

Les cue-bids 1^{ère} partie

Cue-bids du N° 2 et du N° 4

Introduction - Conditions - Remarques

Les réponses aux interventions bicolores
Les couvrantes

I. Les cue-bids du N° 2
de A à I : Sur différentes ouvertures

II. Les cue-bids du N° 4

A. Les adversaires ont nommé 2 couleurs

B. Les adversaires se sont fittés

C. L'adversaire a répondu 1 SA

INTRODUCTION

Beaucoup de cue-bids vont concerner des enchères de bicolores.

Profitons-en pour vous faire une piqûre de rappel :

LES CONDITIONS D'EMPLOI

CONDITION N° 1 :

Les 2 couleurs sont obligatoirement 5^{èmes} (au moins), ainsi le partenaire sera sûr d'un fit quand il possèdera 3 cartes dans une des 2 couleurs.

♠	R4
♥	8
♦	ADV97
♣	RV1052

♠	A8
♥	6
♦	AD96
♣	ARV1086

Une main parfaite pour faire un bicolore à 2SA sur l'ouverture adverse d'1 ♥.

- Pas de bicolore sur l'ouverture d'1 ♥ à 2 SA bien que vous ayez 10 cartes dans les 2 mineures. Il faut être 5 - 5.
- Trop de jeu pour l'intervention à 2 ♦.
- Alors utilisez le **contre toute distribution** avant de nommer vos ♣.

CONDITION N° 2 :

Les 2 couleurs doivent être de **bonne qualité**. Honneurs concentrés dans les couleurs longues.

♠	D9762
♥	R8
♦	D10742
♣	A

- C'est un **crime contre le bridge** de faire un bicolore sur l'ouverture d'1 ♥, avec des couleurs trouées.
- Passer est hors de propos.
- L'intervention à 1 ♠ **est le juste prix**, quelle que soit la vulnérabilité.

CONDITION N° 3 :

Les 2 couleurs doivent être de **qualité à peu près équivalente**.

♠	D5
♥	ADV106
♦	V9532
♣	4

- Sur l'ouverture d'1 ♣ adverse, un bicolore à 2 SA (les 2 moins chères) serait intempestif avec 2 couleurs dissymétriques.
- Par contre, ne vous gênez pas pour intervenir à 1 ♥, en cachant vos ♦.

CONDITION N° 4 :

En présence d'un **bicolore majeure - mineure**, il ne faudra en **aucun cas** que **la majeure soit plus longue que la mineure**.

♠	8
♥	AD10642
♦	2
♣	RD1063

Ainsi sur l'ouverture d'1 ♠, dites 2 ♥.

Surtout pas 2 ♠ montrant des ♥ et des ♣ (Michael's cue-bid précisé).

CONDITION N° 5 :

Quand l'annonce du bicolore peut conduire au palier de 3, la main ne doit pas compter plus de 6 perdantes.

♠	D10765
♥	8
♦	R9874
♣	R5

S	O	N	E
			1 ♥
?			

Réponse : 1 ♠

Sur l'ouverture d'1 ♥, l'enchère bicolore de 3 ♣ serait **suicidaire**, avec (au bas mot) plus de **7 perdantes**.

Contentez-vous d'une **intervention ultra-minimum** à 1 ♠.

LES REMARQUES

REMARQUE N° 1 :

C'est le moment d'introduire le **compte des perdantes**, bien plus juste que le compte traditionnel des points HL.

Voici le principe :

Dans les couleurs longues (5^{èmes})

- On ne **compte pas les perdantes au-delà de la 3ème carte**.
- Parmi **As - Roi - Dame**, on compte **une perdante par gros honneur manquant**.

Dans les couleurs courtes

C'est plus simple :

- As second : 1 perdante
- Roi second : 1 perdante
- R - D - V ou R - D - 5 : 1 perdante

Cependant on attribuera :

- Une **plus value** si les **2 couleurs longues** sont **riches en cartes intermédiaires** (des 10 et des 9).
- Une **moins value** si les **2 couleurs longues** sont **creuses**.

Livrons-nous à l'exercice suivant :

Combien de perdantes comportent les mains bicolores suivantes ?

1	
♠	ARD42
♥	2
♦	RDV105
♣	84

Réponse :
4 perdantes

Piques : 0
Cœur : 1
Carreau : 1
Trèfle : 2

Notez l'extrême solidité
des 2 couleurs longues.

2	
♠	RV1094
♥	73
♦	R9742
♣	A

Réponse :
6 perdantes

Piques : 2
Cœur : 2
Carreau : 2
Trèfle : 0

- Une plus value pour ces ♠ solides.
- Une moins value pour ces ♦ percés.

3	
♠	D9764
♥	A2
♦	D9542
♣	7

Réponse :
7 perdantes

En théorie vous en avez 6
Piques : 2
Cœur : 1
Carreau : 2
Trèfle : 1

En pratique les 2 couleurs creuses 5^{èmes}
vous amènent à une dévaluation. Vous
comptez une perdante de plus.

Aussi **pas d'intervention
bicolore avec cette main.**

Il eût été préférable d'avoir :

DV1084
A2
DV985
7

REMARQUE N° 2 :

Pour faire une intervention bicolore, il ne faut pas posséder plus de 6 perdantes.

Par contre, il n'y a **pas de limite supérieure.**

♠	ADV65
♥	8
♦	A
♣	ARD1096

Malgré la présence **de 2 perdantes** :

- Faites un bicolore sur l'ouverture adverse d'1 ♥.
- Nommez la manche après une réponse négative (on s'en doute) du partenaire.

LES RÉPONSES AUX INTERVENTIONS BICOLORES

2 ÉLÉMENTS PRÉPONDÉRANTS S'IMPOSENT :

- Trouver un fit.
- Apporter des **couvrantes** (appelées aussi **cartes utiles**).

QUELLES SONT LES COUVRANTES ?

Remarque importante : Pour **comptabiliser des couvrantes**, un **FIT EST OBLIGATOIRE**.

- L'**As**, le **Roi** ou la **Dame** dans les couleurs **longues** est une **couvrante**.
- Le **9^{ème}** atout est une **couvrante**.
- Le **10^{ème}** atout est une **couvrante**.
- L'**As** des couleurs **courtes** est une **couvrante**.
- Le **Roi** des couleurs **courtes** est une **couvrante**.

EXERCICE D'APPLICATION :

Combien de **couvrantes** détenez-vous lorsque votre partenaire a décrit un **bicolore** ♠ - ♣ (au moins 5 - 5) ?

1	
♠	84
♥	RD85
♦	R8542
♣	D3

Réponse : 0

Vous ne détenez pas de fit, donc pas de couvrante.

2	
♠	R85
♥	9542
♦	V1042
♣	V3

Réponse : 1

Fit ♠, donc vous pouvez compter les couvrantes :

- Roi de ♠ : 1 couvrante
- Une petite plus-value pour le doubleton ♣ accompagné d'un petit honneur ♣.

3	
♠	R85
♥	9542
♦	V1042
♣	D10

Réponse : 2

Fit ♠, donc vous pouvez compter les couvrantes :

1. Le Roi de ♠.
2. La Dame de ♣.

4	
♠	A1084
♥	9653
♦	V842
♣	R

Réponse : 3

Fit ♠, donc vous pouvez compter les couvrantes :

1. L'As de ♠.
2. Le Roi de ♣.
3. Le 4^{ème} atout.

5	
♠	D4
♥	A852
♦	952
♣	R1062

Réponse : 4

Fit ♣, donc vous pouvez compter les couvrantes :

1. La Dame de ♠.
2. Le Roi de ♣.
3. Le 4^{ème} atout.
4. L'As de ♥.

COMMENT RÉAGIR AVEC CES COUVRANTES ?

- 0 - 1 couvrante (fit incertain) : Rectification au plus bas dans la meilleure couleur.
- 2 couvrantes (fit obligatoire) : Simple saut dans la couleur fittée.
- 3 couvrantes (fit obligatoire) : On saute à la manche.

APPLICATION : Quelle enchère faites-vous en Sud ?

S	O	N	E
	1 ♥	2 ♥ *	-
?			

2 ♥ * : 5 cartes à ♠ + 5 cartes à ♣

Sud 1	
♠	4
♥	V9542
♦	R8642
♣	D4

Réponse : 3 ♣

Pas de fit,
donc pas de
couvrante.
Néanmoins
vous préférez
les ♣ aux ♠ !

Sud 2	
♠	V952
♥	D104
♦	DV85
♣	V5

Réponse : 2 ♠

Fit ♠ :
1 couvrante :
• Le 9^{ème} atout
• Une plus-value
pour le Valet
de ♣ 2nd.

Sud 3	
♠	D4
♥	V852
♦	D9
♣	A10842

Réponse : 5 ♣

Fit ♣ :
1. L'As de ♣.
2. La Dame de ♠.
3. Le 9^{ème} atout.
4. Le 10^{ème} atout.
Nous avons 4 cou-
vrantes : on saute
à la manche.

Sud 4	
♠	D108
♥	D965
♦	964
♣	R4

Réponse : 3 ♠

Fit ♠ :
2 couvrantes :
On fait un sim-
ple saut :
1. Dame de ♠.
2. Roi de ♣.

Sud 5	
♠	A1072
♥	942
♦	52
♣	D1084

Réponse : 4 ♠

Fit ♠ / ♣ :
3 couvrantes
1. L'As de ♠.
2. La Dame de ♣.
3. Le 9^{ème} atout.
Une plus-value
pour le double fit.

I. LES CUE-BIDS DU N° 2

A. SUR L'OUVERTURE D'1 ♣

S	O	N	E
			1 ♣
2 ♣ *			

2 ♣ * : Naturel
6 belles cartes à ♣
Valeur d'ouverture

Main type
minimum :

♠	R4
♥	85
♦	AD5
♣	RV10853

S	O	N	E
			1 ♣
3 ♣ *			

3 ♣ * : Très beau bicolore ♠ / ♦

Main type
minimum :

♠	RD986
♥	7
♦	ARV1063
♣	8

À consommer avec modération

B. SUR L'OUVERTURE D'1 ♦

S	O	N	E
2 ♦ *			1 ♦

2 ♦ * : Bicolore majeur
Un peu plus souple

Main type
minimum :

♠	A10652
♥	D10963
♦	72
♣	8

On peut descendre jusqu'à
7 perdantes au plus.

S	O	N	E
3 ♦ *			1 ♦

3 ♦ * : Mineure affranchie de 7 cartes
Quelques valeurs annexes
Demande d'arrêt pour jouer 3 SA.

Main type
minimum :

♠	R2
♥	R5
♦	74
♣	ARD10653

C. SUR L'OUVERTURE D'1 ♥

S	O	N	E
2 ♥ *			1 ♥

2 ♥ * : Bicolore ♠ / ♣

Main type
minimum :

♠	AV1086
♥	85
♦	7
♣	RD1075

6 perdantes.

S	O	N	E
3 ♥ *			1 ♥

3 ♥ * : Mineure affranchie de 7 cartes.
Quelques valeurs annexes.
Demande d'arrêt pour jouer 3 SA.

Main type :

♠	D53
♥	72
♦	ARD10842
♣	A

D. SUR L'OUVERTURE D'1 ♠

S	O	N	E
2 ♠ *			1 ♠

2 ♠ * : Bicolore ♥ / ♣
Solide car on est obligé de
jouer au niveau de 3

Main type :

♠	72
♥	RD1084
♦	4
♣	AR987

5 perdantes.

E. SUR L'OUVERTURE D'1 SA

S	O	N	E
			1SA
2SA *			

2SA * : Beau bicolore mineur
Rare - À utiliser avec parcimonie.

Main type :

♠	7
♥	2
♦	RD1084
♣	AR10753

F. SUR L'OUVERTURE DE 2 ♥ OU 2 ♠

S	O	N	E
			2♥
3♥ *			

3♥* / 3♠* : Bicolore mineur

OU

Belle mineure longue
+ quelques valeurs annexes pour jouer 3 SA.

S	O	N	E
			2♠
3♠ *			

Mains types sur l'ouverture de 2♥ par exemple.

♠	A	OU	♠	R2
♥	72		♥	85
♦	ARV85		♦	A4
♣	RD1085		♣	ARDV85

G. SUR L'OUVERTURE DE 3♣

S	O	N	E
			3♣
4♣ *			

4♣* : Attention FAUX AMI

Bicolore ♥ / ♦ 5 perdantes au maximum.

Rappel : Le bicolore majeur s'exprime par l'enchère de 4♦.

Main type :

♠	7
♥	ADV96
♦	RDV853
♣	9

H. SUR L'OUVERTURE DE 3♦

S	O	N	E
			3♦
4♦ *			

4♦* : Bicolore majeur
6 perdantes tolérées.

Indispensable de trouver le bon fit.

Main type minimum :

♠	AV1095
♥	RDV107
♦	84
♣	7

6 perdantes. Mais de solides cartes intermédiaires.

I. SUR L'OUVERTURE DE 3♥

S	O	N	E
			3♥
4♥ *			

4♥* : Bicolore ♠ + une mineure indéterminée, (souvent 6 - 5).
5 perdantes au maximum.

Main type :

♠	ADV64
♥	----
♦	AD10973
♣	V3

II. LES CUE-BIDS DU N° 4

A. LES ADVERSAIRES ONT NOMMÉ DEUX COULEURS

1) Cue-bid de la couleur d'ouverture :

Le cue-bid de la couleur d'ouverture montre :

- Un **bicolore 5 - 5 des 2 couleurs non annoncées**.
- Avec **6 perdantes au plus**.

S	O	N	E
	1 ♣	-	1 ♥
2 ♣			

Main type
minimum :

♠	RD865
♥	A2
♦	DV1064
♣	7

2) Cue-bid de la couleur de réponse :

Le cue-bid de la couleur d'ouverture montre :

- Une **couleur naturelle**.
- Avec **6 cartes robustes**.
- Une **valeur d'ouverture**.

S	O	N	E
	1 ♣	-	1 ♥
2 ♥			

Main type :

♠	A5
♥	RD10986
♦	742
♣	R5

B. LES ADVERSAIRES SE SONT FITTÉS

1) En majeure :

Le cue-bid indique :

- Un **bicolore 5 cartes à ♠ + 5 cartes à ♣**.
- Avec **5 perdantes maximum**.

S	O	N	E
	1 ♥	-	2 ♥
3 ♥			

Main type
minimum :

♠	AV864
♥	2
♦	V5
♣	ARD105

2 SA : Serait un bicolore mineur.

4 ♣ : Serait un beau bicolore ♠ + ♦ de 5 perdantes au plus.

2) **En mineure** :

a) **Après un soutien au niveau de 2**

Le cue-bid montre :

- Un **bicolore majeur 5 - 5**.
- Comportant **5 perdantes au plus**.

S	O	N	E
	1 ♦	-	2 ♦
3 ♦			

Main type :

♠	AD1084
♥	RD1073
♦	A2
♣	4

b) **Après un soutien au niveau de 3**

⇒ À Trèfle :

Ce cue-bid montre : **Attention FAUX AMI.**

- Un **bicolore ♦ - ♥ (souvent 6 - 5)**.
- Comportant **5 perdantes au plus**.

S	O	N	E
	1 ♣	-	3 ♣
4 ♣			

Main type :

♠	9
♥	RD1085
♦	ADV965
♣	7

Remarque : Le **bicolore majeur** s'exprime par **4 ♦**.

⇒ À Carreau :

Ce cue-bid montre :

- Un **bicolore majeur au moins 5 - 5**.
- Comportant **au plus 5 perdantes**.

S	O	N	E
	1 ♦	-	3 ♦
4 ♦			

Main type :

♠	RDV94
♥	RDV108
♦	72
♣	4

C. L'ADVERSAIRE A REPONDU 1 SA

1) Ouverture majeure :

- Le cue-bid de la **majeure d'ouverture** décrit :

- Un **bicolore de l'autre majeure + une mineure indéterminée**.

S	O	N	E
	1 ♥	-	1SA
2 ♥			

1 ♥ par exemple

Main type :

♠	RV974
♥	95
♦	AD863
♣	4

Remarque : Si le partenaire n'est pas intéressé par la majeure, il relaye à 2SA pour connaître la mineure de l'intervenant.

- Le cue-bid à **2 SA** montre :

- Un **bicolore mineur 5 - 5**. Rare et moins attractif
- Comportant **5 perdantes au plus**.

S	O	N	E
	1 ♥	-	1SA
2SA			

1 ♥ par exemple

Main type :

♠	84
♥	7
♦	RDV95
♣	RDV108

2) Ouverture mineure :

Le cue-bid de la mineure d'ouverture montre :

- Un **bicolore majeur**.
- **Éventuellement** et exceptionnellement 5 - 4
- But : lutter souvent pour le gain de la partielle.

S	O	N	E
	1 ♦	-	1SA
2 ♦			

1 ♦ par exemple

Mains possibles minimum :

♠	R10842
♥	AV95
♦	7
♣	D64

♠	DV1086
♥	DV1065
♦	92
♣	4

Il faut se battre !

Luc HIRCHWALD

QUIZ
Les grands principes
de l'entame à SA

QUIZ

Quest 1

♠	DV43
♥	87
♦	RV62
♣	1083

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

3 de ♠ : Vous n'avez le choix qu'entre ♦ et ♠.

Choix de la couleur : Priorité à la majeure en écoutant la musique des enchères.

Choix de la carte : Vous n'avez pas 3 cartes qui se suivent pour constituer une séquence, alors attaquez votre 4^{ème} meilleure.

Quest 2

♠	9642
♥	RV5
♦	RD6
♣	D64

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

6 de ♠ :

Choix de la couleur : ♠ qui est **NEUTRE**.

Choix de la carte : La 2^{ème} meilleure dans 4 cartes.

Quest 3

♠	87
♥	DV72
♦	DV42
♣	1084

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3SA	Fin

2 de ♦ :

Choix de la couleur : Interdit d'entamer :

- ♠ : couleur du déclarant.
- ♥ : couleur du mort, à cause du Stayman.
- ♣ : hasardeux, **alors il vous reste ♦**.

Choix de la carte : Sans une séquence de 3 cartes, attaquez votre 4^{ème} meilleure.

Quest 4

♠	975
♥	V852
♦	D93
♣	R104

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2SA	-	6SA	Fin

5 de ♠ :

Choix de la couleur : **NEUTRE** contre un chelem à SA.

Choix de la carte : 5 de ♠ en pair-impair.

Quest 5

♠	43
♥	RDV98
♦	A82
♣	973

S	O	N	E
		1♣	-
1♥	-	2♠	-
2SA	-	3SA	Fin

Roi de ♥ :

Choix de la couleur : **OFFENSIF** avec cette magnifique couleur bien qu'elle ait été nommée.

Choix de la carte : 3 honneurs, ne tergiversez pas en posant le Roi de ♥.

Quest 6

♠	875
♥	RV75
♦	RV96
♣	84

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	Fin		

8 de ♠ :

Choix de la couleur : **NEUTRE**

- ♥ et ♦ : à proscrire, couleurs nommées.
- Pas d'entame dans le doubleton.
- **Alors ♠ s'impose.**

Choix de la carte :

Le 8, à savoir le « Top of nothing » dans 3 cartes.

Quest 7

♠	ARV10
♥	86
♦	9753
♣	862

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

Roi de ♠ :

Choix de la couleur :

♠ bien sûr, avec cette couleur prometteuse.

Choix de la carte : Le « Roi 3 honneurs », qui demande au partenaire de jeter son honneur ou de donner le compte s'il n'en possède pas.**Quest 8**

♠	52
♥	V8652
♦	AD753
♣	9

S	O	N	E
2SA	-	3SA	Fin

5 de ♦ :

Choix de la couleur : En possession de 2 couleurs 5^{èmes}, choisissez celle qui nécessite le moins de soutien, donc la plus belle.Choix de la carte : En 4^{ème} meilleure, le 5 de ♦ évidemment.**Quest 9**

♠	ARD6
♥	87
♦	V543
♣	975

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

Dame de ♠ :

Choix de la couleur : ♠ évidemment.Choix de la carte : **L'entame de la Dame vous donnera le meilleur renseignement**, puisque le partenaire appellera s'il a le Valet.**Quest 10**

♠	D73
♥	D10876
♦	875
♣	64

S	O	N	E
		1♦	1♠
1SA	-	3SA	Fin

3 de ♠ :

Choix de la couleur : ♠ la couleur d'intervention du partenaire.Choix de la carte : Le 3 de ♠ en pair-impair et non la plus forte, possible de la cour d'assises.**Quest 11**

♠	D1075
♥	V642
♦	875
♣	63

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

5 de ♠ :

Choix de la couleur :**La règle** : Entre 2 couleurs 4^{èmes} sélectionnées, entamez celle contenant le plus petit honneur.**L'exception** : Ici la présence de **10 de ♠** doit vous faire **changer de stratégie**.Choix de la carte : Évident.**Quest 12**

♠	V972
♥	RV43
♦	75
♣	843

S	O	N	E
1SA	-	2SA	-
3SA	Fin		

2 de ♠ :

Choix de la couleur : ♠ pour 2 raisons

1. À cause de la règle édictée lors de la précédente donne.
2. Nord a montré une main limitée, alors pas question de faire une entame agressive en attaquant du 3 de ♥.

Choix de la carte : Le 2 de ♠ les yeux fermés.

Quest 13

♠	8742
♥	RD103
♦	864
♣	D3

S	O	N	E
1♣		1♠	-
1SA	-	2SA	-
3SA	Fin		

Dame de ♥ :

Choix de la couleur : Une entame OFFENSIVE avec cette belle couleur à ♥.

Choix de la carte :

- On ne peut entamer le Roi de ♥ qui promet **3 honneurs** (je les ai !) **dans une couleur 5^{ème}** (je ne l'ai pas).
- Rabattez-vous sur la **Dame** et le partenaire vous appellera avec un honneur complémentaire.

Quest 14

♠	V4
♥	A1082
♦	D74
♣	9753

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1SA	-	3SA	Fin

7 de ♣ :

Choix de la couleur :

- N'entamez dans une couleur 4^{ème} commandée par l'As qu'en dernier recours.
- Alors, choisissez ♣ **NEUTRE**.

Choix de la carte :

La 2^{ème} meilleure dans une couleur sans honneur.

Quest 15

♠	DV10
♥	D975
♦	V942
♣	86

S	O	N	E
1SA	-	2SA	Fin

Dame de ♠ :

Choix de la couleur :

Au bruit des enchères, le camp adverse a une force limitée, aussi il faut entamer **NEUTRE**. On n'est pas obligé d'entamer dans une couleur 4^{ème} et il faut privilégier les ♠.

Choix de la carte :

La Dame bien sûr et votre partenaire, en possession d'un gros honneur, vous appellera.

Quest 16

♠	75
♥	863
♦	AV1072
♣	862

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2SA	-	3♣	-
3♥	-	3SA	Fin

Valet de ♦ :

Choix de la couleur :

Votre couleur 5^{ème} naturellement.

Choix de la carte :

Le **Valet**, à l'intérieur d'une séquence brisée :

- Il garantit le 10.
- Il dénie la Dame.
- Il peut cacher le Roi ou l'As.

Quest 17

♠	AR3
♥	943
♦	862
♣	D762

S	O	N	E
		1♦	-
1SA	-	3SA	Fin

As de ♠ :

Choix de la couleur :

1. Dans cette séquence, le déclarant détient souvent des ♣ (n'ayant pas de majeures). Alors, évitez l'entame ♣.
2. Sélectionnez l'entame ♠ qui permet de voir le mort.

Choix de la carte :

L'As permet de faire un **coup de périscope**.

- Si le partenaire vous appelle, vous continuez.
- S'il vous décourage, l'analyse du mort devrait vous permettre de trouver une contre-attaque.

Ouest 18	
♠	AR752
♥	863
♦	95
♣	752

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

5 de ♠ :

Choix de la couleur : La couleur 5^{ème} sans hésiter.

Choix de la carte : Sans reprise de main annexe, il est obligatoire d'entamer votre 4^{ème} meilleure.

En voici l'explication par l'exemple :

V108 Le partenaire, nanti d'une reprise de main, pourra rejouer ♠ et franchir vos levées assurant la chute.
 AR752 43
 D96

Ouest 19	
♠	97542
♥	A3
♦	A42
♣	A64

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

4 de ♠ :

Choix de la couleur :

♠ Bien sûr.

Choix de la carte :

- **Avec des reprises**, on entame la 4^{ème} meilleure (même sans honneurs).
- **Sans reprises**, on aurait entamé le 7 de ♠ (2^{ème} meilleure).

Ouest 20	
♠	D5
♥	A74
♦	V106
♣	RV876

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

2♣* = Roudi

2♦* = 2 cartes à ♥

Valet de ♦ :

Choix de la couleur :

- ♠ : Jamais avec un doubleton, qui plus est, accompagné d'un honneur.
- ♥ : Sans intérêt, le mort en détient 5.
- ♣ : Jamais quand le déclarant en a 5, or il les a, **pourquoi ?**
 - ◇ Il n'a pas 4 ♠, il a 2 ♥ seulement
 - ◇ Avec 4 ♦ et 4 ♣, il aurait ouvert d'1♦.
- Alors, ♦ est l'entame **NEUTRE** par élimination.

Choix de la carte :

Le **Valet**, un début de tête de séquence.

Ouest 21	
♠	D105
♥	93
♦	V1064
♣	9873

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	X
Fin			

9 de ♥ :

Choix de la couleur :

Interpréter le contre du partenaire

- Si Est avait eu des ♠ ou des ♣, il les aurait nommés.
- Aussi le contre signifie conventionnellement d'entamer la couleur nommée par le mort. Ici pas d'ambiguïté, c'est bien ♥.

Choix de la carte :

Le **9** en pair-impair.

Remarque : Le partenaire, par son contre, devrait détenir 5 cartes à ♥ par R-D-V-10-x et un As.

Voilà un bon pari.

Ouest 22	
♠	953
♥	D762
♦	V84
♣	953

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

9 de ♣ :

Choix de la couleur :

- ♦ et ♥ sans intérêt.
- Alors ♠ ou ♣ ? Votre partenaire a manifestement du jeu, mais n'est pas intervenu à ♠. Alors tentez votre chance à ♣.

Moralité : Sachez interpréter les silences

Choix de la carte :

Le 9 en « Top of nothing ».

Ouest 23	
♠	R1072
♥	A105
♦	D74
♣	852

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

8 de ♣ :

Choix de la couleur : **NEUTRE**

Lorsque vous ne possédez ni couleur 5^{ème}, ni tête de séquence.

Alors du coup ♣ s'impose.

Choix de la carte :

Le 9 le « Top of nothing » dans 3 cartes.

Ouest 24	
♠	D95
♥	R1083
♦	A102
♣	R84

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

3 de ♥ :

Choix de la couleur : Hélas ...

- Pas de couleur 5^{ème}
- Ni tête de séquence
- Ni de couleur neutre.

Alors attaquez dans vos 4 cartes à ♥ exceptionnellement, mais n'y revenez pas !

Choix de la carte :

Plus simple, la 4^{ème} meilleure.

Ouest 25	
♠	RV52
♥	109
♦	AV73
♣	D74

S	O	N	E
2SA	-	3♣	-
3♦	-	3SA	Fin

10 de ♥ :

Choix de la couleur :

NEUTRE car vous avez tout le jeu, bien placé de surcroît, (derrière 2 SA). Laissez le déclarant manier ses couleurs et ... louer ses impasses !

Alors ♥.

Choix de la carte :

Le 10 de ♥ qui constitue une mini-tête de séquence.

Ouest 26	
♠	R10
♥	RV763
♦	V107
♣	763

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3SA	Fin

Valet de ♦ :

Choix de la couleur :

Évitez au maximum d'entamer dans la couleur qui se trouve derrière vous (le mort a 4 cartes à ♥) bien que vous en ayez 5.

Alors entamez **NEUTRE**, donc ♦.

Choix de la carte :

Le Valet qui constitue une mini-tête de séquence.

Quest 27

♠	RV5
♥	742
♦	AV52
♣	D104

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3SA	Fin

7 de ♥ :

Choix de la couleur :

Les 2 couleurs noires étant exclues...

laquelle des rouges attaquer ?Entamer dans A-V-xx crée bien souvent des dégâts, alors il reste ♥ **NEUTRE**.Choix de la carte :

Le 7, « Top of nothing ».

Quest 28

♠	V5
♥	RV3
♦	AV973
♣	1094

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1SA	-	2♣*	-
2♦*	-	3SA	Fin

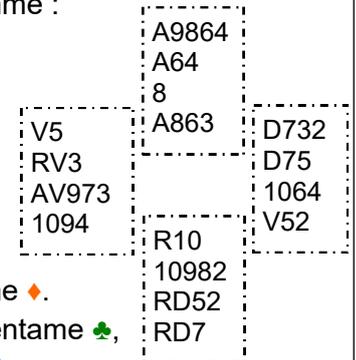
2♣* = Roudi

2♦* = 2 cartes à ♠

7 de ♦ :

Choix de la couleur :

- ♠ et ♥ sont interdits
- ♣ est neutre et envisageable, mais regardez vos ♦ et découvrez le diagramme :



- Une de chute sur entame ♦.
- Au moins 9 levées sur entame ♣, grâce à l'exploitation des ♠.

Tirons-en un principe :

- Pas d'entame dans la couleur du mort (sauf désir d'être neutre).
- Entame possible dans la couleur du déclarant, à condition d'avoir une très belle couleur 5^{ème}.

Choix de la carte :4^{ème} meilleure, sans problème avec le 7 de ♦.**Quest 29**

♠	984
♥	D63
♦	R8642
♣	R5

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

9 de ♠ :

Choix de la couleur :Cette fois-ci, vos ♦ sont moches, alors optez pour une entame **NEUTRE** à ♠.Choix de la carte :

Vous êtes désormais familier du «Top of nothing », attaquez le 9 de ♠.

Quest 30

♠	34
♥	653
♦	ARDV104
♣	92

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

? de ♦ :

Choix de la couleur :

La couleur est évidente !

Choix de la carte :

Si le déclarant est un de vos ennemis, prenez du temps et entamez le 10 de ♦ après une longue réflexion. Continuez par V-D-R-A.

C'était une plaisanterie cruelle et répréhensible, mais c'était la dernière donne du quiz !