



Devenez des As face au mort

Luc HIRCHWALD

Donne n°1

♠ 7 4 ♥ D 9 2 ♦ D V 10 8 3 ♣ R V 5		♠ V 10 9 6 2 ♥ V 10 8 6 3 ♦ A ♣ 10 9
♠ R 8 5 3 ♥ R 7 5 ♦ R 6 4 ♣ 8 4 2	N O E S	
♠ A D ♥ A 4 ♦ 9 7 5 2 ♣ A D 7 6 3		

S	O	N	E
1SA	—	3SA	Fin

Entame : ♠ 3

Vous n'avez pas le temps d'affranchir les Carreaux, les adversaires réalisant au moins trois Piques et deux Carreaux. Aussi, rabattez-vous sur le Roi de Cœur bien placé.

Dès la deuxième levée (si vous encaissez d'abord les Trèfles) vous n'aurez plus de communication avec le mort.

Donne n°2

♠ 8 6 4 2 ♥ 5 3 ♦ A 9 4 ♣ D 8 6 3		♠ V 9 7 ♥ D V 8 7 ♦ V 10 2 ♣ V 9 5
♠ A R D 10 ♥ 2 ♦ 8 6 5 3 ♣ 10 7 4 2	N O E S	
♠ 5 3 ♥ A R 10 9 6 4 ♦ R D 7 ♣ A R		

S	O	N	E
2♣	—	2♦	—
2♥	—	2SA	—
3♥	—	4♥	Fin

Entame : ♠ As

Tout votre problème réside dans le maniement des atouts.

- 1 - Ils sont 3-2 : pas de problème
- 2 - Dame-Valet quatrièmes en Ouest : rien à faire

Intéressons nous donc à Dame-Valet quatrièmes en Est

La solution :

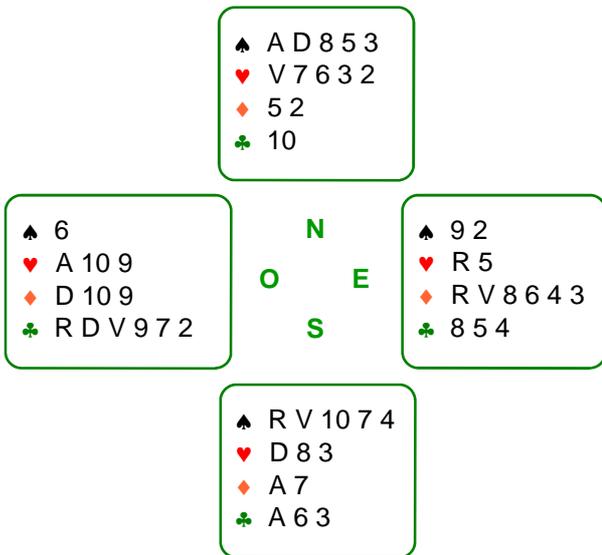
- Tirer l'As de Cœur
- Remonter à l'As de Carreau
- Jouer petit Cœur en passant le 9 (Est n'intercalant pas un honneur).

Donne n°3

S	O	N	E
1♠	2♣	4♠	Fin

Entame : ♣ Roi

Vous devrez concéder une levée de Carreau et il ne faut donc pas perdre trois Cœurs, ce qui risque de se produire si vous jouez vous-même la couleur.



La solution : une élimination placement de main !

Exécution :

- Vous coupez deux Trèfles
- Deux coups d'atout
- As de Carreau et Carreau

Quelque soit l'adversaire en main, il ne pourra jouer que coupe et défausse ou vous manier les Cœurs.

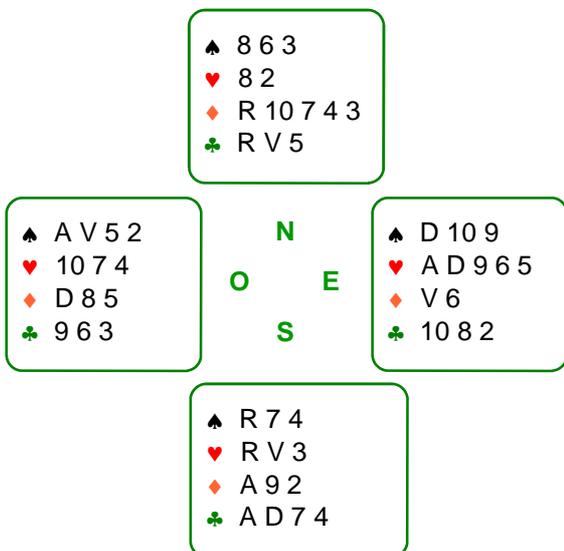
Donne n°4

S	O	N	E
1SA	—	2SA	—
3SA	Fin		

Entame : ♠ 2

Jouer Carreau à blanc paraît être tentant, mais dans ce cas l'adversaire réalisera trois Piques, un Carreau et l'As de Cœur.

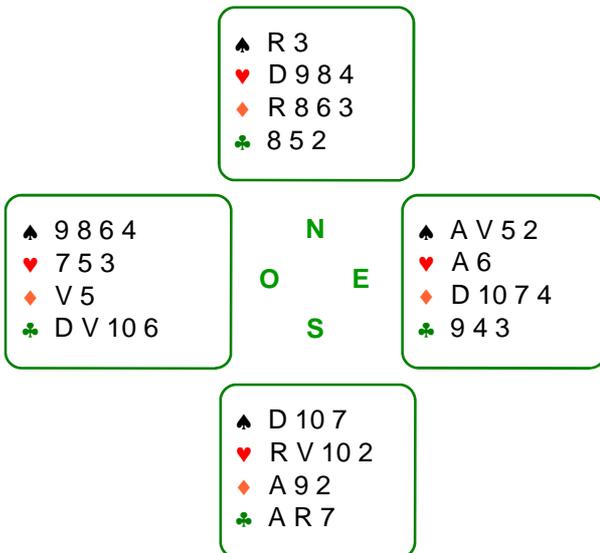
En réalité, votre seule chance est de trouver As et Dame de Cœur en Est.



Exécution :

- On prend du Roi de Pique
- Trèfle pour le Valet
- Cœur pour le Valet (prions !)
- Trèfle pour le Roi
- Cœur... et c'est fini quelque soit l'attitude d'Est.

Donne n°5



S	O	N	E
1SA	—	2♣	—
2♥	—	3♥	—
4♥	Fin		

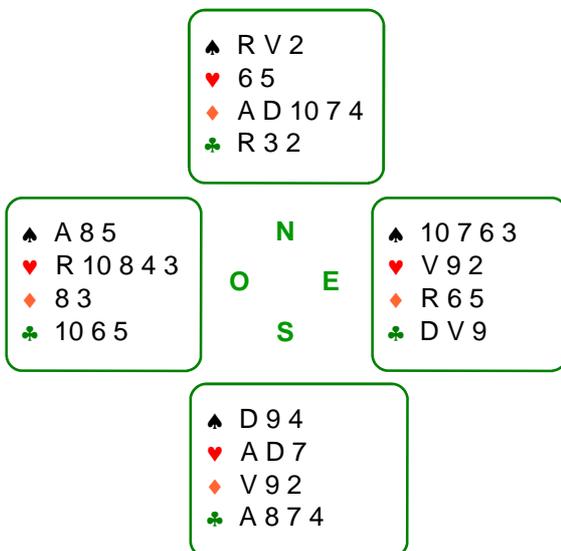
Entame : ♣ Dame

Vous avez une perdante par couleur et si, par réflexe vous commencez par jouer atout, les adversaires affranchiront un Trèfle.

La solution :

- Entame prise de l'As
- Pique vers le Roi pris de l'As
- Retour Trèfle pris du Roi
- Carreau vers le Roi
- Et Pique vers le 10 (en tremblant !)
- Dame de Pique (en défaussant un Trèfle) hurrah c'est gagné !

Donne n°6



S	O	N	E
1♣	—	1♦	—
1SA	—	3SA	

Entame : ♥ 4

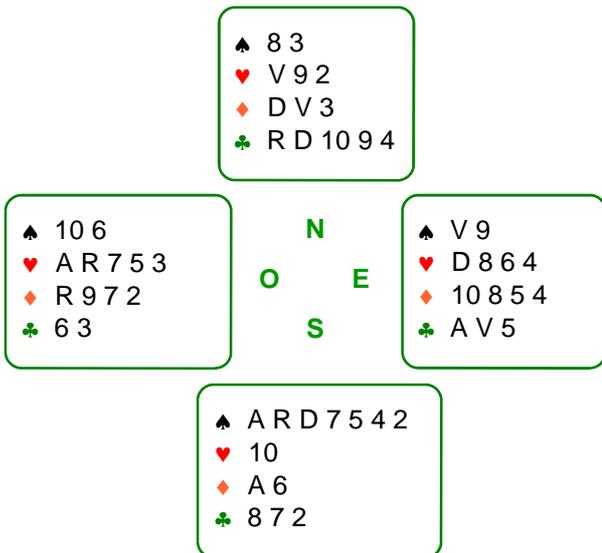
La tentation : Faire l'impasse à Carreau (onze levées si le Roi est placé !)

Le risque : L'impasse échoue et Est possède cinq Cœurs et l'As de Pique, la chute est inéluctable.

La solution : jouer Pique vers le Roi

1. Il fait la levée, vous jouez Carreau et vous les affranchissez.
2. On le prend de l'As et on rejoue Cœur :
 - On laisse passer une fois
 - On fait l'impasse Carreau qui échoue si Est a un Cœur, les Cœurs étaient 4-4 on ne perd que deux Cœurs, un Pique et un Carreau.

Donne n°7



S	O	N	E
2♣	—	2♦	—
3♠	—	4♠	Fin

Entame : ♥ As suivi du Roi de Cœur

Diagnostic : Ne pas perdre trois levées mineures ! En plus d'un Cœur

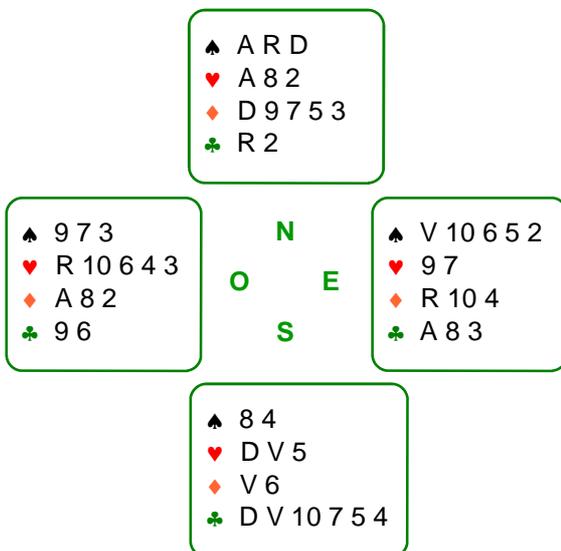
La tentation : Enlever les atouts et jouer Trèfle vers le Roi(retenu par Est)

La solution :

- Enlever les atouts
- As de Carreau et Carreau.

L'extra gagnante Carreau nous permettra de défausser un Trèfle.

Donne n°8



S	O	N	E
		1♦	—
1SA	—	3SA	Fin

Entame : ♥ 4

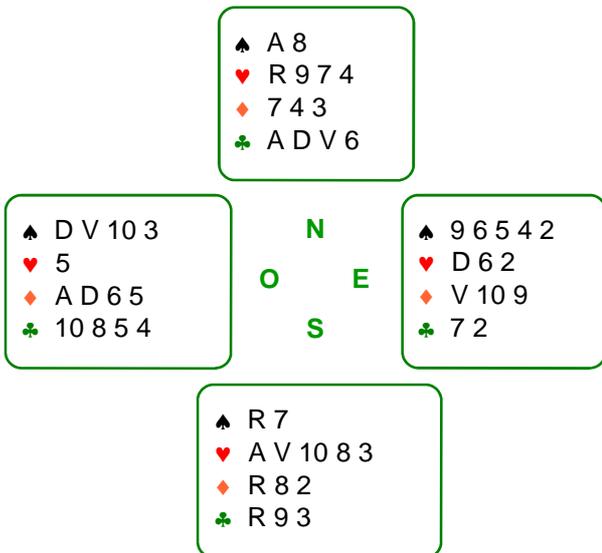
Le problème : Garder une rentrée en main pour réaliser vos Trèfles affranchis.

La tentation : Mettre par reflexe un petit Cœur à la première levée ; la chute est sans appel si Est retient le Roi de Trèfle.

La solution :

- Mettre l'As de Cœur
- Faire sauter l'As de Trèfle et vous avez toujours Dame-Valet de Cœur.

Donne n°9



S	O	N	E
1♥	—	2♣	—
2♥	—	4♥	Fin

Entame : ♠ Dame

Au pire, vous avez quatre perdantes : la Dame de Cœur et trois Carreaux. Cependant, un Carreau peut être défaussé sur le quatrième Trèfle.

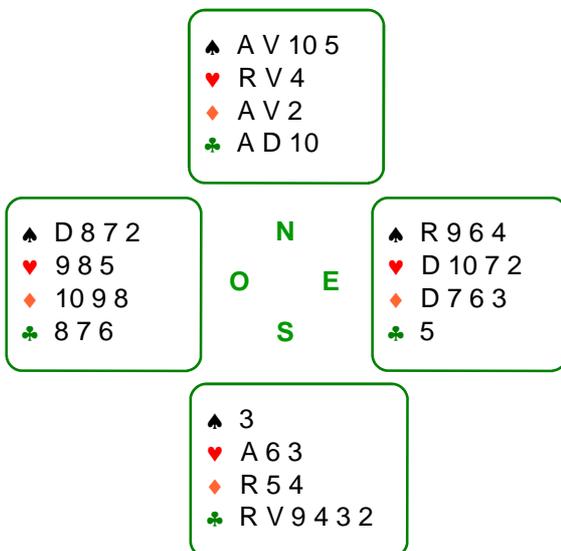
Le danger : Qu'Est prenne la main et traverse les Carreaux.

La solution :

- On prend du Roi de Pique
- Cœur pour le Roi Cœur pour le Valet
 - Si Ouest prend, il n'a pas de retour dangereux
 - Si Ouest défausse, on tire l'As et on défaussera un Carreau sur le Trèfle maître, une de mieux !

Moralité : On ne fait pas l'impasse à la Dame à 9 cartes... sauf exception

Donne n°10



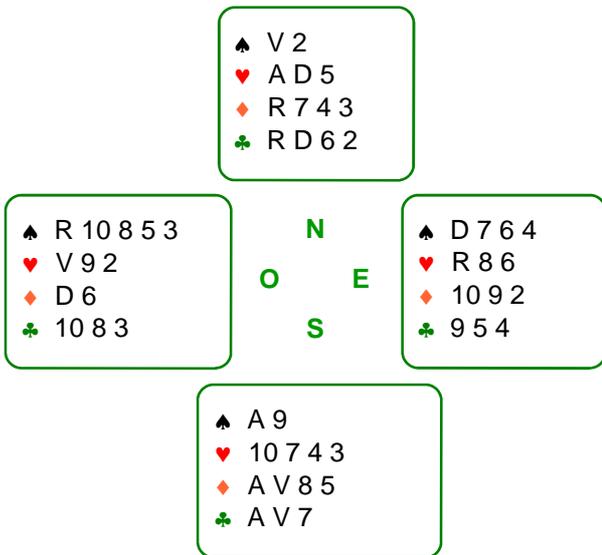
S	O	N	E
1♣	—	1♠	—
2♣	—	2♦	—
3♣	—	4♣	—
4♦	—	4SA	—
5♥	—	6♣	Fin

Entame : ♦ 10

Que préférez-vous ?

- **Une solution à 75 %** : réussir une impasse sur deux en tentant les impasses aux Dames rouges
- **Une solution à 100 %** :
 1. Vous prenez du Roi de Carreau
 2. Vous éliminez les atouts
 3. Vous jouez Pique vers le 10, Est en main a le choix de sa mort pour se jeter dans les fourchettes !

Donne n°11



S	O	N	E
1♦	—	2♣	—
2SA	—	3SA	Fin

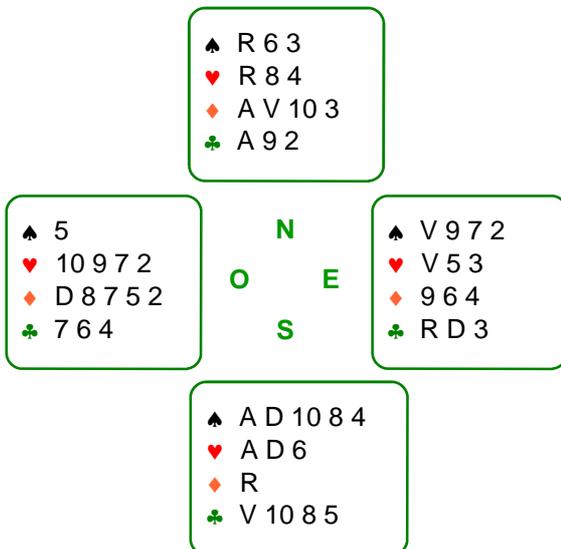
Entame : ♠ 5

8 levées de tête.

Alors fait-on l'impasse à Carreau ou à Cœur ?

Une chance de plus : tirez As-Roi de Carreau en tête au cas ou la Dame serait seconde, sinon tentez l'impasse Cœur.

Donne n°12



S	O	N	E
1♠	—	2♦	—
2SA	—	3♠	—
4♦	—	4SA	—
5♠	—	6♠	Fin

Entame : ♥ 10

Prendre en main de l'As de Cœur.

La solution à 100 %

1-2 : As et Roi de Pique

3-4 : Impasse au Valet de Pique et enlevez le dernier atout

5 : Roi de Carreau

6 : Cœur pour le Roi

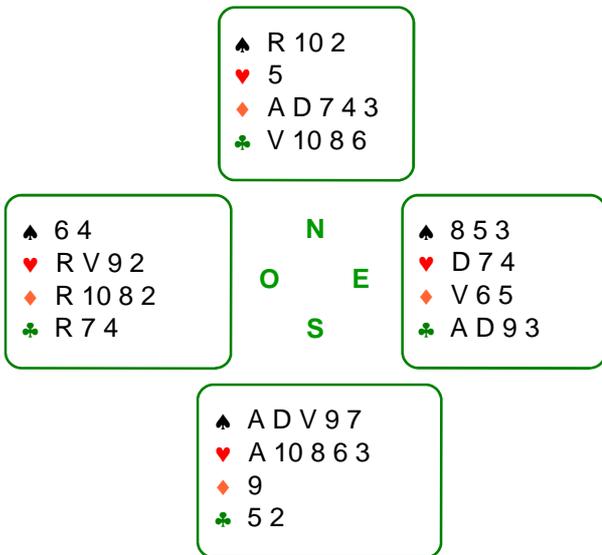
7 : As de Carreau (défausse d'un premier Trèfle)

8 : Valet de Carreau, défausse d'un deuxième Trèfle.

9 : Ultérieurement vous écartez un troisième Trèfle sur le 10 de Carreau du mort que vous rejoignez grâce à l'As de Trèfle.

Cette voie était meilleure que les honneurs partagés à Trèfle (à 75 % tout de même)

Donne n°13



S	O	N	E
1♠	—	2♦	—
2♥	—	4♠	Fin

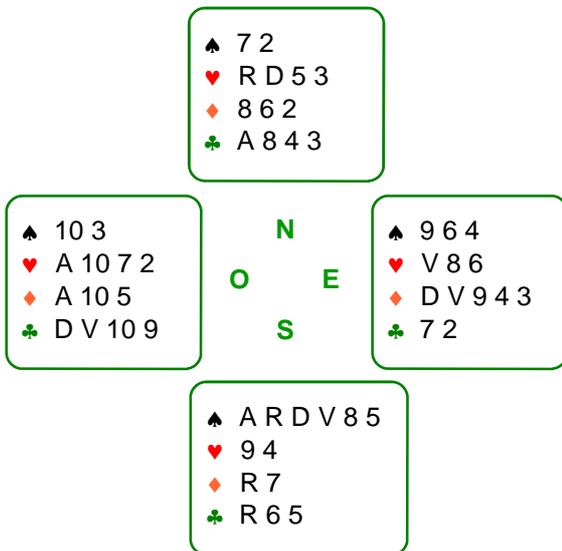
Entame : ♠ 4

Quelle entame désastreuse !
 En effet, sans l'entame atout, vous auriez fait trois coupes au mort, cinq atouts de votre main et deux As rouges.

Comment lutter contre le mauvais sort ?

Une impasse à Carreau (en priant intensément) et une continuation en double coupe pour faire deux Carreaux, un Cœur, deux coupes au mort et cinq atouts de votre main.

Donne n°14



S	O	N	E
1♠	—	1SA	—
3♠	—	4♠	Fin

Entame : ♣ Dame

Le Roi de Carreau bien placé : aucun souci
 Par contre, s'il ne l'est pas, il faut l'As de Cœur en Ouest :

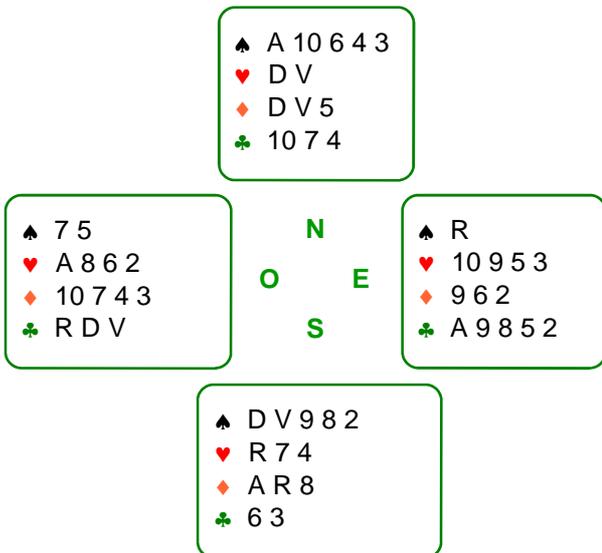
Exécution :

- 1 - Prendre du Roi de Trèfle
- 2 - Petit Cœur vers la Dame
- 3/4/5 - trois tours d'atout
- 6 - Et Cœur de nouveau. Le Roi de Cœur permettra de défausser un Trèfle.

Le piège à éviter :

Jouer les atouts avant de jouer Cœur. Il vous manquerait une communication pour jouer deux fois Cœur vers le mort.

Donne n°15



S	O	N	E
	—	—	—
1♠	—	4♠	Fin

Entame : ♣ Roi

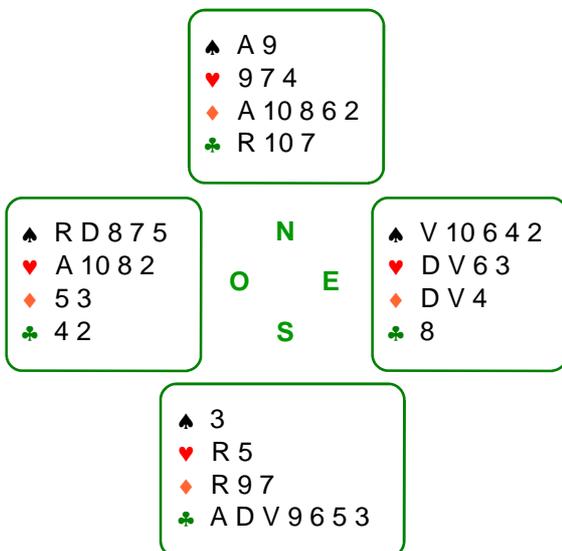
Deux levées de Trèfle et un Cœur à perdre, il ne faut donc pas perdre d'atout.

La règle : A 10 cartes on fait l'impasse au Roi sauf... exception !

Eh bien l'exception arrive ; pourquoi ?

Ayant noté qu'Ouest a passé d'entrée et que vous lui avez déjà vu 6 H à Trèfle, vous **jouez Cœur tout de suite**, et vous vous apercevez qu'il a l'As de Cœur, aussi ne peut-il avoir le Roi de Pique, et vous tirez As de Pique sans impasse et le miracle se produit : le Roi est sec en Est.

Donne n°16



S	O	N	E
1♣	1♠	2♦	4♠
5♣	Fin		

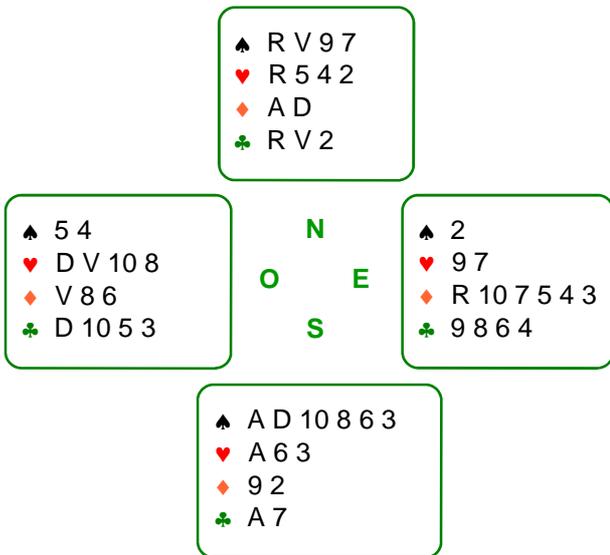
Entame : ♠ Roi

L'As de cœur est probablement en Ouest et il ne faudrait pas qu'Est prenne la main pour traverser les Cœurs.

1. Laisser l'adversaire en main au Roi de Pique
 2. Défausse d'un Carreau sur le retour Pique
 3. As-Roi de Carreau et Carreau coupé (deux Carreaux affranchis)
- Épuisement des atouts et défausse des deux Cœurs pour 12 levées.

L'adversaire aurait pu vous réduire à 11 levées en tirant l'As de Cœur.

Donne n°17



S	O	N	E
1♠	—	2♣	—
2♠	—	3♠	—
4♣	—	4♦	—
4♥	—	4SA	—
5♣	—	6♠	Fin

Entame : ♥ Dame

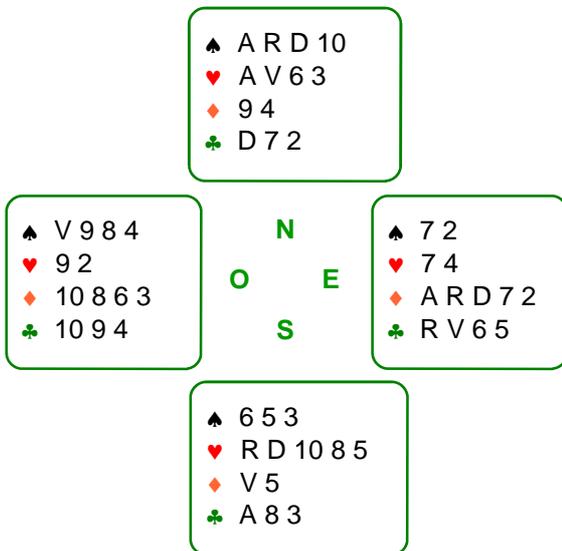
Vous pouvez gagner avec les Cœurs 3-3, la Dame de Trèfle placée ou le Roi de Carreau placé.

Quel « timing » adopter ?

- L'impasse Trèfle en premier
 - Si la Dame est placée : 12 levées assurées
 - Si elle échoue, on tire le Roi de Trèfle pour la défausse du 6 de Cœur ; on joue alors le Roi de cœur et coupé, si les Cœurs sont 3-3 on défausse le Carreau

Dans le cas contraire, on se rabat enfin sur l'impasse Carreau.
Si tout échoue... vous auriez dû resté couché !

Donne n°18



S	O	N	E
			1♦
1♥	—	2♦	—
2♥	—	4♥	Fin

Entame : ♦ le 8

2 tours de Carreau et retour atout

Une solution inhabituelle (avec la connaissance du Roi de Trèfle en Est à cause l'ouverture) :

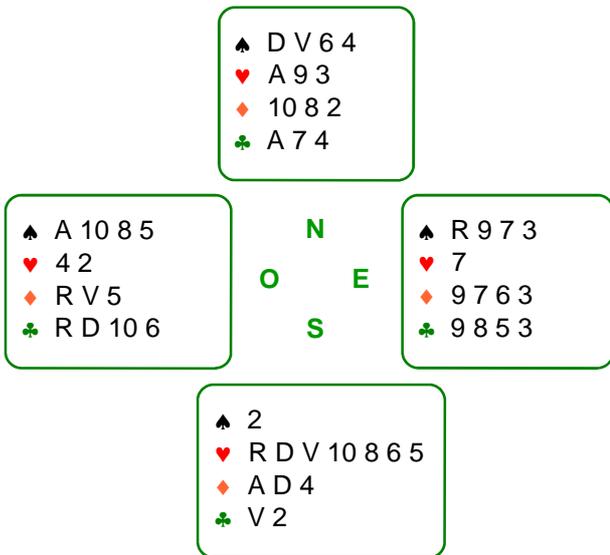
- 2 tours d'atout
- Tirer As-Roi de Pique
- remonter en main à l'atout

Jouer un troisième tour de Pique et lorsqu'Ouest ,mettre le 10

Cas 1 ;le 10 fait la levée ,c'est gagné

Cas 2 : si Est fait la levée du Valet ,il sera obligé de jouer sous son Roi de Trèfle ou coupe et défausse

Donne n°19



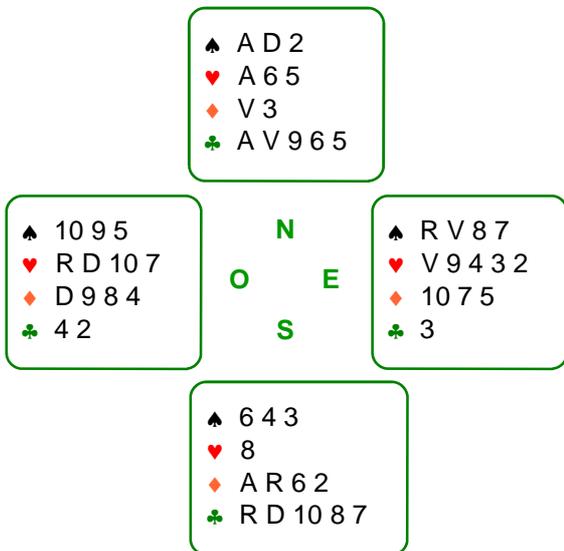
S	O	N	E
	1♣	—	—
4♥	Fin		

Entame : ♣ Roi

Préparez un jeu d'élimination sachant que les honneurs à Pique peuvent être partagés (sinon Ouest aurait entamé l'As de Pique) et que le Roi de Carreau est donc mal placé.

- 1 - On retient l'As de Trèfle.
- 2 - Sur le retour Trèfle on prend de l'As.
- 3 - On coupe le Trèfle
- 4 - Deux tours d'atout en gardant l'As en mort.
- 5 - Petit Pique vers le Valet ; Est est en main :
 - 1 - Il rejoue Pique, on défausse un Carreau
 - 2 - Il rejoue un Carreau, on met un petit en main Ouest ne peut rien faire, tirer l'As de Pique, rejouer Carreau ou Trèfle (en coupe et défausse), livre le contrat.

Donne n°20



S	O	N	E
1♣	—	1♦	—
2♦	—	4♣	—
4♦	—	4SA	—
5♠	—	6♣	Fin

Entame : ♥ Roi

Tout à l'air de reposer sur le Roi de Pique placé
On peut multiplier ses chances par deux en jouant petit Carreau vers le Valet.

Si la Dame de Carreau est placée en Ouest, on défaussera deux Piques sur As-Roi de Carreau (après avoir dégagé le Valet).

Donne n°21

♠	R 8 2
♥	9 8 3
♦	A 4 3 2
♣	10 8 5

N
O E
S

♠	A D 6 3
♥	A R D 5 2
♦	R 7
♣	D 2

S	O	N	E
1♥	—	2♥	—
4♥	Fin		

Entame : ♣ As suivi de deux tours de Trèfle.

Vous tirez les atouts ; aie aie aie, ils sont mal partagés. Aussi, il faudrait les Piques 3-3 ou un miracle !

Exécution :

- 4 - Deux tours d'atout.
- 5 - Pique vers le Roi.
- 6 - Pique vers l'As (Est ne coupe pas, sinon c'est dans le vide)
- 7 - Carreau vers l'As.
- 8 - Pique vers la main (Est ne coupe pas pour la Dame)
- 9 - Pique coupé, surcoupé par Est avec son argent.