

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 ♠5 ♥A84 ♦DV9753 ♣V92	<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>1♠ 2♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA ?	-	1♠ 2♦	-	2 ♠AD5 ♥93 ♦A963 ♣R1072	<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>2♥</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♥	1♠	2♥	3 ♠973 ♥A985 ♦D102 ♣973	<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>1♣ 2♦</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥ ?	1♠	1♣ 2♦	-
S	O	N	E																										
1SA ?	-	1♠ 2♦	-																										
S	O	N	E																										
?	1♥	1♠	2♥																										
S	O	N	E																										
1♥ ?	1♠	1♣ 2♦	-																										
4 ♠AD973 ♥RD6 ♦73 ♣AR4	<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 ♠D1073 ♥V5 ♦AD84 ♣AD3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA 2♠ ?</td> <td>-</td> <td>2♣ 3♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA 2♠ ?	-	2♣ 3♠	-	6 ♠1094 ♥AR104 ♦D94 ♣732	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X ?</td> <td>-</td> <td>1♦ 3♠</td> <td>2♣</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X ?	-	1♦ 3♠	2♣
S	O	N	E																										
1♠ ?	-	1♦ 2♠	-																										
S	O	N	E																										
1SA 2♠ ?	-	2♣ 3♠	-																										
S	O	N	E																										
X ?	-	1♦ 3♠	2♣																										
7 ♠RD5 ♥D4 ♦AD10753 ♣73	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♦ ?</td> <td>-</td> <td>1♥ 2♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♦ ?	-	1♥ 2♥	-	8 ♠ADV953 ♥R5 ♦986 ♣A7	<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>1♥</td> <td>2SA*</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♥	2SA*	9 ♠9863 ♥AD5 ♦1064 ♣RV6	<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♦ 4♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♦ 4♣	-
S	O	N	E																										
2♦ ?	-	1♥ 2♥	-																										
S	O	N	E																										
?		1♥	2SA*																										
S	O	N	E																										
1♠ ?	-	1♦ 4♣	-																										

* Bicolore mineur.

* Splitter.

ENTAMES

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

S	O	N	E
1♥ 2♦	-	1♠	2♣

A ♠DV983 ♥9753 ♦D5 ♣D7	B ♠V632 ♥AD105 ♦932 ♣98	C ♠2 ♥V75432 ♦8643 ♣A5	D ♠AR103 ♥97653 ♦65 ♣85
--	---	--	---

JEU DE LA CARTE en face du mort

11 ♠9
♥AD853
♦75
♣D10863

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	4♠	5♣	1♠

Entame : Dame de Pique
Est prend l'entame du Roi de Pique et rejoue le 4 de Carreau.
Quelle carte allez-vous passer ?

♠85
♥74
♦RV9
♣ARV972

JEU DE LA CARTE en défense

12 ♠AR94
♥RD63
♦D7
♣987

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣ 1♠	-	1♥ 4♠	-

Entame : As de Trèfle
Vous appelez discrètement de la Dame, ce qui permet à votre partenaire d'encaisser le Roi et de rejouer de la couleur : vous encaissez ainsi les trois premières levées.
Comment poursuivre ?

♠1083
♥V82
♦V63
♣DV102

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠5
♥A84
♦DV9753
♣V92

S	O	N	E
1SA	-	1♠	-
3♥	-	2♦	-

2 ♠AD5
♥93
♦A963
♣R1072

S	O	N	E
X	1♥	1♠	2♥

3 ♠973
♥A985
♦D102
♣973

S	O	N	E
1♥	1♠	1♣	-
3♣	-	2♦	-

4 ♠AD973
♥RD6
♦73
♣AR4

S	O	N	E
1♠	-	1♦	-
2SA	-	2♠	-

5 ♠D1073
♥V5
♦AD84
♣AD3

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3♠	-
-	-	-	-

6 ♠1094
♥AR104
♦D94
♣732

S	O	N	E
X	-	1♦	2♣
4♦	-	3♠	-

7 ♠RD5
♥D4
♦AD10753
♣73

S	O	N	E
2♦	-	1♥	-
2♠	-	2♥	-

8 ♠ADV953
♥R5
♦986
♣A7

S	O	N	E
3♦	-	1♥	2SA*

9 ♠9863
♥AD5
♦1064
♣RV6

S	O	N	E
1♠	-	1♦	-
4♠	-	4♣	-

* Bicolore mineur.

* Splinter.

1 3♥. Avec une couleur longue à Cœur, vous annonceriez 2♥. Ce saut est donc une enchère de rencontre qui montre un gros fit à Carreau et une force à Cœur.

2 Contre. Le soutien simple ne peut s'envisager avec plus de 12HLD et le cue-bid, imposant ici de jouer au palier de 3, promet donc quatre atouts.

3 3♣. En séquence compétitive, face à un bicolore cher, il n'y a plus de 2SA modérateur. Ce soutien montre un jeu faible. Notons qu'avec un jeu de manche, Sud ferait un cue-bid à 2♠.

4 2SA. Cette enchère d'essai généralisée s'emploie aussi bien avec un espoir de manche qu'avec une ambition de chelem.

5 Passe. Le soutien simple de la majeure répondue au Stayman est une simple proposition de manche, à refuser avec un jeu tout à fait minimal comme celui-ci.

6 4♦. La réponse de 3♠ face au Contre Spoutnik sur 2♣ est forcing avec un jeu irrégulier sans quatre cartes à Cœur. Soutenez les Carreaux avec vos trois cartes et laissez l'ouvreur aviser.

7 2♠. Cette enchère peut s'employer tant avec une force dans la couleur qu'avec quatre cartes. L'ouvreur pourra ici enchérir 2SA s'il tient les Trèfles.

8 3♦. Utilisez le cue-bid de la couleur adverse la plus chère (les Carreaux) pour montrer la couleur restante la plus chère (les Piques). Attention, 3♠ serait non forcing.

9 4♠. Malgré vos 10H, vous n'avez aucun espoir de chelem avec tant de points perdus face à la courte de votre partenaire. Revenez donc rapidement à la manche.

SOLUTIONS DES ENTAMES

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

S	O	N	E
1♥	-	1♠	2♣
2♦	-	-	-

A ♠DV983
♥9753
♦D5
♣D7

B ♠V632
♥AD105
♦932
♣98

C ♠2
♥V75432
♦8643
♣A5

D ♠AR103
♥97653
♦65
♣85

10 **A : Dame de Trèfle.** Vous n'avez aucune raison de déroger à l'entame dans la couleur de votre partenaire, en pair-impair (et non systématiquement de la plus forte !).

B : 3 de Carreau. Réduisez le nombre de coupes au mort en entamant atout. Vous préserverez ainsi vos levées d'honneurs à Cœur, couleur secondaire du déclarant dans laquelle vous détenez une belle opposition.

C : 2 de Pique. L'entame d'un singleton avec un jeu aussi faible sans opposition franche dans les couleurs adverses est un bon pari.

D : As de Pique. L'entame de l'As avec As - Roi est une priorité absolue. Elle permet de voir le mort en conservant la main et d'orienter la défense dans la bonne direction.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	4♠	5♣	1♠

Entame :
Dame de Pique

Donneur (E) : ♠9, ♥AD853, ♦75, ♣D10863
 Mort (S) : ♠DV743, ♥R10, ♦D8632, ♣5
 Mort (N) : ♠AR1062, ♥V962, ♦A104, ♣4
 Mort (E) : ♠85, ♥74, ♦RV9, ♣ARV972

12

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	4♠	-

Entame :
As de Trèfle

Donneur (S) : ♠AR94, ♥RD63, ♦D7, ♣987
 Mort (N) : ♠V5, ♥975, ♦108542, ♣AR3
 Mort (O) : ♠1083, ♥V82, ♦V63, ♣DV102
 Mort (E) : ♠D762, ♥A104, ♦AR9, ♣654

11 Pour découvrir la solution de ce problème, il faut savoir ne pas jouer « le nez dans le guidon » ! Levez les yeux et contemplez le panorama complet de la donne : pour gagner, vous devrez limiter vos pertes à une levée de Pique et une levée de Carreau... ce qui signifie que vous devrez réussir l'impasse au Roi de Cœur. La première levée a montré qu'Ouest possède Dame-Valet de Pique et, par hypothèse dite « de nécessité », cet adversaire doit détenir également le Roi de Cœur. Il ne peut donc avoir en plus l'As de Carreau car il ne resterait tout au plus à l'ouvreur qu'As-Roi de Pique, le Valet de Cœur et la Dame de Carreau soit 10H. Placez donc le Roi de Carreau, retirez les atouts adverses et jouez vers la Dame de Cœur en savourant votre succès.

12 Comme souvent, la solution de ce problème vous apparaîtra si vous étudiez précisément les forces en présence. 14H au mort et 5H chez vous laissent 21H entre Sud et Ouest. Votre partenaire a déjà montré 7H sous la forme d'As-Roi de Trèfle, il ne reste donc que 14 points dont la position est inconnue à ce stade. Le déclarant, avec trois cartes dans sa mineure d'ouverture, possède un jeu régulier de 12-14H. Le maximum que peut encore détenir Ouest est 2H. Inutile d'espérer une levée dans les couleurs rouges : seule une levée d'atout pourra procurer la chute. Pour y parvenir, jouez un quatrième tour de Trèfle en coupe et défausse. Si Ouest possède un petit honneur second à l'atout, il coupera avec et permettra ainsi la promotion de votre 10.

CARTE DE CONVENTIONS LES ENCHÈRES AU BRIDGE PAR LES AUTEURS DES ENCHÈRES AU BRIDGE

NOUVEAU



BESSIS
CRONIER
QUANTIN

Les Enchères au bridge

Tome 1 : Les Enchères à deux · 32 €

Tome 2 : Les Enchères à quatre · 28 €

Tome 3 : Enchères compétitives · 30 €

Éditions Le Bridgeur



www.lebridgeur.com



+33 (1) 42 96 25 50

Du lundi au vendredi
de 9h à 18h.

BOUTIQUE LE BRIDGEUR

27 rue du Quatre-Septembre
75002 Paris.



9,90€
LIVRAISON
EN 72H

6 pages pliées
plastifiées