



PAR MICHEL BESSIS, PHILIPPE CRONIER &amp; JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

## LES SOLUTIONS

Les  
ENCHÈRES

- ❶  
4♣ = 5 Vous avez de quoi imposer la manche. Le  
4♥ = 3 plus adroit est de signaler la belle couleur  
4♠ = 1 qui accompagne votre fit et de préférer  
l'enchère de rencontre, 4♣, à l'annonce du  
singleton, qui pourra éventuellement être  
décrit par la suite.
- ❷  
3♦ = 5 Attention, 3♠ serait ici un simple saut qui, en  
4♦ = 3 réponse à une ouverture après intervention,  
3♠ = 0 est un barrage naturel. Vous pourriez dire 2♠  
et annoncer le fit par la suite. Par ailleurs, vous  
avez trop de jeu pour un Splinter. Faites un  
cue-bid.
- ❸  
4♥ = 5 Dans cette situation où l'adversaire a  
4♠ = 3 annoncé deux couleurs (Cœur et Trèfle), les  
4♦ = 2 enchères de 4♣ et 4♥ sont évidemment des  
Splinters et 4♦ une rencontre, mais la cou-  
leur n'est pas assez belle pour cela. Préférez le  
Splinter.
- ❹  
3♥ = 5 Il ne faut pas risquer de manquer un fit à Cœur.  
2♥ = 3 Pensez à l'enchère de rencontre qui s'utilise  
4♦ = 2 aussi après intervention mineure : 3♥ montre  
cinq Cœurs et le fit à Trèfle.
- ❺  
4♦ = 5 Quand il a contré 2♥ Texas, votre partenaire  
4♥ = 3 a montré une bonne couleur en principe cin-  
4♣ = 1 quième. C'est suffisant pour que vous attei-  
gniez la manche. Mais, en prévision d'une  
surenchère adverse à 4♠, montrez-lui votre  
couleur à Carreau. Sautez à 4♦, comme s'il  
était intervenu à Cœur.
- ❻  
5♥ = 5 C'est le double fit parfait ! Celui qui augmente  
5♣ = 4 considérablement les levées totales et qui  
Passe = 1 permet la réalisation de contrats élevés dans  
les deux camps. Vous devez surenchérir au  
palier de 5 en espérant trouver un singleton à  
Pique en face. 5♥ est un peu meilleur que 5♣  
(il ne faut pas tout leur dire).
- ❼  
Passe = 5 Attention ! 3♦ n'est pas une enchère de ren-  
5♦ = 2 contre, il n'y a pas eu de saut. Nord a une  
4♠ = 1 longue à Carreau et pas de fit à Pique. La  
défense sera assez chère et 4 Cœurs peut chu-  
ter. Il vaut mieux passer.
- ❽  
Contre = 5 Votre misfit à Carreau vous assure des levées  
Passe = 3 de défense. Ils ne gagneront pas 4 Piques :  
5♥ = 0 contrez.

Le jeu en face  
DU MORT

## PROBLÈME ❶ Trèfle vers le mort et Pique (ligne de jeu b)

♠ 86 ♥ 97 ♦ 987542 ♣ 952	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A1095 ♥ RV1083 ♦ A6 ♣ 84
	N										
O		E									
	S										
	♠ D72 ♥ AD54 ♦ R3 ♣ RV73										

Est, vous le savez, possède les deux As et la longue à Cœur. Vous n'avez que six levées sûres et devez donc vous attaquer aux Piques, qui peuvent vous en rapporter trois. Pensez à mettre l'ouvreur en position délicate en jouant Pique du mort parce que, s'il met l'As, vous avez gagné. Une fois que vous avez fait la levée de la Dame **en contretemps**, jouez Carreau.

## PROBLÈME ❷ Pique vers le 10 (ligne de jeu a)

♠ DV876 ♥ D9 ♦ A842 ♣ 53	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A52 ♥ 64 ♦ V1095 ♣ V976
	N										
O		E									
	S										
♠ R943 ♥ 32 ♦ R76 ♣ A1084	♠ 10 ♥ ARV10875 ♦ D3 ♣ RD2										

L'entame vous empêche de couper un Trèfle au mort. Jouer Carreau vers la Dame ne sert à rien : Est plongerait et rejouerait Cœur. Jouer Trèfle nécessite l'As bien placé. Il faut jouer Pique vers le 10. Est met l'As et rejoue Carreau pour la Dame et le Roi pris de l'As. Jouez la Dame de Pique en défaussant le Carreau de votre main. Le dernier atout du mort servira à récupérer le Valet de Pique affranchi.

## PROBLÈME ❸ 100% de chances de réussite

♠ 93 ♥ DV95 ♦ AV2 ♣ RV82	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V1075 ♥ 6 ♦ D973 ♣ D1093
	N										
O		E									
	S										
♠ AR862 ♥ 742 ♦ 1086 ♣ 76	♠ D4 ♥ AR1083 ♦ R54 ♣ A54										

Vous pouvez tenter successivement l'impasse à Trèfle, le partage des Trèfles et l'impasse à Carreau. Vous pourriez même jouer les Trèfles "en sécurité" : Roi puis As, puis petit vers le Valet. Mais pour jouer à 100%, il faut remarquer la puissance du 8 de Trèfle. Retirez les atouts et jouez As de Trèfle et Trèfle pour le 8. La dixième levée arrive forcément. NB. Si Ouest fournissait le 9 ou le 10 de Trèfle, vous passeriez le Valet et il resterait une fourchette R8 au mort.