

Quelques incontournables – Eddie Kantar

Eddie Kantar révèle 60 réalités du bridge. Ces incontournables sont parus dans le Bridge Bulletin de l'ACBL, de janvier à juin 2013.

Traduction par Michel Parenteau, révision par Geneviève Leidelinger.

De dire cet expert et auteur prolifique : « Nul doute qu'un joueur de votre calibre est familier avec la plupart de ces conseils, mais qu'en est-il de votre partenaire ? » Toute personne qui joue au bridge saura bénéficier des nombreux conseils présentés dans ces brèves capsules.

1. Votre partenaire annonce deux couleurs que vous détenez à longueur égale. Dussiez-vous monter d'un palier, vous devez opter pour la première couleur.

Vous détenez : ♠ A765 ♥ R104 ♦ V82 ♣ 943

Partenaire	Vous
1♦	1♠
2♥	?

Déclarez 3♦. N'allez surtout pas soutenir les cœurs au niveau de 3 (conseil suivant) ou passer après l'enchère inversée* du partenaire, impérative pour un tour.

** Une enchère de puissance qui promet obligatoirement un plus grand nombre de cartes dans la première couleur annoncée.*

2. Un soutien immédiat de la deuxième couleur de l'ouvreur promet quatre cartes dans cette couleur.

Vous détenez : ♠ 54 ♥ A106 ♦ A104 ♣ R10865

Partenaire	Vous
1♠	2♣
2♥	?

Faites une deuxième enchère de 2SA qui indique 11-12 points. Quant à soutenir les cœurs avec seulement trois cartes d'atout, n'y songez même pas.

3. Vous détenez un bicolore 5-5. Ouvrez la couleur la plus chère, répondez dans la plus chère et intervenez dans la plus chère. La force des couleurs n'entre pas en ligne de compte.

Vous détenez : ♠ 6 ♥ J10632 ♦ AKQ76 ♣ A5

Ouvrez 1♥, non 1♦; répondez 1♥ à une ouverture de 1♣ de votre partenaire et annoncez 1♥ en intervention sur une ouverture de 1♣ de l'AD*.

4. Lorsque l'AD fait une enchère forte, une enchère à saut de votre part est faible. S'il en fait une faible, l'enchère à saut de votre part sera forte.

Si votre partenaire ouvre 1♣ et que l'AD contre, votre saut à 2♠ est faible. Si ce même AD ouvre 2♥ (faible), votre saut à 3♠ est fort.

Vous êtes en Sud :

Ouest	Nord	Est	Sud
		2♥	3♠

Ce 3♠ est fort car le 2♥ est faible.

Ouest	Nord	Est	Sud
	1♦	Ctre	2♥

Votre 2♥ est faible car le contre est fort.

* AD : adversaire de droite ; AG : adversaire de gauche.

5. Vous ouvrez 1♥ ou 1♠ et votre partenaire nie un soutien en répondant 1SA. Vous devez avoir un minimum de 6 cartes dans cette couleur pour la répéter.

6. Lorsque vous détenez trois couleurs de quatre cartes et un singleton, ouvrez 1♦. Si votre singleton est un carreau, ouvrez 1♣. Vous devez avoir un minimum de 12 points d'honneur pour ouvrir avec une telle distribution.

Vous détenez : ♠ AK86 ♥ KJ73 ♦ J1087 ♣ 4

Ouvrez 1♦.

7. Un contre d'appel par une main passée montre 9-11 PH avec une courte dans la couleur de l'ouvreur. Si les adversaires ont annoncé deux couleurs, le contre garantit les deux autres.

En Sud, vous détenez : ♠ A765 ♥ 43 ♦ KJ1076 ♣ 82

Ouest	Nord	Est	Sud
			Passe
1♣	Passe	1♥	Ctre

Votre contre indique le carreau et le pique alors qu'une intervention à 2♦ pourrait vous faire manquer un fit à pique.

8. Après une ouverture en majeure, suivie d'un contre d'appel puis d'un soutien par le partenaire de l'ouvreur, un contre par le quatrième joueur, dit contre en réponse, se veut aussi un contre d'appel. Au deuxième palier, la main montre huit francs PH et possède les deux mineures 4-4, possiblement 5-4 ou 4-5.

Après une ouverture en mineure, suivie d'un contre d'appel puis d'un soutien par le partenaire de l'ouvreur, pour le contre de la quatrième main il s'agit encore d'un contre en réponse qui promet les deux majeures 4-4, possiblement 5-4 ou 4-5.

En Sud, vous détenez : ♠ A8 ♥ 763 ♦ D985 ♣ 43

Ouest	Nord	Est	Sud
1♥	Ctre	2♥	Ctre

Aucune ambiguïté, puisque votre contre garantit un soutien pour les deux mineures.

En Sud, vous détenez : ♠ AV72 ♥ R1075 ♦ V92 ♣ 86

Ouest	Nord	Est	Sud
1♣	Ctre	2♣	Ctre

Aucune ambiguïté, puisque votre contre garantit un soutien pour les deux majeures. Mais, arrive toujours l'inévitable exception :

En Sud, vous détenez : ♠ A65 ♥ A92 ♦ 7432 ♣ D95

Ouest	Nord	Est	Sud
1♦	Ctre	2♦	?

Vous ne détenez aucune bonne couleur à déclarer et pourtant, avec vos 10 francs PH, vous devez passer à l'action. C'est là que le contre en réponse vient à votre rescousse.

9. En réponse à un contre d'appel et après réévaluation de vos points, faites une enchère à saut dans votre longue avec 9-11 points. Accordez un point additionnel pour une couleur cinquième et trois pour une couleur sixième. Une couleur secondaire quatrième non déclarée vaut un point de plus. N'accordez aucune valeur à un Valet et une Dame de la couleur adverse.

En Sud, vous détenez : ♠ AD102 ♥ R97 ♦ 43 ♣ 10763

Ouest	Nord	Est	Sud
1♦	Ctre	Passe	?

Annoncez 2♠, une enchère non impérative qui indique 10 points incluant un point pour la couleur quatrième a trèfle. Ce serait nettement déprécier votre main que de faire une simple enchère de 1♠, qui la limiterait ainsi à 0-8 points tout au plus. Avec un partenaire qui vous situera aux alentours de 4-5 points, vous risquez fort de manquer la manche.

10. Lorsque vous répondez à un contre d'appel avec 12+ PH, faites un cuebid de la couleur adverse pour révéler une main forte. Vous nommerez plus tard votre ou vos couleurs. Après votre cuebid, l'annonce de toute nouvelle couleur de votre part devient impérative. Votre cuebid lui-même se veut impératif jusqu'à un accord pour la couleur ou jusqu'à la manche, indépendamment du premier but atteint.

En Sud, vous détenez : ♠ RD85 ♥ AV87 ♦ D42 ♣ 85

Ouest	Nord	Est	Sud
1♣	Ctre	Passe	?

Déclarez d'abord 2♣ pour montrer votre force (12+ H) après quoi vous et votre partenaire annoncerez tour à tour votre couleur quatrième, comptant vous retrouver dans un fit 4-4 en majeure. Si votre partenaire annonce 2♦, déclarez 2♥; s'il annonce 2♠, soutenez jusqu'à 4♠. Que s'y rende celui qui sait!

11. En réponse à un contre d'appel, 1SA montre 6-9 PH, tout comme en réponse à une enchère d'ouverture. En réponse à un contre d'appel, 2SA montre 10-12 PH et n'est pas impératif. Certaines mains de 10 points valent plus que d'autres à cause de bonnes cartes intermédiaires. Il faut se libérer de la contrainte des points et tenir compte des intermédiaires.

12. En réponse à un contre d'appel, les enchères à SA garantissent un arrêt (de préférence un double arrêt) dans la couleur adverse.

En Sud, vous détenez : ♠ RV94 ♥ 83 ♦ D105 ♣ V943

Ouest	Nord	Est	Sud
1♠	Ctre	Passe	?

Répondez 1SA. Vous auriez AV94 en trèfle que vous devriez répondre 2SA. Supposez que le partenaire possède des arrêts dans les autres couleurs. C'est à lui que revient ce devoir.

13. Après une enchère d'ouverture par votre partenaire et une intervention de 1SA par votre Add, faites un contre de pénalité avec 9+ PH. Annoncer une nouvelle couleur n'est pas impératif et dénie la force pour contrer tandis qu'une enchère à saut révèle une main faible. Avec vos 9+ PH, préférez contrer d'abord.

En Sud, vous détenez : ♠ 105 ♥ RV62 ♦ AV865 ♣ V10

Ouest	Nord	Est	Sud
	1♠	1SA	?

Contrez. Vous avez suffisamment de force pour faire chuter 1SA. Si vous déclarez 2♦, vous montrez moins de 9 PH et une couleur cinquième, plus souvent sixième. Nommer directement votre couleur avec une main forte portera à confusion. Mieux vaut contrer d'abord.

14. Il est dangereux d'ajouter des points pour des courtes ou des longues avant le début des enchères (n'interrompez pas votre lecture!). Que votre partenaire parle dans votre courte, loin de s'apprécier, votre main perdra de la valeur. Elle se verra en perdre encore dès qu'un adversaire parlera dans votre longue. Laissez les enchères se poursuivre et vous serez à même de voir si votre courte ou votre longue travaille pour ou contre vous.

Vous détenez : ♠ A865 ♥ 4 ♦ D7432 ♣ 542

Que vaut cette main ? Si votre partenaire ouvre à 1♥, cette main vaudra moins de 6 points mais qu'il annonce 1♠ et elle se majorera jusqu'à 9 (3 points pour le singleton avec un soutien de quatre cartes). Que votre Adg ouvre à 1♦ et que votre partenaire intervienne à 1♥, votre Dame de carreau perdra toute valeur sans parler du cinquième carreau. Vous n'aurez plus devant les yeux qu'une main valant tout juste 4 points.

Une distribution savamment évaluée relève du bon sens mais fait appel à la patience. Il serait insensé d'ajouter des points de distribution avant de connaître l'existence d'un fit de huit cartes ou plus. En cas de misfit, il sied de soustraire des points, non d'en rajouter !

15. Il est dangereux d'utiliser le Blackwood avec deux As et une chicane parce que si le partenaire montre un As, vous ignorez lequel. Après entente sur la couleur de l'atout, il est généralement préférable de faire un cuebid si vous avez des visées sur un chelem. Dans votre réponse au Blackwood, ne comptez pas votre chicane pour un As. Avec un As (ou trois) et une chicane, sautez au sixième palier dans la couleur de la chicane si c'est une couleur moins chère que la couleur de l'atout sinon sautez au sixième palier dans la couleur de l'atout. Avec deux As et une chicane, répondez 5SA. Ne tenez pas compte de la chicane si vous n'avez pas d'As.

16. En réponse à l'enchère d'ouverture, avec les deux majeures quatrièmes, déclarez 1♥ pour permettre à l'ouvreur de glisser 1♠. S'il ne le fait pas, c'est qu'il ne détient pas quatre cartes de pique. Tenez-en compte et poursuivez.

Vous détenez : ♠ AV74 ♥ RD82 ♦ V5 ♣ 932

Partenaire	Vous
1♦	1♥
2♣	?

Dites 2SA et limitez votre main à 11-12 PH. Ne déclarez pas 2♠; votre partenaire ne détient pas quatre cartes de pique. La nomination d'une quatrième couleur prendrait une toute autre signification. Il s'agirait d'une enchère artificielle pour décrire une main forte, faute d'une autre enchère adéquate.

17. Quand les adversaires se soutiennent dans leurs enchères et que vous détenez la Dame ou le Valet de leur couleur, ne vous accordez aucun point pour ces honneurs. Ils ne valent pas le carton sur lequel ils sont imprimés.

18. Lorsque tous vos honneurs se trouvent dans vos deux longues, accordez vous un point additionnel, dit de pureté. La force des honneurs concentrés vaut davantage que celle des honneurs éparpillés.

Vous détenez : ♠ ARV76 ♥ RD84 ♦ 64 ♣ 32

Comme tous vos honneurs se retrouvent dans vos deux longues, ajoutez un point de plus-value à votre main maintenant évaluée à 14 points. Si votre partenaire soutient une de ces

deux longues, à pique ou à cœur, votre main prend de la valeur, sinon elle garde toujours ses 14 points.

19. Lorsque l'Add utilise la convention Stayman et que vous, en quatrième siège, détenez 5-6 cartes de trèfle surmontées de trois des cinq honneurs, contrez. C'est la façon d'informer votre partenaire que vous désirez une entame trèfle contre tout contrat éventuel. Ce contre d'une enchère artificielle, dit informatif, promet force et longueur dans cette couleur et sert à orienter l'entame.

En Sud, vous détenez : ♠ 876 ♥ 62 ♦ 986 ♣ ARV84

Ouest	Nord	Est	Sud
1SA	Passe	2♣	?

Contrez. Vous désirez une entame trèfle peu importe le contrat final. Mais soyez prudent ! Ne risquez pas un contre avec la longueur uniquement (D6543). Vous devez, en outre, posséder les honneurs nécessaires.

20. Vous pouvez aussi vous servir du contre informatif quand les adversaires utilisent la convention Blackwood. Si vous souhaitez une entame dans la couleur de la réponse à 4SA ou à 5SA, contrez! Vous pouvez le faire avec une couleur troisième ou quatrième forte. En cas d'abstention, votre partenaire comprendra que vous désirez une entame dans une autre couleur.

En Sud, vous détenez : ♠ 543 ♥ 852 ♦ RD10 ♣ 7643

Ouest	Nord	Est	Sud
1♠	Passe	2♥	Passe
3♠	Passe	4♠	Passe
4SA	Passe	5♦	?

Contrez 5♦ pour demander à votre partenaire une entame carreau contre un contrat éventuel en pique.

21. Vous entamez la couleur que votre partenaire a annoncée et que vous avez soutenue; jouez la plus haute de trois ou quatre cartes commandées par le 9 ou plus petit. En général, l'entame d'une basse carte montre de la force dans la couleur (Voir le conseil #25). Si vous n'avez pas soutenu sa couleur, entamez de la plus haute d'un doubleton, de la plus haute d'une séquence et de la plus petite de trois ou quatre petites. Si vous entamez de la couleur du partenaire, partez avec l'As si vous l'avez.

22. Si vous entamez d'un As a partir de A-R-x-(x) contre un contrat à la couleur, sachez que : l'entame de l'As promettant le Roi ne s'applique qu'à la première levée seulement. Aux tours suivants, il convient d'entamer avec le Roi. Dans une couleur nommée par le partenaire, soutenue ou non, si vous avez A-R, vous devez entamer du Roi. Le fait de jouer l'As en premier nie le Roi. Avec A-R doubleton, faites l'inverse dans les deux situations.

23. Pour entamer de la tête d'une séquence contre un contrat à SA, vous devez avoir deux ou trois honneurs qui se suivent.

1. R-D-V, D-V-10, V-10-9, 10-9-8 sont des exemples typiques de séquence.
2. Peuvent aussi être considérées comme des séquences les combinaisons suivantes : R-D-10, D-V-9, V-10-8, s'il ne manque qu'une seule carte entre la deuxième et la troisième.
3. Ne peuvent être considérées comme des séquences les combinaisons suivantes : R-D-9, D-V-8, V-10-7 et 10-9-6.
4. Quand il n'y a que trois cartes dans la couleur, entamez de la plus haute de deux cartes qui se suivent: R de R-D-10.
5. Avec quatre cartes ou plus, attaquez de la quatrième : KQ9xx.

24. Dans un contrat à la couleur, il suffit que deux honneurs se suivent pour entamer d'un honneur. Entamez du plus haut.

Quelle entame?

- L'As à partir de AKx(x),
- le Roi à partir de KQx(x),
- la Dame à partir de QJx(x),
- le Valet à partir de J10x(x),
- et le 10 à partir de 109x(x).

25. En général, l'entame d'une petite carte montre de la force dans la couleur, tandis que l'entame d'une haute carte montre de la faiblesse. (Voir le conseil #29)

26. Votre partenaire entame d'une petite carte dans une couleur longue et le mort ne possède que des basses. En troisième position, vous devez jouer votre plus forte.

- Avec deux ou trois cartes fortes de même valeur, fournissez la plus basse,
- avec R-10-x, jouez le Roi,
- avec R-D-x, jouez la Dame,
- avec R-D-V-x, jouez le Valet.

27. Vous revenez dans la couleur d'entame de votre partenaire; jouez la plus haute de deux cartes restantes, mais la plus basse de trois.

- Si vous détenez A-10-5, prenez avec l'As et retournez le 10.
- Si vous détenez A-10-6-5, prenez de l'As et retournez le 5.

28. Votre partenaire entame d'une petite carte et vous voyez au mort un honneur dans cette couleur. Vous détenez un honneur plus haut et un autre plus bas. Si le mort joue petit, fournissez le plus bas.

- Vous voyez au mort D-5-4 ou V-5-4. Si vous détenez R-10-6-(x), jouez le 10.
- Si vous voyez D-x-x ou R-x-x, jouez le Valet si vous détenez A-V-x-(x) et le 10 si vous détenez A-V-10-(x).

29. Il arrivera que votre partenaire entame d'une petite carte et, après avoir repris la main, rejouera dans une autre couleur. Vous faites la levée. Il existe une façon de savoir dans quelle couleur revenir.

- Si votre partenaire présente une grosse carte (signe de faiblesse) dans sa deuxième couleur, c'est qu'il désire un retour dans la première couleur.
- S'il présente une basse carte dans la deuxième couleur, il demande un retour dans cette deuxième couleur.

C'est le plaisir du bridge!

30. Faites une entame contre 3SA; faites-en une autre contre 6SA.

Contre 6SA, évitez l'entame d'un honneur à moins d'avoir une séquence.

Par exemple, avec ♠ R10763 ♥ V108 ♦ 85 ♣ Q92,

- entamez du 6♠ contre 3SA,
- mais avec le V♥ contre 6SA.

Si les adversaires totalisent 32-33 points, combien croyez-vous qu'il en reste à votre partenaire?

31. Dans un contrat à SA, il est primordial de préserver la communication avec votre partenaire.

Si sa carte d'entame vous semble la plus haute d'un doubleton et si vous détenez A-R-x-x-x(x) sans autre reprise, vous feriez bien de ne pas prendre. Faites simplement un signal d'appel. En lui laissant sa deuxième carte, votre partenaire pourra rejouer dans la couleur dès qu'il reprendra la main pour vous permettre de faire 4 ou 5 levées.

32. Le déclarant ne se préoccupe pas d'une couleur forte au mort, une couleur à laquelle il manque un honneur telle R-D-V-10-(x) ou A-D-V-10-(x). Vous pouvez parier qu'il possède l'honneur manquant sinon, tout comme vous le feriez, il s'empresserait d'affranchir cette couleur.

33. Vous voyez au mort une couleur secondaire courte. Si le déclarant procède à l'élimination des atouts du mort, c'est qu'il n'a pas de perdante à faire couper dans cette couleur. Vous pouvez donc défausser sans danger dans cette couleur.

34. Lorsque vous défaussez, gardez votre couleur quatrième de longueur égale avec celle du mort.

Vous voyez au mort A-R-D-8 et vous détenez 9-4-3-2 de la même couleur. Comme votre plus haute pourrait faire une levée, gardez-vous à tout prix de défausser dans cette couleur.

35. À mesure que le jeu avance, faites-vous un devoir de compter les levées du déclarant. Si vous voyez que celui-ci peut trouver assez de levées dans trois couleurs au mort pour réaliser son contrat, contre-attaquez la quatrième couleur, la seule qui pourrait défaire le contrat.

36. Une fois le mort étalé, additionnez le compte probable des points du déclarant à celui du mort. Ajoutez-y votre propre compte. Vous n'avez plus qu'à déduire ce total de 40 pour obtenir le compte de votre partenaire.

Après les enchères 1SA-3SA et l'entame de votre partenaire, vous comptez 10 PH au mort. Si les adversaires ouvrent 1SA avec 15 à 17 PH, supposez que le déclarant détient le compte moyen de 16 PH ce qui, à un point près, donne au camp adverse un total de 26 PH. Il vous reste donc 14 PH à vous et à votre partenaire; rien de plus simple alors pour connaître le compte de votre partenaire.

Il en va de même pour le compte des points du déclarant, si vous connaissez celui de votre partenaire. Il sera d'autant plus facile de connaître le compte du déclarant ou celui de son partenaire si l'un ou l'autre a fait une enchère limitative. Par exemple, le déclarant ouvre en mineure et redemande 1SA après une réponse en majeure de son partenaire. Vous savez qu'il détient 12-14 PH tout au plus car, avec 15 PH, il aurait ouvert 1SA.

37. En défense, dans un contrat à la couleur, gardez en tête les deux techniques principales qui s'offrent au déclarant en vue de levées supplémentaires : (1) affranchir une couleur longue au mort, (2) couper des perdantes de la main courte (habituellement le mort).

Si le mort expose une couleur longue et une courte et que vous tenez solidement la longue, jouez atout puisque celle-ci ne lui sera d'aucune utilité. Par contre, si vous redoutez son affranchissement, il urge alors d'adopter un jeu agressif pour encaisser vos gagnantes dans d'autres couleurs.

Si le mort expose une main équilibrée, le déclarant ne pourra se défaire de ses perdantes qui finiront par lui coûter des levées. Une défense passive devient alors la stratégie tout indiquée. Sans exclure l'atout, jouez dans les couleurs les moins risquées, souvent difficiles à trouver, ce qui peut exiger patience et réflexion.

38. Le meilleur moment pour entamer une couleur courte c'est lorsque vous contrôlez l'atout. A-x-(x) or R-x-x en atout sont des combinaisons de choix pour entamer une couleur courte. Par contre, il ne serait pas profitable de perdre une levée d'atout pour avoir entamé une couleur courte avec une des combinaisons d'atouts suivantes: V-10-x-x, D-V-9-x, ou R-10-x-x.

39. Lorsque vous faites un signal d'appel, jouez la plus haute de plusieurs cartes d'égale valeur.

Avec A-9-8-7, faites un appel du 9 ce qui nie la possession du 10. Si vous appelez nonchalamment du 8, vous niez avoir le 9. Ce genre de détail ne passe pas inaperçu aux yeux du bon défenseur et peut lui servir dans la suite de son jeu.

40. Vous donnez une coupe à votre partenaire. La carte jouée transmet un signal de préférence et lui dit dans quelle couleur revenir.

Une carte relativement haute demande un retour dans la couleur la plus chère des deux restantes; votre plus basse un retour dans la moins chère. Une carte moyenne prête à confusion et fait alors appel au jugement infaillible de votre partenaire.

41. Avant de jouer au premier tour, repassez les enchères et retenez bien l'entame d'ouverture.

Il peut s'agir d'une basse carte suivie plus tard d'une autre basse carte de la même couleur. Ouvrez bien les yeux; il pourrait s'avérer crucial de savoir dans quel ordre ces deux cartes furent jouées. Vous ne voudriez pas avoir l'air penaud comme bien d'autres avant vous.

42. Si un de vos adversaires a passé (ou les deux), supposez qu'il possède moins de 12 PH. S'il révèle 10 PH dans les premières levées, jouez comme si le partenaire détenait toute Dame, Roi ou As manquant. Si vous précisez ce nombre à 9 PH, jouez comme si le partenaire détenait tout As ou Roi manquant.

43. Dans un contrat à SA, recensez vos levées sûres en dehors de la couleur que vous cherchez à exploiter. Vous saurez alors combien de levées vous devrez réaliser dans cette couleur et, par la suite, quel plan de jeu adopter.

44. Vous êtes déclarant et vous avez le choix entre deux honneurs d'égale valeur pour faire une levée; jouez l'honneur le plus haut. Avec R-D-x prenez du Roi, avec A-D-V prenez de la Dame. C'est le seul moyen d'induire l'adversaire en erreur, sinon autant jouer cartes ouvertes. (Voyez le conseil numéro 46).

Il existe, cependant, une exception majeure à cette règle : en SA, avec A-R-x-x, si vous vous emparez de la première levée, que ce soit avec le Roi. Si vous le faites avec l'As vous dévoilez votre jeu ou, du moins, vous éveillez la suspicion; car, si l'As est votre seul arrêt, pourquoi ne laissez-vous pas passer?

45. Comme déclarant, si possible, gardez cachée dans votre jeu toute carte plus basse que la carte d'entame ou celle jouée par votre AD.

♥ R4
♥ 3 ♥ 5
♥ D62

Dans un contrat à SA, Ouest entame du 3 de coeur (quatrième meilleure); vous jouez le Roi du mort et Est le 5. Le 2 de votre main vous informe que l'entame provient d'une couleur quatrième. De plus, vous savez que le joueur à votre droite a joué sa plus basse, un signal de refus. Si vous lâchez le 2 d'un air impassible, vous gratifiez vos adversaires de ces deux informations. Par contre, voyez avec quelle facilité vous les mettez dans l'embarras et peut-être évitez un désastreux changement de couleur simplement en jouant le 6! Ne voyant

pas le 2, Est se demandera si Ouest avait 4 ou 5 cartes dans la couleur entamée; quant à Ouest, il peut fort bien errer en croyant que son partenaire l'encourage avec D-5-2 de coeur.

46. Vous jouez une carte du mort en vue de faire une impasse dans votre main; si votre AD fournit une basse carte, jouez la plus haute de plusieurs cartes de même valeur.

♥ 32
♥ ADV10

Sur un petit coeur du mort, jouez la Dame. Si vous gagnez du 10, votre adversaire en Est qui détient le Roi, saura qu'il vous reste A-D-V. Par contre, en suivant ce précieux conseil de jouer la Dame, il ignorera tout du Valet ou du 10.

47. Vous comptez douze levées certaines; faites-les toutes défiler, y compris les atouts si vous êtes dans un contrat à la couleur. À la fin seulement, vous encaisserez les levées dans la couleur de la perdante. Vous rendrez la vie difficile à vos adversaires en les obligeant à faire ce qu'ils aiment le moins, défausser. Vous n'avez rien à perdre sauf la dernière levée.

48. Dans un contrat à la couleur, vous détenez A-x-x opposé à x-x-x, ou A-x-x-x opposé à x-x dans la couleur entamée. Habituellement, il vaut mieux attendre au deuxième tour pour faire la levée. Si l'un des deux adversaires détient un doubleton dans cette couleur, vous coupez la communication, sans compter que vous gardez le contrôle de la couleur. Exceptionnellement, vous prendrez de l'As si les enchères vous font soupçonner que l'un ou l'autre détient un singleton.

49. Jouez les cartes que les adversaires savent que vous détenez d'après l'entame et la carte fournie par le troisième joueur. Ce conseil vaut en autant que vous détenez, au mort ou dans votre main, une carte équivalente pour ne pas perdre une levée inutilement.

♥ 8632
♥ D ♥ A109754
♥ RV

Après l'ouverture de 2 ♥ faible par Est, vous devenez le déclarant d'un contrat à 4 ♠. Ouest entame de la dame de coeur et Est prend de l'As. Ouest en déduit que vous détenez le Roi. Est l'apprend aussi puisque son partenaire a entamé de la Dame. Dès lors que tout le monde le sait, le Roi de coeur devient un fardeau et vous devez vous en débarrasser. Aucun danger de perdre une levée car vous détenez aussi une carte de valeur égale, le Valet. Voilà qui donnera aux adversaires matière à réflexion!

50. Vous avez le bonheur de détenir une puissante couleur en atout; si vous devez couper, ne le faites pas avec votre plus petit atout. Ce cher petit pourrait bien, en effet, s'avérer le seul moyen d'entrer au mort.

Un bel exemple: vous détenez A-R-D-V-10-2 oppose a 9-8-6; Si vous devez couper dans votre main, que ce ne soit surtout pas avec le 2! (**Évitez à tout prix de la faire du 2**)

51. Lorsque vous retirez les atouts, tâchez de vous garder une entrée pour chaque main.

♠ D32
♠ ARV864

Vous projetez d'enlever les atouts en deux rondes pour finir dans votre main. Ne bloquez pas la couleur en jouant l'As et le Roi. Jouez plutôt l'As suivi du Valet. De cette façon vous aurez une entrée au mort avec possibilité de revenir dans votre main en prenant du Roi, si plus tard vous vous trouvez au mort.

52. Vous avez plusieurs honneurs de valeur égale. Si vous souhaitez que votre AG couvre votre premier honneur, partez du plus haut; si vous souhaitez qu'il laisse passer, partez du deuxième plus haut. Ça marche comme sur des roulettes!

♥ R5432
♥ DV109

Si vous craignez une coupe, coeur étant l'atout, jouez le Valet. Si votre AG détient l'As, il peut très bien laisser passer croyant que son partenaire détient la Dame. Si, au départ, votre AD n'avait que deux cartes d'atout, il devra dire adieu à une coupe.

♠ ARxx
♠ V10

Si vous jouez d'abord le Valet, votre AG couvrira très probablement, ce qui aura pour effet de bloquer la couleur. Si vous n'avez pas d'autre entrée au mort, vous serez limité à deux levées. S'il vous faut trois levées dans la couleur, jouez le 10. Ouest, croyant que son partenaire possède le Valet, peut fort bien retenir sa Dame ce qui vous permettra de faire trois levées.

53. Dans un contrat à la couleur, vous prévoyez une couleur secondaire longue et forte au mort; entamez de la plus forte des deux couleurs non déclarées. Toutefois, si vous détenez un Ss dans l'une des couleurs, entamez dans l'autre.

Préférez R-V-x-x à R-x-x-x, mais Q-x-x-x à A-V-x-x

54. S'il apparaît évident que vous ne ferez aucune levée dans les couleurs secondaires, donnez au déclarant une coupe et défausse! Fait étonnant, il arrive souvent qu'une coupe et défausse entraîne l'affranchissement d'un atout de la défense. N'hésitez pas!

55. Ce qui importe c'est de faire le compte. Supposons que le déclarant nomme deux couleurs, dont une majeure en premier lieu, pour finalement aboutir dans un contrat a SA. Il vous révèle une structure 5-4. Si l'entame de votre partenaire dans une troisième couleur vous apprend sa longueur, dès que le mort s'étale, par un simple calcul mental vous obtenez le compte de la main. Ce pourrait être l'entame du 2 de trèfle, par exemple, qui serait sa quatrième plus forte; vous n'avez qu'à compter vos trèfles et ceux du mort pour connaître toute la main du déclarant. C'est magique!

56. Les défenseurs prennent leurs levées en jouant la plus basse carte ou la plus basse de valeur égale. Prendre avec la plus haute nie la possession de la carte immédiatement en-dessous et induit le partenaire en erreur.

Mort
 ♦ AV105
 Vous
 ♦ RD7

Par exemple, le déclarant joue petit vers le Valet; vous niez posséder la Dame en prenant du Roi. C'est pourquoi cette dernière carte est dite menteuse. Vous pouvez vous en servir, souvent avec succès, pour berner l'adversaire quand votre partenaire n'a pas voix au chapitre.

57. Quand votre partenaire fait une enchère limitative et que vous savez quel sera le contrat définitif, concluez sans tarder.

Par exemple, votre partenaire ouvre 1SA (15-17) et vous avez une main équilibrée de 18 PH. Avec un force combinée de 33 HP, vous en savez suffisamment pour déclarer bravement 6SA.

58. Dans un contrat à la couleur, votre AG entame de la Dame d'une couleur non nommée, vous avez au mort R-x-x-(x) et que des basses cartes dans votre main. Laissez passer deux et même trois fois. Vous savez que l'As se trouve dans la main de votre AD qui devra le jouer, s'il est court dans la couleur. Et alors votre Roi deviendra maître.

59. Après une enchère de barrage par votre partenaire, un contre subséquent de votre part se veut un contre de pénalité.

Voici deux exemples où vous êtes en Sud :

Ouest	Nord	Est	Sud
	2 ♥	3 ♦	Ctre

Ouest	Nord	Est	Sud
	3 ♥	Passe	Passe
4 ♣	Passe	Passe	Ctre

Le contre est punitif dans les deux exemples

60. Dès qu'un joueur fait une enchère limitative, son partenaire devient le capitaine. C'est à lui qu'il revient de placer le contrat définitif. Toutefois, en faisant une enchère d'invitation, le capitaine inverse les rôles. Il n'y a pas de capitaine tant qu'il n'y a pas de main limitée.

Ouest	Est
Passe	1 ♥
1SA	3 ♥

Ouest a limité sa main (15-17) et Est devient capitaine mais, dès que ce dernier déclare 3♥ pour inviter, c'est Ouest qui devient capitaine.

Ouest	Est
1SA	4SA

Ouest a limité sa main (15-17) et Est devient capitaine, mais dès que ce dernier déclare 4SA pour inviter c'est Ouest qui devient capitaine.

Ouest	Est
1♥	1♠
2♦	3♣

Il n'y a pas encore de capitaine parce que ni Ouest ni Est n'a limité sa main. Les enchères sont plus faciles quand l'un des partenaires a limité sa main.

Quelques trucs en prime

- 61. Même si cela vous est difficile, restez impassible comme au poker.**
- 62. Complimentez votre partenaire pour ses bonnes enchères ou son bon jeu de la carte.**
- 63. Ne jouez que des conventions avec lesquelles vous et votre partenaire vous sentez parfaitement à l'aise.**
- 64. Placez vos couleurs courtes au milieu de votre main et non pas aux extrémités car certains adversaires observent d'où vous prenez vos cartes.**
- 65. Lisez et relisez ces trucs!**