

13 Janvier 2025 - JJB

Problèmes d'enchère :

1. 2T évident.
2. Ne surtout pas dire 3SA, car avec cette main on pourrait passer à côté d'un 6T. De plus, avec cette main, il est intéressant de faire jouer les SA par le partenaire. La bonne réponse est 1K relais : partenaire décris-toi. Sur une redemande de 1C, dire 1P ; sur 1SA dire 3SA ; sur 2T dire 2P forcing.
3. 2P. Forcing. Partenaire décris-toi.
4. 3C en TPP, 4C en match par 4.
5. 3K. Non forcing (3C serait barrage) ; j'ai 3 cartes avec toi et l'ouverture. Avec une belle main en intervention, le partenaire dira 4C sinon 3C.
6. Le partenaire a contré 3C en N°2. Il a une main de 18H+ ou 14/15H distribuée et courte à C. Il n'a pas 5 cartes à P. Il n'est pas bicolore 5/5 car il aurait cue-bidé. Donc, en réponse au X, ne pas dire 5T, ne pas convertir le X en passant ; il faut annoncer qu'on a du jeu. La bonne réponse est un cue-bid 4C.

Jeu de la carte

7. Si les T sont 3/1 ou 2/2, on gagne toujours. Il faut jouer contre la mauvaise répartition des T, avec D1086 en Est.
 - a. On aurait tendance à tirer un coup de sonde de l'AT puis, en voyant la chicane en Ouest, jouer petit vers le VT... Grosse erreur ! Est va plonger de la DT et jouer P. Sur la DP, le R en Ouest, qui force à l'As, ou pas. Si on ne met pas l'As, Ouest va rejouer P. Et quoiqu'on joue, Est arrêtera les T
 - b. La bonne ligne de jeu, que personne n'a trouvée consiste à prendre l'entame de l'AC, puis jouer xP pour l'As du mort (on arrête encore les P avec DV en main), puis petit T vers le V. On aura toujours 2 remontées à Trèfle.