

Leçon 2

ENCHERES

1. La notion de dialogue
2. Les enchères
3. Le système d'enchères
4. Les ouvertures d'1SA et de 2SA
5. La marque : manches et chelems
6. Conclusion à la manche ou au chelem

JEU DE LA CARTE

1. Le compte des cartes maîtresses
2. Relation entre cartes maîtresses et levées immédiates
3. L'affranchissement d'honneurs
4. La notion de plan de jeu
5. Affranchissement d'honneurs en flanc

1. LA NOTION DE DIALOGUE

Nous avons montré, dans le chapitre précédent, le lien existant entre le potentiel combiné des mains de deux partenaires, évalué en points d'honneur, et l'objectif, évalué en levées, que ceux-ci pouvaient prétendre atteindre.

Cette phase d'évaluation nécessite un dialogue au cours duquel chacun donnera des renseignements sur son jeu (force en points d'honneurs, distribution...). L'ensemble de ce dialogue, appelé « **enchères** », a pour but la détermination précise de la force globale d'un camp, de la distribution des mains de chacun des partenaires – c'est -à-dire du nombre de cartes détenues dans chaque couleur - et au-delà du contrat final.

Afin de limiter, autant que possible, les incompréhensions lors de ce dialogue, un système d'enchères doit être **simple, précis, performant**.

2. LES ENCHERES

Les « mots » employés au cours des enchères seront :

- ▶ « **Passe** »
- ▶ *Ceux des différents contrats possibles, au nombre de 35, de 1♣ à 7SA.*

Il existe au bridge une hiérarchie entre les couleurs et le Sans-atout, du moins cher au plus cher, c'est la suivante :



Chaque joueur aura à son tour, dans le **sens des aiguilles d'une montre**, et en commençant par celui qu'on appelle le **donneur**, l'alternative suivante :

- ▶ *Passer.*
- ▶ *Faire une enchère supérieure à la précédente comme il est précisé dans l'exemple suivant.*

Nord, donneur, passe. Est déclare 1♥. Sud a alors le choix entre passer, et faire une enchère supérieure :

- ▶ *en nommant au même palier une « couleur » plus chère (1♠ ou 1SA)*
- ▶ *en enchérissant sans aucune restriction dans la couleur de son choix à un palier supérieur (2♣, 2♦...7SA).*

En supposant que Sud déclare 2♠, Ouest devra passer ou enchérir au-dessus de 2♠, c'est-à-dire déclarer 2SA ou produire n'importe quelle enchère à un palier supérieur.

Les enchères seront terminées après **trois « Passe » consécutifs** : l'ensemble de ces échanges est appelé « **séquence d'enchères** ». Le contrat final est alors le **dernier nommé**, et il sera joué par le premier joueur du camp en attaque ayant nommé la couleur. Un exemple simple de séquence d'enchères :

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	1SA	1SA	1SA
2SA	2SA	2SA	2SA
3SA	3SA	3SA	3SA

Le contrat final est 3 Sans-atout joué par Nord, le premier du camp Nord / Sud à avoir prononcé « Sans-atout ». Ce dernier devient déclarant et le joueur situé à sa gauche, ici Est, doit entamer.

3. LE SYSTEME D'ENCHERES

Pour que les partenaires puissent échanger des renseignements sur leur jeu et déterminer le contrat final, ils doivent parler le même langage. Ainsi, dans la séquence précédente, pour déclarer 3SA sur 1SA, Sud devait avoir une idée précise du nombre de points détenus par son partenaire.

Ce langage, appelé « **système d'enchères** », devra faire l'objet d'un apprentissage approfondi : votre qualité de bridgeur sera en grande partie déterminée par votre connaissance de ce système et votre habileté au jeu de la carte !

Il existe de nombreux systèmes d'enchères dans le monde. Celui adopté ici est le **Standard Français**, pratiqué par la quasi-totalité des bridgeurs de notre pays.

4. LES OUVERTURES D'1SA ET DE 2SA

Nous allons maintenant étudier en priorité deux ouvertures du standard français : celles de 1SA et de 2SA.

On dit qu'une main est **régulière** si elle correspond à l'une de ces trois distributions :

- ▶ 4 – 3 – 3 – 3
- ▶ 4 – 4 – 3 – 2
- ▶ 5 – 3 – 3 – 2

Ces chiffres correspondent au nombre de cartes détenues dans chacune des quatre couleurs, en commençant par la plus longue.

L'ouverture de 1SA exprime :

De 15 à 17H.

Un jeu **régulier**.

**L'absence de majeure
cinquième.**

L'ouverture de 2SA montre :

20 ou 21H.

Un jeu **régulier**.

**L'absence de majeure
cinquième.**

1	2	3
♠ R V 5 2 ♥ 8 5 ♦ A D 6 2 ♣ R D 4	♠ R 10 9 8 5 ♥ A D ♦ R D 4 ♣ D 10 4	♠ A 3 ♥ R D V 5 ♦ A 10 4 ♣ R D V 3
<p style="text-align: center;">15H</p> <p style="text-align: center;">Un jeu régulier Pas de majeure cinquième</p> <p><i>Une ouverture typique de 1SA !</i></p>	<p style="text-align: center;">16H</p> <p style="text-align: center;">Un jeu régulier mais une majeure cinquième</p> <p><i>Impossible d'ouvrir d'1SA, les 3 conditions ne sont pas réunies...</i></p>	<p style="text-align: center;">20H</p> <p style="text-align: center;">Un jeu régulier Pas de majeure cinquième</p> <p><i>Une ouverture classique de 2SA !</i></p>

Remarques :

Bien que la nécessité de cette définition n'apparaisse que plus tard (chapitre 14), elle trouve logiquement sa place ici. Nous appellerons « **irrégulière** » une main qui n'est pas régulière... Les mains irrégulières seront classées en trois catégories :

- ▶ Les mains unicolores
- ▶ Les mains bicolores
- ▶ Les mains tricolores

Les ouvertures d'1SA et de 2SA supposent que la main soit régulière, à la condition supplémentaire que la couleur cinquième (dans le cas de mains 5/3/3/2) ne soit pas une des deux majeures.

5. LA MARQUE : MANCHE ET CHELEMS

Comme vous le savez, la réussite d'un contrat rapporte une prime de 50 points, auxquels s'ajoutent :

- ▶ 40 points pour la septième levée.
- ▶ 30 points pour chaque levée à partir de la huitième.

Ainsi, 1SA demandé et réalisé avec une levée supplémentaire rapporte 50 + 40 + 30, soit 120 points, autant donc que 2SA demandés et juste faits.

Une question se pose alors : pourquoi demander 6SA, soit s'engager à réaliser douze levées, si ce contrat ne rapporte pas plus que 1SA fait avec cinq levées de mieux ? Quelque chose n'est pas satisfaisant !

En réalité, la prime allouée pour la réussite d'un contrat n'est pas toujours de 50 points, mais de :

- ▶ **50 points** pour 1SA ou 2SA, que l'on appelle contrats « **partiels** ».
- ▶ **300 points** pour 3SA, 4SA ou 5SA, que l'on appelle contrats de « **manche** ».
- ▶ **800 points** pour 6SA, le « **petit chelem** ».
- ▶ **1300 points** pour 7SA, le « **grand chelem** ».

Prenons un exemple. Vous demandez le contrat d'1SA et réalisez neuf levées. Vous marquerez : 50 (prime de contrat partiel) + 40 (la septième levée) + 2 x 30 (les huitième et neuvième levées), soit au total **150 points**.

Si, en revanche, vous avez pris le risque de chuter en appelant la manche (3SA) et que vous gagnez votre contrat, vous marquerez : 300 (prime de manche) + 40 (la septième levée) + 2 x 30 (les huitième et neuvième levées), soit **400 points** !

Comme vous pouvez le constater, la marque encourage donc une **prise de risque** !

L'objectif des enchères sera de déterminer si votre camp dispose d'assez de jeu pour appeler une manche ou **un chelem**, ou si vous devez vous contenter **d'un contrat partiel** faute d'une force suffisante.

6. CONCLUSION A LA MANCHE OU AU CHELEM

Il existe dans la table de décision trois valeurs clefs qu'il faut dès maintenant avoir mémorisées :

- ▶ Pour appeler **3SA** (*prime de manche*), il faut au minimum **25H**.
- ▶ Pour appeler **6SA** (*prime de petit chelem*), il faut au minimum **33H**.
- ▶ Pour appeler **7SA** (*prime de grand chelem*), il faut au minimum **37H**.

Rappel :

Aucune prime supplémentaire n'est accordée pour les contrats de 2SA, 4SA et 5SA. Il est donc inutile de prendre le risque de chuter 4SA alors que la réussite de ce contrat ne rapporte pas plus que 3SA réalisé avec une levée de mieux !

Le tableau ci-dessous donne le **contrat optimum à jouer** en fonction du **nombre de points détenus par le camp** :

Fourchette de points détenus par le camp	Contrat à jouer
De 21 à 24H	1SA
Entre 25 et 32H	3SA
Entre 33 et 36H	6SA
37H ou plus	7SA

Imaginons la main suivante face à l'ouverture d'1SA faite par Sud :

♠	R 10 4
♥	5 2
♦	A D 4 2
♣	V 10 7 3

Sud	O	N	E
1SA	passé	?	

Que doit déclarer Nord ? Il sait que son partenaire possède entre 15 et 17H. Détenant 10H, la force globale de son camp est ...

- ▶ au **minimum** de 25 H : c'est le « **plancher** ».
- ▶ au **maximum** de 27 H : c'est le « **plafond** ».

Le répondant est en conséquence certain que son camp :

1. *dispose des points de manche (25H).*
2. *ne dispose pas des points de chelem (33H).*

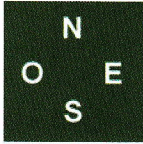
Il doit **conclure à 3SA**, espérant ainsi remporter la prime de 300 points associée à un contrat de manche.

Une fois le contrat final établi, le déclarant doit s'organiser pour réaliser les levées nécessaires à la réussite de son contrat. Le premier mouvement qu'il doit avoir dans l'organisation de sa réflexion, l'entame dévoilée et le mort étalé, est le **compte des cartes maîtresses**. Cette étape a déjà été abordée dans le chapitre précédent.

1. LE COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES

On dit qu'une carte est **maîtresse** lorsque le camp adverse ne possède, dans la couleur, **aucune carte de rang supérieur**.

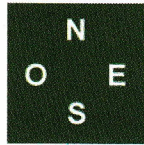
A 4



8 5 2

Une carte
maîtresse : l'As

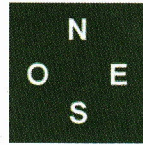
R D 2



9 7 5 4 3

Pas de carte
maîtresse :
un adversaire
possède l'As

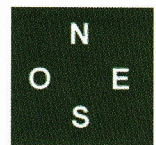
A R 4



9

Deux cartes
maîtresses :
l'As et le Roi

A 7 3

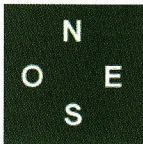


R V 2

Deux cartes
maîtresses :
l'As et le Roi

Vous devez prendre garde, lors de ce compte, à considérer **chaque couleur dans son ensemble**, c'est-à-dire la teneur que vous possédez ainsi que celle du mort, sous peine d'aboutir à un résultat erroné.

A 7 5



R D 4

Le mort comporte une carte maîtresse dans cette couleur : l'As.

De ce fait, votre main en comporte deux, le Roi et la Dame : si l'As n'était pas au mort, vous n'auriez, malgré la combinaison Roi – Dame, aucune carte maîtresse en main.

Il faut également ne considérer qu'une couleur à la fois

Prenons l'exemple suivant :

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

Sud	O	N	E
1SA	passé	3SA	Fin

Un raisonnement erroné serait : « Le mort comporte une carte maîtresse (l'As de Cœur) et j'en ai trois en main (l'As de Carreau, l'As et le Roi de Pique), soit au total quatre cartes maîtresses ». Le bon raisonnement est : les deux jeux comportent

- ▶ trois cartes maîtresses à Pique (As – Roi – Dame).
- ▶ trois à Cœur (As – Roi – Dame).
- ▶ une à Carreau (l'As).
- ▶ aucune à Trèfle.

Au total, on dénombre donc **sept cartes maîtresses** ». Quelle différence !

Comme vous devez en être convaincu, il existe un rapport étroit entre le nombre de cartes maîtresses et le nombre de levées immédiatement réalisables.

2. RELATION ENTRE CARTES MAITRESSES ET LEVEES IMMEDIATES

Le déclarant réalise une levée si son camp a fourni la plus haute carte de la couleur demandée. On pourrait croire que le nombre de levées immédiatement réalisables par le déclarant est égal, dans une couleur, à son nombre de cartes maîtresses, mais il n'en est malheureusement rien.

En voici une des principales raisons :

Nord
♠ A D 3
♥ 8 5
♦ D V 9 6
♣ A 9 6 3

Sud
♠ R V 4
♥ A R D V
♦ A R 5 2
♣ 8 5

Sud	O	N	E
2SA	passé	6SA	Fin

Après l'entame, le déclarant recense :

- ▶ 4 cartes maîtresses à Pique, 4 à Cœur, 4 à Carreau, 1 à Trèfle.

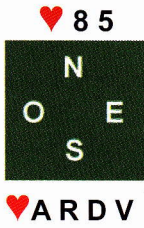
Puisqu'il détient treize cartes maîtresses, on pourrait s'attendre à ce que Sud réalise toutes les levées ; or il n'en fera que douze !

Regardons de plus près comment peuvent être joués les ♠ :

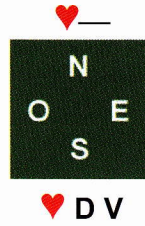
<p>♠ A D 3</p> <table border="1" style="background-color: black; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table> <p>♠ R V 4</p> <p><i>Le déclarant joue l'As et fournit le 4 de sa main</i></p>	N		O	E		S	<p>♠ D 3</p> <table border="1" style="background-color: black; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table> <p>♠ R V</p> <p><i>Puis le 3 pour le Roi de sa main</i></p>	N		O	E		S	<p>♠ D</p> <table border="1" style="background-color: black; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td></tr> </table> <p>♠ V</p> <p><i>Et enfin le Valet mais il est obligé de mettre la Dame du mort</i></p>	N		O	E		S
N																				
O	E																			
	S																			
N																				
O	E																			
	S																			
N																				
O	E																			
	S																			

Malgré quatre cartes maîtresses à Pique, le déclarant ne pourra donc réaliser que trois levées dans la couleur ! Ceci est dû au fait qu'il sera obligé, à un moment ou à un autre, de fournir deux cartes maîtresses lors d'une même levée (la dernière dans notre exemple).

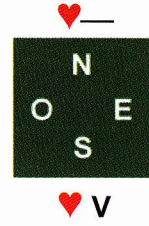
Ce problème n'existe ni à Carreau ni à Cœur.
Dans cette dernière couleur, voici ce qui peut se produire :



*Le déclarant joue As,
Roi et fournit le 5 et
le 8*



*Puis il joue la Dame
en défaussant un
Trèfle*



*Et enfin il joue le
Valet en défaussant
un autre Trèfle*

On peut énoncer le principe suivant.

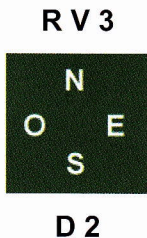
On ne peut réaliser plus de levées dans une couleur que l'on ne possède de cartes **du côté le plus long**.

Ce principe se vérifie bien sur nos exemples :

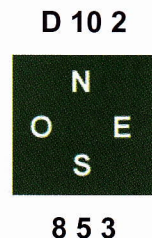
- ▶ *On ne peut réaliser plus de trois levées à Pique malgré quatre cartes maîtresses car on ne possède dans cette couleur que trois cartes de chaque côté.*
- ▶ *On peut réaliser les quatre cartes maîtresses à Cœur car le côté le plus long possède quatre cartes dans cette couleur.*

3. L'AFFRANCHISSEMENT D'HONNEURS

On appelle **cartes équivalentes** des cartes de **rangs consécutifs** détenues par l'un ou l'autre des joueurs du même camp.



*Le Roi, la Dame
et le Valet sont
des cartes
équivalentes.*

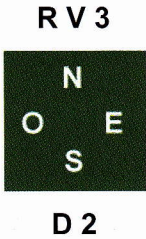


*La Dame et le 10 ne
sont pas
équivalents : il
manque le Valet.*

Toutes les cartes maîtresses d'une couleur sont bien entendu équivalentes.

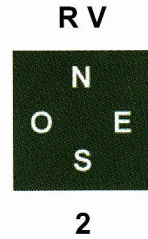
On appelle **affranchissement d'honneurs** le fait d'obliger l'adversaire à utiliser ses cartes maîtresses dans une couleur afin de **réaliser des levées avec des cartes de rang inférieur**.

Reprenons le premier exemple ci-dessus, en imaginant que le déclarant commence par jouer la Dame puis fournisse le 3 du mort :



Deux cas peuvent se produire :

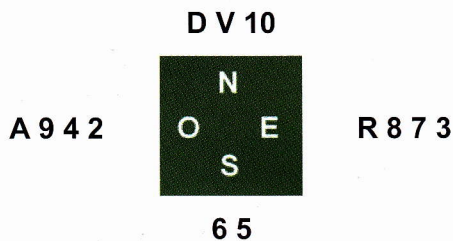
- Un adversaire fait la levée de l'As : le Roi et le Valet, devenues cartes maîtresses dans la couleur, permettront de réaliser deux levées.
- L'adversaire laisse faire la levée par la Dame : le déclarant vient de réaliser une levée dans la couleur. Il rejoue alors le 2 pour le Valet du mort :



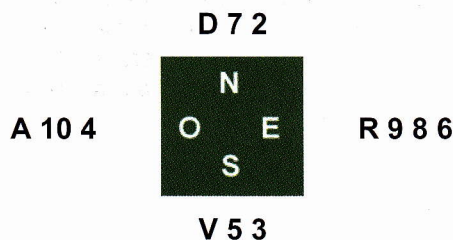
Si l'adversaire prend de l'As, le Roi permettra de faire une autre levée dans la couleur. S'il ne prend toujours pas, les deux levées sont d'ores et déjà remportées !

Pour que le processus d'affranchissement d'honneurs aboutisse, deux conditions seront nécessaires.

Il faut posséder **une carte équivalente de plus que le nombre de cartes maîtresses détenues par l'adversaire** dans la couleur.

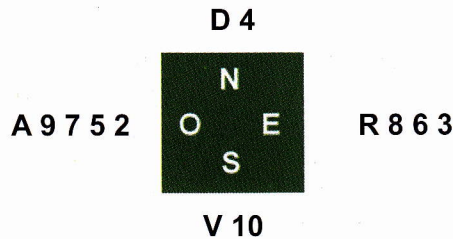


Trois cartes équivalentes (Dame, Valet, 10), deux cartes maîtresses chez l'adversaire (l'As et le Roi) : l'affranchissement d'une levée dans la couleur est possible.

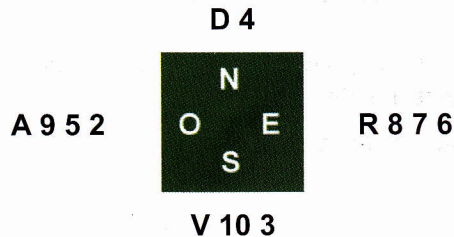


Deux cartes équivalentes seulement (la Dame et le Valet), deux cartes maîtresses chez l'adversaire (l'As et le Roi) : une fois la Dame prise du Roi et le Valet pris de l'As, aucune carte du déclarant n'est devenue maîtresse !

L'une des mains doit détenir **au moins une carte de plus que le nombre de cartes maîtresses adverses.**



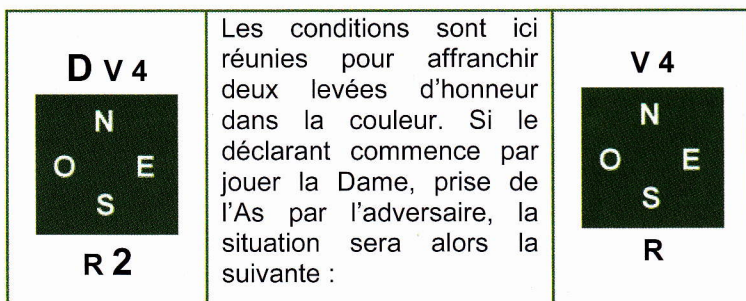
Il est impossible d'affranchir une levée d'honneur dans cette couleur, aucune des deux mains ne comportant une carte de plus que le nombre de cartes maîtresses adverses.



Un affranchissement d'honneur est ici possible, le côté le plus long détenant trois cartes dans la couleur, soit une de plus que le nombre de cartes maîtresses adverses.

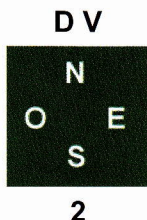
Si les deux mains ne comportent pas le même nombre de cartes, il faut le plus souvent commencer par **jouer les cartes équivalentes du côté court.**

Considérez le diagramme suivant :



Deux levées d'honneurs sont bien affranchies, mais la couleur est dite « **bloquée** », c'est-à-dire qu'il est impossible de réaliser ces levées directement : il faudra jouer le Roi, puis **remonter si possible au mort par une autre couleur** pour faire le Valet.

Commencer par jouer le Roi, la carte équivalente du côté court, n'aurait pas provoqué ce blocage. S'il est pris de l'As adverse, la situation est alors la suivante :



et les deux levées d'honneurs peuvent être encaissées sans communication externe.

Nous aurons l'occasion de revenir sur les situations de blocage qui peuvent se produire lors d'un affranchissement d'honneurs. C'est une phase du jeu au cours de laquelle l'adversaire peut largement contrarier vos plans en « encaissant » la (ou les) levée à laquelle il a droit à un moment opportun.

4. LA NOTION DE PLAN DE JEU

Une fois que l'adversaire a entamé, le déclarant, avant d'appeler une carte du mort, doit déterminer la stratégie la plus adaptée pour obtenir le meilleur résultat sur la donne. C'est ce que l'on appelle faire son **plan de jeu**.

Cette phase de réflexion extrêmement importante (et souvent négligée) doit se dérouler en trois étapes immuables :

1. Dénombrer les **levées immédiatement réalisables**.
2. En déduire le **nombre de levées à créer** pour gagner son contrat.
3. Déterminer les **moyens à mettre en œuvre** pour ce faire.

<p>♠ R V 3 ♥ R 4 ♦ R 8 7 5 ♣ 6 5 3 2</p>	<table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 9 8 7 6 4 ♥ 7 3 2 ♦ 10 6 ♣ D 10 8</p>
	N										
O		E									
	S										
<p>♠ A 10 2 ♥ D V 10 9 ♦ 9 3 2 ♣ R V 9</p>											
	<p>♠ D 5 ♥ A 8 6 5 ♦ A D V 4 ♣ A 7 4</p>										

Sud	O	N	E
1SA	passé	3SA	Fin

Entame : Dame de Cœur

Voici quelle doit être la réflexion du déclarant :

1. Dénombrement des cartes maîtresses

→ Aucune à Pique. → 2 à Cœur. → 4 à Carreau. → 1 à Trèfle.

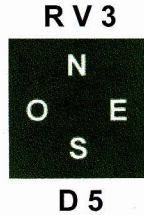
Soit 7 au total.

2. Calcul du nombre de levées à créer

Le contrat est 3SA : pour réaliser les neuf levées nécessaires, *il faut donc en créer deux.*

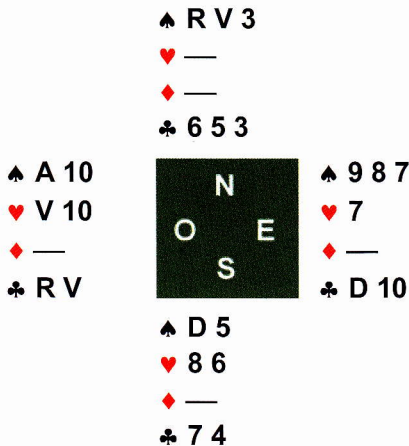
3. Détermination des moyens pour trouver les levées manquantes

A Pique, le déclarant détient :



Comme vous l'avez compris, cette teneur permet d'affranchir deux levées d'honneurs en faisant tomber l'As de l'adversaire. Il gagnera donc son contrat *en jouant la Dame de Pique* (la carte équivalente du côté court !). Peut-il commencer par encaisser ses cartes maîtresses ou levées immédiates avant d'affranchir les Piques ? Imaginons que le déclarant les joue avant de présenter la Dame de Pique.

La situation serait alors la suivante :



L'adversaire n'aura qu'à prendre de l'As, puis encaisser ses cartes devenues maîtresses : il réalisera cinq levées (une à Pique, deux à Cœur et deux à Trèfle) faisant ainsi chuter le contrat d'une levée !

Ici comme souvent, il s'agit d'une course de vitesse entre l'affranchissement des levées du camp en attaque et du camp en défense. Si le déclarant commence par jouer ses cartes maîtresses, il libérera chez l'adversaire des cartes inférieures qui pourront provoquer la chute dès que ce dernier prendra la main.

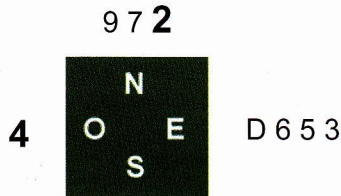
Le déclarant doit commencer par affranchir ses levées manquantes avant d'encaisser ses cartes maîtresses.

5. L'AFFRANCHISSEMENT D'HONNEURS EN FLANC

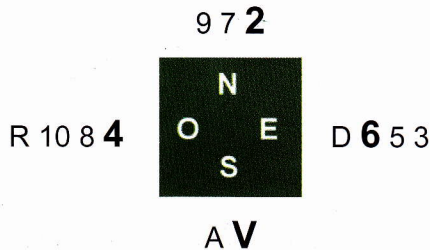
Bien entendu, les joueurs de flanc ont aussi le droit d'affranchir des levées d'honneur. Cependant, la position inconfortable dans laquelle ils se trouvent, ne voyant pas le jeu de leur partenaire, ne doit pas leur faire commettre d'erreur grave.

- La plus forte en troisième.

Ce principe a déjà été évoqué pour le déclarant. Il consiste, en troisième position, à fournir une grosse carte afin d'empêcher le quatrième d'emporter le pli d'une petite.



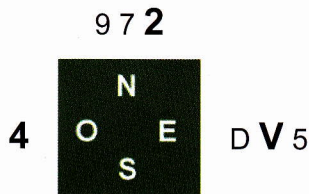
Votre partenaire a joué le 4 et le mort le 2. Ce n'est pas le moment de fournir le 6, le 5 ou le 3, sous peine de faire cadeau d'un pli à vos adversaires. Il suffirait que Sud possède,



En effet, Sud réalise le Valet et fait deux plis dans la couleur au lieu d'un seul. Si Est joue la Dame, Sud peut la prendre de l'As mais au tour suivant le Roi du partenaire prendra le Valet.

- Les cartes équivalentes

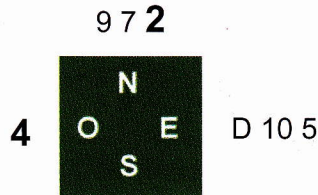
Si les deux plus fortes cartes du troisième joueur sont équivalentes, c'est-à-dire de même valeur, l'intéressé doit fournir la plus économique des deux.



Est doit « monter » en troisième position et peut le faire aussi bien de la Dame que du Valet. La règle lui impose le Valet, la plus économique des deux cartes. Nous verrons

plus tard que cette façon de procéder permettra aux défenseurs de recueillir des informations sur la localisation des cartes non visibles.

Mais attention, avec :

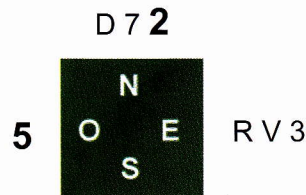


Est doit fournir la Dame. En effet, la Dame et le 10 ne sont pas équivalents. Jouer le 10 risquerait encore de livrer le Valet à Sud.

- Les cartes équivalentes par rapport au mort.

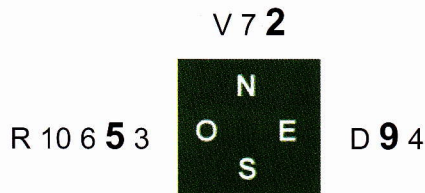
Selon la teneur des cartes du mort le troisième joueur pourra moduler son attitude.

Regardons ce cas où Ouest entame du 5.



Si Sud a l'As, le Roi ou le Valet le feront tomber de la même manière. Cependant, jouer le Valet est de loin préférable car Est conservera alors le Roi derrière la Dame du mort pour la capturer. On peut dire que le Roi, la Dame et le Valet constituent un groupe de trois cartes équivalentes dont le Valet est la plus économique. C'est donc cette carte qu'il faut jouer.

D'une manière générale, le joueur N°3 aura souvent intérêt à conserver sa plus grosse carte si elle peut capturer un honneur du mort, et jouer la seconde meilleure à condition qu'elle soit d'une valeur suffisante. On considère que la seconde carte reste valable jusqu'au 9 inclus.



A 8

Si Est fournit la Dame, Sud prend de l'As et le Valet remportera une levée tôt ou tard.

Si Est se contente du 9, le Valet sera pris.

A. Sur la frise ci-dessous

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Points

20	21	22	23	24	25	26	27	28	Points

1. Marquez en rouge la force nécessaire pour dire « j'ouvre ».
2. Coloriez en vert la force qui permet l'ouverture de 1SA.
3. Coloriez en marron la force qui permet d'ouvrir de 2SA.

B. Quelles sont les distributions dites « régulières » ?

Qu'est-ce qui différencie la 4 de la 5 ?

♠					♠					♠				
♥					♥					♥				
♦					♦					♦				
♣					♣					♣				
					1					2				3
♠					♠					♠				
♥					♥					♥				
♦					♦					♦				
♣					♣					♣				
					4					5				6

C. Pour ouvrir d'1 ou de 2 SA,

Certaines **conditions** sont communes. Lesquelles ?

Mais il y a aussi, une différence importante. Laquelle ?

D. Parmi les mains ci-dessous, dites celles que vous ouvrez d'1SA ou de 2SA.

Pour les autres, dites pourquoi vous ne pouvez pas le faire.

♠ A V 7 2 ♥ R 3 ♦ A D 8 5 ♣ D V 9	♠ A 2 ♥ R D 7 3 ♦ D V 4 ♣ A R 9 6	♠ R 9 7 6 4 ♥ A D 5 ♦ A 8 3 ♣ R 9	♠ A D 5 ♥ R 10 ♦ A 8 7 ♣ R 9 8 7 5
1	2	3	4
♠ R V 9 ♥ A D 4 3 ♦ A 10 8 2 ♣ R 3	♠ A ♥ R V 10 2 ♦ A D 4 3 ♣ D 9 8 6	♠ R 2 ♥ A 10 4 3 ♦ R V 9 7 4 ♣ A D	♠ R 10 3 ♥ A D V 5 ♦ R D 9 4 ♣ A D
5	6	7	8
♠ R 9 ♥ A D 10 6 4 ♦ R D 9 ♣ A D 4	♠ R 9 ♥ A D 4 ♦ A D 10 6 4 ♣ R D 9	♠ A V 9 4 ♥ R D 3 2 ♦ A 7 6 ♣ 10 8	♠ A R ♥ R D V 9 ♦ A R V 10 ♣ R V 4
9	10	11	12

E. Si vous demandez, et réussissez, les contrats suivants, quel score vous sera accordé ?

3SA=	?	1SA + 2	?	6SA + 1	?
1SA =	?	1SA - 1	?	7SA - 1	?
6SA =	?	1SA + 5	?	3SA + 3	?
7SA =	?	1SA + 6	?	3SA + 4	?

F. Sur la frise :

Dans la partie supérieure, faites apparaître (à l'image de ce qui est fait pour le contrat de 1SA) le **nombre de points requis** par le camp pour demander les contrats de 3, 6 et 7 SA.

Dans la partie inférieure indiquez les **primes attribuées**.

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1SA											
50 points (Partiel réussi)											

33	34	35	36	37	38	39	40

G. Quelle enchère devez-vous produire avec les jeux suivants sur l'ouverture de votre partenaire ?

♠ RD 4
♥ ADV 2
♦ 8 6 3
♣ V 9 7
1

♠ RV 4
♥ 10 9 8 5
♦ D 8 5 2
♣ 7 3
2

♠ AD 4
♥ RV 9 8
♦ ARV 2
♣ 7 5 3
3

Ouverture 1SA	1	2	3
Ouverture 2SA	1	2	3

H. Pour chacun des jeux suivants (avec les cartes de Nord et celles de Sud ci-dessous), indiquez

- Le nombre de cartes maîtresses (ou cartes équivalentes)
- Le nombre de levées réalisables.
- Dites pourquoi, quelquefois, il y a des différences. Et à quoi correspond, exactement, le nombre de levées possibles ?

	♠ AR	♠ ARD	♠ ARD5	♠ ARV	♠ AR1064	♠ ARV932
	♠ DV	♠ V76	♠ V87	♠ D103	♠ DV3	♠ D10
Cartes maîtresses						
Levées réalisables						

I. Avec les jeux suivants,

1. L'affranchissement d'honneurs est-il possible ?
2. Pour combien de levées ?
3. Pourquoi ?
4. Quelles sont les cartes maîtresses supérieures détenues par les défenseurs ?

	♣ R D 2	♣ D V 10 5	♣ D 10	♣ D 10	♣ V 10 9
	♣ V 5 4	♣ 9 4 2	♣ V 4 2	♣ V 9	♣ 5 4 2
<u>1</u>					
<u>2</u>					
<u>3</u>					
<u>4</u>					

J. Le déclarant joue le contrat de 3 SA et reçoit l'entame de la Dame de Pique. Quelles opérations successives doit-il effectuer ?

♠ A 7 2
 ♥ R D 4
 ♦ R 6 5 3
 ♣ 9 8 7

Dame de Pique

N
 O E
 S

♠
♥
♦
♣

♠ R 8 4
 ♥ V 10 3
 ♦ A D 4 3
 ♣ A R 2