

Déterminer le contrat final - Compter ses levées

1 – Jeu à Sans-Atout

Donne 1 :	♠ D32 ♥ R54 ♦ A753 ♣ 872		Enchères :
			S O N E
			1 SA - 3 SA -
			- -
♠ 1084		♠ V95	1 SA = régulier 15-17 H, sans
♥ 976		♥ A1082	Majeure 5 ^{ème} .
♦ DV108		♦ 94	Le répondant n'a pas de Majeure
♣ D105		♣ RV96	ni 4 ^{ème} ni 5 ^{ème} : le contrat sera joué
	♠ AR76		à Sans-Atout.
	♥ DV3		0 – 7 HL = Passe.
	♦ R62		8 – HL = 2 SA
	♣ A43		9 HL & + = 3 SA

Entame : Dame de ♦ = tête de séquence (3 cartes qui se suivent + une petite 4^{ème}).

Compter ses levées de tête : 3 à ♠, 2 à ♦, 1 à ♣. Il en manque 3.

Affranchissable : les ♥. Donner l'As en jouant l'un des Honneurs (si le flanc ne prend pas, recommencer). 2 levées de gagnées.

Tirer les ♠ en commençant par les Honneurs du côté court : la Dame, puis l'As et le Roi : tous le monde fournit => les ♠ étant 3-3, le dernier ♠ est affranchi.

Donne 2 :	♠ D1053 ♥ A92 ♦ A106 ♣ 1093		Enchères :
			S O N E
			1 ♦ - 1 ♠ -
			1 SA - - -
♠ 874		♠ AR62	1 ♦ = pas de Majeure 5 ^{ème} , ouvrir
♥ R84		♥ DV3	de « la meilleure mineure » (=la
♦ 743		♦ 985	plus longue).
♣ V862		♣ D54	1 ♠ = sur une ouverture de 1 en
	♠ V9		mineure, le répondant doit en
	♥ 10765		priorité nommer une Majeure de
	♦ RDV2		4 cartes.
	♣ AR7		Sud n'a pas le fit => il décrit sa

main : main régulière de 1^{ère} zone (12-14 H) : sa redemande est 1 SA.

Passe de Nord : pour jouer 3 SA, il faut 25 H. Nord a 10 H.

10 + 12/13/14 = 22/23/24, pas de manche.

Entame : 2 de ♣ : en l'absence de séquence, entamer de « la quatrième meilleure » : 4^{ème} carte en descendant dans une couleur comportant au moins 4 cartes.

Sud prend et compte ses levées de tête : 1 ♥ + 4 ♦ + 2 ♣ = 7 levées.

Il prend l'entame et essaie de gagner des levées supplémentaires en jouant ♠ : le flanc prend AR de ♠ et 2 ♣, mais 2 ♠ se retrouveront affranchis pour 2 levées supplémentaires.

Jeu de flanc : à Sans-Atout, entamer en priorité une tête de séquence. A défaut, la quatrième meilleure (dans une couleur de 4 ou 5 cartes, la 4^{ème} en descendant).

Observer les cartes qui tombent.

Donne 3 :

♠ 983	♠ 542
♥ RV104	♥ D86
♦ AD52	♦ 1097
♣ V8	♣ 6532
♠ ARD10	♠ V76
♥ A52	♥ 973
♦ 8643	♦ RV
♣ 107	♣ ARD94

Enchères :

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

1 ♣ : à défaut de Majeure 5^{ème}, la meilleure mineure.
 1 ♥ : priorité à l'annonce d'une Majeure de 4 cartes.
 1 SA : pas de fit en Majeure, décrit une main régulière de 12-14 H.
 2 SA : 11 H : si Sud est maximum, les 25 H sont atteints. C'est le cas.

Entame : As de ♠, tête de séquence. Ouest tire ses Honneurs ♠ et voit le Valet tomber au 3^{ème} tour => son 10 fera une levée. Avec l'As de ♥, 5 levées pour une de chute.

2 – Jeu à l'Atout

En cas de découverte d'un fit Majeur, le contrat en Majeure est prioritaire.

Au total des points H s'ajoutent les points de Distribution, attribués aux courtes :

chicane = 3 D singleton = 2 D doubleton = 1 D Atout en + de 8 : 2 D

Attention : si l'on possède un Honneur sec ou second, ne pas additionner points H et points D, sauf pour l'As :

Rx = 3 H, aucun D	D sèche = 2 H, aucun D
Ax = 4 H + 1 D	As sec = 4 H + 2 D

Comment donner le fit sur une ouverture de 1 en Majeure :

1 ♠ -	2 ♠ = 6 – 10 HLD, 3 cartes à ♠	Rappel : manche en Majeure = 27 HLD
1 ♠ -	3 ♠ = 11 – 12 HLD, 4 cartes à ♠	
1 ♠ -	4 ♠ = 13 – 15 HLD, 4 cartes à ♠.	

Avec 11 à 15 HLD, mais seulement 3 cartes à ♠, changer d'abord de couleur (nommer une mineure au palier de 2 et donner le fit au tour suivant).

Plan de jeu à l'atout : compter ses gagnantes

voir les affranchissement à réaliser

enlever en priorité les atouts adverses, sauf s'il faut couper du mort

Donne 4 :

♠ DV8	♠ A10
♥ R752	♥ D108
♦ 874	♦ 9632
♣ 952	♣ 7643
♠ 743	♠ R9652
♥ 964	♥ AV3
♦ D105	♦ ARV
♣ RD108	♣ AV

Enchères :

S	O	N	E
1 ♠	-	2 ♠	-
4 ♠	-	-	-

Entame : Roi de ♣ (tête de séquence ; à la couleur il suffit d'avoir 2 cartes qui se suivent)

Compte des gagnantes : 2 ♥, 2 ♦, 1 ♣ = 5.

Prendre d'entame de l'As et jouer atout : Ouest prend, encaisse la Dame de ♣ et repart ♣, Sud coupe. Il donne encore 2 touts d'atout et fait l'impasse ♥ : petit vers la fourchette AV.

Le Valet fait la levée ; Sud a ses 10 levées.

Donne 5 :
 ♠ A73
 ♥ D643
 ♦ 642
 ♣ RD4

♠ RDV9
 ♥ V9
 ♦ R93
 ♣ 10986

♠ 862
 ♥ AR752
 ♦ A85
 ♣ AV

♠ 1054
 ♥ 108
 ♦ DV107
 ♣ 7532

Enchères : S O N E
 1 ♥ - 3 ♥ -
 4 ♥ - - -

3 ♥ = 11 – 12 HLD, 4 cartes de fit.
 Entame : Roi de ♠ (tête de séquence).
 Levées de tête : 1 ♠, 5 ♥, 1 ♦, 3 ♣.
 Sud prend l'entame, enlève les atouts
 adverses en 2 tours et tire As de ♣, Valet
 de ♣ pris du Roi, Dame de ♣ (défausse ♠
 ou ♦) et l'As de ♦.

Fit en Majeure après ouverture de 1 en mineure :

Ouverture 1 ♣/1 ♦, le répondant nomme une Majeure de 4 cartes (1 ♥/♠). L'ouvreur doit en priorité donner le fit s'il possède 4 cartes dans la couleur de réponse.

Barème : 1 ♣ - 1 ♠ -
 2 ♠ = 13 – 15 HLD
 3 ♠ = 16 – 18 HLD
 4 ♠ = 19 – 22 HLD

L'ouvreur doit réévaluer sa main avec les points de distribution.

Donne 6 :
 ♠ V52
 ♥ R743
 ♦ ADV103
 ♣ A

♠ 1098
 ♥ V95
 ♦ R42
 ♣ D1084

♠ A76
 ♥ A862
 ♦ 85
 ♣ V653

♠ RD43
 ♥ D10
 ♦ 976
 ♣ R972

Enchères : S O N E
 - - 1 ♦ -
 1 ♥ - 3 ♥ -
 4 ♥ - - -

3 ♥ = Nord est fitté, il ajoute à ses 15 H les 2 D de l'As sec et 1 L pour la Longueur ♦ : 18 HLD.
 Entame : 10 de ♠ (tête de séquence).

Sud devra lâcher la main à l'atout, et a peu de rentrées dans sa main. Il diffère la prise des atouts adverses pour tenter l'impasse ♦ afin d'affranchir la couleur secondaire. L'impasse réussit : il rentre en main à l'atout pour recommencer l'impasse, tire l'As de ♦ en défaussant un ♠ et joue le Roi de ♥ avant de jouer ♦ en défaussant le dernier ♠ : Ouest coupe, mais Sud prend la continuation et monte au mort à l'As de ♣ pour encaisser le reste des ♦ et défausser les ♣.