

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

Entames à Sans-Atout d'une petite carte

JEU DE LA CARTE



N°9



Version du 06/10/2021

ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Première partie :	
la stratégie de la première levée à Sans-Atout	3
L'entame d'une petite carte	3
Principes de la réaction du partenaire de l'entameur	6
En face de l'entame d'une petite carte	6
Avec au moins deux cartes équivalentes	7
Quand il y a un honneur au mort	8
Deuxième partie :	
le détail des procédures	10
Entamer dans sa couleur longue	10
Avec un honneur : la quatrième meilleure	10
La règle des 11	11
Sans honneur : la deuxième meilleure	13
La carte à fournir en face de l'entame	
quand le mort est maître	14
Entamer dans une couleur courte	16
Avec trois petites cartes	16
Avec un honneur troisième	16
Attitude en troisième	16
Entamer dans la couleur du partenaire	18
Donnes d'application	19

Dans les tableaux d'enchères,
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

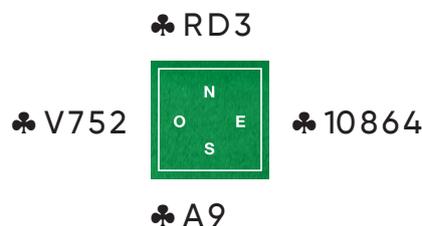
La stratégie de la première levée à Sans-Atout

— L'ENTAME D'UNE PETITE CARTE —

Dans un contrat à Sans-Atout, le jeu de la défense correspond souvent à remporter la course à l'affranchissement avec le déclarant. L'objectif, à l'entame, est donc de déterminer la couleur longue de son camp de manière à l'exploiter.

Parler de couleur longue correspond en principe à une couleur au moins cinquième. En effet, quand vous possédez une couleur cinquième, la répartition la plus probable des cartes restantes chez les trois autres joueurs est « 3-3-2 ». Ce qui veut dire que si votre camp arrive à jouer trois fois de la couleur, vos deux dernières cartes seront maîtresses. Même si l'un des adversaires possède quatre cartes dans la couleur, vous gagnerez quand même un pli de longueur.

Il faut remarquer que l'entame dans une couleur qui n'est que quatrième nécessite, pour établir une levée de longueur, de trouver une répartition 3-3-3 (faible probabilité) dans les trois autres jeux. Vous y parviendrez aussi quand votre partenaire y possède lui aussi quatre cartes. La configuration idéale est celle où vous trouvez cinq cartes chez votre partenaire !



Votre couleur quatrième n'est pas très belle, mais l'apport de quatre cartes en face permet d'établir une levée sans coup férir, à condition d'être patient.

Si le partenaire n'a que trois cartes, l'entame risque d'être improductive :



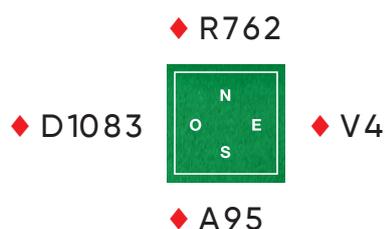
Ici, jouer la couleur permet au déclarant d'y réaliser deux levées immédiatement et vous interdit de rejouer sans en livrer une troisième.

Sans parler du moment où vous jouez dans la couleur septième du déclarant :



Cette fois, l'entame à Trèfle permet au déclarant de réaliser toutes les levées dans la couleur. Livré à lui-même, il aurait dû concéder au moins une levée.

Ces exemples illustrent le fait que l'entame dans une couleur seulement quatrième n'est pas toujours idéale et qu'il ne faudra pas la choisir automatiquement. En particulier, puisque l'affranchissement de levées de longueur est sujette à caution, il est logique de privilégier des couleurs où un affranchissement par le rang est aisé. Ainsi, avec D1083, le seul complément du Valet en face permet d'espérer la réalisation de deux levées à terme, même si l'un des adversaires possède quatre cartes dans la couleur :



Si le 8 disparaît au profit du 5, par exemple, c'est une levée qui s'en va.

Dans tous les cas où vous entamez pour affranchir votre propre couleur, vous choisirez d'entamer d'une « petite » petite carte. D'une part vous conserverez les cartes plus hautes qui peuvent être affranchies, d'autre part vous préviendrez ainsi que la couleur entamée vous semble intéressante. La règle couramment utilisée est celle, bien connue, de **la quatrième meilleure**.

Si aucune couleur de votre main n'est éligible à l'affranchissement, soit parce que l'adversaire a nommé vos couleurs longues, soit parce que vos couleurs sont peu propices à l'entame, vous pouvez chercher à découvrir la couleur cinquième de votre partenaire. C'est très facile quand il l'a mentionnée, à l'ouverture ou en intervenant. Quand il est resté silencieux, vous en êtes réduit aux conjectures et les enchères adverses seront un guide précieux.

Enfin, plus fréquemment qu'on ne le croit en général, en l'absence de couleur à affranchir, il est de bonne politique de choisir des entames dans des groupements de petites cartes : il s'agit d'entames « neutres », particulièrement adaptées quand les affranchissements des couleurs du déclarant paraissent difficiles. On sort alors du cadre de la fameuse course à l'affranchissement évoquée plus haut.

Que vous entamiez pour le partenaire ou que vous choisissiez une entame neutre, vous sélectionnez **une « grosse » petite carte**. Le partenaire comprendra alors que votre entame ne vous semble pas très intéressante.

OUEST

♠ D1082

♥ 742

♦ V954

♣ A5

SUD	O	N	E
1SA	passe	3SA	fin

Contre 3SA joué par Sud, Ouest entamera du 2 de Pique, couleur intéressante, en quatrième meilleure.

Mais si la séquence pour parvenir au même contrat est la suivante :

SUD	O	N	E
1♦ 1SA	passe passe	1♠ 3SA	passe fin

Ouest va décider d'entamer Cœur, une entame neutre qui pourrait tout aussi bien tomber dans une couleur cinquième du partenaire : il choisira alors le 7, la « grosse » petite carte.

Ces notions importantes ont été développées dans le document consacré au choix de la couleur d'entame. Le propos de ce document est de fixer le choix de la petite carte à entamer dans un objectif de signalisation : faire savoir à votre partenaire combien de cartes vous possédez dans la couleur jouée et quelle est la composition de celle-ci.

— **PRINCIPES DE LA RÉACTION DU PARTENAIRE DE L'ENTAMEUR** —

●● **EN FACE DE L'ENTAME D'UNE PETITE CARTE**

Il va falloir aider le partenaire en mettant « gros en troisième ».



Vous êtes le dernier de votre camp à jouer, il n'y a plus que vous pour faire la levée ou tout au moins à contribuer à l'affranchissement des honneurs de l'entameur. Bien entendu, le Roi est plus susceptible de faire la levée que le 10 !

SITUATION 1



SITUATION 2



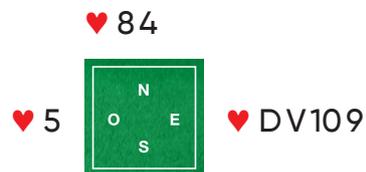
SITUATION 3



Dans les deux premières situations, mettre le 10 est un drame, permettant au déclarant de faire un Valet indu. Dans le dernier cas, cela revient au même de fournir l'un ou l'autre, mais ne vous a-t-on pas déjà dit de ne pas jouer avec le feu ?

●● **AVEC AU MOINS DEUX CARTES ÉQUIVALENTES**

Fournissez la plus petite (la queue de séquence).



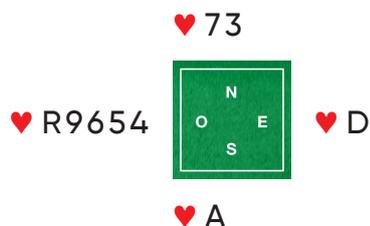
Cela peut sembler anecdotique mais la plus petite carte est beaucoup plus facile à lire pour l'entameur.

Mettons-nous à sa place le temps de quelques exemples (en gras les cartes jouées à la première levée :



Votre partenaire détient la Dame, si Sud l'avait eue, il n'aurait pas utilisé son As pour capturer le Valet ! Le déclarant possède aussi le 10, en effet comme le partenaire doit mettre sa plus petite, sa carte dénie celle immédiatement en dessous.

Pour ne pas avoir laissé passer, le déclarant doit avoir As-10 secs ou quatrièmes.



Le déclarant possède le Valet vu qu'Est doit monter à l'économie. Il faudra essayer de rendre la main à votre partenaire pour qu'il rejoue de la couleur (sauf As-Valet secs, difficile à détecter).



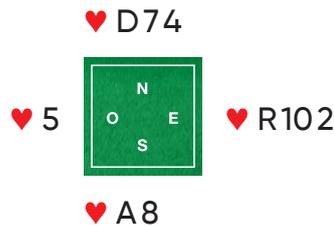
Malgré la tentative du déclarant de cacher ses grosses cartes, vous connaissez chez lui As-Roi-Dame-9 car votre partenaire n'a pu monter qu'avec le 10. L'affranchissement de votre longue semble compromis, il va falloir trouver autre chose.

●● **QUAND IL Y A UN HONNEUR AU MORT**

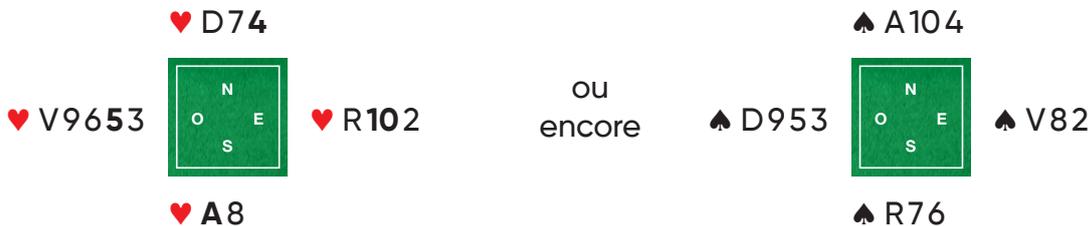
Si le déclarant appelle l'honneur du mort, pas de problème, montez si vous le pouvez. Les choses se compliquent si une petite carte est fournie du mort.

Il faut utiliser vos cellules grises, car chaque cas est différent, mais on retrouve un principe général : essayez de monter tout en conservant une carte capable de capturer l'honneur du mort.

- ▶ **1. Si vous avez l'honneur immédiatement supérieur à celui du mort**, gardez votre honneur si vous pouvez au moins mettre le 8.



Il est très important de comprendre que mettre le Roi libère la Dame quelle que soit la place de l'As. En mettant le 10, ce sont quatre ou cinq levées qui tombent dans votre escarcelle si l'entameur possède l'As et le Valet. Si le déclarant possède l'As, vous l'empêchez de faire la Dame en plus et s'il possède le Valet, c'est une équivalence.



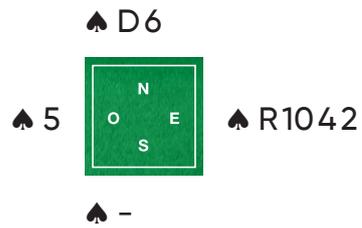
En insérant le 8, vous empêchez le déclarant de faire trois levées si la couleur est répartie comme dans l'exemple (le seul mauvais cas serait une entame sous Roi-Dame)

- ▶ **2. Si vous avez un honneur qui est deux crans au-dessus de celui du mort**, gardez votre honneur si vous pouvez mettre au moins le 9.

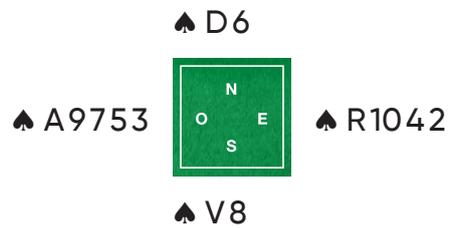


Fournir l'As offrirait deux levées dans la couleur à l'adversaire, le 10 le réduit à une levée. Bien entendu, ces règles ne sont là que pour vous aider et ne doivent surtout pas vous empêcher de réfléchir.

Imaginons par exemple :



Si le déclarant avait possédé l'As, il aurait tenté la Dame à l'entame ; il est donc indispensable de jouer le Roi, pour empêcher les cinq premières levées si Ouest a entamé dans l'As cinquième. Par exemple si la couleur est répartie ainsi :



Le détail des procédures

— ENTAMER DANS SA COULEUR LONGUE —

La carte choisie dépendra de la présence d'un honneur.

●● AVEC UN HONNEUR : LA QUATRIÈME MEILLEURE

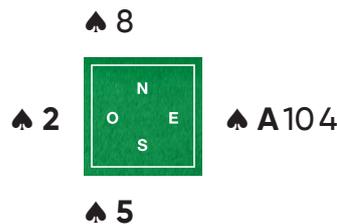
À défaut d'une séquence, vous devez entamer d'une petite carte. Si la couleur possède au moins le 10, vous entamerez de la quatrième carte à partir de la plus forte.

- D1062 : le 2
- RV975 : le 7
- D9876 : le 7 (il faut qu'il y ait au moins le 10 pour entamer en tête de séquence).

En troisième position, il sera nécessaire de lire la carte d'entame.

Si la carte entamée est la plus petite carte visible de la couleur, c'est donc que l'entameur n'en possède que quatre.

EXEMPLE 1



Sud a ouvert de 1SA et tout le monde a passé. L'entame du 2 indique toujours quatre cartes. Le singleton au mort et la vue de trois cartes dans votre main vous fait comprendre que le déclarant a ouvert de 1SA avec cinq Piques. Vous en tirerez deux déductions utiles : d'une part, sauf cas particulier, il faut jouer une autre couleur car, si vous persistez, vous finirez par affranchir une levée de longueur en Sud. D'autre part, le déclarant est nanti à coup sûr d'une distribution 5-3-3-2 et ne possède donc aucune autre couleur quatrième, une information souvent cruciale.

EXEMPLE 2



Toujours contre le contrat de 1SA, vous avez correctement mis le Roi en troisième position et vous avez fait la levée. Que vous a appris l'entame ?

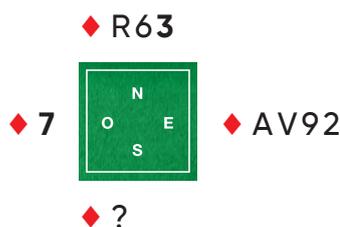
Votre partenaire ne possède que quatre cartes dans la couleur (avec une couleur cinquième, il y en a toujours une en dessous de la quatrième !) ce qui en place trois chez le déclarant.

Si, comme vous, votre partenaire rechigne à entamer sous un As seulement quatrième, cela place l'As en Sud. Le fait de vous laisser faire le Roi avec le 10 au mort laisse supposer qu'il ne détient ni la Dame, ni le Valet, ce qui place ces deux cartes en Ouest. Mais celui-ci n'a pas le 9, sinon il serait parti de la Dame en tête de séquence. La couleur est donc sans doute répartie ainsi :



Bien entendu cet édifice est fragile et le résultat pas obligatoirement très utile. Mais vous entraîner à cette gymnastique renforcera votre capacité à bien lire l'entame.

EXEMPLE 3 Un autre exemple amusant :



Si le 7 est bien une quatrième meilleure, le partenaire possède trois cartes au-dessus du 7, les seules cartes restantes sont la Dame, le 10 et le 8. Mettez le 2, Sud ne peut pas monter !

●● LA RÈGLE DES 11

Quand vous avez beaucoup de grosses cartes dans la couleur entamée, il est facile de lire la carte d'entame, si vous rencontrez des difficultés, utilisez la règle des 11.

Cette règle très célèbre a un fondement arithmétique tout à fait simple.

- ▶ Les cartes, au bridge, sont ordonnées du 2 à l'As. On peut donc les numéroter de 2 à 14 (le Valet portant le numéro 11, la Dame 12, etc.).
- ▶ Si l'entameur entame de sa quatrième meilleure, il détient donc trois cartes au-dessus de cette carte.
- ▶ Si on soustrait ces trois cartes du maximum de 14 indiqué à l'instant, toutes les autres cartes peuvent maintenant être numérotées de 2 à 11 ($14 - 3 = 11$).
- ▶ En conséquence, si vous soustrayez de 11 le numéro de la carte d'entame, vous saurez immédiatement combien il reste de cartes au-dessus de la carte d'entame dans les trois autres jeux.

Reprenons notre dernier exemple,



Sur l'entame du 7, la règle des 11 nous permet de découvrir le bon jeu sans effort :

11 (le chiffre de référence)

-7 (le numéro de la carte d'entame)

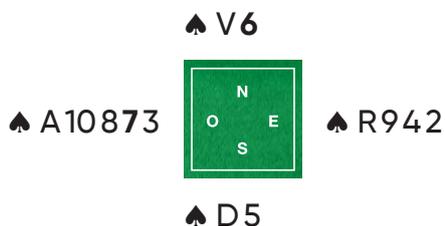
=

4 (nombre théorique de cartes au-dessus du 7 entre Nord, Sud et vous)

Vous voyez quatre cartes supérieures au 7 entre le mort et votre jeu. Sud n'a donc aucune carte supérieure au 7, ce qui lui laisse comme plus grosse carte dans la couleur au mieux le 5 !

En fournissant le 2, vous permettez au 7 de faire la levée et vous réaliserez les quatre premières levées sans avoir besoin de rendre la main à Ouest pour prendre le Roi en impasse.

Un autre exemple :



Quelle carte devez-vous jouer en Est sur le 6 du mort ?

Si vous suivez les conseils donnés quand il y a un honneur au mort, vous serez tenté de fournir le 9. Mais la règle des 11 vous apprend que le déclarant ne possède qu'une seule carte supérieure au 7. Mettre le Roi ne comporte alors aucun risque de donner une levée à l'adversaire et permet à Sud de ne pas réaliser une levée indue dans la position du diagramme.

●● SANS HONNEUR : LA DEUXIÈME MEILLEURE

À défaut de posséder au moins le 10 dans la couleur « longue » que vous souhaitez entamer, vous choisirez la deuxième carte à partir du haut.

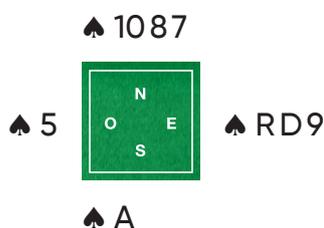
▸ 9743 : le 7

▸ 86542 : le 6

▸ 98765 : le 8 (attention !)

En troisième, il va falloir déterminer si l'entame provient d'une quatrième meilleure, dans ce cas, on rejouera souvent dans la couleur d'entame ou si elle provient d'une deuxième meilleure et dans ce cas, on regardera à la vue de notre jeu et du mort s'il est pertinent de continuer la couleur.

Un moyen pour savoir de quoi il en retourne est l'application de la règle des 11, si le résultat que vous trouvez « déborde du cadre » c'est que l'entame ne provient pas d'une quatrième meilleure.



A priori, l'entame semble favorable à votre camp, votre partenaire entame dans votre couleur commandée par Roi-Dame mais... l'application de la règle des 11 pose un problème :

11 (le chiffre de référence)

-5 (le numéro de la carte d'entame)

=

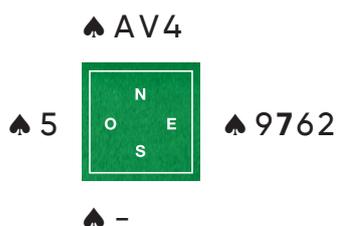
6 (nombre théorique de cartes au-dessus du 5 entre Nord-Sud et vous)

Or, vous voyez le 7, le 8 et le 10 au mort, le 9, le Roi et la Dame chez vous et l'As chez le déclarant ce qui porte le total à 7 !

Ça dépasse ! L'entame n'est donc pas une quatrième meilleure mais une deuxième meilleure (ou une couleur courte) et le déclarant possède le Valet dans la couleur.

— **LA CARTE À FOURNIR EN FACE DE L'ENTAME** —
QUAND LE MORT EST MAÎTRE

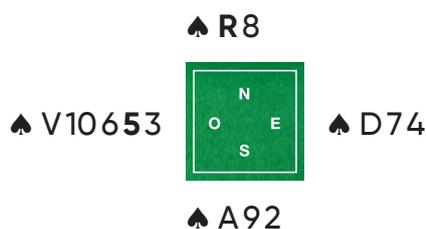
Si vous n'êtes pas en mesure de monter en troisième, le signal prioritaire que vous donnerez sera la parité.



Vous ne pouvez même pas monter sur le Valet, la couleur ne peut pas vous intéresser, donnez le compte !

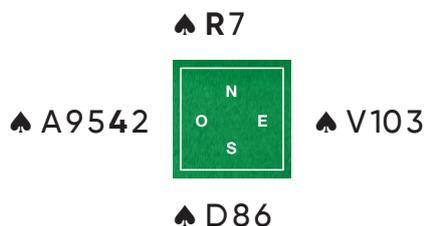


En fournissant le 4, (monter du 8 sur le 7 ne semblant pas très utile) vous indiquez un nombre impair de cartes dans la couleur ce qui permettra à l'entameur de jouer l'As au tour suivant, s'il reprend la main, connaissant Roi-Dame secs en Sud. Le fait de posséder un honneur en dessous de celui joué par le mort qui pourrait compléter la couleur du partenaire ne change pas votre signalisation :



Malgré la présence de la Dame, continuez à fournir le 4. Le renseignement de pair-impair est plus facile à lire et souvent plus utile que l'appel-refus dans cette situation, où votre partenaire a entamé dans sa couleur longue. Quand il entamera « pour vous » la situation sera très différente.

Le seul cas où il est indispensable de déroger à ce sacro-saint principe du pair impair sera celui où vous possédez des honneurs bloquants :



Votre camp pourra réaliser quatre levées dans la couleur à deux conditions :

- D'une part il vous faudra prendre la main pour forcer la Dame de Sud.
- D'autre part, il aura fallu que vous vous débarrassiez du Valet sur le Roi, pour débloquent la couleur. Sinon, Sud pourra vous empêcher d'encaisser plus de deux levées immédiates en couvrant le Valet de la Dame.



UN PRINCIPE À RETENIR :

Sur l'entame d'une petite carte du partenaire, ne gardez pas deux honneurs secs dans la couleur. Débloquez-en un !

Un dernier exemple de cette situation :



Sud, conscient que son As second ne permettra jamais de couper la communication entre les deux défenseurs, décide de prendre de l'As au premier tour. Déjouez son piège en jetant le Roi ! Au demeurant, s'il avait appelé le 8 sur l'entame, vous auriez dû prendre de la Dame... et rejouer le Roi pour, encore une fois, débloquent la couleur.

— ENTAMER DANS UNE COULEUR COURTE —

Il s'agira le plus souvent d'une couleur de trois cartes, ce sont des entames que l'on fait le plus souvent quand l'adversaire a la même couleur longue que vous ou quand les entames neutres sont de rigueur.

●● AVEC TROIS PETITES CARTES

Entamez de la plus forte. Les Anglo-Saxons désignent cette entame ainsi : « Top of nothing ».

Avec :

- 975 : le 9
- 842 : le 8...

Le fait d'entamer une grosse carte prévient donc le plus souvent le partenaire que la couleur est courte chez vous.

●● AVEC UN HONNEUR TROISIÈME

Entamez de la carte intermédiaire. Choisir la plus petite entame éviterait la confusion avec l'entame « quatrième meilleure ». Avec :

- R72 : le 7
- D84 : le 8...

Choisir le 7 ou le 8 dans ces deux exemples peut prêter à une autre confusion, celle de la présence ou l'absence d'un honneur, puisque l'entame est la même avec trois cartes, que l'on ait ou non un honneur. Cette erreur apparaît à une majorité de joueurs moins grave que celle qui tromperait sur la longueur.

— ATTITUDE EN TROISIÈME —

Repérer une entame courte n'est souvent pas difficile. Ainsi, l'entame du 9 ne provient jamais d'une couleur quatrième. C'est toujours la plus forte de trois petites cartes, l'intermédiaire dans un honneur troisième ou, plus rarement, la plus grosse carte d'un doubleton si aucune autre entame n'était possible.

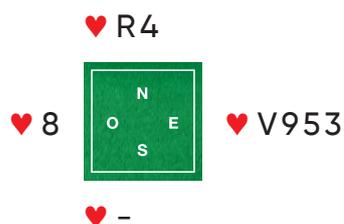
Le joueur qui entame dans trois cartes « va à la pêche » d'une couleur chez vous. Le renseignement à lui fournir n'est donc pas le nombre de cartes que vous possédez dans la couleur, mais plus prosaïquement si vous souhaitez qu'il continue d'en jouer.

Vous utiliserez donc l'appel-refus pour le lui signifier :



Le choix du 9 de Cœur vous remplit d'aise. Faites-le savoir à Ouest **en appelant du 8 sur le Roi du mort.**

Mais :



Le 9 étant visible dans votre main, vous savez que le 8 provient encore de trois cartes. Certaines configurations pourraient être intéressantes (si Ouest a entamé dans D-8-7, en particulier) mais il est bien plus probable que le déclarant possède AD10x dans la couleur et une contre-attaque est sans doute nécessaire. **Refusez les Cœurs en jouant le 3.**

Encore une fois la règle des 11 est l'une des armes qui vous permettra de détecter si l'entame est une « vraie » quatrième meilleure ou si le partenaire a entamé dans une courte.



Le 7 est parfaitement lisible, la règle des 11 vous permet de savoir que le 7 n'est pas une quatrième meilleure (on voit cinq cartes au-dessus du 7 alors qu'il ne devrait y en avoir que quatre).

On sait aussi que le 7 ne provient pas de quatre cartes, qui laisseraient le Roi sec chez l'ouvreur.

Le partenaire a entamé dans trois cartes seulement, accompagnées ou non du Roi. Dans tous les cas, son entame tombe bien, mais mettre l'As pour en rejouer risque de poser des problèmes de communication. Particulièrement si votre main est dépourvue de rentrée, il faut garder votre As et procéder à un coup à blanc.



Le coup à blanc permet de libérer la couleur immédiatement (il aurait fallu en concéder une autre dans la couleur si le déclarant avait possédé le Roi). Autant il est facile pour Est de rejouer un petit s'il prend la main en premier, autant le problème reste entier pour l'entameur qui n'ayant pas vu l'As peut craindre de rejouer son Roi.

Ainsi Est **doit fournir le 10 sur le Valet**. Il montre son intérêt dans la couleur, ce qui permettra à Ouest d'en rejouer facilement.

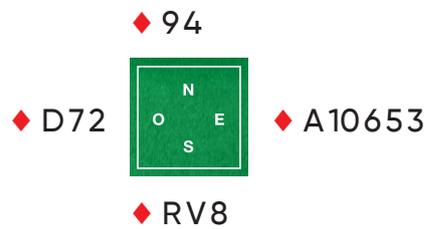
— ENTAMER DANS LA COULEUR DU PARTENAIRE —

Il faut entamer en **pair-impair** et non de la plus forte comme le veut une antique tradition tombée en désuétude.

Avec :

- 92, le 9
- 972, le 2
- R62, le 2
- 9752, le 7
- D942, le 4.

Entamer d'un honneur troisième peut avoir de bien fâcheuses conséquences :



Attaquer de la Dame offre au déclarant deux levées dans la couleur. Au contraire, commencer par le 2 permet à Est de prendre de l'As et de rejouer à travers la fourchette de Sud. Celui-ci va fort probablement jouer le Valet : ainsi non seulement Sud n'aura qu'une seule tenue dans la couleur mais celle-ci sera prête pour un encaissement immédiat.

Donnes d'application



DONNE N°1

♠ D108		
♥ R976		
♦ V1094		
♣ R2		
♠ AV765		♠ 43
♥ 832		♥ 1054
♦ R5		♦ 632
♣ V103		♣ AD875
♠ R92		
♥ ADV		
♦ AD87		
♣ 964		

SUD	O	N	E
1SA 2♦	passé passé	2♣ 3SA	passé fin

Entame : 6 de Pique.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Le mort fait la première levée, Est fournissant le 4 et Sud le 2. Ouest doit réaliser que le 4 provient obligatoirement de 4 et 3. En effet, si le 4 était la plus petite carte de 3, Est posséderait Roi-9-4 et n'aurait pas laissé le 8 du mort faire la levée.

Par conséquent, quand il prend la main au Roi de Carreau, Ouest sait qu'affranchir ses Piques en jouant un petit est sans avenir, son partenaire n'ayant plus de Pique à lui rejouer ensuite. La seule chance de battre le contrat consiste donc à rejouer le Valet de Trèfle en espérant trouver ce qu'il faut en Est. Attention, si le déclarant fournit à juste titre le Roi du mort, Est doit rejouer soigneusement un petit Trèfle pour le 10 de son partenaire évitant ainsi de bloquer la couleur et permettant de faire chuter le contrat adverse de trois levées !

	♠ R643	
	♥ AR2	
	♦ D4	
	♣ D1095	
♠ D102		♠ AV97
♥ 875		♥ D94
♦ R986		♦ 532
♣ V64		♣ 872
	♠ 85	
	♥ V1063	
	♦ AV107	
	♣ AR3	



SUD	O	N	E
1♦ 1SA	passé passé	1♠ 3SA	passé fin

Entame : 8 de Cœur.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Le déclarant appelle l'As du mort. Quelle carte Est doit-il fournir ?

Le 8 est la plus haute des petites cartes manquantes. Elle indique exactement trois cartes en Ouest, car celui-ci aurait choisi la deuxième meilleure avec quatre ou cinq petites cartes. Est comprend ainsi qu'il ne peut pas être intéressant de continuer Cœur, car on ne ferait qu'affranchir la couleur de Sud. Est doit donc refuser les Cœurs sur l'entame en fournissant le 4.

Sud tentera ensuite l'impasse au Roi de Carreau pour affranchir sa couleur. Quand Ouest prendra la main, il devrait découvrir le retour Pique par élimination : les Carreaux sont la couleur du déclarant, Est n'est pas intéressé par les Cœurs et les Trèfles n'ont aucun avenir. La contre-attaque de la Dame de Pique, suivie du 10, (ou l'inverse) permet au flanc de battre le contrat d'une levée.

<p>♠ A96 ♥ D73 ♦ DV52 ♣ V76</p> <p>♠ RV752 ♥ 984 ♦ 764 ♣ AD</p> <p>♠ D10 ♥ A102 ♦ AR103 ♣ R1098</p>		<p>♠ 843 ♥ RV65 ♦ 98 ♣ 5432</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0f0e0;"> <th>SUD</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1SA</td> <td style="text-align: center;">passe</td> <td style="text-align: center;">3SA</td> <td style="text-align: center;">fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 5 de Pique.</p>	SUD	O	N	E	1SA	passe	3SA	fin
SUD	O	N	E								
1SA	passe	3SA	fin								

●● LE JEU DE LA CARTE

Sur le 6 du mort, quelle carte Est doit-il fournir ? S'il se conformait au principe bien connu de la « plus forte en troisième », il jouerait le 8, Sud prendrait du 10 de sa main et monterait au mort à Carreau pour présenter le Valet de Trèfle. Ouest prendrait de la Dame pour contempler le panorama suivant :

<p>♠ A9 ♥ D73 ♦ V52 ♣ 76</p> <p>♠ RV72 ♥ 984 ♦ 76 ♣ A</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------	--

Pensant que le 8 de Pique fourni par Est sur l'entame proviendrait de deux cartes, il renoncerait à rejouer le Roi de Pique et essaierait de retrouver son partenaire à Carreau. Une tentative vouée à l'échec, telles que sont les cartes. Si, au contraire, Est pense à fournir le 3 de Pique sur l'entame, pour donner son compte, la position des Piques sera claire pour Ouest.

Mais est-ce possible sans donner une levée induite au déclarant ?

En réalité, Est peut étudier de plus près la couleur d'entame, par exemple grâce à la règle des 11. Ouest a entamé du 5, il y a trois cartes supérieures au 5 au mort et lui-même en possède une. Il reste donc deux cartes supérieures au 5 chez le déclarant. Fournir le 8 n'est utile que si l'une de ces deux cartes est le 7 (sinon, les deux cartes de Sud sont supérieures au 8). Et ce n'est pas possible car Ouest posséderait obligatoirement trois cartes parmi Roi-Dame-Valet-10, ce qui lui aurait permis d'entamer « tête de séquence ». Il est donc légitime de mettre le 3 sur l'entame.

DONNE N°4

<p>♠ V53 ♥ R4 ♦ 875 ♣ ARD86</p>		<p>♠ A87 ♥ V109 ♦ AV96 ♣ 942</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="border-bottom: 2px solid green;"> <th style="padding: 5px;">SUD</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">N</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1♦ 2SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe passe</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2♣ 3SA</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">passe fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : 4 de Pique.</p>	SUD	O	N	E	1♦ 2SA	passe passe	2♣ 3SA	passe fin
SUD	O	N	E								
1♦ 2SA	passe passe	2♣ 3SA	passe fin								

♠ D10642
♥ D832
♦ 104
♣ 103

♠ R9
♥ A765
♦ RD32
♣ V75

●● **LE JEU DE LA CARTE**

Ouest entame du 4 de Pique en quatrième meilleure, Est prend de l'As et rejoue le 8 pris du Roi par Sud, Ouest fournissant le 2. Sud joue Trèfle pour la Dame du mort et présente un petit Carreau.

À cet instant, Est doit faire le point de la situation. En effet, il connaît cinq Piques chez son partenaire, qui a entamé du 4 et a fourni le 2 au tour suivant. Il sait donc qu'Est possède trois Piques maîtres à encaisser. Il est urgent de ne pas laisser Sud faire la levée du Roi de Carreau, qui peut lui permettre de disposer de neuf levées. Aussi doit-il sauter sur l'As de Carreau et encaisser la chute.

♠ 1083		♠ V975
♥ V9763		♥ 105
♦ R8		♦ AD1097
♣ D109		♣ 53
♠ 42		
♥ ARD		
♦ 642		
♣ AV764		

SUD	O	N	E
1♣ 1SA	passé passé	1♠ 3SA	passé fin

Entame : 6 de Cœur.

●● LES ENCHÈRES

Bien qu'il ait cinq Trèfles, Sud ne doit pas les répéter sur la réponse de 1♠, car il indiquerait alors une main irrégulière.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Ouest entame du 6 de Cœur et Est fournit le 10, la plus forte en troisième. Ouest sait ainsi que Sud possède As-Roi-Dame de Cœur. Le meilleur jeu du déclarant consiste à monter au mort au Roi de Trèfle pour jouer Trèfle vers son Valet. Ouest en main à la Dame fait le point de la situation. Sud, n'ayant pas ouvert de 1SA, est limité à 14 points d'honneurs. Au vu de sa façon de jouer, Ouest lui connaît As-Roi-Dame de Cœur et très probablement As-Valet de Trèfle. Est possède donc certainement As-Dame de Carreau, il faut espérer qu'ils soient au moins quatrièmes (et, dans ce cas, accompagnés du 10) pour fournir les quatre levées nécessaires à la chute du contrat. Ouest doit donc rejouer le Roi de Carreau, brillante analyse !

	♠ V106	
	♥ D632	
	♦ A84	
	♣ V95	
♠ AD742		♠ 83
♥ 754		♥ A1098
♦ 975		♦ 1062
♣ R4		♣ 8632
	♠ R95	
	♥ RV	
	♦ RDV3	
	♣ AD107	

SUD	O	N	E
1♦ 2SA	passé passé	1♥ 3SA	passé fin

Entame : 4 de Pique.

●● LE JEU DE LA DÉFENSE

Sur l'entame, le déclarant appelle le 10 du mort et Est doit fournir le 8, en pair-impair. Sud contribue du 5 de sa main et c'est le moment, pour Ouest, de reconstituer la répartition des cartes cachées. Le 8 d'Est pourrait provenir de trois cartes s'il possédait deux cartes supérieures, précisément le Roi et le 9. C'est évidemment impossible car il aurait alors couvert le Valet du Roi. Le 8 est donc l'indication d'un nombre pair de cartes - un doubleton, en l'espèce - et le déclarant est toujours détenteur du Roi second. Il faut rendre la main à Est pour qu'il rejoue Pique lui-même. Si Ouest découvre le retour à Cœur, la défense réalisera les cinq levées suivantes. Si Ouest se trompe et rejoue Carreau, Sud sera en mesure d'encaisser huit levées mais finira quand même par chuter.