

LA DONNE DE LA SEMAINE

♠ D10		
♥ D1095		
♦ R85		
♣ 9762		
♠ V854		♠ AR976
♥ A864	■	♥ R72
♦ D3		♦ 1076
♣ R103		♣ V8
♠ 63		
♥ V3		
♦ AV942		
♣ AD54		

Donneur : OUEST
Vulnérables : TOUS

Vous pouvez – à votre choix – faire les enchères selon vous et voir comment on joue les cartes...

...ou bien directement passer à la page suivante où vous allez retrouver les enchères que j'ai retenues et les commentaires qui s'imposent...

LA DONNE DE LA SEMAINE

Tournoi du Lundi 7 novembre 2016 – Donne 20 – Ouest donneur – Tous vuln.
Vous ne devez pas vous contenter de 9 levées, même si vous n'en jouez pas 4...

♠ D10
 ♥ D1095
 ♦ R85
 ♣ 9762
 ♠ V854
 ♥ A864
 ♦ D3
 ♣ R103
 ♠ AR976
 ♥ R72
 ♦ 1076
 ♣ V8
 ♠ 63
 ♥ V3
 ♦ AV942
 ♣ AD54

Les enchères :

N	E	S	O
			-
-	1P	-	2T*
-	2K*	-	3P
-	-	-	

Pour une fois, ces enchères intéresseront davantage les joueurs de compétition...

Par : 170 E/O

COMMENTAIRES :

1 – Les enchères : L'ouverture d'1P en Est est évidente, même si elle est légère. Cependant, pour éviter tout accident sur ce genre d'ouverture positionnelle (en 3° ou 4°), vous avez besoin d'un parachute qui vous évitera de vous retrouver trop haut : c'est le **2T Drury** qui montre un fit dans une main proche de l'ouverture. Classiquement, la réponse de 2K est ambiguë, laissant planer la possibilité d'une ouverture faible. Avec un fit 3°, il faudrait – en Ouest – revenir à 2P. Mais avec 4 atouts, en sécurité distributionnelle, on peut envisager de mettre 3P pour empêcher tout réveil adverse.

Je connais des joueurs qui ne pourront pas s'empêcher de mettre 2K sur 1P en Sud (même vulnérables). Sachez, dans ce cas, que le contre remplace le Drury, et si d'aventure Nord mettait 3K, la main vous reviendrait en Ouest pour enchérir à 3P. Nord-Sud n'iront sûrement pas plus loin... !

2 – Le jeu : La seule entame à peu près possible est le Valet de cœur (atout ne sert à rien et les fourchettes mineures sont dissuasives). Est laisse venir sur son Roi et purge les atouts en 2 tours (bonne nouvelle !). A partir de là, vous avez deux perdantes quasi inévitables à carreau, une perdante à cœur encore protégée et des inconnues sur la position des honneurs à trèfle.

Faisons le point : Jouer carreau ne sert à rien : vous en perdrez toujours deux et la défense ne pourra jamais vous empêcher de couper le troisième. Espérer que le 4° cœur sera bon est une plaisanterie après l'entame. Evidemment, il faut jouer trèfle. Certes, vous chuterez si Nord prend la main à la Dame et rejoue cœur, mais le pire n'est jamais sûr. En fait, vous avez besoin de la Dame en Sud pour gagner. Partez donc du Valet que vous laisserez courir si Sud met petit. Telles que sont les cartes, ce sera un jeu d'enfant de continuer pour l'As de Sud qui rejouera cœur, mais vous pourrez en toute tranquillité prendre de l'As et défausser le cœur perdant sur votre Roi de trèfle. 10 levées !

En fait, pour vous gêner davantage, Sud peut prendre tout de suite votre Valet de l'As, encaisser deux carreaux et jouer cœur, mais cela ne devrait pas vous empêcher de faire dix levées. Rentez en main au 9 de pique et refaites l'impasse à la Dame de trèfle les yeux fermés (on n'a jamais vu un défenseur mettre l'As s'il n'a pas la Dame dans cette position).