



Devenez des As en flanc

Luc HIRCHWALD

Donne n°1

♠ A D 10 6 ♥ R D V 9 3 ♦ 8 5 ♣ A 4	N O E S	♠ 9 ♥ 7 6 4 ♦ 10 6 4 2 ♣ D 9 7 6 5
♠ 5 3 2 ♥ A 10 2 ♦ A R 9 ♣ R 10 3 2		♠ R V 8 7 4 ♥ 8 5 ♦ D V 7 3 ♣ V 8

S	O	N	E
		1♥	—
1♠	—	3♠	—
4♠	Fin		

Entame : ♦ As

Vous avez trois levées en main. Avant de rejouer posez vous la question : Comment va jouer le déclarant ? Eliminer les atouts et affranchir ses Cœurs pour enlever des perdantes. La solution : aussi tant que vous possédez l'As de Cœur, jouez Trèfle à la deuxième levée, en espérant que Ouest ait la Dame.

Donne n°2

♠ A 9 4 ♥ A R D 5 2 ♦ 10 4 ♣ V 10 2	N O E S	♠ 8 2 ♥ V 9 6 4 ♦ A V 6 3 ♣ A 6 5
♠ D ♥ 10 7 3 ♦ R 9 8 5 2 ♣ D 9 8 3		♠ R V 10 7 6 5 3 ♥ 8 ♦ D 7 ♣ R 7 4

S	O	N	E
3♠	—	4♠	Fin

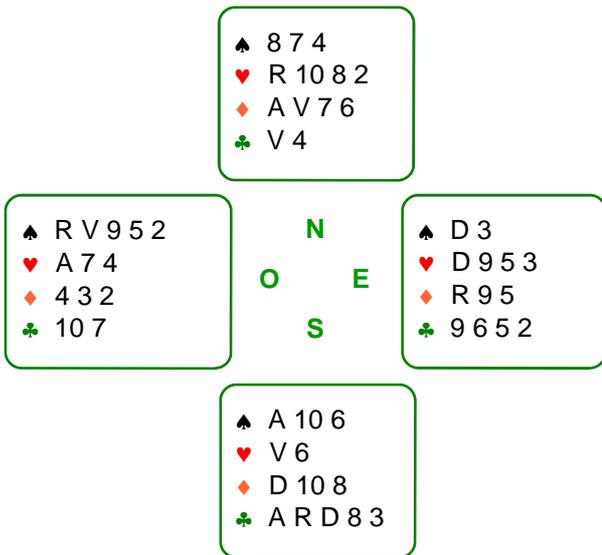
Entame : ♦ 2

Est, en main, doit comprendre que son partenaire n'a pas Roi-Dame de Carreau ou Roi-Dame de Trèfle (il aurait entamé). Cependant il faut faire quatre levées dans les mineures.

La solution :

- Contre-attaquer Trèfle à la deuxième levée. Qui ne peut en aucun cas donner le contrat mais des surlevées tout au plus.
- Que doit faire le déclarant ?
- « passer le bonne » :
- le Roi : il a gagné !
 - Petit : il a perdu !

Donne n°3



S	O	N	E
1SA	—	2♣	—
2♦	—	3SA	Fin

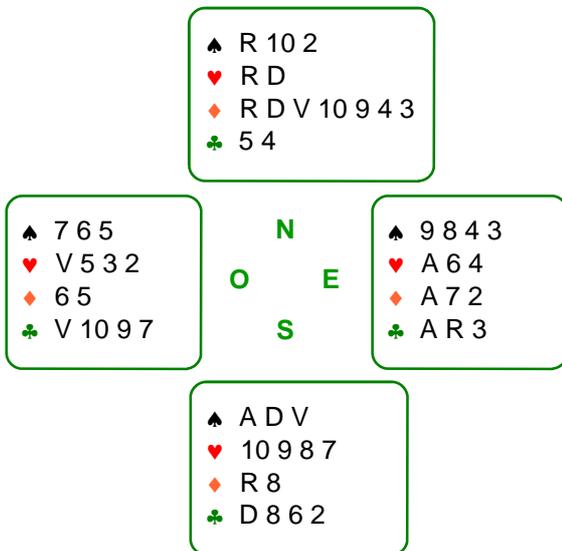
Entame : ♠ 5

Le début du coup :
La Dame laissée filer et retour Pique

Ouest doit prendre du Roi et rejouer le Valet pour montrer une reprise dans la couleur la plus chère.

Un bon déclarant en main à l'As de Pique devrait directement tenter l'impasse à Carreau et laisser la possibilité à Est de faire une bêtise en revenant Trèfle s'il n'a pas fait attention aux cartes fournies par Ouest.

Donne n°4



S	O	N	E
		1♦	—
1♥	—	2♦	—
3SA	Fin		

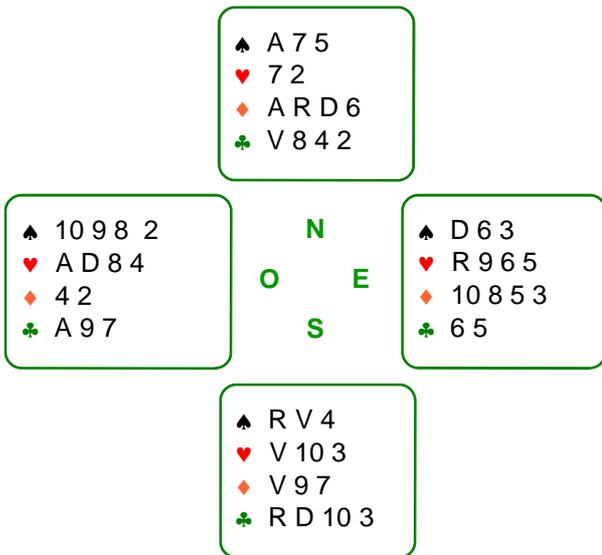
Entame : ♣ V

- Pour battre ce contrat :
- 1 - il faut compter les points
 - 15 chez vous
 - 11 au mort
 - 12 au moins chez le déclarant
 - 1 au maximum (en dehors du Valet de Trèfle)

2 - Choisir une hypothèse gagnante : que le partenaire ait le Valet de Cœur.

- Exécution :
- 1 - Trèfle pris du Roi
 - 2 - Retour petit Cœur
 - 3 - Le Roi de Carreau du déclarant pris de l'As
 - 4 - l'As de Trèfle, As de Cœur et Cœur.

Donne n°5



S	O	N	E
		1♦	—
2SA	—	3SA	Fin

Entame : ♠ 10

- 1 - Pour le 5, la Dame et le Roi
- 2 - L'adversaire joue Trèfle pour le Valet qui fait la levée.
- 3 - Il rejoue Trèfle pour la Dame et votre l'As

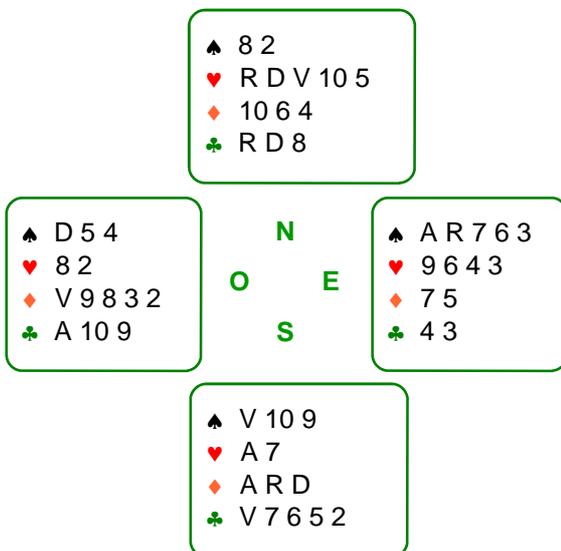
A ce stade, il est facile de battre ce contrat en faisant deux choses

- Sud a dit 2SA (montrant 11 H sans majeure quatrième).
- Comptez les points

Le déclarant a montré Roi-Valet de Pique (4H et Roi-Dame de Trèfle -6H), donc il n'a pas le Roi de Cœur .

Aussi le retour Cœur et sa continuation assureront la chute.

Donne n°6



S	O	N	E
1SA	—	2♦	—
2♥	—	3SA	Fin

Entame : ♦ 3

- 1 - Est fournit le 7 et le déclarant la Dame
- 2 - Le déclarant joue un petit Trèfle: arrêtez vous et comptez avant de jouer mécaniquement un petit.

- compte des points :

7 chez vous, 11 au mort soit 18

15-17 en Sud donc 5-7 chez votre partenaire.

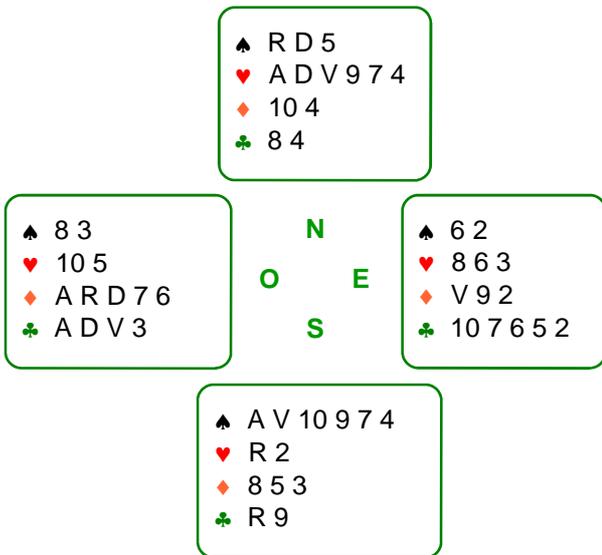
- compte des levées

3 à Carreau et 5 à Cœur (il a l'As de Cœur sinon il aurait fait sauter l'As)

3 - Re-compte des points 9 H à Carreau et 4 à Cœur

Solution : il faut plonger de l'As, jouer la Dame de Pique et espérer As-Roi 5ème chez le partenaire.

Donne n°7



S	O	N	E
1♠	2♦	2♥	—
2♠	—	4♠	Fin

Entame : ♦ As

Votre partenaire fournit le 2

Compte des points :

16 H chez vous + 12 H (le mort). L'ouvreur au moins 10 beaux points s'il détient 6 cartes, votre partenaire a donc au maximum 2 points.

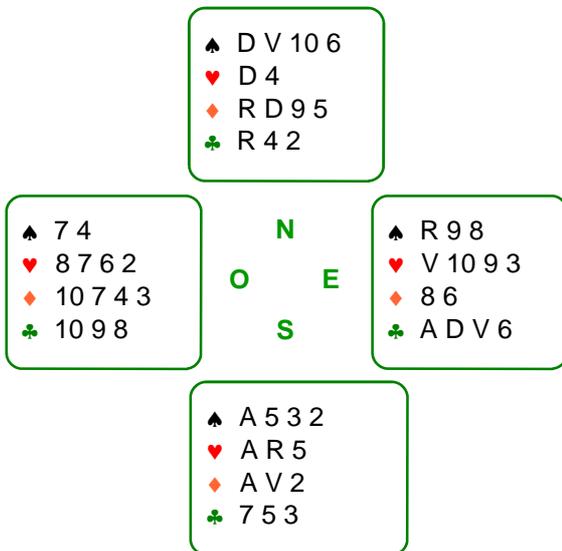
Alors vous allez bâtir une hypothèse de nécessité qui est que le partenaire ait le Valet de Carreau !

Exécution :

- retour 6 de Carreau pour le Valet qui fait la levée (avec un bel air ébahi)
- Retour Trèfle

Une de chute, quel génie êtes-vous !

Donne n°8



S	O	N	E
1SA	—	2♣	—
2♠	—	4♠	Fin

Entame : ♣ 10

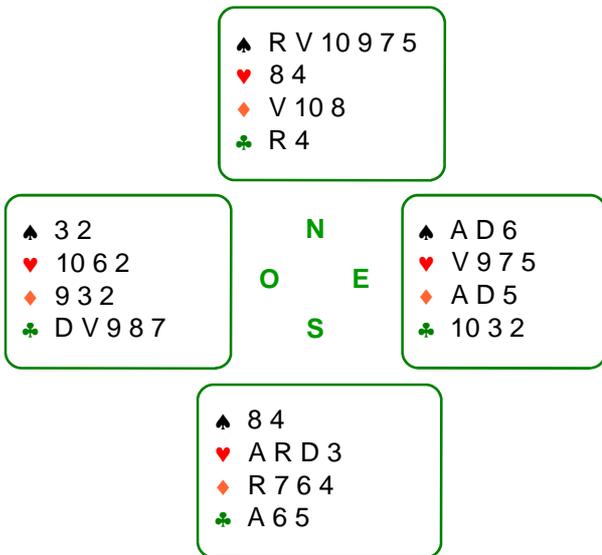
Votre partenaire continue Trèfle et vous encaissez 3 levées de Trèfle et après ?

* Vous avez bien entendu compté les points : 13 au mort, 11 chez vous, 15-17 en Sud donc au maximum un Valet chez le partenaire, aussi pas de levées d'honneur chez le partenaire avec en prime un Roi de Pique chez vous qui a mauvaise mine.

Une idée de génie doit vous traverser l'esprit : que le partenaire ait le 7 de Pique

Exécution : vous rejouez le 4^{ème} Trèfle et le partenaire coupe du 7, vous venez de réaliser une promotion d'atout.

Donne n°9



S	O	N	E
1SA	—	2♥	—
2♠	—	4♠	Fin

Entame : ♣ Dame

Les points :

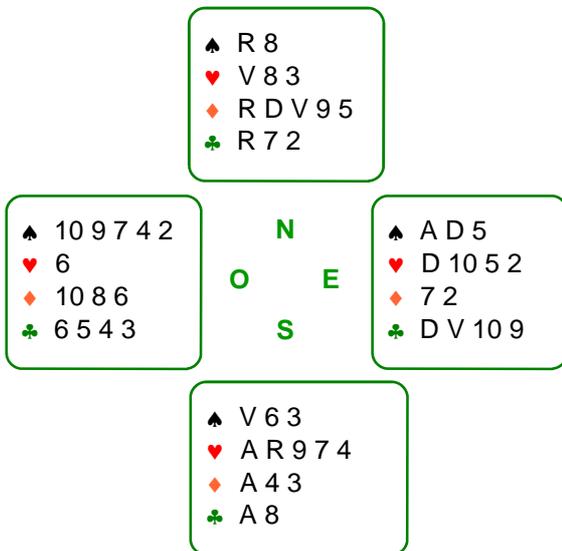
8 H (au mort) + 13 chez vous + 3 connus à l'entame.

Moralité : Il reste zéro point chez Ouest (les quatre Valets sont visibles)

Aussi, la technique est impuissante pour battre le contrat, alors utilisez la ruse :

- 1 - Le déclarant prend de l'As
- 2 - Sud rejoue Pique pour le Valet et votre As (première facétie)
- 3-4 As de Carreau et Carreau pour son Roi (pour faire croire à un doubleton) (deuxième facétie)
- 5-6 Le déclarant rejoue Pique pour le 10 et votre Dame et vous encaissez votre Dame de Carreau.

Donne n°10



S	O	N	E
1♥	—	2♦	—
2SA	—	4♥	Fin

Entame : ♠ 10

1 - Les points

13 H au mort + 11 H chez vous. 15-17 chez le déclarant donc au maximum 1 point chez Ouest.

2 - Comment le déclarant va manier ses atouts ?

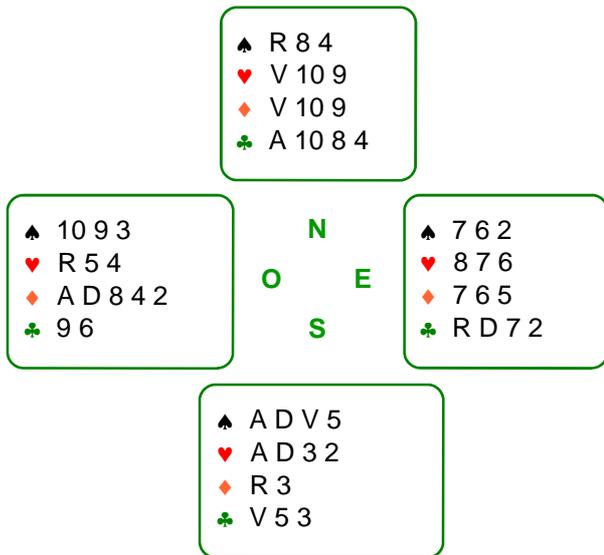
En tirant As de Cœur et petit Cœur vers le Valet qui le protège contre D10xx à gauche ou à droite. Alors que faire ?

1-2 Tirer vos deux levées de Pique

3 Rejouer le deux de Carreau pour faire croire à un singleton. Sud va aussitôt tirer As-Roi d'atout en tête.

Donne n°11

S	O	N	E
1SA	—	3SA	Fin



Entame : ♦ 4

La première levée :

le 9, le 5 et le 3 de Carreau

Vous devez en déduire en Ouest qu'Est a 1 carte ou 3 cartes (la vertu du pair-impair).

La deuxième levée :

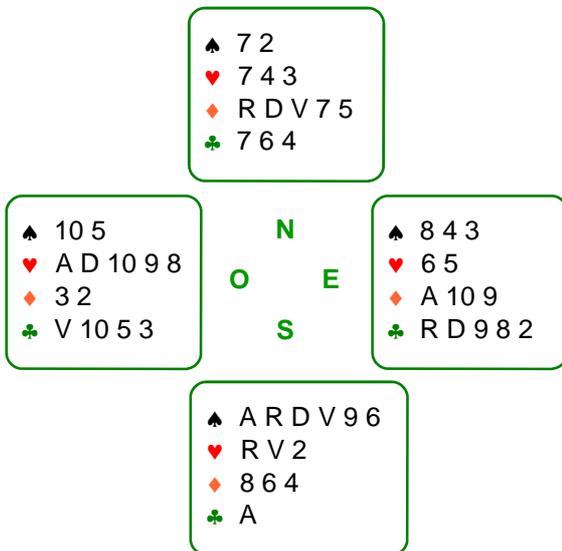
Sud joue le Valet de Cœur, que vous prenez du Roi

La troisième levée :

Vous tirez l'As de Carreau sachant que Sud détient le Roi sec (ou le Roi troisième mais dans ce cas il n'y a rien à faire) et vous défilerez vos quatre Carreaux.

Donne n°12

S	O	N	E
2♣	—	2♦	—
2♠	—	3♦	—
3♠	—	4♠	Fin



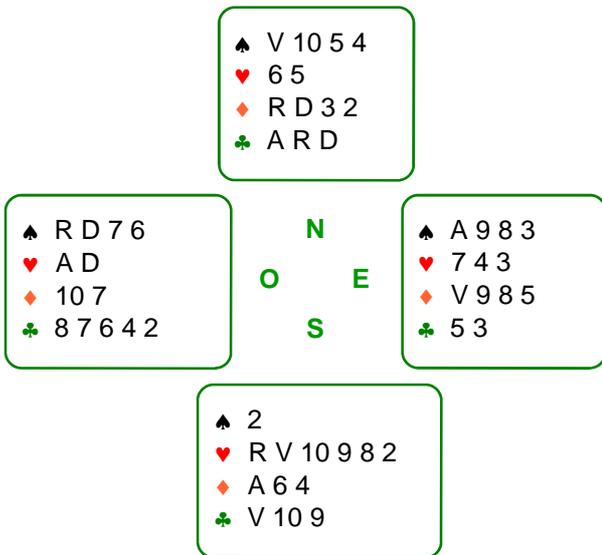
Entame : ♣ Valet

Que défausser en Ouest sur le 3ème tour d'atout ?

- un gros Cœur (appel direct) n'est-ce pas ? Non, car il est inutile d'appeler dans un retour évident.
- Le 3 de Carreau, oui pour pouvoir donner le compte de la couleur et que le partenaire ne prenne son As qu'au troisième tour.

La suite sera évidente.

Donne n°13



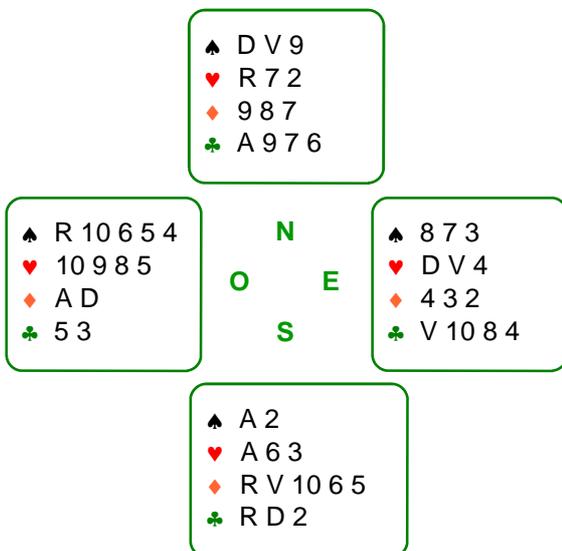
S	O	N	E
2♥	—	2SA	—
3♦	—	4♥	Fin

Entame : ♠ Roi

Votre partenaire fournit le 9 montrant quatre cartes, aussi il est inutile de continuer la couleur. Et vous devez faire preuve d'imagination sachant que votre partenaire a trois atouts :

- Vous rejouez Trèfle pour ouvrir la coupe de votre partenaire et vous arriverez à vos fins avec vos reprises à l'atout.

Donne n°14



S	O	N	E
1SA	—	3SA	Fin

Entame : ♠ 5

La première levée :

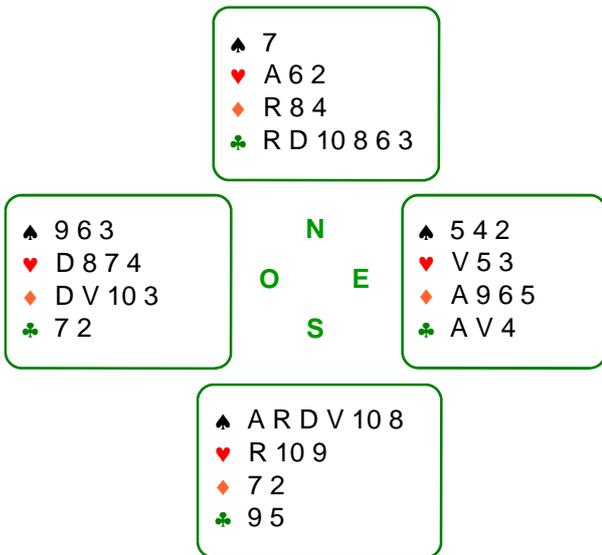
Le Valet, le 3 en Est, et le 2 en Sud. Vous devez enregistrer que votre partenaire a mis la plus petite, donc il a un nombre impair de cartes.

La suite du coup :

- Le déclarant joue le 9 de Carreau pour votre Dame ; en main, vous devez espérer que le partenaire a trois cartes à Pique (sinon le coup est probablement imbattable) et rejouer Pique pour faire tomber l'As qui est devenu sec.

Le reste est un jeu d'enfant

Donne n°15



S	O	N	E
		1♣	—
1♠	—	2♣	—
4♠	Fin		

Entame : ♦ Dame

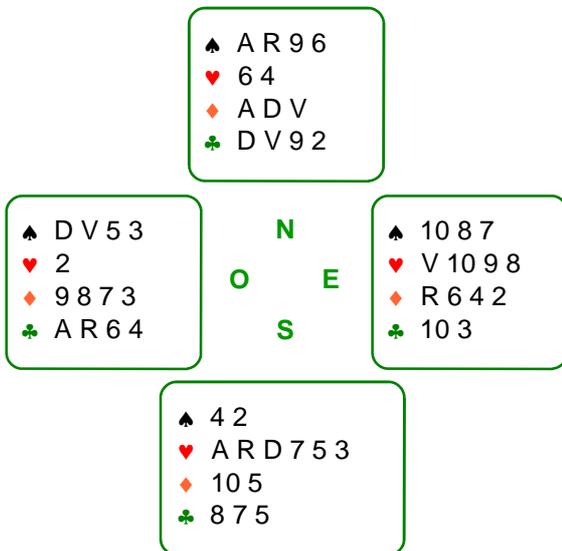
Le déroulement du coup :

- trois tours de Carreau, le déclarant coupant au troisième tour.
- Trois fois atout
- Enfin petit Trèfle vers le mort

2 pièges à éviter :

- 1- Ouest doit montrer le compte en fournissant le 7
- 2 - Est doit retenir l'honneur à Trèfle en fournissant le 4 sinon l'adversaire affranchira les Trèfles par la coupe.

Donne n°16



S	O	N	E
2♥	—	4♥	Fin

Entame : ♣ As

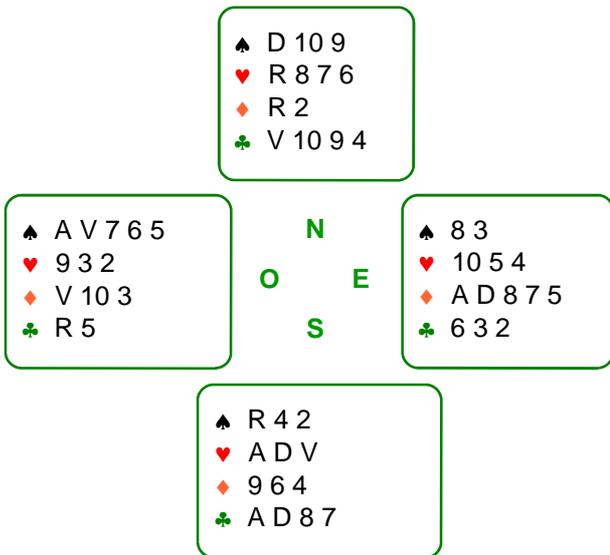
Quel doit être l'attitude d'Est sur cette entame ?

La règle : le pair-impair donc le 10

L'exception : vous n'avez pas envie de couper avec un atout maître

Espérons que... pour une fois, votre partenaire trouvera le retour Carreau (évident !) pour consommer la chute.

Donne n°17



S	O	N	E
1SA	—	2♣	—
2♦	—	3SA	Fin

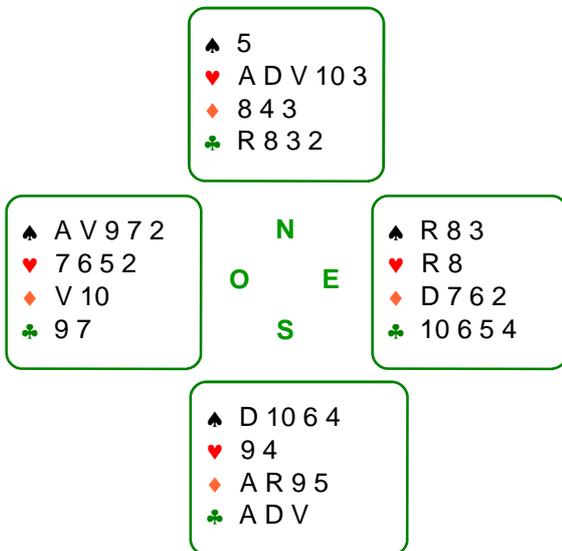
Entame : ♠ 6

La première levée : le 9, le 8 (en pair-impair), le 2

La deuxième levée : le Valet de Trèfle pris en Ouest par le Roi qui doit faire le point de la situation
 Les Piques sont inexploitable (Est n'en a que deux)

La solution : Rejouer le Valet de Carreau pour le Roi et l'As. Est devra faire attention de rejouer un petit Carreau sinon il y aura un blocage de la couleur.

Donne n°18



S	O	N	E
1SA	—	2♦	—
2♥	—	3♣	—
3SA	Fin		

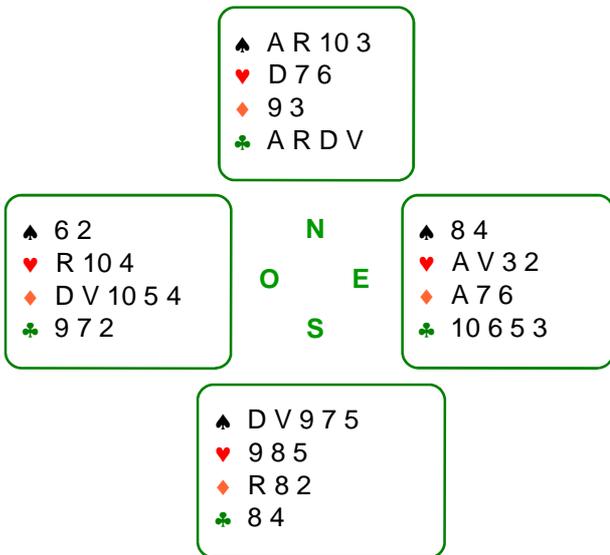
Entame : ♠ le 7

La première levée : le 5, le Roi, le 4

La deuxième levée : le 8, la Dame et l'As.

Ouest doit faire le point de la situation. Le partenaire est reparti en « pair-impair du résidu » aussi en avait il 3 au départ et l'adversaire en a donc 4 à l'origine et vous a tendu un piège ; alors ne tombez pas dedans et prenez du Valet, ressortez du Valet de Carreau (neutre) et attendez que votre partenaire reprenne la main pour qu'il vous traverse de nouveau les Piques.

Donne n°19



S	O	N	E
—	—	1♣	—
1♠	—	4♠	Fin

Entame : ♦ Dame

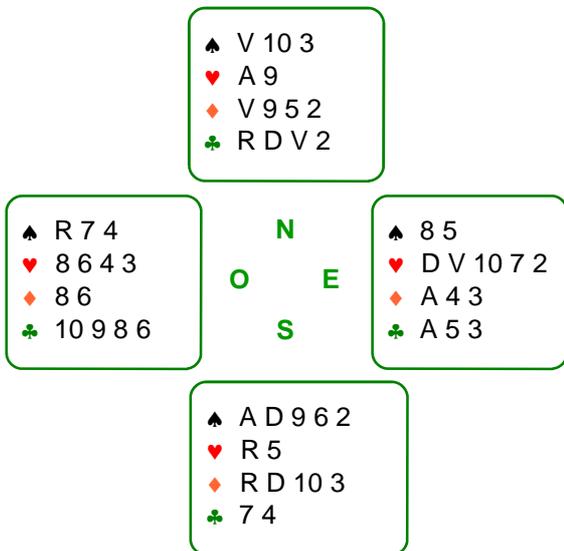
La première levée :

Est en main à la première levée par l'As de Carreau doit comprendre que ses chances à Pique et à Trèfle sont minces, aussi son seul espoir est de faire trois levées de Cœur et que le partenaire ait le Roi.

La solution :

On prend de l'As de Carreau ! Et on retourne le 2 de Cœur, et flagellez le partenaire s'il ne revient pas Cœur !

Donne n°20



S	O	N	E
1♠	—	2♣	—
2♦	—	4♠	Fin

Entame : ♣ 10

En main à l'As de Trèfle Est doit d'abord **compter les points** :

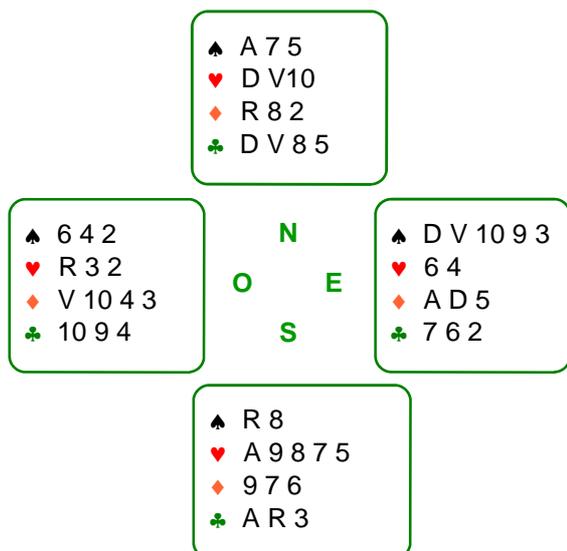
23 points entre le mort et lui laisse la place pour un gros honneur chez le partenaire :

- Si Ouest détient le Roi de Cœur, vous ne battez pas le contrat
- Aussi spéculez qu'il possède le Roi de Pique ou le Roi de Carreau

La solution :

Vous rejouez un petit Carreau (Ouest est connu avec deux cartes) sous l'As et Ouest, qui n'a pas le Roi de Carreau mais le Roi de Pique, jouera Carreau et vous lui ferez encaisser la coupe.

Donne n°21



S	O	N	E
		1♣	1♠
2♥	—	3♥	—
4♥	Fin		

Entame : ♠ 2

Le déclarant appelle l'As du mort
 Quelle carte doit fournir Est ?
 La Dame qui dénie le Roi

Si vous fournissez une autre carte mécaniquement, voici le scénario catastrophe qui peut se produire.

Ouest va être en main au Roi de Cœur et risque de rejouer Pique (au lieu d'un retour mortel du Valet de Carreau) pour la filature du contrat.