

QUESTIONS d'ENCHERES et PLANS de JEU

Cours JJB du 10.12.2018

S O N E ?	1) RV63 951 AR5 872 → 12H	S O N E ?	4) AD 10 862 5 RV2 752
S O N E ?	2) – RV874 AR10 962 73 → 11H	S O N E 1SA - ?	5) 82 963 75 ARDV10 7 → 10H
S O N E - - ?	3) R10 3 2 RD10 72 R873 → 11H	S O N E 1SA - 2T - 2SA - 4C *(Texas) - 4P - - -	6) N :D1053 R10 4 RV53 R6 → 12H
1) 1T	3) 1P: en 3 ^{ème} on ouvre si l'on a un jeu qui aurait permis d'intervenir.	4) 2P car on est vulnérable. NV on aurait dit 1P. ----- 6) S est 4/4 en Majeures, il a 5 cartes en mineures. O a autour de : →	40-12-5-16 = 7H, il ne peut avoir 4 cartes à K, ni 3 cartes à T ; il a entamé dans un doubleton et il a 3 cartes à l'atout. E doit mettre le 8K, pour que O rejoue K s'il peut prendre la main avec A ou RP.
2) 1C : priorité à la Majeure, sauf si très gros jeu.			(les autres mains → O : R84; A976 ; 94 ; 10 842. S : AV96; DV52 ; D106 ; AD)
5) 3SA			Entame 9K → 3K Que faire en E ?
			E : 72 83 A872 V9753

Donne 1

♠ D10 5
♥ RV10 86
♦ 8
♣ AR43
♠ 87643
♥ 54
♦ AD97
♣ 75
♠ AR
♥ 32
♦ 65432
♣ V10 98
♠ V92
♥ AD97
♦ RV10
♣ D62

N	E
O	S

Donneur: N Vuln: personne

SUD	O	NORD	EST
	-	1C	-
2T	-	4C	-
-	-		

Entame: RP
Résultat : -1

*Les plis: 5C+3T=8 on peut envisager un pli à P et un à K ou éventuellement un à T...
L'entame RP peut provenir de AR ou de RD..
O doit mettre 3P pour la parité, puis 8P sur AP, pour demander le retour K → -1*

Donne 2

♠ 83
♥ 10 8742
♦ AR5
♣ 742
♠ D972
♥ R653
♦ DV2
♣ D3
♠ ARV10 6
♥ DV9
♦ 97
♣ AR9
♠ 54
♥ A
♦ 10 8643
♣ V10 865

N	E
O	S

Donneur: E Vuln: EO

SUD	O	N	EST
	1P	-	2P
-	4P	-	-
-			

Entame: AC
Résultat : -2

A la couleur, l'entame d'un As ne peut provenir que de ARx.. ou d'un As sec.

*Les plis: 5P+3T+1T coupé+ xC?
N doit penser que AC puisse être sec car il voit RC au mort; il doit donc appeler à K en fournissant 10C.
N joue RK et relance 8C pour la coupe et rejoue 6K pour AK et une nouvelle coupe → -2*

Donne 3

♠ 10 4
♥ RV73
♦ AV10 75
♣ D2
♠ D763
♥ 92
♦ 84
♣ A10 654
♠ R852
♥ 10 864
♦ R4
♣ R97
♠ AV9
♥ AD5
♦ D653
♣ V83

Donneur: S Vuln: NS

SUD	O	N	EST
1K	-	1C	-
1SA	-	3K	-
3P	-	3SA	-

Entame: 5T
Résultat : =, -1 ou -2

*Les plis: 1P+4C+1K+1T=7(+éventuellement 2K)
Si les adversaires jouent 3 coups de T, ils donnent VT et l'on peut faire l'impasse au RK.
Si O joue 3P, au lieu de jouer T, il faut duquer RP, prendre au 2^{ème} tour et tirer les 4 cartes maîtresses à C et AK, O sera obligé de défausser 1T ou de sécher la DP. On donne alors le RK., pour -1.*

COMPLÉMENT: Règles d'ouverture en Majeure, en 1^{er} 12H, avec 5 cartes; 11H, avec 6 cartes; 10H, avec 7 cartes.