

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 ♠V963 ♥973 ♦RV10863 ♣-	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1♣</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?		1♣	-	2 ♠102 ♥ADV94 ♦V74 ♣R103	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♠</td><td>2♦</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♠	2♦	?				3 ♠4 ♥D109742 ♦D873 ♣74	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♣</td><td>1SA</td><td>2♠</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♣	1SA	2♠																
S	O	N	E																																														
?		1♣	-																																														
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♠	2♦																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
?	1♣	1SA	2♠																																														
4 ♠AR1063 ♥D1084 ♦4 ♣A82	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>1♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>2♣</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♣	-	?		2♣	-	5 ♠AD9832 ♥4 ♦RD5 ♣AD7	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>1♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1SA</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♦	-	?		1SA	-	6 ♠1083 ♥R1064 ♦A983 ♣V7	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>X</td><td>-</td><td>1♣</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>3♥</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	X	-	1♣	1♠	?		3♥	-								
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♣	-																																														
?		2♣	-																																														
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♦	-																																														
?		1SA	-																																														
S	O	N	E																																														
X	-	1♣	1♠																																														
?		3♥	-																																														
7 ♠RD986 ♥AV9 ♦AD83 ♣2	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <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> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♣	-	2♦	-	2♥	-	?				8 ♠R93 ♥AR84 ♦94 ♣A932	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>X</td><td>-</td><td>2♦</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>2♥</td><td>-</td><td>2♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	X	-	2♦	1♦	2♥	-	2♠	-	?				9 ♠4 ♥82 ♦V86 ♣AD108763	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>3♣</td><td>-</td><td>3♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	3♣	-	3♠	-	?			
S	O	N	E																																														
1♠	-	2♣	-																																														
2♦	-	2♥	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
X	-	2♦	1♦																																														
2♥	-	2♠	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
3♣	-	3♠	-																																														
?																																																	

ENTAMES

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

S	O	N	E	A	♠V9863 ♥D6 ♦AR5 ♣R84	B	♠RV1094 ♥5 ♦AD63 ♣DV5	C	♠A10753 ♥R4 ♦A10854 ♣3	D	♠V7653 ♥V6 ♦A10 ♣RDV9
1♠	X	-	2♣								
-	2♥	-	2SA								
-	3SA										

JEU DE LA CARTE en face du mort

11

♠AR5
♥DV94
♦V10
♣10976

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	3SA*	-
4♥			

* 4 atouts, 13-15HLD sans courte.

Entame : Roi de Carreau
Comment négocier ce contrat en match par quatre sur l'entame du Roi de Carreau ?

N
O E
S

♠972
♥A10875
♦A8
♣RDV

JEU DE LA CARTE en défense

12

♠D1054
♥109763
♦V5
♣104

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
3♥	-	4♥	

N
O E
S

♠RV9
♥4
♦D1073
♣A8763

Entame : Roi de Trèfle
Sud coupe le second tour de Trèfle, encaisse l'As de Cœur (votre partenaire défaussant un Trèfle) puis joue l'As de Pique et Pique vers le 10, Ouest ayant suivi du 7 puis du 3.
Comment vous sortir de ce guépier ?

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠V963 ♥973 ♦RV10863 ♣-	<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>-</td></tr> <tr><td>1♦</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E			1♣	-	1♦				2 ♠102 ♥ADV94 ♦V74 ♣R103	<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>X</td><td></td><td>1♠</td><td>2♦</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♣	-	X		1♠	2♦	3 ♠4 ♥D109742 ♦D873 ♣74	<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>1SA</td><td>2♠</td></tr> <tr><td>3♦</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E		1♣	1SA	2♠	3♦											
S	O	N	E																																														
		1♣	-																																														
1♦																																																	
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♣	-																																														
X		1♠	2♦																																														
S	O	N	E																																														
	1♣	1SA	2♠																																														
3♦																																																	
4 ♠AR1063 ♥D1084 ♦4 ♣A82	<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>2♣</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♣	-	2♥		2♣	-	5 ♠AD9832 ♥4 ♦RD5 ♣AD7	<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>3♠</td><td></td><td>1SA</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♦	-	3♠		1SA	-	6 ♠1083 ♥R1064 ♦A983 ♣V7	<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♣</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td>3♥</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X	-	1♣	1♠	-		3♥	-								
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♣	-																																														
2♥		2♣	-																																														
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♦	-																																														
3♠		1SA	-																																														
S	O	N	E																																														
X	-	1♣	1♠																																														
-		3♥	-																																														
7 ♠RD986 ♥AV9 ♦AD83 ♣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>3SA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♣	-	2♦	-	2♥	-	3SA				8 ♠R93 ♥AR84 ♦94 ♣A932	<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>2♦</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>2♥</td><td>-</td><td>2♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>3♦</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X	-	2♦	1♦	2♥	-	2♠	-	3♦				9 ♠4 ♥82 ♦V86 ♣AD108763	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>3♣</td><td>-</td><td>3♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>3SA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	3♣	-	3♠	-	3SA			
S	O	N	E																																														
1♠	-	2♣	-																																														
2♦	-	2♥	-																																														
3SA																																																	
S	O	N	E																																														
X	-	2♦	1♦																																														
2♥	-	2♠	-																																														
3♦																																																	
S	O	N	E																																														
3♣	-	3♠	-																																														
3SA																																																	

1 1♦. Pas de priorité à la majeure avec une telle disparité de couleur. Ceux qui répondraient 1♠ à tort seraient très ennuyés après une redemande de l'ouvreur à 2♣.

2 Contre. Le Contre d'une intervention « à retardement » est d'appel, destiné en particulier à retrouver un fit de type 5-3 dans la majeure de réponse.

3 3♦. Dans cette situation, oubliez l'ouverture et pratiquez le Rubensohl. L'enchère de 3♦ est un Texas pour les Cœurs, destiné ici à lutter pour la partielle.

4 2♥. N'employez pas la troisième couleur forçant à 2♦ qui dénierait quatre cartes à Cœur mais l'enchère de 2♥ qui est naturelle et forçant.

5 3♠. Ce saut montre une couleur sixième et une ambition de chelem. Vous noterez ici que la couleur est de qualité insuffisante pour permettre

un saut naturel et fort sur l'ouverture.

6 Passe. L'enchère de 3♥ est un soutien direct et non forçant, puisque votre Contre Sputnik simple annonçait quatre cartes dans la couleur. Minimum, refusez la proposition de manche.

7 3SA. 2SA serait une enchère forçant mais le saut à 3SA est plus précis : il indique en effet un jeu de 15-17H avec un bon arrêt à Cœur.

8 3♦. Votre partenaire vous a indiqué quatre cartes à Pique en séquence forçant. Sans fit ni arrêt dans la couleur adverse, utilisez le cue-bid en espérant qu'il sera en mesure d'annoncer les Sans-Atout. 3♣, autre choix possible, montrerait une meilleure couleur ou cinq cartes.

9 3SA. Votre partenaire a du jeu et une longueur à Pique de cinq ou six cartes. Sans fit, ne dépassez pas 3SA : votre barrage vous exonère de toute exigence concernant les arrêts à Carreau et à Cœur.

SOLUTIONS DES ENTAMES

10 Vous êtes en Sud. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?	<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>X</td><td>-</td><td>2♣</td></tr> <tr><td>-</td><td>2♥</td><td>-</td><td>2SA</td></tr> <tr><td>-</td><td>3SA</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	X	-	2♣	-	2♥	-	2SA	-	3SA			A ♠V9863 ♥D6 ♦AR5 ♣R84	B ♠RV1094 ♥5 ♦AD63 ♣DV5	C ♠A10753 ♥R4 ♦A10854 ♣3	D ♠V7653 ♥V6 ♦A10 ♣RDV9
S	O	N	E																		
1♠	X	-	2♣																		
-	2♥	-	2SA																		
-	3SA																				

10 **A : As de Carreau.** L'entame de l'As de Carreau peut battre immédiatement le contrat si c'est la couleur de votre partenaire.

B : Valet de Pique. L'entame alternative sous As-Dame quatrièmes est statistiquement très mauvaise. Privilégiez l'entame dans votre belle couleur cinquième.

C : 5 de Carreau. L'entame dans votre seconde couleur cinquième peut vous faire bénéficier d'un effet de surprise, l'adversaire ayant naturellement focalisé son attention sur les Piques pour déclarer 3 Sans-Atout.

D : Roi de Trèfle. L'annonce des Trèfles par le déclarant ne doit pas vous dissuader d'entamer de cette très robuste couleur quatrième.

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

11

♠ AR5
 ♥ DV94
 ♦ V10
 ♣ 10976

♠ 1064
 ♥ R62
 ♦ RD953
 ♣ A4

N	E
O	S

♠ DV83
 ♥ 3
 ♦ 7642
 ♣ 8532

♠ 972
 ♥ A10875
 ♦ A8
 ♣ RDV

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	3SA	-
4♥			

Entame : Roi de Carreau

12

♠ D1054
 ♥ 109763
 ♦ V5
 ♣ 104

♠ 8763
 ♥ -
 ♦ A862
 ♣ RD952

N	E
O	S

♠ RV9
 ♥ 4
 ♦ D1073
 ♣ A8763

♠ A2
 ♥ ARDV852
 ♦ R94
 ♣ V

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
3♥	-	4♥	-

Entame : Roi de Trèfle

11 Deux levées de Pique, quatre levées de Cœur au moins, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle après avoir fait tomber l'As, soit dix bonnes levées... Comptez les levées potentielles adverses : une à Pique, une à Cœur, une à Carreau et une à Trèfle font quatre levées. Prenez garde à ne pas perdre **la course de vitesse**. C'est ce qui vous arrivera si vous remontez au mort à Pique pour tenter l'impasse au Roi de Cœur et que celle-ci échoue : l'adversaire encaissera son Carreau, rejouera Pique et attendra de reprendre la main avec l'As de Trèfle. Pour gagner ce contrat, **reneoncez à l'impasse au Roi de Cœur** : jouez tout bonnement l'As de Cœur et Cœur. Vos deux tours de contrôle à Pique seront toujours au rendez-vous et vous aurez alors le temps de faire tomber l'As de Trèfle.

12 La résolution de ce problème passe par **une reconstitution minutieuse** du jeu du déclarant. La distribution de Sud vous est parfaitement connue grâce à la parité fournie à Pique par Ouest : il avait initialement l'As de Pique second, sept Cœurs maîtres, un seul Trèfle et donc trois cartes à Carreau. A-t-il l'As de Carreau ? Sans doute pas puisqu'avec neuf levées de jeu, il aurait ouvert de 2♦ forçant de manche... et que vous n'auriez en plus aucune chance de battre le contrat ! Il a donc vraisemblablement **le Roi de Carreau** troisième et vous ne devez surtout pas jouer de la couleur : il lui suffirait de deviner qu'il doit fournir un petit de sa main. **Sortez plutôt de votre main par le Roi de Pique** : il sera coupé mais le déclarant perdra toujours deux levées de Carreau.

le
Bridgeur



BEST-SELLER

LES ENCHÈRES AU BRIDGE TOME 1

LES ENCHÈRES À DEUX

Michel Bessis - Philippe Cronier
Jean-Christophe Quantin



Le SEF enfin commenté et expliqué !

264 pages. 32 euros.

COMMANDEZ SUR

www.bridge-eshop.com

+33 (1) 42 96 25 50 Du lundi au vendredi de 9h à 18h.