

LA DONNE DE LA SEMAINE

	♠ 10865	
	♥ A975	
	♦ V107	
	♣ 42	
♠ AD73		♠ V4
♥ V6	■	♥ RD4
♦ D965		♦ R432
♣ V87		♣ ARD10
	♠ R92	
	♥ 10832	
	♦ A8	
	♣ 9653	

Donneur : SUD
Vulnérables : PERSONNE

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 12 juin 2017 – Donne 11 – Sud donneur – Pers. vuln.

Un grand classique des manègements de couleur.

<p>♠ 10865 ♥ A975 ♦ V107 ♣ 42</p> <p>♠ AD73 ♥ V6 ♦ D965 ♣ V87</p> <p>♠ R92 ♥ 10832 ♦ A8 ♣ 9653</p>	<p>♠ V4 ♥ RD4 ♦ R432 ♣ ARD10</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------

Les enchères :			
<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>	<i>O</i>
-	1K	-	1P
-	2SA	-	3SA
-	-	-	
<p>Enchères sans histoires, mais si vous vous contentez de 9 levées, vous aurez une mauvaise note.</p> <p style="text-align: right;">Par : 460 N/S</p>			

DS 24 - 17

COMMENTAIRES :

1 – Les enchères : Aucune difficulté. Avec 4K et 4T on ouvre d'1K quelle que soit la qualité des couleurs. La redemande à 2SA montrant – comme chacun sait - 18 /19H dans un jeu sans singleton, Ouest n'a aucune peine à conclure.

2 – L'entame : L'entame cœur est sans doute la meilleure. Si l'on considère le 10 comme un honneur, on entamera du 2 en 4° meilleure. Dans le cas inverse – et pour ma part je préfère cela – il faut entamer la seconde meilleure (au moins 4 cartes sans honneur) c'est-à-dire le 8, ce qui permet au partenaire qui possède le 9 de comprendre que celui qui entame a le 10. Certains bons joueurs font un panachage en entamant la 4° s'ils ont de nombreuses reprises de main et l'espoir sérieux d'affranchir le 10 et ils entament en seconde meilleure dans le cas inverse... A vous de choisir, mais... avec votre partenaire !

3 – Le jeu : Dans le cas qui nous occupe, que vous entamiez le 8 ou le 2 de cœur, Est place le Valet que Nord prend de l'As pour le 4 de votre main. Ce dernier rejoue le 5 (pair-impair du résidu) pour votre Roi. Il est temps de faire le point : vous disposez de 7 levées directes (2 cœurs – 4 trèfles et 1 pique). Accessoirement, vous pouvez faire un autre pique et au moins un carreau voire deux ou trois. Tirer 4 tours de trèfle ne vous avance guère et gêne vos communications. Faire l'impasse pique tout de suite met en danger votre contrat si elle échoue. Il faut donc s'attaquer sans tarder aux carreaux. Mais comment en faire un maximum ? Avec cette disposition de cartes (Dxxx en face de Rxxx) le jeu consiste à deviner la place de l'As (on la connaît parfois) en espérant qu'il soit second. On joue la première carte en partant d'un petit à travers l'As (que son possesseur ne peut pas mettre dans le vide). Vous faites donc le Roi ou la Dame et vous jouez ensuite un petit des deux mains (coup à blanc). Si vous êtes bien vu en haut lieu, l'As tombe pour 3 levées de carreau chez vous. Mais, me direz-vous, on ne sait rien de la place de l'As. C'est vrai, cependant en général, le jeu tend vers l'équilibre : vous avez vu un As en Nord, pariez que l'autre est en Sud. Sud rejouera cœur pour votre Dame. Il sera alors temps d'encaisser 4 trèfles et deux carreaux en finissant chez vous. Enfin, les défausses obligées de la défense vous permettront sans aucun doute de comprendre que l'impasse pique n'est pas risquée et vous encaisserez 11 levées en ne laissant au flanc que deux As pour 90% du top.