



les  
**Simultanés**

du Roy René

CHALLENGE PRINTEMPS FFB

2024-2025

**+ c'est mieux**

*Le Challenge  
2024-2025*

**où on veut  
quand on veut  
avec qui on veut**

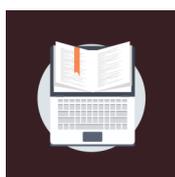
***Challenge par paires  
Samedi 29 mars 2025  
Séance 3***

**Bridge Plus**

135 rue de la Chalouère - 49100 Angers

02 41 37 04 74 - [simultanes@bridgeplus.com](mailto:simultanes@bridgeplus.com) - [www.bridgeplus.com](http://www.bridgeplus.com)

## Abonnez-vous !



### Journal numérique

Téléchargez votre journal  
tous les mois en PDF

11 numéros : 40 €



### Abonnement papier

Recevez votre journal  
par la poste

11 numéros 75 €



### VIP Numérique

Accédez à tout le site  
Tous nos articles et  
le journal à télécharger

80 € par an



### VIP +

Numérique et papier  
Accédez à tout le site  
et recevez votre journal  
par la poste

100 € par an

## Nouveaux contenus

Un cours vidéo par mois : comme si vous y étiez !  
Conventions au banc d'essai : le pour et le contre !  
Quelle carte ajouter ?  
Révisez votre système : une petit mise au point ?  
Quiz : tous les mois un quiz pour évaluer vos progrès !

# [www.atoutbridge.com](http://www.atoutbridge.com)

Atout Bridge

135 rue de la Chalouère - 49100 Angers

tel : 02 41 37 04 74 - [www.atoutbridge.com](http://www.atoutbridge.com) - [contact@atoutbridge.com](mailto:contact@atoutbridge.com)

<p>♠ V73 ♥ 9864 ♦ D2 ♣ 7543</p> <p>♠ R98 ♥ 5 ♦ AR9743 ♣ RD10</p>	<p>♠ AD542 ♥ AR32 ♦ 85 ♣ V9</p> <p>1</p>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
				—	1 ♠
		—	2 ♦	—	2 ♥
		—	3 ♠	—	4 ♥
		—	4 SA	—	5 ♠
		—	6 ♠	—	—
<p>♠ 106 ♥ DV107 ♦ V106 ♣ A862</p>		<p>Enchères ★★ ★ Jeu de la carte ★★ ☆</p>			
<p>Entame : ♥ Dame Par : Est 6 ♠ =</p>					

3♠ = Le fit, ambition de chelem (16 DH et plus).

4♥ = Contrôle, main non minimum. Dénie les contrôles mineurs\*.

(\* Contrôle Carreau possible par la courte, mais on ne l'annonce pas à la première occasion.)

5♠ = Deux clés, avec la Dame d'atout.

As de Cœur, Cœur coupé (sans tirer le Roi, gardant le contrôle de la couleur), Roi de Pique, Pique pour la Dame puis l'As. Valet de Trèfle et Trèfle, Sud prend quand il veut, le retour est pris, Carreau pour l'As, puis le Roi et le troisième Trèfle, pour défausser le dernier Cœur. Juste fait.

Bravo si vous avez enchéri le chelem !

Affranchir les Carreaux procure douze levées (partage 3-2 des atouts et des Carreaux).

Couper un Cœur ne nécessite que le bon partage des atouts.

<p>♠ V1065 ♥ ARV764 ♦ A76 ♣ —</p>	<p>♠ A74 ♥ D102 ♦ D105 ♣ R765</p> <p>2</p>	<p>♠ D932 ♥ 53 ♦ R8 ♣ V10982</p>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
					—	—
			—	1 ♥	—	1 ♠
			—	3 ♠	—	—
			—	—	—	—
<p>♠ R8 ♥ 98 ♦ V9432 ♣ AD43</p>		<p>Enchères ★ ☆ ☆ Jeu de la carte ★★ ☆</p>				
<p>Entame : ♦ 2 Par : Est 3 ♠ +2</p>						

3♠ = Quatre cartes, 17-19 DH.

Le déclarant prend l'entame du Roi et joue As-Roi de Cœur et Cœur coupé de la Dame. Sud surcoupe du Roi et rejoue atout, Nord prend le Valet de l'As et en rejoue, pris en main par le déclarant, qui joue Carreau pour l'As et Carreau coupé. Il poursuit par Trèfle coupé, le 10 de Pique (enlevant le dernier atout adverse) et le mort est maître. Onze levées !

Mais s'il se précipite pour ôter les atouts, seulement dix levées...

Seule l'impossible entame Roi de Pique et Pique, Nord en donnant un troisième tour, limite le déclarant à dix levées (il affranchit les Cœurs en une coupe mais ne peut couper un Carreau).

♠ A 105  
 ♥ RDV9  
 ♦ D  
 ♣ AV643  
 ♠ DV94  
 ♥ 873  
 ♦ V864  
 ♣ 105  
 ♠ R832  
 ♥ 652  
 ♦ 109753  
 ♣ 9  
 3  
 ♠ 76  
 ♥ A 104  
 ♦ AR2  
 ♣ RD872

Entame : ♠ Dame

Par : Sud 7SA =

Sud	Ouest	Nord	Est
1 SA	—	2 ♣	—
2 ♦	—	3 ♣	—
4 ♣	—	4 ♦	—
4 ♥	—	4 SA	—
5 ♣	—	5 ♦	—
6 ♦	—	7 SA	—
—	—		

Enchères ★★ ★ Jeu de la carte ★☆☆

3♣ = Au moins quatre cartes, avec un singleton annexe.

Ou, comme ici, une description vers un chelem (parfois sans singleton).

4♣ = Au moins quatre cartes (souvent cinq), main très intéressée par l'atout Trèfle. (Cinq atouts par deux honneurs et des levées de tête.)

4♦, 4♥ = Contrôle.

5♣ = Trois clés.

5♦ = Question à la Dame d'atout.

6♦ = Je l'ai, avec le Roi de Carreau (sans les Rois majeurs, on dirait 5♥ ou 5♠).

Nord compte cinq Trèfles, trois Carreaux (il serait malheureux que Sud détienne As-Roi secs), quatre Cœurs et un Pique, soit treize levées. D'où sa conclusion, bravo !

# Les Fjords de Norvège

Du 22 au 29 mai 2025



## A bord du World Explorer 5\*

A partir de 3395 €

En compagnie de Jean-Gilles Hervé  
En pension complète, bridge inclus



# Incroyable Arctique

Du 18 au 28 juillet 2025



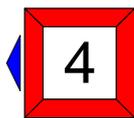
## A bord du World Explorer 5\*

A partir de 5495 €  
En pension complète, bridge inclus



♠ D10  
 ♥ R1093  
 ♦ AV102  
 ♣ A32  
 ♠ R942  
 ♥ DV  
 ♦ 76  
 ♣ D9654  
 ♠ AV5  
 ♥ 765  
 ♦ D9543  
 ♣ 108

♠ 8763  
 ♥ A842  
 ♦ R8  
 ♣ RV7



Entame : ♥ Dame

Par : Nord 3♦ +2

	Sud	Ouest	Nord	Est
		—	1♦	—
	2♦	X	—	2♠
	3♦	—	—	—
Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★				

X = D'appel, avec une courte à Carreau et 10-11 H (ayant passé d'entrée).

3♦ = Compétitif, au nom du fit neuvième très probable.

Sans distribution particulière, le camp Est-Ouest abandonne (surtout vulnérable).

Son partenaire n'ayant pas nécessairement l'As ou la Dame de Pique, Est sélectionne sa petite séquence à Cœur (un seul honneur en Ouest permet de créer des levées), Ouest fournit un petit (pour ne pas mettre deux honneurs de son camp sur la même levée) et Nord prend du Roi.

Ce dernier présente la Dame de Pique, Est couvre du Roi, pris par l'As du mort puis Nord laisse filer le 9 de Carreau. Quand il fait la levée, il insiste à l'atout, prend le Roi d'Ouest de l'As, tire le 10 de Pique, joue Carreau pour la Dame, défause un Trèfle sur le Valet de Pique puis joue As de Trèfle et Trèfle. La défense peut encaisser le Valet de Cœur (si Ouest tire l'As, le 10 de Nord est maître) mais doit jouer coupe (en main) et défause (du Cœur du mort). Brillant, plus deux !

<p>♠ RDV94 ♥ R873 ♦ 8 ♣ AR2</p> <p>♠ 2 ♥ V1054 ♦ AR752 ♣ V73</p> <p><b>Entame : ♦ Dame</b></p> <p><b>Par : Nord 4♠ =</b></p>	<p>♠ 7653 ♥ D9 ♦ DV106 ♣ D94</p> <p>5</p> <p>♠ A108 ♥ A62 ♦ 943 ♣ 10865</p>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
				1 ♠	—
		2 ♠	—	4 ♠	—
		—	—		
		<i>Enchères</i> ★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★★★			

4♠ = Si Nord se contente de proposer la manche, Sud accepte, avec ses deux As.

Le déclarant coupe le second tour de Carreau puis, avant de se précipiter pour enlever les atouts, joue Cœur pour l'As, Cœur pour son Roi et Cœur. Ouest prend et insiste à Carreau.

Nord, pour ne pas perdre le contrôle du coup en cas de partage 4-1 des atouts (27% des cas), défausse son Trèfle perdant. Ainsi, si la défense insiste à Carreau, il coupe du mort (défaussant son dernier Cœur), ce qui lui évite d'être raccourci à l'atout. Il prend (ou coupe) le retour, coupe un Cœur de l'As et purge les atouts. Dix levées suite à la technique de "perdante sur perdante".

Si Nord a coupé le troisième tour de Carreau, il concède quatre levées...  
(Sauf s'il a encaissé As-Roi de Trèfle avant qu'Est ne défausse deux cartes de la couleur.)

<p>♠ 83 ♥ RDV107 ♦ D74 ♣ RV3</p> <p>♠ AV1096 ♥ 852 ♦ AR2 ♣ A2</p> <p><b>Entame : ♥ Roi</b></p> <p><b>Par : Ouest 3♠ =</b></p>	<p>♠ RD2 ♥ 93 ♦ V9653 ♣ 965</p> <p>6</p> <p>♠ 754 ♥ A64 ♦ 108 ♣ D10874</p>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
					—
		—	1 ♠	2 ♥	2 ♠
		3 ♥	X	—	3 ♠
		—	—	—	
		<i>Enchères</i> ★★★ <i>Jeu de la carte</i> ★☆☆			

2♥ = Six cartes, ou cinq très belles, 11-17 HL.

2♠, 3♥ = Le strict minimum...

X = Enchère d'essai généralisé. 3♠ serait purement compétitif.

(Toute autre enchère imposerait de jouer 4♠.)

3♠ = Minimum.

Sud surprend le second honneur Cœur de l'As et contre-attaque Trèfle, Ouest prend de l'As, coupe un Cœur, purge les atouts et tire As-Roi de Carreau. La Dame ne tombe pas, juste fait.

Si la défense contre-attaque atout ou Carreau, Ouest défaussera un Trèfle sur un Carreau.

Si la défense commence par trois tours de Cœur, le mort coupe et Ouest, n'ayant plus d'entrée au mort après avoir purgé les atouts, ne peut pas bénéficier des Carreaux affranchis.

Atout Cœur, huit levées pour Nord.

♠ AV632

♥ D9

♦ R987

♣ A5

♠ D

♥ AR63

♦ 6432

♣ V1062



♠ R 1075

♥ V4

♦ ADV

♣ RD93

♠ 984

♥ 108752

♦ 105

♣ 874

Entame : ♠ 4

Par : Est 3SA +1

Sud	Ouest	Nord	Est
—	—	1 ♠	1 SA
—	2 ♥	—	2 SA
—	3 SA	—	—
—			

Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆

1SA = Régulier, 16-18 H, un arrêt Pique au moins.

2♥ = Texas impossible, donc Stayman. Montre quatre cartes à Cœur.

2SA = Minimum, sans quatre cartes à Cœur.

Nord prend l'entame et, craignant que le déclarant ne détienne le 10 de Pique, ne rejoue pas la couleur, il lui offrirait une impasse qu'il ne peut pas faire (Est passerait le 10). Dans un souci de neutralité (il connaît tous les points manquants chez le déclarant), il joue As de Trèfle et Trèfle.

Le déclarant débloque son Roi sous l'As, prend le tour suivant au mort, joue Carreau pour son Valet, Trèfle pour le mort, Carreau pour sa Dame, puis l'As, le Roi ne tombe pas. Il encaisse son dernier Trèfle puis As-Roi de Cœur et joue Carreau. En main, Nord n'a plus que du Pique et joue la couleur, Est ne tremble pas et fournit le 10, qui fait la levée. Plus un.

# Grand tour d'écosse

Du 16 au 26 septembre 2025



A bord du  
**World Explorer 5\***

A partir de **4895 €**

En pension complète, bridge inclus



# LE NOUVEAU JEU DE SOCIÉTÉ

## BUT DU JEU

Vous allez disputer plusieurs joutes à l'issue desquelles vous obtiendrez (ou non) des couronnes 🏰 qu'il faudra reporter sur la feuille de score de votre camp.

Pour remporter la partie il faudra être le premier camp à atteindre un certain nombre de couronnes 🏰.

### Première partie :

20 🏰 (environ 30 minutes de jeu).

### Joueurs assidus :

50 🏰 (environ 40 minutes de jeu).

### Joueurs experts :

100 🏰 (environ 60 minutes de jeu).

## DÉROULEMENT D'UNE JOUTE

Chaque Joute est décomposée en 3 phases :

### Phase 1 :

Revue de Campement (*Enchères*)

### Phase 2 :

Affrontement (*Levées*)

### Phase 3 :

Bilan (*Décompte des points*)

Bridge Plus - 02 41 37 04 74

<http://www.bridgeplus.com> - [euruell@bridgeplus.com](mailto:euruell@bridgeplus.com)

Initiez vos enfants, petit-enfants ou amis  
au bridge en jouant à **BATTLE 13**



44.95 €

Scannez-moi pour commander



♠ 832  
♥ A85  
♦ 103  
♣ RD862

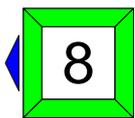
♠ 10974  
♥ D109  
♦ 842  
♣ AV10

♠ A5  
♥ RV762  
♦ ARV76  
♣ 9

♠ RDV6  
♥ 43  
♦ D95  
♣ 7543

Entame : ♣ Roi

Par : Ouest 4♥ +1



Sud	Ouest	Nord	Est
	1 ♥	—	2 ♥
—	4 ♥	—	—
—			

Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆

4♥ = Avec le fit acquis, la main vaut 20 DH.

As de Trèfle et, profitant d'être au mort, Carreau pour le Valet, qui fait la levée. Atout, jusqu'à faire tomber l'As, Nord prend quand il veut, Ouest prend (ou coupe) son retour, purge les atouts s'il en reste, puis tire As-Roi de Carreau. La couleur est partagée, plus un.

Si Ouest joue atout à la seconde levée, il devra, si Nord laisse passer deux fois, ne pas en jouer un troisième tour, mais tenter l'impasse Carreau (qu'il ne pourrait plus faire sinon).

Jouer Carreau pour l'As à la seconde levée, avant de jouer atout, est dangereux.

Si l'impasse à la Dame rate, parfois la défense fera une coupe dans la couleur (mais pas ici).

<p>♠ 963 ♥ 1076 ♦ 1074 ♣ 10954</p> <p>♠ V2 ♥ 9543 ♦ 9863 ♣ 762</p> <p>♠ D854 ♥ V8 ♦ DV2 ♣ RV83</p> <p>♠ AR107 ♥ ARD2 ♦ AR5 ♣ AD</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>2 ♦</td> <td>—</td> <td>2 ♥</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>2 SA</td> <td>—</td> <td>3 SA</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>4 SA</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est			—	—	2 ♦	—	2 ♥	—	2 SA	—	3 SA	—	4 SA	—	—	—
	Sud	Ouest	Nord	Est																				
		—	—																					
2 ♦	—	2 ♥	—																					
2 SA	—	3 SA	—																					
4 SA	—	—	—																					
<p>Entame : ♥ 5</p> <p>Par : Sud 4SA +1</p>	<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>																							

2♦ = Forcing de manche.

2♥ = Pas d'As, pas deux Rois, pas 8 H.

2SA = Régulier, 24 H et plus.

3SA = Pas de majeure au moins quatrième, au plus 5 H (avec 6-7 H, on dirait 4SA, quantitatif).

4SA = Dernière proposition (28-29 H), pour le cas où Nord serait "maximum" (4-5 H).

Il est tentant de mettre le 10 du mort... Prenez le temps d'analyser l'entame !

La "règle des 11" indique que l'entame est fautive et qu'Ouest détient trois ou quatre petits...

Fournissez donc un petit du mort, espérant créer une entrée au 10, mais Est ne "donne" pas son Valet, prenez de la Dame et tirez le Roi, le Valet tombe. Poursuivez par As-Roi de Pique et Pique, espérant un honneur sec, second (comme ici) ou un partage 3-3, prenez le retour, jouez Cœur pour le 10 puis Trèfle pour votre Dame. Le Roi est placé, onze levées. Excellent timing !

<p>♠ V852 ♥ D9732 ♦ A87 ♣ 3</p> <p>♠ 103 ♥ A85 ♦ R952 ♣ D754</p> <p>♠ R964 ♥ V6 ♦ DV103 ♣ AR9</p> <p>♠ AD7 ♥ R104 ♦ 64 ♣ V10862</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3" style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td>1 ♦</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>1 SA</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est				1 ♦	—	1 SA	—	—	—	—	—	—
	Sud	Ouest	Nord	Est																
			1 ♦																	
—	1 SA	—	—																	
—	—	—	—																	
<p>Entame : ♥ 3</p> <p>Par : Ouest 1SA -1</p>	<p>Enchères ★☆☆☆ Jeu de la carte ★☆☆☆</p>																			

1SA = "Poubelle". 6-10 H, pas forcément régulier. Dénie une majeure au moins quatrième.

Ouest fournit le Valet du mort (sa seule chance de deuxième levée dans la couleur étant une entame sous Roi-Dame), Sud couvre du Roi et Ouest laisse passer. Sud poursuit du 10 et Ouest prend le troisième tour de la couleur, avant d'affranchir les Carreaux. En main, Nord encaisse ses deux Cœurs affranchis et Sud défause, selon son système, pour montrer son intérêt à Pique.

Nord contre-attaque donc Pique, Sud fait deux levées dans la couleur (Ouest a fourni un petit, Nord n'a pas pu prendre le risque de jouer sous son As, s'il l'a fait, il perdra trois levées dans la couleur), puis Ouest réalise le reste. Défense parfaite, une levée de chute.

Mais si Nord n'a pas rejoué Pique... huit levées pour Ouest !  
(Sud, sur le défilé des Carreaux, est squeezé Trèfle-Pique.)

	<p>♠ 1072 ♥ V8 ♦ R5 ♣ ARD932</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> <tr> <td>1 ♣</td> <td>1 ♦</td> <td>3 SA</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1 ♣	1 ♦	3 SA	—	—	—				
Sud	Ouest	Nord	Est													
1 ♣	1 ♦	3 SA	—													
—	—															
	<p>♠ AD5 ♥ R74 ♦ DV10972 ♣ 7</p>	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">11</div>														
	<p>♠ RV84 ♥ A1093 ♦ A8 ♣ V54</p>															
<p>Entame : ♦ 3 Par : Nord 3SA +1</p>	<p>Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>															

3SA = Régulier, 12-15 H, un arrêt Carreau au moins. Dénie une majeure au moins quatrième.

Neuf levées certaines (un Cœur, deux Carreaux et six Trèfles) mais, en Tournoi par Paires, il faut essayer d'en faire plus, si la probabilité de réussite est supérieure à 50%. Pouvant rendre une fois la main, il est possible de tenter d'augmenter le capital. Mais dans quelle couleur ?

A Pique, en passant "la bonne" (plutôt un petit pour le Valet, après l'intervention d'Ouest) ?

A Cœur, en tentant la double impasse (Valet laissé filer puis petit pour le 9) ?

Laquelle choisir ? Est aura la Dame de Pique dans 50% des cas et aura au moins un honneur Cœur dans 75% des cas, il faut jouer sur les Cœurs. Roi de Carreau et Valet de Cœur, si Est couvre c'est facile, on prend de l'As et on rejoue la couleur, pour onze levées ! S'il ne couvre pas, Ouest prend et rejoue Carreau, on tire tous les Trèfles et on joue Cœur pour le 9 (les défausses seront révélatrices, Est doit garder tous ses Cœurs), plus un (plus deux s'il en jette un).

	<p>♠ AV ♥ 94 ♦ RDV1084 ♣ V85</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;"> </td> <td>—</td> <td>1 ♦</td> <td>1 ♥</td> </tr> <tr> <td>1 ♠</td> <td>2 ♥</td> <td>3 ♦</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est		—	1 ♦	1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♦	—	—	—				
Sud	Ouest	Nord	Est																	
	—	1 ♦	1 ♥																	
1 ♠	2 ♥	3 ♦	—																	
—	—																			
	<p>♠ R65 ♥ V65 ♦ A75 ♣ 10943</p>	<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;">12</div>																		
	<p>♠ 842 ♥ AR1032 ♦ 32 ♣ RD6</p>																			
	<p>♠ D10973 ♥ D87 ♦ 96 ♣ A72</p>																			
<p>Entame : ♥ As Par : Nord 3♦ -1</p>	<p>Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>																			

1♠ = Au moins cinq cartes, si vous jouez la "collante". Sinon, au moins quatre.

3♦ = Six belles cartes, pas nécessairement un jeu fort. Dénie trois cartes à Pique.

Sans distribution particulière, le camp Est-Ouest ne surenchérit pas.

Est entame de l'As de Cœur et, pour ne pas affranchir la Dame du mort, contre-attaque du Roi de Trèfle. Nord laisse passer, empêchant Est d'insister dans la couleur (sous peine d'offrir une levée), qui sort de sa main à l'atout (Pique est risqué). Ouest prend et rejoue le 10 de Trèfle, pour le Valet, la Dame et l'As puis Sud tire le 9 de Carreau et, profitant d'être au mort pour la dernière fois, joue Pique pour son Valet. Ouf, il fait la levée, Nord ôte le dernier atout et donne un Cœur.

Une levée de chute après cette rude bataille !

Atout Cœur, il est difficile de réaliser huit levées. Le palier de 3, contré, est trop cher...

♠ DV96  
 ♥ D64  
 ♦ 86  
 ♣ RV62

♠ A875  
 ♥ 7  
 ♦ RD10952  
 ♣ 83



♠ 1032  
 ♥ AR1052  
 ♦ AV3  
 ♣ 105

♠ R4  
 ♥ V983  
 ♦ 74  
 ♣ AD974

Entame : ♦ 6

Par : Ouest 2♦ +2

Sud	Ouest	Nord	Est
		—	1 ♥
—	1 ♠	—	1 SA
—	2 ♦	—	—
—			

Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆

2♦ = "Canapé", au plus 9 H.

Exactement quatre Piques et six Carreaux (ou cinq et un singleton, très faible).

Avec son opposition à Pique (et la probable opposition à Cœur de Sud) et sa teneur inappropriée à Trèfle pour entamer sereinement la couleur, Nord pose un atout sur la table.

Le déclarant prend en main, tire l'As de Cœur, coupe un Cœur, joue atout pour le mort, coupe un Cœur de la Dame, joue atout pour le mort, tire le Roi de Cœur puis le Cœur affranchi, jetant ses deux Trèfles perdants. Il joue As de Pique et Pique mais, cette couleur étant répartie 4-2, il en donne trois à la défense. Dix levées, 130 pour Est-Ouest.

Au contrat de 1SA, Sud entame Trèfle et la défense réalise les cinq premières levées. Seulement 120 pour Est-Ouest, toute une différence en Tournoi par Paires !



## Séjour à la Baule

Hôtel «Le Royal» 5\*

A partir de **1645 €**

En demi-pension

Bridge inclus



# Biarritz - Hôtel le grand large 3\*



18 au 24 mai 2025



## Stage à Biarritz

Hôtel « Le Grand Large » 3\*

A partir de 945 €  
En demi-pension



♠ DV10  
♥ D876  
♦ 43  
♣ DV92

♠ 862  
♥ 4  
♦ V1076  
♣ AR1073

♠ A4  
♥ AR92  
♦ ARD98  
♣ 84

♠ R9753  
♥ V1053  
♦ 52  
♣ 65

14

Entame : ♠ Dame

Par : Ouest 6♦ +1

	Sud	Ouest	Nord	Est
				—
	—	1 ♦	—	3 ♣
	—	3 ♥	—	4 ♣
	—	4 SA	—	5 ♦
	—	6 ♦	—	—
	—			
Enchères ★★ ★ Jeu de la carte ★★ ☆				

3♣ = "Rencontre". Cinq beaux Trèfles, au moins quatre Carreaux, au moins 11 DH.

Après avoir passé d'entrée, tous les changements de couleur à saut sont fittés.

3♥ = Force dans la couleur. Ou, plus rarement, contrôle anticipé (comme ici).

4♣ = Contrôle, déniait l'arrêt Pique (on dirait 3SA).

4SA = Blackwood, atout Carreau (le seul fit connu des deux joueurs). 5♦ = Une clé.

Douze levées en coupant (maître) deux Cœurs, à condition de ne pas enlever trop tôt les atouts s'ils sont partagés 3-1 ou 4-0. Mais, s'ils sont répartis 2-2, affranchir un Trèfle sera la treizième.

As de Pique et As-Roi de Carreau puis, s'ils sont répartis 2-2, As-Roi de Trèfle, Trèfle coupé, As-Roi de Cœur, Cœur coupé, Trèfle coupé, Cœur coupé et le Trèfle affranchi.

A défaut, As-Roi de Cœur, Cœur coupé, As-Roi de Trèfle (le risque de coupe est faible), Trèfle coupé, Cœur coupé, deux atouts de la main et on donne un Pique, juste fait.

<p>♠ AV2 ♥ ADV643 ♦ 107 ♣ D7</p> <p>♠ R83 ♥ 1075 ♦ RV532 ♣ V8</p>	<p>♠ 1074 ♥ 82 ♦ D6 ♣ A106542</p>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
		1 ♦	—	1 ♥	—
<p>Entame : ♥ 2</p> <p>Par : Nord 4♥ +1</p>	<p>♠ D965 ♥ R9 ♦ A984 ♣ R93</p>	1 ♠	—	2 ♣	—
		2 SA	—	3 ♥	—
		4 ♥	—	—	—
		Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

2♣ = Quatrième couleur forcing, pour en savoir plus.

2SA = Régulier, 12-14 H, un arrêt Trèfle au moins. Dénie trois cartes à Cœur.

3♥ = Six cartes, forcing de manche.

4♥ = Deux cartes, main minimum.

Toute autre entame étant risquée, Est pose un atout sur la table, Nord prend en main, en rejoue pour le Roi du mort puis joue Pique pour son Valet (jouer la Dame est inutile, en l'absence du 10), qui fait la levée. Il ôte le dernier atout puis joue As de Pique et Pique.

La couleur est répartie 3-3, Nord, joignant le mort par l'As de Carreau, défause son Carreau perdant sur le dernier Pique et donne un Trèfle. Plus un.

L'entame introuvable à Carreau limite à dix levées, sur celle à Trèfle, onze levées.

Sur entame Pique, Nord place le 9 du mort et réalise... douze levées !

<p>♠ 1096 ♥ 86 ♦ 1094 ♣ RV743</p> <p>♠ R83 ♥ 1074 ♦ AR863 ♣ 95</p>	<p>♠ A542 ♥ A53 ♦ D52 ♣ A62</p>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			—	—	1 ♦
<p>Entame : ♥ Roi</p> <p>Par : Est 3SA =</p>	<p>♠ DV7 ♥ RDV92 ♦ V7 ♣ D108</p>	1 ♥	2 ♥	—	3 SA
		—	—	—	—
		Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

2♥ = Cue-bid. Maximum du Passe d'entrée (10-11 H), sans arrêt Cœur, sans quatre Piques.

3SA = Au moins 14 H, un arrêt Cœur au moins.

Les Carreaux étant aimablement répartis (partage 3-2, 68% de chances), le déclarant réalise aisément neuf levées, sous la forme de deux Piques, un Cœur, cinq Carreaux et un Trèfle.

Le plus dur était de nommer la manche, bravo si vous l'avez fait !

A noter que, pour tenter d'obtenir une dixième levée (importante en Tournoi par Paires), Est prend au second tour de Cœur puis tire cinq tours de Carreau. Si Sud défause plus d'un Cœur (ici, il est très gêné avec ses deux Dames noires troisièmes), il joue As-Roi de Pique et Pique.

Si la couleur est répartie 3-3, le dernier Pique sera la dixième levée...

♠ R754  
 ♥ D9873  
 ♦ V  
 ♣ DV9  
 ♠ V108  
 ♥ 654  
 ♦ 10975  
 ♣ R106  
 ♠ AD92  
 ♥ RV10  
 ♦ ARD3  
 ♣ 74

♠ 63  
 ♥ A2  
 ♦ 8642  
 ♣ A8532

17

Entame : ♥ As

Par : Est 1SA +4

Sud Ovest Nord Est

1 ♦

1 ♥ 1 SA

Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆

1♥ = Plus souple en réveil qu'en intervention, en terme de qualité de couleur.

De plus, le partenaire, qui peut avoir du jeu, n'oubliera pas que l'on a passé d'entrée.

1SA = Régulier, 18-19 H, un arrêt Cœur au moins.

Pas devin, Sud entame dans la couleur cinquième de son partenaire, plutôt que la sienne.

Est prend, tire l'As de Carreau et, le Valet tombant, joue Carreau pour le 10 puis tente, réussit et réitère l'impasse Pique. Deux autres tours de Carreau puis Trèfle vers le Roi, l'As est placé, Sud n'y peut rien, le déclarant réalise... dix levées !

Sur entame Trèfle, Est fournit un petit du mort, Nord prend et en rejoue. Au mort avec le Roi, Est fait l'impasse Pique puis tire les Carreaux. Mais Sud, prenant la main avec l'As de Cœur encaisse ses Trèfles affranchis, ce qui limite le déclarant à neuf levées...

♠ D7653  
 ♥ RV1072  
 ♦ 7  
 ♣ 92  
 ♠ 8  
 ♥ D96  
 ♦ V9862  
 ♣ V1063  
 ♠ R2  
 ♥ A53  
 ♦ A1043  
 ♣ RD75

♠ AV1094  
 ♥ 84  
 ♦ RD5  
 ♣ A84

18

Entame : ♣ Valet

Par : Sud 4♠ =

Sud Ovest Nord Est

1 SA

2 ♣

4 ♠

Enchères ★★★ Jeu de la carte ★☆☆

2♣ = "Landy". Bicolore majeur, au moins 5-4. Pas forcément fort en réveil.

4♠ = Fit au moins neuvième et doubleton pour affranchir les Cœurs par la coupe. En avant ! (Plus des honneurs de "protection" en mineures, pour éviter d'y perdre trop de levées.)

Sud prend l'entame de l'As et en rejoue puis, quand il reprend la main, coupe un Trèfle (ou un Carreau) pour joindre le mort et laisse filer la Dame de Pique. Sans trop de surprise, le Roi est placé, Sud purge les atouts et joue Cœur pour le 10. Est prend de l'As, Sud prend (ou coupe) le retour, joue Cœur pour le Valet et tire le Roi. La Dame tombe, dix levées faciles.

Le plus délicat était de nommer la manche, bravo si vous y êtes parvenu !