

Leçon 11

ENCHERES

1. Définition du Contre d'appel
2. L'interdiction de déroger
3. Les certitudes de fit qui en découlent
4. Les réponses au Contre d'appel

JEU DE LA CARTE

1. Les déductions de l'entame
2. Les entames fortement déconseillées
3. La carte fournie en troisième position
4. L'influence des enchères
5. Le compte des points adverses

1. DEFINITION DU CONTRE D'APPEL

Imaginons une ouverture d'1♦ en Sud et la main d'Ouest :

♠	R V 9 3
♥	D 10 6 2
♦	7
♣	A R 8 5

S	O
1♦	?

Que faire ?

Ouest possède l'ouverture, au même titre que son adversaire. Vouloir se manifester semble légitime. Pourquoi le contrat n'appartiendrait-t-il pas au camp Est-Ouest ? La question est de savoir de quelle façon s'exprimer.

Une intervention à la couleur au palier de 1 promettrait au moins cinq cartes, six au palier de 2. Ces deux actions sont donc exclues. Cependant, il existe une solution conventionnelle consistant à donner un sens particulier au Contre dans cette situation. Contrer, derrière une ouverture à la couleur, porte le nom de « **contre d'appel** ». Cette déclaration n'a nullement pour but de s'enrichir de la chute du contrat adverse, opportunité très rare au palier de 1. Elle vise la découverte du meilleur contrat possible dans le camp de l'intervenant. Cette enchère répond néanmoins à un certain nombre de critères à respecter scrupuleusement par l'utilisateur. Les conditions sont d'ailleurs légèrement différentes selon que l'adversaire a ouvert d'une couleur mineure ou majeure.

Conditions du contre après une ouverture d' 1♣ ou 1♦

Le contre d'appel promet :

- ▶ un minimum de [11/12] H, sans limite supérieure
- ▶ sept ou huit cartes majeures réparties 4/3 ou 4/4
- ▶ une distribution dans laquelle la couleur d'ouverture est le plus souvent la plus courte.

Ouest

♠	R D 10 4
♥	V 9 3
♦	A V 5 2
♣	D 7

S	O
1♣	Contre

On pourrait résumer la situation en disant que le contre d'appel demande au partenaire de choisir parmi les trois couleurs autres que l'ouverture celle qui lui convient le mieux, en donnant bien sûr une préférence à l'une des deux majeures, la découverte du fit étant primordiale.

Conditions du Contre après une ouverture majeure de 1♥ ou 1♠

Les conditions de force restent identiques, mais pour répondre à la règle voulant que la couleur la plus courte soit celle de l'ouvreur, les conditions distributionnelles dans les majeures sont automatiquement modifiées.

Le Contre promet quatre cartes dans l'autre couleur majeure et une courte dans la majeure d'ouverture.

Ouest

♠ 5
♥ R V 9 3
♦ D 10 8 4
♣ A D 10 7

S	O
1♠	Contre

2. L'INTERDICTION DE DEROGER

Il faut bien insister sur le fait que toutes les conditions requises pour un Contre d'appel doivent être respectées, notamment le critère distributionnel. L'intervenant ne doit pas se laisser aller à contrer au seul prétexte qu'il posséderait l'ouverture.

Ouest

♠ D 3
♥ A V 9 5
♦ D 8 6 4
♣ R V 2

S	O
1♥	passé

Rappelons que le but principal du Contre d'appel est de trouver une couleur d'atout. Le partenaire sera amené à choisir l'une des trois couleurs proposées, certain d'y trouver un complément de longueur chez le contreur. Imaginons, avec la main précédente, le début de séquence :

Est

♠ V 8 6 2
♥ R 6
♦ R 9 3
♣ 10 7 5 3

Sud	O	N	E
1♥	Contre	passé	?

Légitimement, Est va déduire du Contre d'appel de son partenaire que celui-ci détient quatre cartes à Pique et penser qu'un fit a été découvert. Il sera grandement déçu quand il s'apercevra que l'intéressé, détenteur de la main d'Ouest, n'en possède que deux.

Mais alors que faire avec une telle main, de 13H, derrière l'ouverture ? Un seul choix : passer. Passer avec des jeux relativement forts est beaucoup moins dangereux que promettre des distributions que l'on n'a pas. De plus, ce « passe » n'est pas définitif dans la mesure où deux joueurs peuvent encore s'exprimer : le répondant et le partenaire. On apprendra même plus tard que si le répondant passe également, le partenaire, subodorant qu'Ouest a du jeu, est autorisé à s'exprimer avec des mains relativement faibles.

Lorsqu'un joueur, situé devant l'ouvreur, parle après deux « passe », on dit qu'il est en position de **réveil**. Nous verrons ultérieurement que la nomination d'une couleur et le Contre peuvent alors se faire avec des jeux légèrement moins forts que derrière l'ouverture.

3. LES CERTITUDES DE FIT QUI EN DECOULENT

Le respect par le contreur des critères distributionnels permet de disposer d'un certain nombre de certitudes quant à l'existence de fits.

Est

♠ V 5
♥ A D 10 3
♦ V 9 7 2
♣ 8 6 4

Sud	O	N	E
1♣	Contre	passé	?

♠ R 2
♥ V 10 8 6 3
♦ 8 7 2
♣ 9 7 2

♠ 3
♥ D V 9 7 6 2
♦ R 10 4
♣ R 7 5

Dans le premier cas, Est connaît au moins sept cartes à Cœur dans son camp puisque le contreur est tenu d'en posséder au moins trois. Le fit n'est donc pas établi.

Dans le second, un fit huitième est acquis car Est détient cinq cartes. Cet élément l'autorise à recenser ses points D, ce qui donne une valeur plus importante à sa main.

Dans le dernier, c'est un fit au moins neuvième qui est certain. La valeur qui en résulte est de 15 HLD -dont deux pour le neuvième atout- valeur permettant de déclarer la manche au nom de la puissance distributionnelle du jeu.

4. LES REPONSES AU CONTRE D'APPEL

Est

♠ V 10 5 4
♥ V 3
♦ 8 7 3
♣ V 8 5 2

Sud	O	N	E
1♦	Contre	passé	?

Est possède trois points d'honneur et son partenaire vient de faire un Contre d'appel. Instinctivement, au regard de la faiblesse de son jeu, l'intéressé a naturellement envie de passer. Quelle serait la conséquence principale de cette décision ? Que l'ouvreur joue le contrat d'1♦ contré... et le gagne. Faut-il se résigner à cette perspective ? Non, car il est moins onéreux de jouer un contrat au palier de un et de le chuter éventuellement que de contrer l'adversaire et de le voir gagner avec de probables « surlevées », ou levées supplémentaires. Le coût de l'opération sera bien moins élevé.

La « morale » (mais oui, elle existe au bridge) de cette histoire est que le partenaire du contreur est obligé de répondre, quelle que soit la force de sa main.

Sûr de trouver trois ou quatre cartes à Pique dans la main d'Ouest, Est doit choisir comme atout cette couleur qui permet d'annoncer un contrat économique au palier de un.

La nécessité de zones de force

Afin que le contreur puisse estimer la force globale de son camp, il est nécessaire que son partenaire, en répondant au Contre d'appel, trouve un moyen d'indiquer aussi précisément que possible sa force en points H. En effet, il n'est pas concevable qu'Est réponde 1♠ dans les trois cas suivants :

1	2	3
♠ V 9 5 3	♠ D 10 8 4	♠ A V 9 5 2
♥ 8 6 2	♥ A 3	♥ 8 7 3
♦ 10 7 5 3	♦ 8 7 5 4	♦ A 10
♣ 10 4	♣ R 10 5	♣ R 9 4

Le premier est un parent plus pauvre encore de celui décrit précédemment. Dans le second, on peut affirmer qu'Est/Ouest possèdent plus de points H que leurs adversaires. Dans le troisième, le fit est certain puisque le contreur détient au moins trois cartes à Pique et la force globale du camp est suffisante pour annoncer la manche.

Afin que le contreur distingue la situation dans laquelle il se trouve, son partenaire devra enchérir de façon différente en fonction de l'appartenance de son jeu à l'une des trois zones suivantes :

La première, appelée zone faible va de 0 à 7 H. La seconde, de 8 à 10 H est la zone moyenne. La dernière commence à 11 H, son maximum ne pouvant guère dépasser 13 à 14 points d'honneur puisque deux autres joueurs ont déjà parlé, l'un ouvrant, l'autre contrant.

La zone faible [0 – 7] H

Le partenaire du contreur annonce au palier le plus bas sa couleur la plus longue mais il devra nommer une majeure de quatre cartes de préférence à une mineure de cinq cartes.

Est

♠ V 7
♥ R V 8 2
♦ 9 6 4
♣ V 10 5 3

Sud	O	N	E
1♦	Contre	passe	1♥

On constate qu'Est possède autant de Trèfles que de Cœurs mais la découverte d'un fit majeur est prioritaire ; par ailleurs, les Cœurs peuvent ici être nommés au palier de un mais il est des cas où, malgré un jeu très faible, le palier de deux ne pourra être évité.

Est

♠ V 7 6 4
♥ D 8
♦ V 9 6 4 3
♣ 5 3

Sud	O	N	E
1♠	Contre	pas	2♦

La zone moyenne : [8 – 10] H

Pour exprimer que la force de son jeu est comprise entre 8 et 10 points H, Est doit effectuer un saut en nommant sa couleur.

Est

♠ R D 9 4
♥ R 10 5
♦ 10 9 6 2
♣ V 9

Sud	O	N	E
1♦	Contre	pas	2♠

Est

♠ A 7
♥ R V 8 2
♦ 10 6 4
♣ D 10 5 3

Sud	O	N	E
1♠	Contre	pas	3♥

Dans ce dernier exemple le saut porte les enchères au palier de trois. On peut imaginer les risques encourus par un contreur qui n'aurait pas respecté les critères distributionnels du Contre et aurait, par exemple, contré l'ouverture de 1♠ avec deux cartes à Cœur seulement.

Face à un Contre d'appel, quand l'espace est disponible, le répondant, dans la zone moyenne, va exprimer son nombre d'atouts par le niveau de son enchère. Que peut bien vouloir dire « espace disponible » ?

Un Contre d'appel, derrière une ouverture d'1♣, 1♦ ou 1♥ laisse au répondant quatre paliers de réponse pour exprimer la couleur majeure qu'il voudrait jouer. Imaginons :

Sud	O	N	E
1♦	Contre	pas	?

Est peut nommer aussi bien les Cœurs que les Piques au niveau de 1, 2, 3 ou 4. Le premier palier exprimera une main de la zone faible. On convient que dans la zone moyenne :

- ▶ Un saut simple indique quatre cartes
- ▶ Un saut double, cinq
- ▶ Un saut triple, six

Ainsi, après le début de séquence :

Sud	O	N	E
1♣	Contre	pas	?

Vous dites avec la main d'Est :

1	2	3
♠ R V 8 4	♠ R V 8 4 2	♠ R V 10 8 4 2
♥ D 10 2	♥ D 10 2	♥ D 10 2
♦ V 9 7 3	♦ V 9 7	♦ 7
♣ D 6	♣ D 6	♣ D 6 3
2♠	3♠	4♠

En revanche, derrière l'ouverture de 1♠, le répondant ne dispose plus que de trois paliers pour nommer les Cœurs. Le premier traduit une main de la zone faible, le second, soit 3♥, montre quatre ou cinq cartes à Cœur dans la zone moyenne. Le saut à 4♥ en montrerait six.

Sud	O	N	E
1♠	Contre	passe	3♥

L'attitude du contreur sera influencée par la précision de la réponse.

Ouest

♠ D 10 5
♥ R V 6 4
♦ A 8
♣ R 9 7 2

Sud	O	N	E
1♦	Contre	passe	2♠
passe	?		

Ouest connaît de 21 à 23 points H dans son camp avec seulement sept cartes à Pique, donc sans réel fit majeur. Il est temps de s'arrêter en passant.

Ouest

♠ D 10 5 3
♥ R V 6 4
♦ A
♣ R 9 7 2

Sud	O	N	E
1♦	Contre	passe	3♠
passe	?		

La connaissance des cinq cartes à Pique réévalue de façon sensible la force globale du camp et Ouest doit déclarer la manche.

La zone forte : 11H et +

Deux cas peuvent se présenter selon que le fit majeur est certain ou pas. Avec au moins cinq cartes, Est est en mesure de déclarer la manche.

Est

♠ D V 3
♥ R D 10 6 4
♦ R 6
♣ V 10 2

Sud	O	N	E
1♦	Contre	passé	4♥

Face à un Contre d'appel, la nomination d'une manche majeure exprime cinq cartes dans la zone forte ou six cartes dans la zone moyenne. Avec seulement quatre cartes, le fit n'est plus certain et on a recours à un outil déjà utilisé pour répondre aux interventions à la couleur : **le cue-bid**.

Est

♠ D 10 5 3
♥ R 4
♦ A 10 8 2
♣ R 8 4

Sud	O	N	E
1♦	Contre	passé	?

Ouest a promis trois cartes à Pique mais il peut également en avoir quatre. Comment lever ce doute ? En posant la question grâce au cue-bid (qui consiste à annoncer la couleur déclarée par l'ouvreur).

L'enchère de 2♦ demande au contreur de décrire sa majeure quatrième ou, le cas échéant, la plus économique des deux. Remarquons que le cue-bid en réponse à un Contre d'appel est une enchère forcing et auto-forcing.

Sud	O	N	E
1♦	Contre	passé	2♦
passé	2♠	passé	4♠

Sud	O	N	E
1♦	Contre	passé	2♦
passé	2♥	passé	2♠
passé	3♠	passé	4♠

Les mains sans majeure

Si le répondant n'a ni quatre Cœurs, ni quatre Piques, il va rechercher, si possible, un contrat à Sans-atout.

Attention : Toutes les enchères à Sans-atout sont positives, non forcing, et expriment :

1SA	[8 – 10] H
2SA	11 H – au moins une force d'honneur (un arrêt) dans la couleur annoncée par l'adversaire pour en interdire le défilé dès l'entame !!
3SA	[12 – 14] H et les mêmes conditions que celles imposées par l'enchère de 2SA.

On est obligé d'aborder ici un problème récurrent et difficile du bridge. Que peut faire le partenaire du contreur après le début de séquence :

Sud	O	N	E
1♥	Contre	passé	?

Avec la main :

♠ 9 5 2
♥ 10 6 4 3
♦ V 10 2
♣ D 6 4

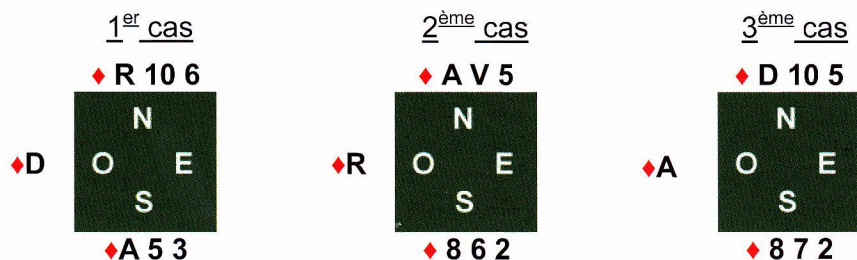
Vous savez que :

- vous ne pouvez pas passer
- le fit majeur n'existe a priori pas
- vous ne pouvez pas nommer 1SA qui garantirait [8-10] H
- vous ne pouvez pas nommer les Cœurs, couleur de l'adversaire, car ce serait un cue-bid .

Choisissez 1♠, celle de vos couleurs de trois cartes qui élève le moins le palier des enchères, surtout celle où le contreur a promis quatre cartes.

1. LES DEDUCTIONS DE L'ENTAME

Le choix de la carte d'entame peut donner des informations précieuses au déclarant, notamment quand l'entame est un honneur promettant l'honneur de rang immédiatement inférieur.

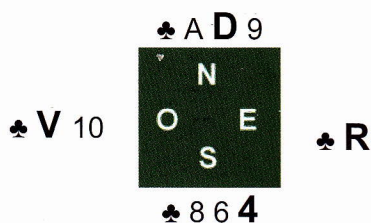


Dans le premier cas Ouest a promis le Valet de Carreau. Sud peut donc réaliser trois levées en capturant la Dame de l'As, puis en faisant l'impasse au Valet grâce à la fourchette R10 du mort.

Dans le second exemple, Sud est rassuré quant à la possibilité de réaliser deux levées de Carreau. L'entame du Roi promettant la Dame, Sud peut remporter la première levée de l'As quitte à rejouer plus tard Carreau de sa main vers le mort pour profiter du Valet bien placé derrière l'entameur. Il peut aussi laisser passer le Roi gardant la fourchette As-Valet sur la Dame d'Ouest.

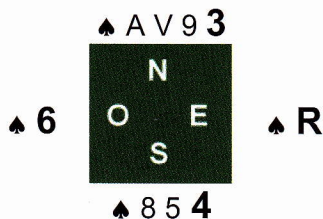
Dans le troisième cas, Sud aurait pu envisager une impasse au Valet de Carreau mais Ouest vient de lui indiquer qu'il possédait l'As et le Roi. Plus tard Sud jouera un petit vers la Dame du mort.

Il faudra parfois passer par une manoeuvre intermédiaire avant de profiter du bon placement de cartes adverses.



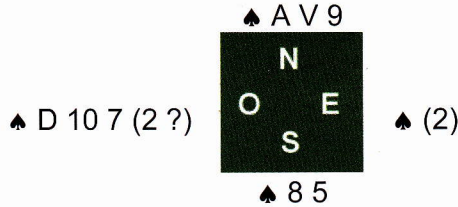
Sud couvre le Valet de la Dame, elle-même prise par le Roi. Le 10 étant localisé en Ouest il suffira à Sud de jouer un petit Trèfle vers A9 pour réaliser deux levées dans la couleur.

Des situations analogues, mais plus difficiles à détecter peuvent se produire même si l'entame n'est pas un honneur.



Ouest vient d'entamer du 6 de Pique (contre un contrat à Sans-atout) sur lequel vous avez joué le 3 du mort et Est le Roi. Si Ouest a respecté la convention « quatrième meilleure », et a donc joué la quatrième carte de sa couleur longue, c'est qu'il possède exactement trois cartes au dessus du 6. A ce stade des opérations, les seules cartes non visibles par Sud et supérieures au 6 sont respectivement le 7, le 10 et la Dame. Elles sont donc détenues par Ouest.

La position des cartes principales est donc connue :

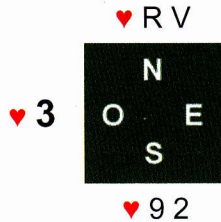


Vous êtes arrivé à une position appartenant à la famille déjà rencontrée des doubles impasses. Ultérieurement, quand Sud aura la main, il jouera vers les honneurs du mort en couvrant au minimum la carte fournie par Ouest. Si ce dernier intercale le 10, il faudra prendre du Valet et rentrer en main pour l'impasse finale à la Dame grâce à la fourchette A9.

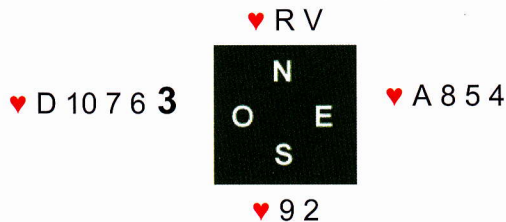
2. LES ENTAMES FORTEMENT DECONSEILLEES

Dans le chapitre sur **les entames à la couleur**, nous avons insisté sur le danger d'entamer sous un gros honneur. Nous sommes même allés jusqu'à interdire d'entamer sous un As !

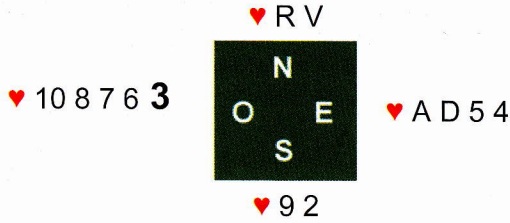
Cela devrait permettre au déclarant de réagir au mieux dans la situation suivante :



Supposons que l'atout soit Pique et qu'Ouest entame du 3 de Cœur. A priori Sud a autant de chances de faire un pli en jouant le Roi que le Valet. Pourtant, si Ouest a respecté les recommandations qui lui ont été faites, il a dû éviter d'entamer sous un As. Dès lors Sud devrait localiser cet honneur en Est et jouer le Valet en espérant que la Dame soit en Ouest.



Il est bien évident que si l'As et la Dame sont en Est il n'y a aucun espoir de faire la moindre levée.

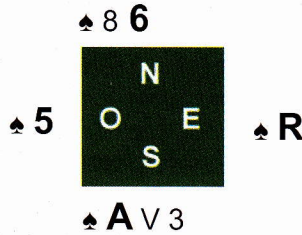


Rappel fondamental : n'oubliez pas que ce qui précède concerne les entames dans des contrats à l'atout.

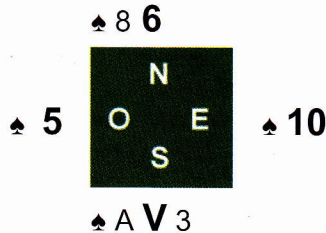
3. LA CARTE FOURNIE EN TROISIEME POSITION

Rappelons qu'en troisième position, sur l'entame d'une petite carte du partenaire, le troisième joueur doit fournir la plus forte carte possible ou la plus faible des cartes équivalentes.

Imaginons que Sud joue un contrat à Sans-atout.



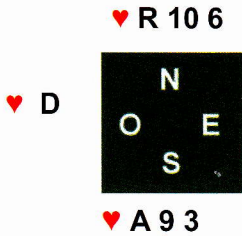
De cette levée Sud peut conclure que la Dame se trouve en Ouest car avec le Roi et la Dame, Est aurait joué la plus économique de ses deux cartes équivalentes, la Dame.



Cette fois il est certain qu'Ouest possède le Roi et la Dame pour le plus grand bonheur de Sud qui réalise avec son Valet une levée inespérée. Est ne devrait pas posséder le 9, carte équivalente au 10 qu'il aurait fournie s'il l'avait possédée.

4. L'INFLUENCE DES ENCHERES

L'annonce d'une couleur par le camp adverse et les conventions d'entame qui en découlent peuvent aider le déclarant dans ses choix.



Peu importe le contenu des autres couleurs, intéressons nous uniquement à la composition des cartes dans la couleur d'entame.

S	O	N	Est
			1♥
1♠	passé	2♠	passé
4♣	Fin		

Certes, Ouest a entamé de la Dame de Cœur, mais ceci ne signifie nullement qu'il détient le Valet. Il a entamé en pair-impair dans la couleur d'ouverture de son partenaire. Sa Dame pourrait même être sèche.

Si Sud veut réaliser trois levées de Cœur il aura beaucoup plus de chances de trouver le Valet dans la main de l'ouvreur, qui détient au moins cinq Cœurs, que dans celle de son partenaire. Le meilleur manquement consiste alors à prendre la Dame du Roi du mort et à faire le moment venu l'impasse au Valet sur Est.

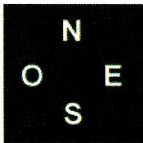
Sans vouloir entrer dans des calculs compliqués, on comprend que le bridge est un jeu où les probabilités jouent un rôle prépondérant. Ici Est possède cinq cartes à Cœur au moins, Sud deux au plus, le Valet de Cœur trouvera beaucoup plus souvent sa place dans la main d'Est que dans celle d'Ouest...

5. LE COMPTE DES POINTS ADVERSES

Il n'y a rien de pire que d'enchérir et de ne pas jouer le contrat final. En effet, le déclarant bénéficie alors d'éléments sur l'emplacement des honneurs dont il n'aurait pu disposer dans le silence adverse.

♠ D 8 3
♥ R V 6
♦ 9 7 2
♣ A 9 7 5

♠ 6 5 2
♥ 9 7 5 4
♦ D 8
♣ 10 8 6 3



♠ V 10
♥ D 8 3
♦ R V 10 6 4
♣ R D 2

♠ A R 9 7 4
♥ A 10 2
♦ A 5 3
♣ V 4

S	O	N	Est
			1♦
1♠	passé	2♠	passé
4♠	Fin		

Quand Ouest entame de la Dame de Carreau, Sud devrait en déduire rapidement qu'Est a la Dame de Cœur. D'où vient ce prodige ?

Nord Sud possèdent à eux deux 26 points H, ce qui en laisse 14 à leurs adversaires. Pour avoir ouvert de 1♦ Est en détient au moins 12, voire 11 seulement s'il possède six cartes à Carreau. Ouest ayant entamé de la Dame de Carreau, il ne peut en outre avoir la Dame de Cœur. Ceci ne laisserait plus à l'ouvreur que 10 H, total insuffisant pour une ouverture au palier de un dans tous les cas de figure. Sud n'aura aucun mal à réussir l'impasse à Cœur, alors qu'il aurait eu une chance sur deux de se tromper si Est n'avait pas ouvert. Cela ne veut pas dire qu'il faut passer avec l'ouverture mais seulement que le camp adverse peut profiter des informations transmises.

Un des plus grands champions français de ces dernières années disait : « Il n'est jamais bon, à ce jeu, de parler pour écouter le son de sa propre voix ».

A. Quelle est votre ouverture?

1	2	3	
♠ AV 6 3 ♥ AD 10 8 ♦ R 2 ♣ 10 9 5	♠ AV 6 ♥ AV 9 8 7 ♦ 2 ♣ R 9 6 5	♠ A 10 8 7 6 ♥ R 9 7 ♦ 10 3 ♣ AV 6	
4	5	6	7
♠ 8 ♥ A 10 9 5 ♦ A 10 9 5 ♣ A 10 9 5	♠ A 8 5 3 ♥ R 5 ♦ RV 8 7 ♣ D 10 8	♠ A 6 ♥ R 8 6 4 ♦ RV 9 ♣ R 10 7 3	♠ AV 9 4 ♥ AD 6 4 ♦ 9 ♣ R 10 8 7

B. Avec les jeux ci-dessus quelle est votre enchère lorsque le joueur placé avant vous ouvre

d'1♠? d'1♦? d'1♥? d'1♣?

C. Le début de séquence a été 1♣ X Passe. Quelle est votre enchère?

1	2	3	4	5
♠ 9 8 6 4 ♥ 10 3 ♦ 9 8 6 4 ♣ R 5	♠ R 8 6 4 ♥ D 10 3 ♦ A 8 6 4 ♣ R 5	♠ R 8 6 4 ♥ 10 3 ♦ A 8 6 4 ♣ R 7 5	♠ R 9 8 6 4 ♥ 10 3 ♦ A 8 6 ♣ R 9 5	♠ 9 8 ♥ RV 10 3 ♦ A 8 6 4 ♣ V 9 5
6	7	8	9	
♠ R 8 6 4 ♥ 10 3 ♦ D 9 8 6 4 ♣ 7 5	♠ R 6 4 ♥ 10 3 ♦ D 8 6 4 ♣ A 9 8 5	♠ RV 4 ♥ 10 3 ♦ V 9 6 4 ♣ AD 7 5	♠ V 10 6 4 ♥ 3 ♦ V 9 6 4 ♣ RV 10 5	

D. Complétez la séquence 1♦ X Passe ?

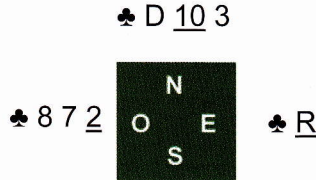
1	2	3	
♠ R 8 6 4 ♥ R 3 ♦ A 8 6 4 ♣ 8 7 5	♠ AD 6 4 ♥ RV 7 3 ♦ A 8 ♣ 8 7 5	♠ 6 4 ♥ V 6 5 3 ♦ A 8 6 4 ♣ 8 7 5	
4	5	6	7
♠ R 10 4 ♥ D 9 3 ♦ RD 10 4 ♣ V 7 5	♠ R 8 4 ♥ D 10 3 ♦ R 10 9 4 ♣ 8 7 5	♠ R 9 8 6 4 ♥ R 3 ♦ R 8 6 4 ♣ 7 5	♠ R 9 8 6 4 3 ♥ R 3 ♦ A 8 6 ♣ 8 7



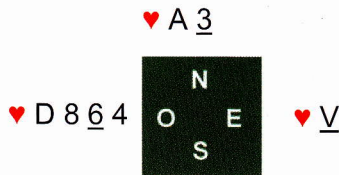
- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Le 2? • Le 4? • Le 7? | <ul style="list-style-type: none"> • Le 3? • Le 6? • La Dame? |
|---|--|

J. Qui a quoi ? Vous êtes en Ouest.

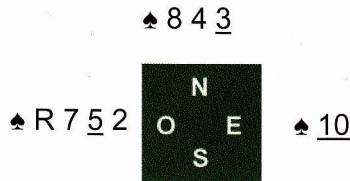
Vous entamez. Selon la carte fournie par le mort et votre partenaire, que savez-vous?



**L'As en Sud.
Qui possède le Valet?**



**Le Roi en Sud.
Qui possède le 10?**



L'As en Sud. Qui a le Valet, la Dame?