

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 ♠3 ♥A963 ♦42 ♣DV9742	<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♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1SA</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♦	-	?		1SA	-	2 ♠RD95 ♥853 ♦D7 ♣V974	<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>1♦</td><td>1♥</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♣	1♦	1♥					3 ♠R5 ♥AD964 ♦RD864 ♣2	<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>2♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♦</td><td>-</td><td>2♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	2♣	-	2♦	-	2♠	-	?							
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♦	-																																														
?		1SA	-																																														
S	O	N	E																																														
?	1♣	1♦	1♥																																														
S	O	N	E																																														
1♥	-	2♣	-																																														
2♦	-	2♠	-																																														
?																																																	
4 ♠RD1065 ♥AD93 ♦74 ♣R6	<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♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>2♣</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♣	-	?		2♣	-	5 ♠AD973 ♥R84 ♦RV5 ♣72	<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>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	2♣	2♦	-	?				6 ♠AD5 ♥DV4 ♦A52 ♣A963	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>2♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♦</td><td>-</td><td>3♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	-	2♦	-	3♣	-	?							
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♣	-																																														
?		2♣	-																																														
S	O	N	E																																														
1♠	2♣	2♦	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
1SA	-	2♣	-																																														
2♦	-	3♣	-																																														
?																																																	
7 ♠AR5 ♥V4 ♦874 ♣ARV104	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>2♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♦</td><td>-</td><td>2♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	-	2♦	-	2♥	-	?				8 ♠AD9873 ♥5 ♦RDV7 ♣D5	<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>4♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	4♦	-	?				9 ♠V ♥R9742 ♦R84 ♣RD95	<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♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♣</td><td>-</td><td>3♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♠	-	2♣	-	3♥	-	?			
S	O	N	E																																														
1SA	-	2♣	-																																														
2♦	-	2♥	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
1♠	-	4♦	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♠	-																																														
2♣	-	3♥	-																																														
?																																																	

ENTAMES

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

S	O	N	E	A	B	C	D
1♦	-	1♥	-	♠984 ♥RD62 ♦2 ♣108632	♠753 ♥RV9 ♦RV107 ♣1098	♠V42 ♥V963 ♦75 ♣D1063	♠96 ♥AR105 ♦V83 ♣R862
1♠	-	4♠	-				

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠843
♥6
♦8652
♣AV642

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2SA	-	3SA	

Entame : Dame de Cœur.
Vous prenez de l'As puis, jouant en match par quatre, devez mettre toutes les chances de votre côté pour amasser neuf levées.

N
O E
S

♠AR5
♥AR73
♦A104
♣R87

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠R4
♥R75
♦R62
♣RV1098

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	1♣	-
4♠		1SA	-

Entame : 8 de Pique.
Le déclarant donne trois tours d'atout, Est fournissant une fois avant de défausser le 2 de Cœur puis le 5 de Trèfle. Sud présente alors la Dame de Trèfle et c'est à vous...

♠982
♥D109
♦V753
♣A64

N
O E
S

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1

♠3
♥A963
♦42
♣DV9742

S	O	N	E
1♥	-	1♦	-
2♣		1SA	-

2

♠RD95
♥853
♦D7
♣V974

S	O	N	E
X	1♣	1♦	1♥

3

♠R5
♥AD964
♦RD864
♣2

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♦	-	2♠	-
3♦			

4

♠RD1065
♥AD93
♦74
♣R6

S	O	N	E
1♠	-	1♣	-
2♥		2♣	-

5

♠AD973
♥R84
♦RV5
♣72

S	O	N	E
1♠	2♣	2♦	-
3♦			

6

♠AD5
♥DV4
♦A52
♣A963

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3♣	-
3♥			

7

♠AR5
♥V4
♦874
♣ARV104

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	2♥	-
-			

8

♠AD9873
♥5
♦RDV7
♣D5

S	O	N	E
1♠	-	4♦	-
4♠			

9

♠V
♥R9742
♦R84
♣RD95

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣	-	3♥	-
4♥			

1 2♣, Roudi trois réponses, suivi de 3♣ quelle que soit la réponse de l'ouvreur : il s'agit d'un arrêt absolu.

2 Contre, qui indique conventionnellement quatre cartes à Pique. L'enchère de 1♠ promettrait cinq cartes. Attention, il ne s'agit pas de la « collante », convention qui est l'apanage du répondant.

3 3♦, la description d'un bicolore 5/5 étant prioritaire sur l'annonce de l'arrêt dans la dernière couleur. Si Nord souhaite connaître celui-ci, il devra répéter la quatrième couleur forcing (3♠), sur laquelle vous annoncerez 3SA.

4 2♥, enchère forcing. Il ne faut donc pas transiter par une troisième couleur forcing artificielle à 2♦ : cette enchère dénierait quatre cartes à Cœur.

5 3♦, l'enchère de 2♦ montrant cinq cartes après l'intervention d'Ouest. Dans le silence adverse, Sud aurait fait une redemande à 2♠, une réponse de 2♦ ne promettant pas cinq cartes dans la couleur.

6 3♥. A moins d'avoir une main particulièrement forte ou 4/4/4/1, Nord possède cinq cartes à Trèfle et une courte. Ne souhaitant pas jouer 3SA si cette courte est à Carreau face à votre As troisième, sautez cette couleur et annoncez vos Cœurs.

7 Passe. Nord a décrit une main de 7H irrégulière ou de 8H sans courte, avec cinq cartes à Cœur : sans espoir de manche ni arrêt Carreau, vous devez arrêter les frais rapidement.

8 4♠. 4♦ est un splinter indiquant une courte dans la couleur, au moins quatre atouts et 13-15HL. Avec trop de points perdus à Carreau, renoncez à l'exploration d'un chelem.

9 4♥. L'enchère de 3♥ montre de nos jours un espoir de chelem, mais cette main franchement désagréable ne vous permet pas d'amorcer le processus des contrôles.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	4♠	-

A ♠984
♥RD62
♦2
♣108632

B ♠753
♥RV9
♦RV107
♣1098

C ♠V42
♥V963
♦75
♣D1063

D ♠96
♥AR105
♦V83
♣R862

10 **A : 2 de Carreau.** L'entame d'un singleton est prioritaire, particulièrement avec un jeu faible en points.

B : 5 de Pique. Avec une bonne opposition dans les deux couleurs adverses, l'entame atout permettra de lutter contre éventuel un jeu de coupes adverse. À noter que dans cette couleur, le pair-impair est inversé.

C : 6 de Trèfle. Une entame en pair-impair dans la couleur non nommée, la teneur Dame - 10 étant statistiquement très favorable.

D : As de Cœur. L'entame de l'As avec As - Roi est prioritaire, malgré l'annonce adverse.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ 843
♥ 6
♦ 8652
♣ AV642

♠ V92
♥ DV108
♦ D7
♣ D1093

♠ D1076
♥ 9542
♦ RV93
♣ 5

♠ AR5
♥ AR73
♦ A104
♣ R87

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2SA	-	3SA	

Entame : Dame de Cœur.
Vous prenez de l'As puis, jouant en match par quatre, devez mettre toutes les chances de votre côté pour amasser neuf levées.

12

♠ R4
♥ R75
♦ R62
♣ RV1098

♠ 982
♥ D109
♦ V753
♣ A64

♠ 6
♥ V8432
♦ AD10
♣ 7532

♠ ADV10753
♥ A6
♦ 984
♣ D

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 4♣	-	1♣ 1SA	-

Entame : 8 de Pique.
Le déclarant donne trois tours d'atout, Est fournissant une fois avant de défausser le 2 de Cœur puis le 5 de Trèfle. Sud présente alors la Dame de Trèfle.

11 Vous êtes à la tête de deux levées de Pique, deux levées de Cœur, une levée de Carreau et deux levées de Trèfle, soit sept levées sûres. Pour gagner votre contrat, vous devrez dégager deux levées de Trèfle supplémentaires, donc vous adjuger quatre levées de Trèfle au total. Vous tirez par exemple le Roi en coup de sonde, puis repartez d'un petit Trèfle. Lorsqu'Ouest fournit, ne cédez pas à la tentation de l'impasse mais fournissez un petit du mort : si la couleur est répartie 3/2 en défense tout va bien, mais si elle est 4/1, vous seriez en manque de communications pour établir la couleur. À noter qu'un Ouest brillant songera à fournir la Dame au deuxième tour de la couleur, afin de vous inciter à prendre de l'As... mais vous ne vous seriez pas laissé prendre. Pas vous.

12 Il est tout d'abord hautement vraisemblable que Sud possède un As rouge, et n'ait donc aucun problème de communication avec le mort : un laisser-passer est ici sans objet et vous devez plonger de l'As de Trèfle. Le 2 de Cœur doit être interprété comme un refus de la couleur, et il est donc urgent d'encaisser trois levées de Carreau immédiatement. À cette fin, vous devez rejouer le Valet en espérant As - Dame - 10 en Est. Vous avez sans doute noté que le déclarant a été malhabile en permettant à votre partenaire de vous aider en défaussant : il aurait été bien plus inspiré en jouant la Dame de Trèfle à la deuxième levée. Dans ce cas, un Est réveillé devrait fournir son plus petit Trèfle avec une préférence pour les Carreaux, et son plus gros Trèfle (ici le 7) avec un intérêt pour les Cœurs. Vous y auriez pensé, n'est-ce pas ?

POUR MAC ET PC

BRIDGE

CLÉ USB/VERSIONS XP ET +/VISTA/WINDOWS 7, 8 ET 10
VERSIONS MAC OS X 10.8 ET ULTÉRIEURES

ROBERT BERTHE
NORBERT LÉBELY
JOHANNES LEBER

PAS À PAS EN ACTION

L'ASSURANCE DE PROGRESSER AU JEU DE BRIDGE

PLANS DE JEU À LA COULEUR
JEU AVEC LE MORT

SAISON 1

Le Bridgeur

**MAC PC
TABLETTE
ANDROID**

NOUVEAU

PAS À PAS EN ACTION

☐ CLÉ USB POUR MAC ET PC : 69 €
☐ TÉLÉCHARGEMENT POUR MAC : 59 €
☐ TÉLÉCHARGEMENT POUR TABLETTE ANDROID : 59 €

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 commande exemplaire(s) de Pas à pas en action.
☐ Je joins un chèque de € à l'ordre du Bridgeur.

Vous pouvez également acheter ces produits directement à la boutique (ouverte du lundi au samedi de 10h à 19h) sur présentation de ce bon ou par téléphone au **0142 96 25 50**.

Code : **ADTJ16**.

www.lebridgeur.com

LIVRAISON OFFERTE JUSQU'AU 31/01/2016