

Quiz : Après un Contre adverse (solutions)

Chacun de ces jeux est le jeu de Nord, quelle enchère faites-vous ?

Sud	Ouest	<u>Nord</u>	Est
1♦	Contre	?	

♠ RV84

♥ 72

♦ A42

♣ 8753

1♠

♠ DV97

♥ AR54

♦ 86

♣ D98

Surcontre

♠ R83

♥ R76

♦ 842

♣ 9765

Passe

♠ V54

♥ 86

♦ A3

♣ RV9853

2♣

1) 1♠: Nommez votre Majeure 4^e comme si de rien n'était. Avec 8H, vous en avez les moyens.

2) Surcontre: Fort de vos 12H, le Surcontre est l'enchère la plus pertinente, en vue de punir vos adversaires qui sont sans doute mal engagés ici !

3) Passe: Avec 6H seulement, vous n'êtes plus obligé de parler, la parole va revenir à votre partenaire, il pourra s'exprimer s'il est fort. La réponse de 1SA montrerait a minima 7H.

4) 2♣: Suite à un Contre adverse, le changement de couleur au palier de 2 n'est plus forcing et montre 8-10H et une couleur 6^e.

Sud	Ouest	<u>Nord</u>	Est
1♠	Contre	?	

♠ R3

♥ DV85

♦ V842

♣ D75

1SA

♠ V753

♥ 6

♦ R742

♣ 9643

3♠

♠ 84

♥ AD85

♦ RV2

♣ D986

Surcontre

♠ 8

♥ 94

♦ RD9654

♣ R842

2♦

1) **1SA** : Un jeu parfait pour une réponse de 1SA qui montre 7-10H et un jeu régulier sans fit à Pique.

2) **3♠** : Attention, cette enchère n'est plus une vraie proposition de manche mais un barrage avec un jeu faible et 4 atouts.

3) **Surcontre** : Vos adversaires sont sans doute dans de beaux draps car vous êtes majoritaires en points. Prévenez votre partenaire !

4) **2♦** : Votre jeu est tout à fait adapté pour cette enchère non-forcing qui montre 6 Carreaux et 8-10H.

♠ R965
♥ 74
♦ AV85
♣ 964

♠ 43
♥ ARV98
♦ 74
♣ A854

♠ DV87
♥ 974
♦ 6
♣ RDV52

♠ R9652
♥ 4
♦ R85
♣ A965

2SA

Surcontre

3♣

4♥

1) **2SA** : La convention « Truscott » est idéale pour exprimer un jeu comportant un fit de 4 cartes et 11-12HLD.

2) **Surcontre** : Votre jeu est trop fort pour un changement de couleur au palier de 2 qui serait non-forcing. Commencez par Surcontrer afin de montrer l'étendue de votre force.

3) **3♣** : Cette enchère technique, baptisée « enchère de rencontre » sert à décrire précisément un fit de 4 cartes à Pique et une belle longue 5^e dans la couleur annoncée avec un saut.

4) **4♥** : Vous l'avez sans doute reconnu : ce double saut est bien un Splinter, effectué avec un jeu de manche, fitté avec au moins 4 atouts, le tout agrémenté d'un singleton à Cœur.