

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 !

ENCHÈRES

JEUX N°1 À 9

1 ♠ 74 ♥ AR102 ♦ ADV95 ♣ R4	<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>1♥</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♣	-	?		1♥	-	2 ♠ V9642 ♥ D6 ♦ AD84 ♣ V3	<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♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td>-</td><td>1SA</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	1♦	1♥	-	?	-	1SA	-	3 ♠ 84 ♥ D5 ♦ AR73 ♣ ARV94	<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>X</td><td>3♠</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣	2♠	X	3♠	?			
S	O	N	E																																						
1♦	-	1♣	-																																						
?		1♥	-																																						
S	O	N	E																																						
1♠	1♦	1♥	-																																						
?	-	1SA	-																																						
S	O	N	E																																						
1♣	2♠	X	3♠																																						
?																																									
4 ♠ 864 ♥ V84 ♦ R1073 ♣ D72	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>?</td><td>3♥</td><td>4♥</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	3♥	4♥	-	5 ♠ V83 ♥ AD963 ♦ R93 ♣ D4	<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>3♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	2♣	-	2♥	-	3♦	-	?				6 ♠ V974 ♥ D863 ♦ 843 ♣ 64	<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>3♣</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>X</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2♥	3♣	2♦	-	?		X	-
S	O	N	E																																						
?	3♥	4♥	-																																						
S	O	N	E																																						
1♥	-	2♣	-																																						
2♥	-	3♦	-																																						
?																																									
S	O	N	E																																						
2♥	3♣	2♦	-																																						
?		X	-																																						
7 ♠ A2 ♥ V94 ♦ ARV83 ♣ R108	<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♣	-	?				8 ♠ 843 ♥ 6 ♦ V102 ♣ RV9754	<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> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	1♥	1SA	2♥	9 ♠ AR1083 ♥ 4 ♦ RDV93 ♣ 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♦	-
S	O	N	E																																						
1SA	-	2♦	-																																						
2♥	-	3♣	-																																						
?																																									
S	O	N	E																																						
?	1♥	1SA	2♥																																						
S	O	N	E																																						
1♠	-	1♥	-																																						
?		2♦	-																																						

ENTAMES

JEUX N°10

Vous êtes en Ouest. 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>1SA</td><td>1♣</td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td></td><td>-</td><td>3SA</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA	1♣	1♥	-		-	3SA	-	A ♠ RD5 ♥ A83 ♦ RD4 ♣ 8753	B ♠ D6 ♥ D52 ♦ AR3 ♣ V9652	C ♠ 9652 ♥ 1073 ♦ AR7 ♣ AR5	D ♠ A85 ♥ RDV ♦ 65 ♣ DV642
S	O	N	E													
1SA	1♣	1♥	-													
	-	3SA	-													

JEU DE LA CARTE en face du mort

JEU N°11

♠ RD7
♥ 853
♦ D62
♣ AR43

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♥	-	4♠	-

♠ A8542
♥ ARD4
♦ 75
♣ 86

Entame : Valet de Carreau

Vous perdez les deux premières levées de Carreau puis coupez le troisième tour. Vous encaissez alors Roi - Dame de Pique, mais Ouest défausse un petit Carreau au second tour d'atout. Comment poursuivre ?

JEU DE LA CARTE en défense

JEU N°12

♠ V987
♥ 73
♦ D82
♣ AR105

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	3SA	-

♠ D1042
♥ 109862
♦ A3
♣ 93

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	3SA	-

Entame : 4 de Carreau

Le déclarant appelle le 2 de Carreau et c'est à vous de jouer !

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1	♠ 74 ♥ AR102 ♦ ADV95 ♣ R4	S	O	N	E
		1♦ 1♠	-	1♣ 1♥	-

2	♠ V9642 ♥ D6 ♦ AD84 ♣ V3	S	O	N	E
		1♠ -	1♦ -	1♥ 1SA	-

3	♠ 84 ♥ D5 ♦ AR73 ♣ ARV94	S	O	N	E
		1♣ X	2♠	X	3♠

4	♠ 864 ♥ V84 ♦ R1073 ♣ D72	S	O	N	E
		4♠	3♥	4♥	-

5	♠ V83 ♥ AD963 ♦ R93 ♣ D4	S	O	N	E
		1♥ 2♥ 3♠	-	2♣ 3♦	-

6	♠ V974 ♥ D863 ♦ 843 ♣ 64	S	O	N	E
		2♥ -	3♣	2♦ X	-

7	♠ A2 ♥ V94 ♦ ARV83 ♣ R108	S	O	N	E
		1SA 2♥ 3♥	-	2♦ 3♣	-

8	♠ 843 ♥ 6 ♦ V102 ♣ RV9754	S	O	N	E
		2SA	1♥	1SA	2♥

9	♠ AR1083 ♥ 4 ♦ RDV93 ♣ R6	S	O	N	E
		1♠ 4♦	-	1♥ 2♦	-

JEU N°1 À 9

1 1♠. Vous avez trop de jeu pour un soutien direct, puisque 3♥ monterait 11-12HLD et 4♥ 13-15HLD. Transitez donc par une quatrième couleur forcing avant de soutenir.

2 Passe. Avec trois cartes à Pique, votre partenaire aurait soutenu votre couleur dans cette situation. Passez, un singleton Pique n'étant pas exclu chez lui.

3 Contre. Ce « Recontre » n'est pas punitif, il est l'indication de valeurs supplémentaires. Vous conservez de cette façon un espoir d'atteindre 3SA si votre partenaire arrête les Piques.

4 4♠. 4♥ indique un beau bicolore avec cinq cartes à Pique et cinq cartes dans une mineure indéterminée. Le saviez-vous ?

5 3♠. Quatrième couleur forcing, destinée à retrouver le contrat de 3SA si votre partenaire possède un complément d'arrêt à Pique.

6 Passe. Ce Contre est punitif : vous n'avez aucune raison de le retirer. Si votre partenaire voulait vous entendre, il pouvait tout simplement passer, la situation étant forcing en raison de l'ouverture de 2♦.

7 3♥. L'expression du fit majeur est prioritaire sur l'annonce des Carreaux.

8 2SA. Le Rubensohl s'applique dans cette situation, comme si Ouest n'avait pas ouvert. 2SA est donc un Texas pour les Trèfles.

9 4♦. L'enchère montre un beau bicolore 5-5 et une ambition de chelem.

SOLUTIONS DES ENTAMES

S	O	N	E
1SA	1♣ -	1♥ 3SA	-

A	♠ R D 5 ♥ A83 ♦ RD4 ♣ 8753
---	-------------------------------------

B	♠ D6 ♥ D52 ♦ A R3 ♣ V9652
---	------------------------------------

C	♠ 9652 ♥ 1073 ♦ A R7 ♣ AR5
---	-------------------------------------

D	♠ A85 ♥ RDV ♦ 65 ♣ DV6 4 2
---	-------------------------------------

JEU N°10

A : Dame de Pique. Votre principal espoir est d'affranchir les Piques ou les Carreaux de votre partenaire. Avec l'assurance que Sud ne possède pas de longue dans la couleur, choisissez plutôt les Piques et attaquez de la Dame : le Roi promettrait une couleur bien plus solide.

B : As de Carreau. Votre partenaire possède un jeu très faible, probablement 4H ou moins. Espérer affranchir cette mauvaise couleur à Trèfle est trop optimiste, pariez plutôt sur des Carreaux longs chez votre partenaire, qu'il est envisageable d'encaisser tout de suite !

C : As de Carreau. Il faut bien entendu entamer d'un As mineur mais duquel ? Préférez l'As de Carreau parce que vous bénéficiez dans cette couleur d'un « effet de surprise », puisque vous avez ouvert de 1♣ !

D : 4 de Trèfle. Conservez votre belle opposition à Cœur et entamez de votre longue en espérant un complément chez votre partenaire pour gagner la course à l'affranchissement.

SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE

en face du mort

♠ 6	♠ RD7	♠ V1093
♥ V9762	♥ 853	♥ 10
♦ V1094	♦ D62	♦ AR83
♣ D75	♣ AR43	♣ V1092

♠ A8542	♠ V1093
♥ ARD4	♥ 10
♦ 75	♦ AR83
♣ 86	♣ V1092

Don. : S - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
1♠	-	-	2♣	-
2♥	-	-	4♠	-

Entame : Valet de Carreau

JEU N°11

Si les Cœurs ne sont pas répartis 3-3, vous devrez réaliser cinq levées d'atout, trois levées de Cœur et deux levées de Trèfle pour l'emporter. Vous pouvez vous prémunir ici contre une courte à Cœur en Est en jouant **trois fois en « lob » pour préserver vos honneurs d'une coupe**. Jouez vers votre As, **retournez au mort par l'As de Trèfle** et rejouez Cœur. Si Est coupe, vous fournissez le 4 de Cœur et avez gagné. S'il défausse, faites votre Roi, **rentrez au mort par le Roi de Trèfle** puis rejouez Cœur. À nouveau, Est n'a pas de bonne défense : s'il défausse, vous faites votre Dame de Cœur et **coupez le 4 de Cœur au mort**. Est peut bien surcouper, il le fait avec sa levée naturelle à l'atout et vous concède le reste.

SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE

en défense

♠ R63	♠ V987	♠ D1042
♥ A5	♥ 73	♥ 109862
♦ V764	♦ D82	♦ A3
♣ 8762	♣ AR105	♣ 93

♠ A5	♠ V987
♥ RDV4	♥ 73
♦ R1095	♦ D82
♣ DV4	♣ AR105

Don. : S - Vuln. : Tous

	S	O	N	E
1SA	-	-	2♣	-
2♥	-	-	3SA	-

Entame : 4 de Carreau

JEU N°12

L'entame du 4 de Carreau en quatrième meilleure est l'indication d'une couleur de quatre cartes exactement : Sud a donc quatre cartes à Carreau en plus de ses quatre cartes à Cœur. Ouest n'a sans doute pas cinq cartes à Trèfle, pour avoir préféré entamer d'une couleur de quatre cartes. Votre partenaire a donc au plus quatre cartes à Trèfle, ce qui en laisse au moins trois en Sud. Vous pouvez donc conclure **que la distribution du déclarant est 2♠-4♥-4♦-3♣**. Votre meilleure chance de battre est d'espérer un honneur à Pique chez votre partenaire et de **rejouer un petit Pique** : Ouest va ici faire le Roi de Pique et en rejouer. Vous jouerez donc un petit Pique au tour suivant afin de préserver votre fourchette Dame-10. En main à l'As de Cœur, Ouest jouera Pique et une de chute couronnera ce beau flanc.

BRIDGERAMA ÉVOLUE ET DEVIENT

BRIDGE RAMA+

LA REVUE DES GRANDS PROGRÈS



+ **DE PAGES** : La revue passe de 20 à 28 pages, 336 pages de bridge par an au lieu de 220.

+ **SOUVENT** : Elle paraîtra désormais douze mois sur douze !

+ **DE STARS** : Bridgerama + accueille de nouvelles plumes et non des moindres : Alain Lévy et Cédric Lorenzini rejoignent l'équipe rédactionnelle dirigée par les auteurs des *Enchères au bridge*, Michel Bessis et Philippe Cronier. Vous les retrouverez désormais chaque mois.

À PARTIR DE 39 EUROS/AN

ABONNEZ-VOUS SUR
WWW.BRIDGE-ESHOP.COM

OU PAR TÉLÉPHONE :
01 42 96 25 50