unicolore de deuxième zone, 17-19 HL  
3♠ = 6 cartes, mais pas la valeur d'avoir pu faire un 2/1

### JEU DE LA CARTE :

Sud encaisse les 2 premières levées de ♣ et fait le point. ♥ et ♦ sont sans espoir, le déclarant possédant l'As de ♥.

Il reste donc comme seule chance la promotion d'une levée d'atout chez son partenaire, Sud rejoue donc coupe et défausse, et lorsqu'il reprendra la main (au 2<sup>ème</sup> tour) à l'As d'atout, il rejouera encore une fois coupe et défausse, et ainsi son partenaire fera son 10 de ♠ en uppercut.

Principe à retenir : **Cherchez et vous trouverez... Le flanc mortel**

## 25 - Le coup de Jules !

Vul : EO  
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
-	4♠	1♦ Fin	1♠

♠ RV654  
♥ AV95  
♦ R5  
♣ 65

♠ 73  
♥ RD6  
♦ AD862  
♣ DV7

	N	
O		E
	S	

♠ AD1082  
♥ 1043  
♦ 73  
♣ AR8

♠ 9  
♥ 872  
♦ V1094  
♣ 109432

Résultat : 4♠ -1/=

Entame : Valet de ♦

### ENCHÈRES :

1♠ = 8/17 H

4♠ = des réserves.... Mais le bonheur, c'est le bonheur

### JEU DE LA CARTE :

Ne couvrez pas le Valet de ♦, car si Sud continue la couleur vous pourrez mettre en place un jeu d'élimination et donner la main à Nord qui devra rejouer ♥ ou coupe et défausse.

Mais Nord fournit le 2 sur le Valet de son partenaire. C'est un refus des ♦, mais pas un appel de préférence. Sud doit juger maintenant du danger de la situation et il est clair que le meilleur retour est ♥. D'autre part, si Nord était intéressé par les ♣, il lui suffirait de prendre de la Dame de ♦ et de jouer ♣. Si vous avez continué ♦, le déclarant ne devrait plus chuter...

Principe à retenir : **Anticipez en flanc et souvenez vous, votre adversaire sait lui aussi jouer au bridge.**

## 6 - Les petites sont si mignonnes

Vul : EO  
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
-	1♥	-	1SA
-	3♣	-	4♣
-	4SA	-	5♥
-	6♣	Fin	

♠ AD10  
♥ AR1096  
♦ 7  
♣ ADV4

♠ R964  
♥ V87  
♦ RD108  
♣ 95

	N	
O		E
	S	

♠ V8  
♥ 5  
♦ AV9432  
♣ R1032

♠ 7532  
♥ D932  
♦ 65  
♣ 876

Résultat : 6♣ =

Entame : Roi de ♦

### ENCHÈRES :

Cette main, bien que magnifique ne peut être ouverte d'un artificiel car sinon, comment trouverez-vous les ♣ ?

Le bicolore à saut est forcing de manche, votre partenaire le sait, il ne passera pas !

5♥ = 2 clefs sans la Dame d'atout

### JEU DE LA CARTE :

Il faut affranchir les ♥ par la coupe, mais sans tirer le Roi.

As de ♦, As de ♥, ♥ coupé, ♣ pour l'As, ♥ coupé du Roi de ♣, atout pour ôter ceux des adversaires, et donnez spontanément le Roi de ♠ pour 12 levées bien méritées.

Principe à retenir : **Avec un jeu bicolore, ouvrez au palier de 1 !**

## 7 - Bridge ou billard

Vul : TOUS  
Don : Sud

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1♥	-	1♠	-
2♠	-	4♣	Fin

♠ D6  
♥ R6543  
♦ D73  
♣ AR4

♠ RV9432  
♥  
♦ 42  
♣ V10632

	N	
O		E
	S	

♠ 8  
♥ D72  
♦ AV1098  
♣ D987

♠ A1075  
♥ AV1098  
♦ R65  
♣ 5

Résultat : 4♠ + 1

Entame : 8 de ♣

### ENCHÈRES :

La connaissance d'un fit 10<sup>ème</sup> doit vous inciter avec cette main fortement bicolore à appeler cette manche.

### JEU DE LA CARTE :

Vous purgez les atouts, défaussez un ♦ sur l'As de ♥ et présentez le Valet de ♥.

- Si Ouest met un petit, défaussez votre 2<sup>ème</sup> ♦, vous expasserez ensuite son Roi.

- S'il couvre vous coupez, remontez au mort en coupant un ♣ et abandonnez la Dame de ♥ en défaussant le ♦ restant.

Principe à retenir : Quel est le jeu où on compte les points ? Ah oui, le billard...

## 24 - Fine mouche

Vul : P  
Don : Ouest

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1♠	-	-	1♣
-	X	-	1SA
	2♥	Fin	

♠ 1032  
♥ RD764  
♦ 94  
♣ RV6

♠ 86  
♥ 953  
♦ DV1052  
♣ 1083

	N	
O		E
	S	

♠ A95  
♥ V108  
♦ R73  
♣ AD95

♠ RDV74  
♥ A2  
♦ A86  
♣ 742

Résultat : 2♥ =

Entame : 8 de ♠

### ENCHÈRES :

X = Spoutnik, il faut au moins 11 H pour dire 2♥  
1 SA = régulier 12-14 H, sans 4♥, ne promet pas l'arrêt ♠  
2♥ = 5 cartes, 8-10 H

### JEU DE LA CARTE :

Ouest prend l'entame ♠ de l'As du mort et joue atout.

Sud prend et tire le Roi et la Dame de ♠, l'heure de la sieste étant passée, Nord coupe le 3<sup>ème</sup> ♠ maître de son partenaire pour rejouer la Dame de ♦ avant qu'ouest n'en défausse un sur le 4<sup>ème</sup> ♣ du mort.

Principe à retenir : La réponse par 2♥ à une ouverture mineure après intervention par 1♠ promet un minimum de 11 H et 5 cartes.



## 23 - Savoir fitter

Vul : TOUS  
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	-	3♦	-
3♥	-	3♠	-
4♥	-	4♠	-
5♣	-	5♦	-
6♠	Fin		

♠ R6  
♥ 1095  
♦ RDV10  
♣ 6432

♠ V1098542

♥

♦ A963

♣ D5

	♠ 73
	♥ A82
	♦ 8542
	♣ 10987

♠ AD  
♥ RDV7643  
♦ 7  
♣ ARV

Résultat : 6♠ =

Entame : 10 de ♣

### ENCHÈRES :

2♦ = forcing de manche  
3♥/3♠ = naturel  
4♥/4♠ = rallonge les couleurs  
5♣ = contrôle, fit ♠  
6♠ = conclusion logique

### JEU DE LA CARTE :

Ne cherchez pas à affranchir les ♥ par la coupe, ni à tenter l'impasse ♠, vous avez une ligne de jeu bien plus sûre. Prenez l'entame de l'As de ♣, jouez ♦ pour l'As et ♦ coupé. Revenez en main par la Dame de ♣ et coupez un 2<sup>ème</sup> ♦. Défaussez le dernier ♦ sur le Roi de ♣, coupez un ♥ pour rentrer chez vous et jouez le Valet de ♠. Le Roi de ♠ sera la seule levée concédée.

Principe à retenir : Lorsque vous avez appelé un chelem qui ne sera sans doute pas appelé par tout le monde, jouez en sécurité.

## 8 - Qui veut la main ?

Vul : P  
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
	-	1♠	-
3♠	-	4♠	Fin

♠ 63  
♥ AD873  
♦ V10  
♣ D852

♠ AR1094

♥ V62

♦ A7

♣ R104

	♠ V7
	♥ R10
	♦ D96542
	♣ 973

♠ D852  
♥ 954  
♦ R83  
♣ AV6

Résultat : 4♠ =

Entame : 6 de ♦

### ENCHÈRES :

3♠ = en vertu des 4 atouts, la main vaut 11/12 HLD  
4♠ = conclusion naturelle à la manche avec cette main de 15 points d'honneur.

### JEU DE LA CARTE :

3♥ à perdre et il vous faut trouver la Dame de ♣, moche...

Eliminez les atouts, puis les ♦, puis magistralement ceci fait, jouez ♥, l'adversaire encaissera ses ♥, mais après ?

Soit coupe et défaussez soit il maniera pour vous votre couleur à problème, les ♣.

Principe à retenir : Vous avez un souci dans une couleur ? S.O.S adversaires.

## 9 - Rivière sans retour

Vul : EO  
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
		-	1♠
2♣	2♠	-	-
2SA	-	3♦	-
-	3♠	-	-
4♦	Fin		

♠ 9652  
♥ A843  
♦ 92  
♣ D75

♠ V7  
♥ V1095  
♦ DV106  
♣ V104

	N	
O		E
	S	

♠ AR843  
♥ RD72  
♦ 873  
♣ 6

♠ D10  
♥ 6  
♦ AR54  
♣ AR9832

Résultat : 4♦ - 1/3♠ =

Entame : As de ♠

### ENCHÈRES :

2♣ = 6 cartes à partir de 11 H, ou 5 très belles cartes et l'ouverture  
2SA = Bicolore mineur, 6/4

Peut-être, Est jouera t'il 3♠... si personne n'a surenchéri.

### JEU DE LA CARTE :

Est encaisse les 2 premières levées de ♠ et joue le Roi de ♥.  
La défense fera encore une levée de ♣, pour une de chute.  
Il fallait bien disputer la partielle jusqu'à 3♠ pour pousser Nord/Sud au delà de ses limites, le contrat de 4♦ restant une bonne défense. Est/Ouest réalisent 9 levées à l'atout majeur.

Principe à retenir : **2SA dans cette situation est impérativement un appel aux mineures du type 6/4.**

## 22 - Ah, si j'étais riche...

Vul : EO  
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
		-	1♠
2♥	3♥	-	3♠
-	4♣	-	4♦
-	4SA	-	5♠
-	6♠	Fin	

♠ RV1065  
♥ A6  
♦ A1076  
♣ R5

♠ 3  
♥ 832  
♦ 432  
♣ 1098432

	N	
O		E
	S	

♠ AD974  
♥ D5  
♦ R95  
♣ A76

♠ 82  
♥ RV10974  
♦ DV8  
♣ DV

Résultat : 6♠ =

Entame : Dame de ♣

### ENCHÈRES :

L'enchère de 3♥ garantit un fit au moins 4<sup>ème</sup>, il s'agit d'un cue-bid, forçant de manche.  
3♠ = intéressé  
4♣/4♦ = contrôles  
5♠ = 2 clefs et la Dame d'atout

### JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame du Roi de ♣, purgez les atouts, puis éliminez les ♠.  
Tirez l'As de ♦ et jouez ♦ pour le 9. Si Sud n'a plus de ♦, il lui faudra jouer soit ♥ (sous son Roi), soit coupe et défausse et en plus les ♦ peuvent être 3/3... C'est le cas, vous défausserez votre ♥ perdant sur le 4<sup>ème</sup> ♦.

Principe à retenir : **Prenez toutes vos chances, cumulez.**

## 21 - Pont de Tancarville

Vul : NS  
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est				
		-	1♣	♠ V8654			
X	2♠	-	-	♥ 63			
3♥	Fin			♦ V106			
				♣ V76			
				♠ RD10932	♠ 7		
				♥ 92	♥ A87		
				♦ 832	♦ RD74		
				♣ 109	♣ R8432		
				♠ A			
				♥ RDV1054			
				♦ A95			
				♣ AD5			

Résultat : 3♥ + 1

Entame : Roi de ♠

### ENCHÈRES :

X = d'appel, celui ci est « toute distribution »  
2♠ = unicolore ♠, type barrage  
3♥ = mon contre était à base d'un « 2 fort » à ♥

### JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame, jouez Roi et Dame de ♥. Meilleur flanc, Est prend le deuxième et « sort » de sa main en jouant atout. Afin de vous créer une remontée au mort, jouez la Dame de ♣, si Est prend du Roi, la passerelle est trouvée et vous pourrez ainsi rejoindre le mort à ♣ pour jouer le Valet de ♦, s'il refuse de prendre, tirez 3 tours d'atout, afin de l'obliger à défausser. Il y est... le pauvre. Selon ses défausses, vous jouerez As de ♦ et ♦, en main il sera contraint de vous rendre le ♣, ou As de ♣ et ♣, et il vous rendra un ♦.....

Principe à retenir : **Créez-vous des « passerelles » afin de rejoindre un mort lointain.**

## 10 - Plan vigipirate

Vul : TOUS  
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est				
			1♦	♠ 74			
	2SA	-	3SA	♥ A1073			
Fin				♦ R762			
				♣ AV5			
				♠ A65	♠ RD93		
				♥ DV4	♥ 95		
				♦ D854	♦ AV109		
				♣ D73	♣ R94		
				♠ V1082			
				♥ R862			
				♦ 3			
				♣ 10862			

Résultat : 3 SA =

Entame : 3 de ♥

### ENCHÈRES :

2SA = Naturel, 11-12 H, sans majeure 4<sup>ème</sup>.  
3 SA = toutes les intermédiaires valent bien 1 point de plus-value.

### JEU DE LA CARTE :

Sud prend l'entame du Roi et renvoie le 2 en pair impair, Nord prend votre Valet et rejoue le 7 de ♥. Profitez d'être en main pour tenter l'impasse au Roi de ♦, en jouant la Dame, puis renouvelez cette impasse. Quand Sud ne fournit plus, jouez le Roi de ♣ du mort pour affranchir votre 9<sup>ème</sup> levée. Les ♥ par bonheur sont 4/4, et il ne s'agit pas d'affranchir un ♠ à la défense en espérant un partage 3/3. Ceci permettrait aux adversaires de réaliser 3♥ + 1♠ + 1♣ vous chuteriez, alors qu'ainsi vous faites vos 9 levées demandées.

Principe à retenir : **Comptez vos levées, mais aussi celles que pourraient réaliser vos adversaires.**

## 11 - Une oreille attentive

Vul : P  
Don : Sud

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1♠	-	-	X
2♥	-	-	2SA
-	3SA	Fin	

♠ V84  
♥ 72  
♦ D1064  
♣ R1062

♠ 73  
♥ 106  
♦ V9873  
♣ 9854

	N	
O		E
	S	

♠ A95  
♥ RV94  
♦ AR52  
♣ AD

♠ RD1062  
♥ AD853  
♦  
♣ V73

Résultat : 3 SA =

Entame : Roi de ♠

### ENCHÈRES :

X = de réveil (1SA montrerait 9/13H, 2 SA = 17/19H réguliers)  
2 SA = 20/21H réguliers  
L'enchère de 2♥ montre un 5/5, sécurité oblige.

### JEU DE LA CARTE :

Si les ♦ sont partagés ou que le Valet tombe, vous n'aurez aucun mal à totaliser 9 levées, mais ça serait trop facile, de plus l'entame vous a fait cadeau de 2 levées de ♠. Maintenant il faut pouvoir faire votre contrat... Prenez l'entame ♠ de l'As et rejouez ♠, Sud prend de la Dame et affranchi sa couleur. Tirez l'As de ♦, constatez le mauvais partage, tirez As et Dame de ♣, et remontez au mort grâce à la Dame de ♦, le Valet de ♣ ayant l'obligeance de tomber, hop, votre contrat est gagné....

Principe à retenir : **Attention aux réveils. Ils promettent ou dénie l'ouverture.**

## 20 - Carreau vichy

Vul : TOUS  
Don : Ouest

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
	-	-	1♦
1♥	3♦	3♥	-
-	X	-	4♦
Fin			

♠ V52  
♥ 3  
♦ AD862  
♣ D1032

♠ 9843  
♥ V754  
♦ RV  
♣ 754

	N	
O		E
	S	

♠ AD76  
♥ A86  
♦ 107543  
♣ R

♠ R10  
♥ RD1092  
♦ 9  
♣ AV986

Résultat : 4♦ =

Entame : Roi de ♥

### ENCHÈRES :

1♥ = naturel, 9/17 HL en intervention  
3♦ = soutien naturel avec au moins 5 cartes 11-12 HLD  
3♥ = en vertu des 4 atouts  
X = partenaire, j'étais plutôt joli garçon...  
4♦ = pas de quoi porter 3♥ contrés, nous avons trop de ♦...

### JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame de l'As de ♥ et faites l'impasse au Roi de ♦.

Nord prend et rejoue ♠, la défense fera encore le Roi de ♠ et l'As de ♣, mais ce sera tout.  
Aucune manche ne gagne, encore une donne ou il fallait être précis....

Principe à retenir : **En T.P.P, ne « bourrez » pas, sinon c'est « the magic score ».**

## 19 - Écoutez les « Passe »

Vul : EO  
Don : Sud

Sud Ouest Nord Est  
- 1♠ - 2♠  
Fin

♠ RV1054	♠ D83	♠ A92
♥ DV	♥ A832	♥ 1094
♦ RD6	♦ V7	♦ A8532
♣ D63	♣ V1097	♣ 82

  

♠ 76	♠ A92
♥ R765	♥ 1094
♦ 1094	♦ A8532
♣ AR54	♣ 82

Résultat : 2♠ + 1

Entame : Valet de ♣

### ENCHÈRES :

Pas de quoi s'emballer sur le soutien simple du partenaire, il en faudrait beaucoup pour gagner la manche.

### JEU DE LA CARTE :

Une donne technique : Sud encaisse les 2 premières levées de ♣ et rejoue ♥, Nord prend de l'As, et rejoue ♥ pour le Roi de Sud.

Mais où allez vous chercher la Dame d'atout ?

En Nord bien évidemment, Sud vous ayant déjà dévoilé, ses 10 points d'honneurs.

S'il possédait la Dame de ♠, il n'aurait pas passé : malin, non ?

Principe à retenir : **Cherchez des informations, et servez-vous.**

## 12 - Cumulez vos chances

Vul : NS  
Don : Ouest

Sud Ouest Nord Est  
3SA Fin 1SA -

♠ R104	♠ AD	♠ V9652
♥ V10752	♥ A94	♥ R83
♦ DV103	♦ 8652	♦ 9
♣ 10	♣ AD73	♣ V652

  

♠ 873	♠ V9652
♥ D6	♥ R83
♦ AR74	♦ 9
♣ R984	♣ V652

Résultat : 3 SA + 1

Entame : 5 de ♠

### ENCHÈRES :

1SA = 15/17 H, main régulière  
3SA = 10/15 H

### JEU DE LA CARTE :

Vous n'avez que 8 levées de tête et pas moins de 3 couleurs qui peuvent vous fournir la 9<sup>ème</sup>.

Comment combiner au mieux vos chances ?

Commencez par encaisser As et Roi de ♦ : s'ils sont repartis affranchissez un ♦.

Quand ils s'avèrent 4/1, tirez l'As de ♣ et jouez petit ♥ vers la Dame. Est prend et rejoue ♠.

Débloquez la Dame de ♥, rentrez en main par la Dame de ♣ pour encaisser l'As de ♥ et jouez ♣ pour l'impasse, 10 levées,

Principe à retenir : **Ne mettez pas tous vos œufs dans le même panier.**

## 13 - Méfiez-vous de l'eau qui dort

Vul : TOUS  
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3SA	Fin

♠ V85  
♥ 83  
♦ R74  
♣ RD1083

♠ R107  
♥ A1054  
♦ D6  
♣ 9654

	N	
O		E
	S	

♠ D9432  
♥ V972  
♦ A32  
♣ 7

♠ A6  
♥ RD6  
♦ V10985  
♣ AV2

Résultat : 3 SA =

Entame : Roi de ♣

### ENCHÈRES :

2♣ = Stayman  
2♦ = pas de majeure 4e

### JEU DE LA CARTE :

Faut-il laisser passer le Roi de ♣ (coup de Bath) pour conserver un double arrêt dans la couleur ?

Non, et ceci pour 2 raisons importantes :

- Ouest pourrait switcher ♠, ce qui ne vous « arrangerait » pas, et la défense réaliserait 5 levées...

- De plus si les ♣ sont 5/1, votre Valet constitue un 2<sup>ème</sup> arrêt, et s'ils sont 4/2, le 9 du mort vous protège. Jetez vous sur l'As de ♣ et jouez petit ♦ pour la Dame, quelque soit l'attitude de l'adversaire, vous ferez 9 levées.

Principe à retenir : **N'appuyez pas sur un bouton quand vous jouez au Bridge, raisonnez.**

## 18 - Pas de fit, pas d'atout

Vul : NS  
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
-	2♦	-	1♠
-	3♣	-	2♠
-	3SA	Fin	3♥

♠ D5  
♥ D5  
♦ ARD10765  
♣ D765

♠ V863  
♥ RV73  
♦ 983  
♣ 92

	N	
O		E
	S	

♠ RD1054  
♥ A64  
♦ 4  
♣ R1084

♠ A972  
♥ 10982  
♦ V2  
♣ AV3

Résultat : 3 SA + 1

Entame : 3 de ♥

### ENCHÈRES :

2♦ = naturel, forcing  
3♣ = semi-naturel, forcing de manche  
3♥ = demande d'honneur à ♥

### JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame de la Dame de ♥ et tirez 7 coups de ♦, en défaussant 3♠, 1♥ et 2♣ du mort.

Jouez alors ♣ vers le Roi.

Si Sud a gardé les bonnes cartes, il devrait vous limiter à 10 levées, mais s'il encaisse l'As de ♠, ce sont 11 levées que vous totaliserez.

Bravo aux E/O qui ont joués ce contrat de la bonne main.

Principe à retenir : **Orientez les contrats vers la bonne main.**



## 15 - Ruée au Klondike

Vul : NS  
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	-	2♠	-
3♠	-	4♦	X
-	-	XX	-
4SA	-	5♣	-
5SA	-	6♥	-
7SA	Fin		

♠ 542  
♥ V103  
♦ 109652  
♣ 106

♠ ARV1087  
♥ R64  
♦ A7  
♣ 94

	N	
O		E
	S	

♠ 63  
♥ 9852  
♦ RDV4  
♣ V73

♠ D9  
♥ AD7  
♦ 83  
♣ ARD852

Résultat : 7SA + 3 !

Entame : Roi de ♦

### ENCHÈRES :

Le saut en réponse à l'ouverture promet une belle couleur à partir de 16H et permet d'établir l'atout immédiatement. L'enchère de 3♠ est obligatoire avec cette Dame seconde qui complète bien la main du répondant.

4♦ X = Passe pas de contrôle – XX contrôle du premier tour

5♣ = 3 clés

5SA = je possède la Dame d'atout, as-tu des Rois ?

6♥ = oui, le Roi de ♥

7SA = on compte 13 levées, 6♠ + 3♥ + 1♦ + 3♣

### JEU DE LA CARTE :

Si vous n'avez pas fait 16 levées, ce n'est pas bien du tout.....

Si vous avez trouvé le contrat de 7♠, ce n'est déjà pas si mal.

Principe à retenir : Lorsque vous pouvez indiquer votre force et votre forme en une seule enchère, ne vous en privez pas.

## 16 - Mineures de bon fond

Vul : EO  
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	-	2♣
-	2SA	-	3♦
-	3♥	-	3♠
-	3SA	-	4♦
-	4♥	-	4SA
-	5♥	-	6♦

♠ RD6  
♥ A5  
♦ RV983  
♣ V62

♠ 8754  
♥ RDV4  
♦ 5  
♣ D754

	N	
O		E
	S	

♠ A  
♥ 76  
♦ AD10764  
♣ A1093

♠ V10932  
♥ 109832  
♦ 2  
♣ R8

Résultat : 6♦ =

Entame : Roi de ♥

### ENCHÈRES :

2♣ = 11 H et plus

3♦ = forcing après l'enchère de 2♣

3♥/♠ = forces

4♦ = ambition de chelem

4♥ = acceptation et contrôle ♥

5♥ = 2 clés sans la Dame d'atout

### JEU DE LA CARTE :

Vous éliminez les atouts, les ♠ et les ♥ avant de laisser filer le Valet de ♣.

Ce jeu soigneux vous fait même gagner avec Roi-Dame de ♣ mal placés.

Principe à retenir : N'ayez pas la maladie du SA, sachez jouer les chelems en mineure, ils sont très lucratifs.