

PRENDRE ou RETENIR ? DUQUER

Préliminaires

Faire un plan de jeu

Compter ses gagnantes sûres et immédiates

Visualiser la ou les couleurs à exploiter

Définition

Duquer c'est refuser de prendre la première levée

Pourquoi retenir ?

Le problème se pose généralement au contrat de 3SA et à la première levée.

Le déclarant retient pour épuiser les cartes d'un des deux adversaires dans la couleur d'entame.

Ainsi, quand par la suite il rend la main à cet adversaire, celui-ci ne peut plus en rejouer.

Les communications adverses à l'intérieur de cette couleur sont coupées, ils ne peuvent plus encaisser leur levées de longueur.

Se poser les bonnes questions

Quelle est la meilleure couleur de la défense ?

La défense a-t-elle entamé dans cette couleur ?

Comment est répartie la couleur d'entame ?

Analyse de l'entame, des enchères...

Combien de fois dois-je rendre la main à la défense ?

Et à qui ?

Combien de fois faut-il retenir ?

Avec 2 arrêts (ARx) on retient 1 fois et avec 1 arrêt (Axx) on retient 2 fois.

Cas particuliers

