

EXERCICE 1 : Combien Sud a-t-il de cartes à trèfle ?

S O N E 1T - 1C - 2SA- 3K* - 3SA**	*CBS(autre mineure) → 5C ou 4P et 4 ou 5C **Ni 3C, ni 4P.	S ne peut avoir que 2C et 3 ou 2P, il a donc 8 ou 9 cartes en mineures et plus de T que de K, car il a ouvert 1T et non 1K → il a 5T et 3K ou 5T et 4K. Dans les 2 cas, S a 5 cartes à T.
--	---	--

EXERCICE 2:**Que doit rejouer O avec cette main ?**

S O N E 1T - 1P - 2P - 4SA - 5T* - 6P	*3 clés Entame DC	E fournit le 2C et S l'As. S encaisse 2 tours d'atout, E et O fournissent. S joue K pour l'As et K coupé. S Tire RC puis remet O en main à C.	32 DV10 9 V8764 V8	Réflexion : Si S rend la main à O, c'est qu'il doit avoir un problème à T.
--	---------------------------------------	--	-----------------------------	--

<p>Mort ♠ RV65 ♥ 743 ♦ A2 ♣ A943</p> <p>♠ 32 ♥ DV10 9 ♦ V8764 ♣ V8</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ xx ♥ xxx ♦ xx ♣</p> <p>♠ ADxxx ♥ ARx ♦ x ♣</p>		N		O		E		S		<p>Il faut faire les mains : S a déjà fait 6 plis et a sorti : AD à P, AR à C → 13 pts Il n'a sûrement pas laissé traîner un atout, donc il en avait 5 → 5P+3C+1K=9 → il lui reste 4T et pas RD, car il aurait joué les T. Avec ses annonces de 18HLD⁺, on peut penser qu'il a : R10 xx à T. Si O joue T, il donne le contrat. Il faut jouer en « coupe et défausse, ce qui n'est pas gênant car, étant 4/4 à T, il restera toujours 4/3. Le déclarant sera obligé de céder un pli à T et le flanc subtil aura fait chuté !</p>
	N									
O		E								
	S									

DONNE 1

<p>♠ A1053 ♥ ARD ♦ 86 ♣ ARDV</p> <p>♠ 74 ♥ 109852 ♦ 1053 ♣ 954</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ RDV9 ♥ 63 ♦ V972 ♣ 862</p> <p>♠ 862 ♥ V74 ♦ ARD4 ♣ 1073</p>		N		O		E		S		<p>Donneur:N Vuln: P</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2T</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2K</td> <td>-</td> <td></td> <td>2SA</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>6SA</td> <td>-</td> <td></td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame: R♠ Analyse : 11 plis (1P,3C,3K,4T) → on cherche le 12^{ième}, tout en voyant que 13 sont impossibles car on ne peut pas défausser tout les P perdants.</p>		SUD	OUEST	NORD	EST				2T	-	2K	-		2SA	-	6SA	-		-	-
	N																													
O		E																												
	S																													
	SUD	OUEST	NORD	EST																										
			2T	-																										
2K	-		2SA	-																										
6SA	-		-	-																										

Solution : dans le cas où l'on a une perdante obligatoire, *on a souvent intérêt à la perdre le plus rapidement possible* : c'est « la réduction du compte » qui peut permettre un squeeze.

On laisse passer RP et on prend DP avec AP. On tire 3C, et 3T et l'on présente VT à 5 cartes de la fin. E qui a gardé V972 à K et VP est obligé de donner le contrat en défaussant un K ou VP.

DONNE 2

<p>♠ D1084 ♥ 105 ♦ 10983 ♣ V95</p> <p>♠ 972 ♥ R83 ♦ R65 ♣ 10642</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ R3 ♥ A76 ♦ AV42 ♣ ARD3</p> <p>♠ AV65 ♥ DV942 ♦ D7 ♣ 87</p>		N		O		E		S		<p>Donneur:E Vuln: N/S</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2SA</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>3SA</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame: D♥ Entame classique avec DV9xx. Si N est sûr de son partenaire, il a intérêt à l'éclairer en jouant le 10, pour permettre à S de continuer C sans danger, si E ne prend pas. (Sinon S doit jouer tout sauf P). Question : E peut-il gagner ce contrat ?</p>		SUD	OUEST	NORD	EST					2SA			3SA		
	N																								
O		E																							
	S																								
	SUD	OUEST	NORD	EST																					
				2SA																					
		3SA																							

Solution : E dispose des plis suivants : 2C, 2K, il peut espérer 4T (sauf si 4/1), il doit donc en trouver au moins un de plus à P ou à K. Pour gagner, il doit éviter à tout prix que N prenne la main pour le traverser à P et espérer que S n'ait pas 6C (répartition 5/2 ou 4/3).

La ligne de jeu s'est éclaircie : il faut prendre avec AC ou RC, **encaisser 3T (pas 4 car il se squeeze lui-même)**, l'autre pli à C et redonner la main à C, à S qui ne pourra qu'encaisser ses 3C et rejouer P ou K pour donner le pli manquant.

RAPPEL sur les entames à SA	On entame D avec DV10.. mais aussi avec DV9.., 5 ^{ième} ou même 4 ^{ième} .
	On peut entamer V avec V109.. mais aussi avec V10 8x(x)

DONNE 3

<p> ♠ R109 ♥ 865 ♦ R85 ♣ D864 ♠ 763 ♥ 92 ♦ V10974 ♣ V92 ♠ 52 ♥ R743 ♦ AD63 ♣ R105 ♠ ADV84 ♥ ADV10 ♦ 2 ♣ A73 </p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;"> N O E S </div> </div>	<p>Donneur: S Vuln: E/O</p> <table border="1"> <tr> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> <tr> <td>1P</td> <td>-</td> <td>2P</td> <td>-*</td> </tr> <tr> <td>4P</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </table> <p>Entame: V♦ * E n'a pas un jeu suffisant pour contrer (Rxxx) Analyse : Plis sûrs : 5P+1C+1T=7 → il faut faire 3 plis de plus à C ou se rabattre sur DT en espérant RT en O.</p>	SUD	OUEST	NORD	EST	1P	-	2P	-*	4P	-	-	-
SUD	OUEST	NORD	EST										
1P	-	2P	-*										
4P	-	-	-										

Jeu de la carte : il faut se garder suffisamment de rentrées au mort pour pouvoir faire 3 fois l'impasse au RC, si nécessaire → couper AK du VP, jouer 4P pour 9P et faire l'impasse C qui marche, jouer 8P pour 10P et refaire l'impasse, remonter par RP et jouer une 3^{ième} fois C : le contrat est gagné.

On peut alors jouer xT vers la D, mais le RT est mal placé.

DONNE 4

<p> ♠ 95 ♥ AV6 ♦ DV103 ♣ D962 ♠ ADV642 ♥ R83 ♦ 95 ♣ AR ♠ R107 ♥ 952 ♦ A6 ♣ V10743 ♠ 83 ♥ D1074 ♦ R8742 ♣ 85 </p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;"> N O E S </div> </div>	<p>Donneur: O Vuln: TS</p> <table border="1"> <tr> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> <tr> <td>-</td> <td>1P</td> <td>-</td> <td>2P</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>4P</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </table> <p>Entame: D♦♣ Analyse : plis sûrs : 6P+1K+2T=9 → il faut exploiter les T Jeu de la carte : prendre DK avec AK, jouer 7P pour AP, Jouer AT, RT et xP pour RP et V, .en défaussant K (perdante sur perdante) Il reste la remontée par 10P pour faire 2T → 4P+1</p>	SUD	OUEST	NORD	EST	-	1P	-	2P	-	4P	-	-
SUD	OUEST	NORD	EST										
-	1P	-	2P										
-	4P	-	-										

Résumé des ENTAMES d' HONNEURS à SANS-ATOOUT					Couleurs Sans Séquence	
As	Roi <i>* Demande le déblocage</i>	Dame	Valet	10	Couleur prometteuse	Couleur « pis-aller »
ARx	RDVxx(x)	DV10x(x)	V10 9x	10 98x	La 4 ^{ième} meilleure Axxxx Axxx AV653 RD7432 RV987 87642	xxx xxxx xxxxx Hxx
ARxx	RD10 xx(x)	DV9x(x)	V10 8x	10 97x		
ARVx	ARVxx(x) 3H, 5 ^{ième} (6 ^{ième})	ADVxx	AV10xx	A10 9x(x)		
	ARD10(x)	RD10(x)	RV10xx	R10 9x(x)		
	ARDV10(x)	RDx(x)		D10 9x(x)		
	RDV9(x)	DV10		10 9x(x)		
	RD10 9(x)	(DVx*) *uniquement par défaut.		* 10 prometteur ou tête de séquence		
	ARV10(x)					
	ARV9(x)					
	* 4(H ou 9)					