

- **RETOUR sur le PUPPET** : (voir le cours 16' corrigé)

EXEMPLE	ARDxx xx ARV ARx 24Pts	2K, -, 2C, - 2SA, -, 3T, - 3P, -, ? → 4P si l'on a 3P → 3SA si l'on n'a que 2P
---------	--	--

- **ATTENTION au TEXAS MINEUR sur 1SA**

Ouverture 1SA, avec 6 cartes en mineure, 3cas peuvent se présenter :

- 1) Si l'on a une main très faible (<6pts), on fait un **Texas** pour jouer la mineure.
- 2) Si la mineure est très belle ou si elle est belle et que l'on peut remonter, on met **3SA**.
- 3) Si un chelem est envisageable (11/12 pts) et la mineure 6^{ième} sympa, on pose le **Texas** et l'on continue.

Complément sur les réponses de l'ouvreur :

Sur un Texas Trèfle	Le Texas Carreau peut se faire par 2SA (après entente avec le partenaire)
1SA, -, 2P, - *2SA → le T m'intéresse : A ou 2 gros honneurs 3 ^{ième} . *3T → je ne suis pas spécialement intéressé	1SA, -, 2SA*, - * Texas K * 3T → le K m'intéresse. * 3K → le K ne m'intéresse pas spécialement.
	INFERENCE : 1SA, -, 2T*, - *avec ou sans majeure alerte (4 cartes en majeure ou 7/8pts) -2K -2C 2SA avec 7/8pts -2P

- **DONNE 1** (exercice d'enchère)

	P	DV9		
	C	A52		
	K	AD765		
	T	R6		
P		N	P	
C		O	C	
K		E	K	
T		S	T	
	P	AR10 7		
	C	-		
	K	RV42		
	T	A10 932		

Enchères:	S	O	N	E
	1T	-	1K	-
	1P	-	2C*	- *4 ^{ième} Forcing
	3K	-	3C**	- **contrôle C
	3P	-	4T	-
	4P	-	4SA	-
	5T***	-	5SA	- *** 3 Clés
	6K*	-	Passé ou 7K	*1Roi (en plus de la clé RK)

Pour demander 7K, le seul problème est le RP, car la chicane C n'a pas été annoncée.

- UN EXEMPLE D'ANNONCE :

S	O	N	E	*,main pas forte mais sympa : 4P et 13/14pts. - Une enchère forte serait CONTRE (16+) - le cue-bid à 3C demande l'arrêt C pour jouer 3 SA
	1T	1C	2K	
2C	2P*			

- DONNE 2 (exercice d'enchères du Bridgeur)

P	-	N	P	V7642	Enchères: <table style="display: inline-table; vertical-align: top;"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>-</td><td>2K</td><td>-</td><td>1P</td></tr> <tr><td>-</td><td>3T</td><td>-</td><td>2P</td></tr> <tr><td>-</td><td>4K</td><td>-</td><td>3K</td></tr> <tr><td>-</td><td>4SA</td><td>-</td><td>4C</td></tr> <tr><td>-</td><td>6K</td><td>-</td><td>5C</td></tr> </table>	S	O	N	E	-	2K	-	1P	-	3T	-	2P	-	4K	-	3K	-	4SA	-	4C	-	6K	-	5C
S	O	N	E																										
-	2K	-	1P																										
-	3T	-	2P																										
-	4K	-	3K																										
-	4SA	-	4C																										
-	6K	-	5C																										
C	D5	O	<u>E</u>	C	AR3																								
K	R10 97532		S		K	A84																							
T	AR74				T	10 3																							
En fait il y a 7K, sauf si la DK est 3 ^{ième} .																													

- DONNE 3 (enchères et jeu de la carte)

Tous vulnérables

P	A542	N	P	RDV10 986	Enchères : <table style="display: inline-table; vertical-align: top;"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>-</td><td>1P</td></tr> <tr><td>2C</td><td>3C</td><td>-</td><td>4T</td></tr> <tr><td>-</td><td>4K</td><td>-</td><td>4C</td></tr> <tr><td>-</td><td>4SA</td><td>-</td><td>5P*</td></tr> <tr><td>-</td><td>6P</td><td></td><td>*2clés + D atout</td></tr> </table>	S	O	N	E			-	1P	2C	3C	-	4T	-	4K	-	4C	-	4SA	-	5P*	-	6P		*2clés + D atout
S	O	N	E																										
		-	1P																										
2C	3C	-	4T																										
-	4K	-	4C																										
-	4SA	-	5P*																										
-	6P		*2clés + D atout																										
C	R65	O	E	C	-																								
K	ARD		S		K	V10 3																							
T	654				T	AD3																							
Jeu : Enlever les atouts, couper 2C, finir les K, puis donner la main à S par RC et 3T d'E. S ne peut jouer que coupe et défausse ou T !																													

- DONNE 4 (enchères et jeu de la carte)

Entame DC

P	RV76	N	P	D10 2	Enchères: <table style="display: inline-table; vertical-align: top;"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>-</td><td>1T</td><td>-</td><td>1C</td></tr> <tr><td>-</td><td>1P</td><td>-</td><td>2K(4^{ième} forcing)</td></tr> <tr><td>-</td><td>2SA*</td><td>-</td><td>3SA</td></tr> </table>	S	O	N	E	-	1T	-	1C	-	1P	-	2K(4 ^{ième} forcing)	-	2SA*	-	3SA
S	O	N	E																		
-	1T	-	1C																		
-	1P	-	2K(4 ^{ième} forcing)																		
-	2SA*	-	3SA																		
C	65	O	E	C	AR43																
K	RV5		S		K	632															
T	A654				T	RD10															
* pas 3C +arrêt K (Si O a 3C, il met 2C. E doit alors dire 3K pour demander l'arrêt K) Jeu: On prend l'entame de AC et l'on joue 10P, pris de AP. S renvoie 9K pour V et DK. N joue VC que l'on prend de RC et l'on joue R et DT, 3 coups de P et AT. Si VT ne vient pas, le 4T redonne la main à N qui donnera un K.																					