

LE QUIZ

> PAR JEAN-PIERRE
DESMOULINS

Vérifiez votre technique... Comme à la table, voici des problèmes d'enchères, d'entames, un coup à jouer en face du mort et un contrat à faire chuter. Pas de thème, pas d'indications... Vous pouvez quand même vous en sortir !

Tournez la page pour les réponses et amusez-vous bien !

ENCHÈRES

1 ♠AD742 ♥963 ♦52 ♣842	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>-</td> <td>1♦ 2♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♦ 2♣	-	2 ♠A964 ♥9753 ♦752 ♣D7	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td>1♥</td> <td>2♥*</td> <td>3♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♥	2♥*	3♥	3 ♠AD97 ♥94 ♦R74 ♣D1095	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>2♥</td> <td>1♦ 2♠</td> <td>1♥ 3♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	2♥	1♦ 2♠	1♥ 3♥
S	O	N	E																										
1♠ ?	-	1♦ 2♣	-																										
S	O	N	E																										
?	1♥	2♥*	3♥																										
S	O	N	E																										
1♠ ?	2♥	1♦ 2♠	1♥ 3♥																										
Vuln. : Personne * Michaël's précisé (5♠/5♣)																													
4 ♠RDV974 ♥A74 ♦83 ♣R5	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>-</td> <td>1♣ 2♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♣ 2♣	-	5 ♠4 ♥RD6 ♦A987 ♣V7532	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>1SA</td> <td>2♣*</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1SA	2♣*	6 ♠8 ♥93 ♦AD1063 ♣RD974	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>1SA</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1SA	-
S	O	N	E																										
1♠ ?	-	1♣ 2♣	-																										
S	O	N	E																										
?		1SA	2♣*																										
S	O	N	E																										
?		1SA	-																										
*Landy (5/4 majeur)																													
7 ♠D94 ♥D973 ♦AV106 ♣R7	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦ ?</td> <td>1♠</td> <td>X</td> <td>3♠</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦ ?	1♠	X	3♠	8 ♠V73 ♥R10643 ♦D3 ♣AD5	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ ?</td> <td>1♠</td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	1♠	2♣	-	9 ♠RD4 ♥AD953 ♦5 ♣ADV7	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥ ?</td> <td>-</td> <td>1♣ 1SA</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	-	1♣ 1SA	-
S	O	N	E																										
1♦ ?	1♠	X	3♠																										
S	O	N	E																										
1♥ ?	1♠	2♣	-																										
S	O	N	E																										
1♥ ?	-	1♣ 1SA	-																										

ENTAMES

10 Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1SA	-	1♦ 3SA	1♠

A ♠4
♥9753
♦9753
♣V1096

B ♠9
♥AD954
♦V963
♣1074

C ♠D84
♥V864
♦84
♣10853

D ♠R5
♥7642
♦V1096
♣752

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠V1095
♥ARD82
♦R76
♣6

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♠	-	3♠	-
4♦	-	4♥	-
4SA	-	5♦	-
6♠			

Entame : 5 de Cœur.

N
O E
S

♠RD873
♥76
♦A
♣ARDV10

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠764
♥73
♦RD42
♣RDV6

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Entame : 8 de Cœur
Est prend du Roi et rejoue le 10,
Sud ayant suivi du 2 puis du 5...

♠R32
♥AV984
♦83
♣873

N
O E
S

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1

♠AD742

♥963

♦52

♣842

S	O	N	E
1♠	-	1♦	-
2♦		2♣	-

2

♠A964

♥9753

♦752

♣D7

S	O	N	E
	1♥	2♥*	3♥
4♠			

Vuln. : Personne

* Michaël's précisé (5♠/5♣)

3

♠AD97

♥94

♦R74

♣D1095

S	O	N	E
1♠	2♥	1♦	1♥
X		2♣	3♥

Vuln. : Tous

4

♠RDV974

♥A74

♦83

♣R5

S	O	N	E
1♠	-	1♣	-
2♦		2♣	-

5

♠4

♥RD6

♦A987

♣V7532

S	O	N	E
		1SA	2♣*
2♥			

*Landy (5/4 majeur)

6

♠8

♥93

♦AD1063

♣RD974

S	O	N	E
		1SA	-
2♠			

7

♠D94

♥D973

♦AV106

♣R7

S	O	N	E
1♦	1♠	X	3♠
-			

8

♠V73

♥R10643

♦D3

♣AD5

S	O	N	E
1♥	1♠	2♣	-
3♣			

9

♠RD4

♥AD953

♦5

♣ADV7

S	O	N	E
1♥	-	1♣	-
3♣		1SA	-

1 2♦. Il s'agit d'une simple préférence, qui ne promet que deux cartes à Carreau et un jeu faible limité à 9-10H.

2 4♠. Un fit quatrième et deux pièces utiles sont largement suffisants pour imposer la manche face à une intervention bicolore.

3 Contre. Vous possédez 12HLD et devez donc proposer la manche : 3♠ étant une enchère purement compétitive, du fait du manque d'espace, le Contre fait ici office d'enchère d'essai.

4 2♦. 3♠ serait une enchère non forcing montrant six belles cartes et 11-12HL. 4♠ serait un peu rapide sans garantie de fit. Utilisez la troisième couleur forcing pour créer une situation impérative avant de répéter vos Piques au palier de trois.

5 2♥. Lorsque l'adversaire a indiqué deux couleurs, le cue-bid de l'une promet l'arrêt dans cette couleur et demande l'arrêt dans l'autre pour jouer 3SA.

6 2♠. Texas pour les Trèfles, suivi de 3♦ pour indiquer un bicolore mineur au moins 5/5, dans un jeu forcing de manche.

7 Passe. En compétitives, il est admis de donner un soutien forcé d'un palier, mais il est hors de question de décaler un soutien de deux paliers.

8 3♣. Dans cette situation, ce soutien n'est pas forcing et peut être effectué dans trois cartes convenables (le partenaire en a promis cinq).

9 3♣. Depuis le SEF 2012, cette enchère forcing de manche promet au moins quatre Cœurs et quatre Trèfles sans plus de précision quand aux longueurs de ces couleurs. (2♣ Roudi suivi de 3♣ ne serait pas forcing).

SOLUTIONS DES ENTAMES

10 Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
2SA	-	1♦	1♠
		3SA	

A ♠4
♥9753
♦9753
♣V1096

B ♠9
♥AD954
♦V963
♣1074

C ♠D84
♥V864
♦84
♣10853

D ♠R5
♥7642
♦V1096
♣752

A : 4 de Pique. Avec ce jeu faible, vous devez contribuer dès maintenant à l'affranchissement de la couleur longue de votre partenaire.

B : 5 de Cœur. Vous possédez vous-même une belle couleur cinquième et avez l'assurance que le déclarant n'a pas quatre cartes à Cœur (pas de Contre Spoutnik). Tentez votre chance, vous ferez peut-être les cinq premières levées !

C : 4 de Pique. Il faut bien entendu attaquer dans la couleur nommée par votre partenaire : entamez dans ce cas en pair/impair, et pas systématiquement de la plus forte.

D : Roi de Pique. Votre meilleure chance, et de loin, consiste à affranchir la couleur longue de votre camp. Pour cela, attaquez de votre honneur second, même si vous risquez de perdre une levée d'honneur dans la bataille.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ V1095
♥ ARD82
♦ R76
♣ 6

♠ 642
♥ 5
♦ DV43
♣ 97542

♠ A
♥ V10943
♦ 109852
♣ 83

♠ RD873
♥ 76
♦ A
♣ ARDV10

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

	S	O	N	E
1♣	-	-	1♥	-
2♠	-	-	3♠	-
4♦	-	-	4♥	-
4SA	-	-	5♦	-
6♠	-	-	-	-

Entame : 5 de Cœur.

12

♠ 764
♥ 73
♦ RD42
♣ RDV6

♠ R32
♥ AV984
♦ 83
♣ 873

♠ D10985
♥ R10
♦ V1096
♣ 92

♠ AV
♥ D652
♦ A75
♣ A1054

Don. : S - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
1SA	-	-	3SA	-

Entame : 8 de Cœur
Est prend du Roi et rejoue le 10, Sud ayant suivi du 2 puis du 5...

11 Cette entame dans la couleur connue du mort est très inquiétante : il pourrait s'agir d'un singleton. Si vous jouez immédiatement atout, Est prendra et fera couper son partenaire.

Pour éviter cet écueil, débloquez l'As de Carreau à la deuxième levée, rentrez au mort en coupant un Trèfle maître (!) et jetez votre dernier Cœur sur le Roi de Carreau avant de jouer atout. Lorsqu'Est prend de l'As pour rejouer Cœur, vous avez ainsi les moyens de couper maître et d'extraire les derniers atouts.

12 Si votre partenaire a un troisième Cœur, vous ferez chuter cette manche sans problème. Prenez donc comme hypothèse de crainte qu'il n'en ait que deux, et envisagez les deux solutions qui s'offrent à vous : soit prendre le 10 de Cœur du Valet et affranchir la couleur en donnant la Dame au déclarant, le Roi de Pique servant de reprise, soit laisser faire le 10 de Cœur et renoncer à l'affranchissement de la couleur, mais ne pas donner la levée de la Dame au déclarant. Un rapide compte de points vous convaincra que Sud possède les trois As manquants : lui donner la Dame de Cœur lui permettrait donc de réaliser une levée de Pique, une levée de Cœur, trois levées de Carreau et quatre levées de Trèfle, soit neuf levées. Pour conserver une chance de battre ce contrat, vous devez laisser votre partenaire faire le 10 de Cœur : un retour Pique de sa part battra alors le contrat.



264 pages. 28 euros.

le Bridgeur

NOUVEAU

BIEN JOUER EN FACE DU MORT

ROBERT BERTHE - NORBERT LÉBELY

Approfondissez l'apprentissage du jeu de la carte en face du mort, grâce aux auteurs des célèbres Pas à pas.

BON DE COMMANDE

À envoyer à la boutique Le Bridgeur - 27 rue du Quatre-Septembre - 75002 Paris

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Tél. Email

☐ Je commandeexemplaire(s) de Bien jouer en face du mort à 28 € l'unité.

☐ Je joins un chèque de€ à l'ordre du Bridgeur.

Vous pouvez également acheter ces ouvrages directement à la boutique (ouverte du lundi au samedi de 10h à 19h) sur présentation de ce bon ou par téléphone au **01 42 96 25 50**.

Code : **SEPT15**.

 www.lebridgeur.com