

# 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

