

DONNE N°12

Donneur : Nord	♠ R92 ♥ AR ♦ DV763 ♣ AR8 ♠ 754 ♥ V9842 ♦ - ♣ VX965 ♠ D863 ♥ D75 ♦ AR4 ♣ D72	Vulnérabilité : P	Sud	Ouest	Nord	Est
Par :			6SA	Fin	2SA	-
		Entame : " 10				

Ne montrez pas vos cartes

Enchères : Avec une main 4333 il vaut mieux ne pas faire de Stayman.

Jeu de la carte : Vous vous comptez *a priori* douze levées faciles. Dans de telles conditions, il faut vous demander ce qui peut mal tourner, et il faut le faire *dès l'entame*, avant d'appeler la première carte du mort. Réfléchir une vingtaine de secondes à ce moment est d'une part une bonne habitude à prendre, car cela vous force à organiser votre pensée, d'autre part c'est un respect nécessaire pour votre adversaire de droite, car même si votre carte est évidente, cela peut ne pas être son cas et il serait malpoli de le soumettre à une pression de tempo (de toutes façons il a parfaitement le droit de réfléchir si vous ne lui avez pas donné de temps), enfin cela peut être vital pour vous, car un temps de réflexion mal placé peut afficher votre jeu. Echangez dans le diagramme l'As et le quatre de pique et mettez-vous à la place du flanc droit. Que croyez-vous qu'il déduira si vous appelez d'un air confiant l'As de carreau, puis que vous vous plongez soudain dans des abîmes de réflexion lorsque vous défaussez ? Vous lui aurez dit clairement que vous croyiez avoir douze levées, mais que la mauvaise répartition des carreaux vous prive de la douzième. Comme il vous compte trois levées à cœur et à trèfle (il lui suffit de compter les points d'honneur) et que l'entame de votre partenaire indique quatre levées à carreau (il n'aurait pas entamé sous un honneur), vous avez donc Dame-Valet cinquièmes à carreau, et le Roi de pique *sans le Valet* (sinon vous auriez vos douze levées sans le cinquième carreau). Vous aurez donc affiché presque tout votre jeu, et ici l'information est vitale car quand vous jouerez pique pour votre Dame, il verra que son partenaire est seul à garder pique et carreau, et que sa seule chance est de laisser passer la Dame du mort, ce qui vous fera alors chuter spectaculairement (voir plus bas). Toute autre sera la situation si vous prenez le temps de la réflexion dès l'entame, et que vous ne manifestez aucune surprise lorsqu'il défausse. Il lui sera alors beaucoup plus difficile de laisser passer votre Dame de pique, et vous squeezeriez tranquillement son partenaire à carreau-pique.

Vous prenez donc après réflexion l'entame avec l'As du mort puis jouez tout de suite cœur vers l'As et pique vers la Dame. Si Ouest prend de l'As, vous tirerez vos cartes maîtresses à cœur et à trèfle et vous finirez par le Roi de pique. Si Est avait Valet-Dix de pique (ou quatre piques quelconques), pour garder les carreaux il devra abandonner un pique et donner la douzième levée au huit du mort. En fait votre Dame reste maître et vous devez alors supposer que Est possède l'As (ce que vous ferez avec d'autant moins d'appréhension que votre réflexion aura été mieux minutée). Cœur vers le Roi, puis posez le sept de carreau sur la table. Est devra couvrir, ne gardant plus que 852, vous prenez du Roi, débloquez la Dame de cœur, puis As-Roi-Dame de trèfle. Que peut faire Est sinon sécher son As de pique ? Tirez alors la Dame de carreau puis jouez pique pour mettre Est en main, le forçant à rentrer dans la fourchette Valet-sept de carreau.

DONNE N°10

Donneur : Est	Vulnérabilité :	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 74 ♥ 52 ♦ ARX5 ♣ DVX63 ♠ 98 ♥ RD ♦ DV942 ♣ 8742 ♠ ARDVX ♥ AV8 ♦ 87 ♣ AR5	♠ 6532 ♥ X97643 ♦ 63 ♣ 9	2♣* 2♠(a) 4♣(b) 4♥* 5♦* 7♣(c)	- - - - - Fin	2♦* 3♣ 4♦* 4SA 5SA	- - - - -
Par :	Entame : © R				

Enchères : 2♣*-2♦*-2♠ annonce un « deux fort ». Cette enchère indique normalement une couleur sixième par deux gros honneurs ou AV10, mais on peut également la faire avec une couleur cinquième très robuste (minimum ADVX9), et ce à condition de ne pas avoir de couleur quatrième. La réponse de 3♣ indique un espoir de chelem (donc une main de 10 points minimum) fittée ou non, avec une couleur cinquième correcte. Avec un ou deux honneurs troisièmes, le déclarant doit donner le fit immédiatement, 4♦ et 4♥ sont des enchères de contrôle (sur une telle séquence, le capitaine est le répondant et Sud ne doit pas prendre d'initiative, en particulier *ne pas poser le Blackwood*). 5♦ en réponse indique (en BW 5 clés) 1 ou 4 clés, ici trois As et le Roi d'atout (trèfle). 5SA est le Blackwood aux Rois, c'est ce qu'on appelle un blackwood facultatif : avec rien de particulier à signaler, Sud répond ses Rois selon le code convenu (noter qu'avec le BW 5 clés, seuls trois rois sont à annoncer). Attention ! ce Blackwood indique toujours une certitude de petit chelem et un espoir de grand chelem et *garantit la présence des cinq clés*. Dès que celui qui répond a une levée inconnue de son âtenaire, il doit répondre autre chose que son nombre de Rois et le plus simple est de sauter directement au grand chelem. Ici les cinq levées de tête *certaines* à pique constituent un fait inconnu de Nord et sont suffisantes pour sauter au grand chelem. Si la confiance règne, une réponse plus précise serait 6SA (on ne peut bondir à 7SA car on ne connaît pas la main de Nord), pour indiquer que ces levées existent aussi à sans atout. Nord peut alors conclure à 7SA qui est un peu plus sûr que 7♣.

Avec par exemple ARxxxx, le Roi est une carte inconnue (Sud pourrait avoir ADVxxx) mais les levées n'apparaissent qu'à la couleur, donc Sud dirait 7♣, avec ARDxxx il dirait 6♠, avec ARDVxx 6SA. Jeu de la carte : Aucun problème, il y a treize levées de tête.

DONNE N° 19

Donneur : Sud	♠ ARVX5 ♥ - ♦ X862 ♣ X963 ♠ 4 ♥ ARDX2 ♦ A9753 ♣ DV ♠ 98763 ♥ V984 ♦ DV ♣ 52	Vulnérabilité : EO ♠ D2 ♥ 7653 ♦ R4 ♣ AR874 Entame : ^a A	Sud - 4♠ Fin	Ouest 1♥ 5♦	Nord 1♠ -	Est 2♣ 6♥
----------------------	--	--	------------------------------	--------------------------	------------------------	------------------------

Enchères : 5♦ indique un violent bicolore rouge. Avec un fit quatrième et le Roi de carreau second, le chelem est un bon pari.

Jeu de la carte : Vous coupez le second pique et lorsque vous tirez l'As de cœur pour voir, vous constatez la répartition. Le meilleur moyen de gagner maintenant est d'utiliser les trèfles en « atouts de substitution », en jouant Dame-Valet de trèfle puis carreau vers le Roi (sans tirer l'As, Sud pouvant être singleton) et de jouer vos trèfles maîtres jusqu'à ce que Sud coupe. Vous surcoupez, vous tirez les atouts, il en restera un en Ouest pour communiquer avec As de carreau et carreau coupé pour encaisser les trèfles restants.

DONNE N°24

Donneur : Ouest	♠ 4	Vulnérabilité :	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ RDV632		2♥	1♣	1♥	-
	♦ ARD8		-	4♠	-	4SA*
	♣ 87			6♣	Fin	
♠ ADX983		♠ R6				
♥ -		♥ X875				
♦ 2		♦ X963				
♣ ARX942		♣ D53				
	♠ V752					
	♥ A94					
	♦ V754					
Par :	♣ V6	Entame : " A				

Enchères : Avec un aussi beau bicolore noir, il faut anticiper les problèmes en ouvrant d'un trèfle. En effet, si vous ouvrez d'un pique, vous risquez d'entendre deux cœurs-passe-quatre cœurs, et vous ne pourrez annoncer votre bicolore qu'en disant cinq trèfles, ce qui forcera votre partenaire à donner la préférence au palier de cinq piques. Si vous ouvrez d'un trèfle, vous pouvez entendre un(ou deux) cœurs-passe-quatre cœurs, cela ne vous gêne pas car vous direz alors quatre piques, et vous pourrez alors jouer à ce palier. Ouvrez donc d'un trèfle le bicolore noir équilibré si vous avez l'intention de redemander la manche, donc s'il est assez fort et/ou distribué. Ici, lorsque Sud soutient à deux cœurs, vous devez sauter à *quatre piques*, ce qui indique un jeu distribué (6-5 minimum) mais en aucune façon fort. L'enchère d'Est est importante : avec un fit en mineure, un complément dans la majeure et des honneurs dans les deux couleurs, 4SA est une « enchère d'écho » (et nullement un Blackwood) qui décrit parfaitement sa main.

Jeu de la carte : Facile, votre chelem est sur table dès que les atouts sont 2-2 et les piques 3-1 au pire, ou bien que les trèfles sont 3-1 (ou 4 en Sud) et les piques 3-2..