

EXERCICES sur la MAIN DE BASE , le Mort inversé , le Squeeze

DEFINITIONS: la MAIN DE BASE est la main qui sert à préparer le plan de jeu qui permet de réaliser le meilleur contrat possible.

La technique du « mort inversé » consiste à couper des perdantes de la main longue, pour réaliser une levée d'atout supplémentaire. Elle demande d'être très vigilant sur les communications.

Exercice 1:

	AD10 9 ARV2 D863 7	Contrat : 6P par S. Entame 7K	Enchères possibles→ *4 ^{ième} Forcing	O N E S - 1C - 1P - 2T*.....		AD10 9 ARV2 D863 7
7K	N O E <u>S</u>	Analyse : Ici, tous les atouts sont maîtres. S a 4 perdantes à T, l'entame K, fait penser à un singleton (on en a déjà 2 à T et C), ce qui limite les possibilités de remontées. N n'a qu'un T et, 2C perdants que l'on peut couper. N sera la main de base. On prend 7K avec AK, on monte par AC, C coupé. RP pris de AP, C coupé ; atout....			6542 543 7 R10 983	N O E S 3 D10 986 10942 A54
	RV87 7 ARV5 DV62					RV87 7 ARV5 DV62

Exercice 2

	75 V86 DV10 9 AR32	Contrat : 6K par S. Entame 10C	Enchères possibles→ ..N met 6Ks'il est gonflé !	O N E S - 2SA - 3C - 4SA - 5K...		75 V86 DV10 9 AR32
10C	N O E <u>S</u>	Analyse : On a 2 perdantes à P. La main de base est N qui a moins de perdantes. Les C 4/3 peuvent permettre de défausser un P. Il faut garder des remontées pour couper 2 T. Plan de jeu : 10C pris d'AC, 4T pris de AT, 2T coupé de AK, 8K pris du 9, 2T coupé de RK, on fait tomber les atouts (3/2 ou 4/1), VC puis les C. On défausse le 5P sur le 4 ^{ième} C.			AD 10 98742 5 V9865	N O E S V9843 5 6432 D10 7
	R10 62 ARD3 AR87 4					R10 62 ARD3 AR87 4

Exercice 3 : Technique du « mort inversé » : coupe de la main longue pour faire un pli de plus à l'atout (lorsque la coupe de la main courte n'est pas possible).

	RV10 RV D743 9852	Contrat : 6P par S. Entame RT	Analyse : A première vue on perd 1T et un K. Les 8 atouts sont maîtres, on espère les 5 restants 3/2. On peut alors jouer en « mort inversé » en prenant N pour main de base et en veillant aux communications.
RT	N O E <u>S</u>	Plan de jeu : RT et retour T coupé de AP ; il faut encore couper 2T. Remontée par RP et T coupé de DP. Remontée par RC et T coupé. Atout pris de VP et 10P pour faire tomber le dernier atout et défausser 8K.	
	AD987 AD10 95 A8 7	Remarques : il n'est pas nécessaire que tous les atouts soient maîtres ; cela marche aussi avec AD642 en coupant petit au 1 ^{er} coup et gros après. Par contre, trouver les atours 3/2 est impératif.	

Exercice 4:

			54 432 A762 RV98	Contrat : 4C par S. Entame RC	Analyse : 5 atouts dehors. L'entame atout empêche de couper 1P de N.				54 432 A762 RV98			
<u>RDV</u>	N O E <u>S</u>	10x	Il faut penser à jouer en « mort inversé » en coupant 3K. On laisse passer RC, on prend DC. On remonte par AK et l'on coupe 2K.			R10 962 RDV R54 53	N O E S	D87 10 5 DV10 93 762				
	AV3 A9876 8 AD10 4		On joue DT pris de RT et l'on coupe 6K. On joue 10T pris de VT et l'on coupe 7K. (O peut surcouper, mais avec son argent) On n'a perdu que 2 atouts et un P.				AV3 A9876 8 AD10 4					

Exercice 5:

	<u>95</u> 10 74 AD2 ADV63		O N E S 1SA 2C - 4C	Entame : 7P pris par E avec AP, suivi de RP, AC et xC.	Position à 3 cartes	AD x	
7P	N O E <u>S</u>	<u>AR</u> <u>Ax</u> R.. R..	Analyse : tous les pts sont en E. 8 plis sûr : 6C , 1K et 1T. La carte clé est le 10T. Il faut squeezer E en arrivant à la situation→ On tire DP, AT et les atouts sur lequel on jette les gros T . Sur le dernier C , on jette le dernier T de N, E est obligé de jeter RT ou sécher RK. On termine avec 10T et AK ou AK et DK !				Rx ou R R et Rx
	<u>DV10</u> <u>RDV9653</u> V 10 7					xC V 10	

Exercice 6 :

	10 7 96 A6542 A543	O N E S 1C - - 2SA* - 3SA	* en réveil : 1SA→ 10-12 pts 2SA → 16-18 pts (pas de Mickaël en réveil) Analyse : on a 25 pts, O entre 12 et 14 donc E entre 1 et 3. Le contrat va se jouer à K. Il faut trouver DK.
<u>RDV10</u>	N O E <u>S</u>	O entame RT que l'on laisse passer puis DT, VT, xT pris de AT. O a 5C , 4T et entre 12 et 15 pts ; il a donc 4 cartes entre P et K. Pour trouver DK, on titre AP,RP,DP : O fournit 3P, il n'a donc qu'un seul K. On joue 8K pour AK, si DK n'est pas tombée, on fait l'impasse.	
	ARD RV10 RV83 10 62		