

Quiz: Développements après redemande de 1SA (Solutions)

Quelle enchère faites-vous, avec chacun de ces jeux ?

Chacun de ces jeux est le jeu du joueur en gras et souligné.

Sud	Ouest	<u>Nord</u>	Est
1♦	Passe	1♠	Passe
1SA	Passe	?	

♠ RV53

♥ R6

♦ 1094

♣ RV92

2SA

♠ RD742

♥ AD973

♦ D5

♣ 2

3♥

♠ AR9842

♥ 75

♦ AV2

♣ 43

4♠

♠ D9842

♥ A5

♦ 74

♣ R754

2♠

1) 2SA: Il convient de proposer la manche à Sans-Atout avec 11H. Sud acceptera s'il est maximum de sa zone de 12-14H.

2) 3♥: Le bicolore à saut est Forcing de Manche et garantit ici un bicolore 5-5 en Majeure.

3) 4♠: Vous êtes certain d'un fit à Pique: avec 15HLD, ne transigez pas et imposez la manche dans cet atout.

4) 2♠: Comme votre partenaire a garanti au moins 2 cartes à Pique, il est préférable de répéter cette couleur pour jouer le contrat de 2♠. Cette enchère est conclusive et votre partenaire n'a plus voix au chapitre.

♠ V752	♠ AD753	♠ V853	♠ ARD1063
♥ D74	♥ R6	♥ D95	♥ A54
♦ RV853	♦ R94	♦ 7	♦ RD3
♣ 6	♣ 752	♣ AD943	♣ 4
<u>2♦</u>	<u>2♣*</u>	<u>Passe</u>	<u>3♠</u>

1) 2♦: Une enchère naturelle et conclusive afin de jouer le contrat serein de 2♦.

2) 2♣*: Le fameux Roudi ! Une enchère artificielle effectuée avec au moins 11H, qui vise à chercher un fit 5-3 à Pique.

3) Passe: Hélas, l'enchère de 2♣ serait un Roudi !
Il vaut mieux oublier l'atout Trèfle pour cette fois.
On marquera d'ailleurs peut-être plus de points au contrat de 1SA.

4) 3♠: Après une redemande à 1SA, la répétition de la majeure au palier de 3 est une enchère de chelem avec un unicolore sixième.

♠ V9864	♠ AD543	♠ A542	♠ D95432
♥ DV65	♥ AR42	♥ 6	♥ RV2
♦ 7	♦ 43	♦ AR752	♦ 6
♣ A42	♣ V4	♣ D43	♣ A42
<u>2♥</u>	<u>2♣*</u>	<u>3♦</u>	<u>2♣*</u>

1) 2♥: Une enchère faible, destinée à laisser votre partenaire choisir entre le contrat de 2♥ et celui de 2♠.

2) 2♣*: Avec un bicolore majeur fort, mais seulement 5-4, il est d'usage de commencer par le Roudi !

3) 3♦: Pas de Roudi, puisqu'on n'a pas 5 cartes à Pique. Le saut dans la mineure d'ouverture montre un jeu forcing de manche et fitté.

4) 2♣*: Exceptionnellement, un Roudi avec 6 cartes dans la Majeure. Il faut procéder comme cela avec un jeu calibré pour proposer la manche.