

Tournois de Bridge

les Simultanés du Roy René !



Saison
2026/2027

Après-midi
N°11

Jeudi 3 septembre 2026



7^e FESTIVAL DES SIMULTANÉS

Jouez des simultanés dans votre club
DU 1^{er} AU 28 SEPTEMBRE 2026

- Points d'expert doublés
- Livret de 24 donnes commentées par tournoi
- Cadeaux à gagner



Les autres Roy René du festival

Mardi 8 septembre

Jeudi 17 septembre

Mercredi 23 septembre

Lundi 28 septembre

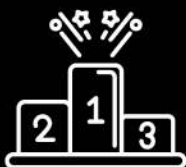
BRIDGE PLUS

Des donnes pédagogiques commentées par nos experts.

Jouez les mêmes donnes. Faites la différence !

RÉSULTATS

www.bridgeplus.com



+33 2 41 37 04 74 - simultanes@bridgeplus.com



CHALLENGE ANNUEL

Chaque série récompensée
en bon voyages
(1000€ pour les premiers)
et plein d'autres cadeaux

♠ 54 ♥ AD1086 ♦ 64 ♣ R832 ♠ D1092 ♥ 5 ♦ DV10532 ♣ 64 ♠ AV8 ♥ 742 ♦ A9 ♣ DV1097 ♠ R763 ♥ RV93 ♦ R87 ♣ A5		Sud Ouest Nord Est
Entame : ♣ Dame Par : Nord 4♥ +1		1 ♣ X 1♦ 3♥ 4♥ — — —
X = Court à Trèfle, un support pour les autres couleurs. Au moins 12 H. 1♦ = Optionnel, mais il peut être utile d'annoncer cette jolie couleur sixième. 3♥ = 8-10 H avec cinq cartes à Cœur, comme si Ouest avait passé. Nord a deux Trèfles à couper, s'il commence par faire tomber les atouts*, il ne pourra plus le faire. As-Roi de Trèfle et Trèfle coupé (gros, pour ne pas prendre de risque). Cœur pour la Dame, Trèfle coupé (du Roi), Cœur pour l'As et un troisième tour de Cœur pour enlever le dernier atout de l'ouvreur. Les deux impasses (Pique et Carreau) contre les As d'Est marchant, Nord réalise onze levées. *Même un seul tour d'atout avant de couper serait fatal, faute d'entrée en main, Nord serait dans l'obligation d'attaquer les Piques ou les Carreaux de la main du mort.		Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆

♠ 10983 ♥ 2 ♦ V853 ♣ 10972 ♠ 75 ♥ AD10964 ♦ 942 ♣ D4 ♠ V64 ♥ V8 ♦ ARD7 ♣ ARV3 ♠ ARD2 ♥ R753 ♦ 106 ♣ 865		Sud Ouest Nord Est
Entame : ♠ 10 Par : Ouest 4♥ +1		1♦ X 1♥ 2SA — 4♥ — —
X = Court à Carreau, au moins 12 H et une support dans les autres couleurs. 2SA = 18-19 H avec un jeu régulier, comme si Sud n'avait pas contré. 4♥ = Le contrat que vous voulez jouer. Ouest coupe le troisième tour de Pique, monte au mort à Carreau et fait deux fois l'impasse Cœur, qui réussit. Mais mauvaise nouvelle, ils sont 4-1. Faut-il se contenter de dix levées ? Il est possible de capturer le Roi si, à deux cartes de la fin, le déclarant joue du mort. Pour cela il faut se raccourcir. As-Roi de Trèfle et Trèfle coupé (Ouest a alors autant d'atouts que Sud). Carreau pour le Roi et Valet de Trèfle (pour ne pas risquer que le troisième Carreau soit coupé). Si Sud coupe, Ouest surcoupe et c'est terminé. Si Sud défait, le déclarant défait également, et joue Carreau du mort, à deux plis de la fin, il reste As-Dame chez le déclarant qui captureront le Roi à priori imprenable de Sud. Échec et mat !		Enchères ★☆☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆

♠ 84 ♥ 10875 ♦ R976 ♣ 1063 ♠ 109762 ♥ A64 ♦ 1085 ♣ A7 Entame : ♠ 10 Par : Sud 2SA -1	♠ D53 ♥ 932 ♦ D4 ♣ RD852 3 ♠ ARV ♥ RDV ♦ AV32 ♣ V94	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 SA</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table> Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★	Sud	Ouest	Nord	Est	2 SA	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est							
2 SA	—	—	—							

La Dame de Pique d'Est est prise par l'As de Sud, qui rejoue le Roi de Cœur.
Que doit faire Ouest une fois en main au deuxième tour de Cœur ?
Sur le premier Cœur, Est a fourni le 2 en parité, et au deuxième tour le 3, la plus petite des cartes restantes, pour indiquer une préférence à Trèfle. Le déclarant, s'il possède l'As de Carreau, est potentiellement à la tête de neuf levées (s'il a de quoi faire quatre plis de Carreau).
Sans espoir d'affranchir les Piques assez vite (Est aurait mis le 9 au deuxième tour de Cœur pour appeler à Pique), Ouest switch de l'As de Trèfle (Est fournit une carte pour appeler) et Trèfle, encaissant cinq levées dans la couleur. Moins un.

Mais gare à une continuation à Pique, cela ferait dix levées pour Sud (trois Piques, trois Cœurs, quatre Carreaux) !



Avec Jean-Gilles Hervé

Hôtel & Spa le Miramar 5*

Du 10 au 17 octobre

A partir de 1195 €

Bridge inclus

Demi-pension hors boissons

Le luxe relaxant

cyrille@bridgeplus.com - 02.41.37.04.74



SÉJOUR

Ile de Ré

Avec Bertrand Chamorin

Hôtel & Spa le Richelieu 5*

Du 2 au 9 novembre

A partir de 1375 €

Bridge inclus

Demi-pension hors boissons

Élegance marine

cyrille@bridgeplus.com - 02.41.37.04.74

♠ D854	♠ AR9	♠ 102
♥ D109	♥ R642	♥ AV83
♦ V10	♦ 732	♦ RD985
♣ ADV6	♣ 532	♣ R4
	♠ V763	
	♥ 75	
	♦ A64	
	♣ 10987	

Entame : ♣10

Par : Est 3SA =

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

1 ♦ = Avec des Carreaux plus longs et un jeu forcing de manche, Est commence par la mineure.
3SA = 12-15 H avec au moins un arrêt à Cœur (Ouest ne peut plus en avoir quatre).

Est prend l'entame du Roi de Trèfle et joue Carreau pour les affranchir. Que doit faire Sud lorsqu'il prend la main ?

Nord sait que seul un retour Pique pourrait lui permettre de faire des plis, son Roi de Cœur étant soumis (Sud ne peut pas avoir beaucoup plus de points que l'As de Carreau).

Pour aider son partenaire, il fournit ses Carreaux en préférentiel, le compte n'ayant pas d'importance, Est ayant nécessairement une reprise de main, commençant par le plus gros.

Grâce à cet appel, Sud rejoue Pique, mais pas n'importe lequel, le Valet, pour forcer la Dame du mort, cela permet à Nord de faire trois plis de Pique, le 10 tombant au deuxième tour.

Neuf levées seulement grâce à cet excellent flanc.

♠ 852 ♥ V10852 ♦ V975 ♣ 7 ♠ R1043 ♥ RD ♦ AD8 ♣ R642 ♠ V976 ♥ 94 ♦ 1063 ♣ V1098 ♠ AD ♥ A763 ♦ R42 ♣ AD53 5		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td colspan="2"></td><td>1 SA</td><td>—</td></tr><tr><td>2 ♣</td><td>—</td><td>2 ♠</td><td>—</td></tr><tr><td>6 SA</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est			1 SA	—	2 ♣	—	2 ♠	—	6 SA	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est															
		1 SA	—															
2 ♣	—	2 ♠	—															
6 SA	—	—	—															
Entame : ♣ Valet Par : Nord 6SA +1	Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★																	

2♣ = Stayman, au moins 8 H, même avec un jeu très fort.

6SA = 19 H + 15 à 17 H = 34 à 37 H.

Douze levées facile (As-Roi-Dame dans chaque couleur), à condition de ne pas se bloquer.

Mais ce n'est pas assez en tournoi par paires, il faut tenter une treizième. Si les Trèfles sont 3-2 ou le Valet de Pique au plus troisième, cela va être facile. Et sinon ?

Sud prend en main, débloque Roi-Dame de Cœur, débloque As-Dame de Pique, encaisse l'As de Cœur (défaussant un Trèfle), puis encaisse les Carreaux.

Est défausse une fois, mais c'est déjà une fois de trop ! S'il jette un Trèfle, le quatrième Trèfle du mort sera affranchi. S'il défausse un Pique, c'est le 10 du déclarant qui devient maître.

Bravo, treize levées dans la besace !

♠ V6 ♥ ARD 106 ♦ A52 ♣ R 102 ♠ AR98 ♥ 93 ♦ RV97 ♣ AD9 ♠ D 10742 ♥ V2 ♦ 8 ♣ V6543 ♠ 53 ♥ 8754 ♦ D10643 ♣ 87 6		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td colspan="3"></td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td>1 ♥</td><td>X</td><td>—</td></tr><tr><td>2 ♦</td><td>—</td><td>3 ♦</td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td>—</td><td></td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est				—	—	1 ♥	X	—	2 ♦	—	3 ♦	—	—	—		
Sud	Ouest	Nord	Est																			
			—																			
—	1 ♥	X	—																			
2 ♦	—	3 ♦	—																			
—	—																					
Entame : ♥ As Par : Sud 3 ♦ =	Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆																					

X = Court à Cœur, au moins 12 H, un support pour les autres couleurs.

2 ♦ = De 0 à 7 H, avec quelques Carreaux.

3 ♦ = 17 H, des levées de tête et un fit souvent neuvième méritent un effort.

Passé en Sud = Rien de rien !

Ouest entame l'As de Cœur et, à la vue du mort, voit qu'il y a un risque que le déclarant fasse un jeu de coupe.

Pour empêcher Sud de mener à bien la coupe de deux Cœurs, l'entameur rejoue As de Carreau et Carreau.

Lorsque Sud rejoue Cœur, pour ouvrir la coupe du mort, Ouest prend et donne un troisième tour d'atout. Le déclarant ne pourra couper qu'un Cœur mais, l'impasse Trèfle réussissant, fera neuf levées quand même suite à cette excellente défense.

♠ A 10 8 5 3 ♥ 7 5 ♦ V 8 ♣ ADV 4 ♠ 7 4 2 ♥ ARV 9 ♦ RD 5 4 ♣ R 6 ♠ RV 9 6 ♥ D 8 3 ♦ A 6 2 ♣ 9 3 2 ♠ D ♥ 10 6 4 2 ♦ 10 9 7 3 ♣ 10 8 7 5 7		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td>—</td><td>1 ♠</td><td>X</td><td>2 SA</td></tr><tr><td>—</td><td>3 ♠</td><td>—</td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est	—	1 ♠	X	2 SA	—	3 ♠	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est															
—	1 ♠	X	2 SA															
—	3 ♠	—	—															
—																		
Entame : ♥ As Par : Ouest 3 ♠ =	Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆																	

X = Court à Pique, au moins 12 H, un support pour les autres couleurs.

La présence de 16 H compense la distribution imparfaite.

2SA = Truscott, 11-12 DH et au moins quatre atouts.

Attention à ne pas encaisser le deuxième Cœur trop vite !

Si Nord commence par deux tours de Cœur, Ouest défaussera son Carreau perdant sur la Dame du mort et ne perdra que deux Cœurs et un Trèfle (l'impasse échouant).

A la deuxième levée, l'entameur joue le Roi de Carreau, affranchissant un pli tant qu'il possède encore le Roi de Cœur, seulement neuf levées pour Ouest, la Dame de Pique n'opposant pas de résistance.

♠ A3 ♥ 6532 ♦ AR76 ♣ R94 ♠ RV8 ♥ RDV 109 ♦ D5 ♣ D108 ♠ 964 ♥ A8 ♦ 432 ♣ A7653 ♠ D10752 ♥ 74 ♦ V1098 ♣ V2 8		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td>1 ♦</td><td>1 ♥</td><td>1 SA</td></tr><tr><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est		1 ♦	1 ♥	1 SA	—	—	—	
Sud	Ouest	Nord	Est											
	1 ♦	1 ♥	1 SA											
—	—	—												
Entame : ♥7 Par : Est 1SA +1		Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆												

1♥ = De 8 à 17 H avec au moins cinq Cœurs.

1SA = De 8 à 10 H, régulier, au moins un arrêt à Cœur sans quatre Piques.

Six levées faciles pour Est, l'affranchissement des Trèfles est la meilleure option pour en trouver d'autres. Mais l'entame Cœur fait tomber immédiatement l'As*.

Il n'y a pas d'autres remontées pour chercher les Trèfles.

La solution ? Un coup à blanc ! Est joue petit Trèfle des deux mains, la défense encaisse quatre Cœurs et quand le déclarant reprend la main, il joue Roi de Trèfle, Trèfle pour l'As et sera en main au bon moment pour encaisser deux levées de longueur, plus un.

*Est pouvait-il laisser passer l'entame ? Non car un switch à Pique affranchirait une levée de plus pour la défense, le déclarant serait alors limité à sept levées.

Le conseil du mois

Septembre 2026

Une erreur à éviter.

Nord	
♠	7 3
♥	10 4
♦	9 7 5 4 2
♣	A D 10 3

Ouest	
♠	D V 10 9 5
♥	R V 7 5 2
♦	-
♣	8 6 5



Est	
♠	8 6 4 2
♥	D 9 6
♦	A 10 8 6
♣	9 4

Sud	
♠	A R
♥	A 8 3
♦	R D V 3
♣	R V 7 2

Tournoi par Paires

S	O	N	E
2SA	-	3SA	Fin

Ce qui s'est passé.

Sud prend du Roi l'entame de la Dame de Pique et, pensant à se prémunir contre l'As de Carreau quatrième en Est, joue le 2 de Trèfle pour le 10 et Carreau. Bon défenseur, Est fournit un petit.

Trèfle pour la Dame et Carreau, petit encore en Est, Trèfle pour l'As et Carreau, Est retient son As une dernière fois. Sud affranchit le dernier Carreau du mort mais ne peut pas l'encaisser.

Seulement dix levées, triste note en TPP !

Ce qui aurait dû se passer.

Avec sept levées entre les trois autres couleurs, Sud exploite les Carreaux pour augmenter son capital. Si la couleur est répartie 3-1 (50% des cas) ou 2-2 (40% des cas), aucun problème, onze levées. Si Ouest détient quatre Carreaux, il tient deux fois la couleur et gagne la course de vitesse, affranchissant ses Piques avant que Sud n'affranchisse son Carreau de longueur. Neuf levées, impossible de faire mieux.

Le cas « préoccupant » : Est détient quatre Carreaux, et Sud s'en prémunit en jouant la couleur du mort. Cependant, il ne faut pas négliger que ce dernier ne puisse fournir son As qu'au quatrième tour. Coupant ainsi la communication de Sud dans la couleur, ce dernier nécessite une entrée de plus au mort.

Sud a donc besoin de quatre entrées au mort (trois pour jouer vers ses honneurs, une pour tirer le dernier Carreau) et seules trois sont clairement apparentes, As, Dame et 10 de Trèfle. Mais, en cas de partage 3-2 de la couleur, le 3 du mort constituera la quatrième... à condition de conserver précieusement le 2 !

Roi de Pique, 7 de Trèfle pris du 10, Carreau pour le Valet, Valet de Trèfle pris de la Dame, Carreau pour la Dame, Roi de Trèfle pris de l'As, Carreau pour le Roi et Carreau. Le retour majeur est pris puis Sud joue le 2 de Trèfle pour le 3 et encaisse le dernier Carreau. Onze levées, toute une différence en TPP !

Principe : Pour affranchir une couleur, jouez vers les honneurs groupés, dans la mesure du possible. Pour cela, vous aurez besoin d'un certain nombre de communications, vers une main ou vers l'autre. Si elles ne sont pas en nombre suffisant, il existe parfois un moyen astucieux d'en créer une supplémentaire.



La boutique :

<http://www.bridgeplus.com>

♠ RD 10 ♥ 843 ♦ R632 ♣ 743 ♠ A85 ♥ R7 ♦ A975 ♣ R962 ♠ V964 ♥ ADV2 ♦ 104 ♣ AD8 ♠ 732 ♥ 10965 ♦ DV8 ♣ V105 9		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td colspan="2"></td><td>1 ♦</td><td>X</td></tr><tr><td>—</td><td>1 SA</td><td>—</td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est			1 ♦	X	—	1 SA	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est															
		1 ♦	X															
—	1 SA	—	—															
—																		
Entame : ♣2 Par : Ouest 1SA +1	Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆																	

X = Court à Carreau, au moins 12 H, un support pour les autres couleurs.

1SA = De 8 à 10 H, jeu régulier sans majeure quatrième, mais l'arrêt à Carreau est facultatif.

Nord entame une mineure, et choisit Trèfle, il préfère entamer sous le Roi que sous l'As (fortement déconseillé à SA).

Ouest fait la levée de la Dame du mort, joue Pique vers le Roi, Nord prend de l'As et rejoue Trèfle. Le déclarant rentre en main à Pique pour faire et réitérer l'impasse Cœur.

Ouest fait trois Piques, trois Cœurs et deux Trèfles, soit huit levées.

Mais sur entame Carreau, le Roi immédiatement offert constitue la neuvième levée (à condition que le déclarant utilise bien ses trois remontées pour faire l'impasse Trèfle et deux fois l'impasse Cœur).

♠ 10432 ♥ 1087 ♦ 1043 ♣ RV8 ♠ R86 ♥ 943 ♦ R765 ♣ A73 ♠ 75 ♥ A62 ♦ ADV8 ♣ D964 ♠ ADV9 ♥ RDV5 ♦ 92 ♣ 1052 10 Entame : ♣4 Par : Nord 1SA -1		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td colspan="3"></td><td>1 ♦</td></tr><tr><td>X</td><td>—</td><td>1 SA</td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td>—</td><td></td><td></td></tr></table> Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★	Sud	Ouest	Nord	Est				1 ♦	X	—	1 SA	—	—	—		
Sud	Ouest	Nord	Est															
			1 ♦															
X	—	1 SA	—															
—	—																	

1SA = De 8 à 10 H, un jeu régulier, arrêt à Carreau facultatif. Pas de majeure quatrième.

Est choisit l'entame Trèfle plutôt que Carreau avec la fourchette et le Roi probablement en Nord. Le Roi est pris par l'As de Nord (inutile de laisser passer, Ouest rejouerait facilement Carreau), qui joue Cœur.

Quand Est prend, il doit décider quoi faire. Si Ouest possède le Roi de Pique, il faut jouer Pique, s'il possède le Valet de Trèfle, il faut jouer Trèfle.

La solution ? L'appel de Smith ! Ouest fournit le 10 de Cœur au premier tour, carte anormale, signalant un intérêt fort pour la couleur d'entame de son partenaire avec le Valet.

Est rejoue alors le 9 de Trèfle (un gros = je souhaite un autre retour par la suite), pris du Valet d'Ouest, qui rejoue le 10 de Carreau, carte forçante, pour capturer le Roi de Nord.

Trois Carreaux (quatre si Nord joue le Roi), trois Trèfles et un Pique, moins un !

♠ 8 ♥ AR754 ♦ 93 ♣ RD963 ♠ RV9 ♥ DV63 ♦ A10864 ♣ 8 ♠ 7532 ♥ 102 ♦ V72 ♣ A1072 ♠ AD1064 ♥ 98 ♦ RD5 ♣ V54 11		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td>1 ♠</td><td>2 ♠</td><td>3 ♥</td><td>5 ♣</td></tr><tr><td>X</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1 ♠	2 ♠	3 ♥	5 ♣	X	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est											
1 ♠	2 ♠	3 ♥	5 ♣											
X	—	—	—											
Entame : ♦ Roi Par : Est 5 ♣ x -2	Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆													

2♠ = Bicolore avec au moins cinq Cœurs et cinq Trèfles, et de belles couleurs.

3♥ = Cue-bid le plus cher, pour la couleur la plus chère, les Piques. Donc, ici, un fit fort à Pique.

5♣ = Profitons de ce joli fit pour défendre.

X = Je ne souhaite pas surenchérir au palier de 5.

La défense fait deux Carreaux et un Pique en tête et fera encore un Trèfle, Ouest ne pouvant affranchir les Cœurs par la coupe sans éviter une surcoupe du Valet de Trèfle qui était troisième.

Moins deux (300 points) est cependant une excellente note pour Est-Ouest, le camp Nord-Sud marquant 420 points en gagnant le contrat de 4♠.

Mais attention à une surenchère à 5♠, qui serait fatale avec deux Cœurs et un Trèfle à perdre.

♠ 9 ♥ RDV9 ♦ A762 ♣ AV98 ♠ AR5 ♥ 10654 ♦ R93 ♣ R65 ♠ V763 ♥ 832 ♦ DV84 ♣ 104 ♠ D10842 ♥ A7 ♦ 105 ♣ D732 12		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td>1 ♦</td><td>X</td><td>—</td></tr><tr><td>3 ♠</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est		1 ♦	X	—	3 ♠	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est											
	1 ♦	X	—											
3 ♠	—	—	—											
Entame : ♥ Roi Par : Sud 3 ♠ =	Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★													

X = Court à Cœur, au moins 12 H et un support dans les autres couleurs.

3♠ = De 8 à 10 H avec exactement cinq cartes à Pique.

Passe en Ouest = Malgré les 15 H et la bonne distribution, Est ayant un jeu faible.

Sud prend l'entame de l'As de Cœur, encaisse As-Roi de Pique, constatant le partage 4-1 des atouts, et fait l'impasse affichée au Valet contre Est (défaussant ensuite un Carreau du mort).

Cela fait défausser trois fois Ouest, qui a bien des soucis.

S'il défausse un Cœur, le déclarant affranchira le 10 du mort qui sera sa neuvième levée.

S'il défausse au moins un Trèfle, Sud jouera Trèfle vers le Roi, puis deux fois petit, affranchissant un Trèfle de longueur, pour également neuf levées.

S'il défausse trois Carreaux, Sud jouera Carreau ou Cœur et Ouest, en main, sera obligé soit d'affranchir le 10 de Cœur du mort, soit de jouer Trèfle sous l'As, ce qui permet à Sud de faire sa Dame, puis de jouer Trèfle vers le Roi pour y faire deux levées. Juste fait également.

♠ 5432 ♥ 10986 ♦ V42 ♣ R8 ♠ R97 ♥ ARD3 ♦ 73 ♣ D965 ♠ DV1086 ♥ V2 ♦ D10 ♣ AV73 13 ♠ A ♥ 754 ♦ AR9865 ♣ 1042	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td>1 ♣</td> <td>1 ♠</td> </tr> <tr> <td>2 ♦</td> <td>—</td> <td>2 ♥</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>3 ♦</td> <td>—</td> <td>3 SA</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <i>Enchères</i> ★★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★★☆☆	Sud	Ouest	Nord	Est			1 ♣	1 ♠	2 ♦	—	2 ♥	—	3 ♦	—	3 SA	—	—	—		
Sud	Ouest	Nord	Est																		
		1 ♣	1 ♠																		
2 ♦	—	2 ♥	—																		
3 ♦	—	3 SA	—																		
—	—																				

Entame : ♠ **Dame**

Par : Nord 3SA +1

2♦ = Au moins 11 HL, au moins cinq cartes, forcing.
 2♥ = Quatre cartes à Cœur, sans précision de force ou de distribution.
 3♦ = Six cartes, non-forcing.

Le déclarant prend l'entame de la Dame de Pique de l'As du mort et doit affranchir les Carreaux.
 Sans remontée externe, sa seule solution est de faire un coup à blanc.
 Quand il reprendra la main il jouera Carreau pour l'As et encaissera toute la couleur, faisant dix levées (et même onze si Ouest défait le moindre Cœur, ce qu'il ne devrait pas faire, Nord en ayant montré quatre pendant les enchères).

La défense pouvait limiter à neuf levées, à condition de rejouer Trèfle immédiatement en prenant la main à Carreau. L'avez-vous trouvé ?

♠ AD4 ♥ RDV108 ♦ 62 ♣ AR4 ♠ V983 ♥ 643 ♦ 75 ♣ DV108 ♠ R752 ♥ A95 ♦ RD98 ♣ 65 14 ♠ 106 ♥ 72 ♦ AV1043 ♣ 9732	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td></td> <td>1 ♦</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>1 ♥</td> <td>—</td> <td>1 ♠</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>2 ♣</td> <td>—</td> <td>2 ♥</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>3 ♥</td> <td>—</td> <td>3 ♠</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>4 ♣</td> <td>—</td> <td>4 ♦</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>4 SA</td> <td>—</td> <td>5 ♦</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>6 ♥</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table> <i>Enchères</i> ★★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★☆☆	Sud	Ouest	Nord	Est				1 ♦	—	1 ♥	—	1 ♠	—	2 ♣	—	2 ♥	—	3 ♥	—	3 ♠	—	4 ♣	—	4 ♦	—	4 SA	—	5 ♦	—	6 ♥	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est																														
			1 ♦																														
—	1 ♥	—	1 ♠																														
—	2 ♣	—	2 ♥																														
—	3 ♥	—	3 ♠																														
—	4 ♣	—	4 ♦																														
—	4 SA	—	5 ♦																														
—	6 ♥	—	—																														

Entame : ♣ **Dame**

Par : Ouest 6♥ =

2♣ = Quatrième couleur forcing, pour en savoir plus.
 2♥ = Trois cartes à Cœur.
 3♥ = Espoir de chelem, avec cinq cartes à Cœur (qui n'étaient pas garanties avec 2♣).
 3♠ / 4♣ / 4♦ = Contrôle, l'annonce du dernier contrôle montre une main minimum.
 4SA = Blackwood 5♦ = Une clé.

Ouest prend l'entame de l'As de Trèfle, et avant d'enlever les atouts, joue Roi de Trèfle et Trèfle coupé (maître, parfois Sud n'a que deux cartes dans la couleur). Maintenant, il enlève les atouts et affranchit facilement un Carreau, douze levées.

Mais à Sans-Atout, l'As de Carreau étant derrière les honneurs du mort et les Piques 4-2, seulement onze levées, sauf erreur de la défense.

Bravo si vous avez réussi à appeler le bon contrat.

♠ 106542
 ♥ D1083
 ♦ R2
 ♣ 76

♠ A973
 ♥ RV7652
 ♦ 5
 ♣ R3

♠ DV
 ♥ —
 ♦ A7643
 ♣ A109842

♠ R8
 ♥ A94
 ♦ DV1098
 ♣ DV5

Entame : ♦ **Roi**
 Par : Est 3 ♣ +1

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♦	1 ♥	—	2 ♣
—	2 ♥	—	3 ♣
—	—	—	—

Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★★★★

1 ♥ = De 8 à 17 H, avec au moins cinq cartes.

2 ♣ = Au moins 11 H avec au moins cinq Trèfles, forcing.

2 ♥ = Le plus souvent six cartes à Cœur (sinon Ouest pourrait faire un cue-bid à 2 ♦ sans autre enchère disponible).

3 ♣ = Au moins six cartes, 11-13 H, non-forcing.

As de Carreau, Carreau coupé, Cœur coupé, Dame de Pique laissée filer, puis, quand Est sera au mort avec l'As de Pique, il jouera Cœur coupé, le Valet de Pique, Carreau coupé (du Roi, dernier atout restant au mort) et Cœur coupé. Huit levées dans la besace et une neuvième certaine avec l'As de Trèfle, mais Est peut en assurer une dixième.

Il rejoue Carreau, Sud prend, en encaisse un deuxième et est obligé de jouer Trèfle, ne faisant qu'une levée d'atout. Plus un, bien joué.

Les

SIMULTANÉS

du Roy René

♠ ♥ ♣ ♦

LES SIMULTANÉS DU ROY RENÉ

soutiennent

♥

LA RECHERCHE

CONTRE LE CANCER DU SEIN

Durant le mois d' *Octobre*,

10% DE NOS BÉNÉFICES SERONT REVERSÉS À LA RECHERCHE CONTRE LE CANCER DU SEIN.

Ensemble, jouons pour l'espoir





RÉVEILLON *Général*

Avec Euriell Quéran et
Michael Deprouw

Hôtel le Neptune 5*

Du 28 décembre au 6 janvier

A partir de **1495 €**

Bridge inclus

Demi-pension boissons incluses

Hors aérien - Soirées méchoui et langoustes

Dépaysant et ressourçant

cyrille@bridgeplus.com - 02.41.37.04.74

♠ V4 ♥ RD 1085 ♦ 96 ♣ A753 ♠ AD ♥ 96 ♦ 854 ♣ RDV864 ♠ 108762 ♥ 432 ♦ A1072 ♣ 9 ♠ R953 ♥ AV7 ♦ RDV3 ♣ 102 16		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td>—</td><td>1 ♣</td><td>—</td></tr><tr><td>1 ♠</td><td>2 ♥</td><td>3 ♣</td><td>—</td></tr><tr><td>3 SA</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est		—	1 ♣	—	1 ♠	2 ♥	3 ♣	—	3 SA	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est															
	—	1 ♣	—															
1 ♠	2 ♥	3 ♣	—															
3 SA	—	—	—															
Entame : ♥Roi Par : Sud 3SA -2		Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★☆☆																

2♥ = Cinq belles ou six cartes à Cœur, 9-10 H.

3♣ = Six cartes, pas forcément une main forte.

3SA = Le contrat que Sud veut jouer avec au moins un arrêt à Cœur et les points de la manche.

Sud laisse passer l'entame Cœur, faisant un coup de Bath.

Mais sur l'entame du Roi à Sans-Atout, Est a fourni le 2 (en pair-impair), déniait un honneur.

L'entameur sait qu'il ne faut pas en rejouer, il se jetterait dans la fourchette du déclarant. Pour donner la main à son partenaire, sa seule chance est à Carreau.

Il contre attaque du 9 (un gros pas d'intérêt dans la couleur) pris par l'As d'Est qui rejoue Cœur.

Quoi que fasse Sud, il devra encore passer par l'As de Trèfle, moins deux.

♠ 9632

♥ AR92

♦ D9

♣ 653

♠ A 10

♥ D 10873

♦ 7642

♣ V4

♠ RD874

♥ 5

♦ 853

♣ ARD 10

♠ V5

♥ V64

♦ ARV10

♣ 9872

Entame : ♦ A

Est 2 ♠ +1

17

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

Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★★

1SA = Poubelle, de 6 à 10 H, pas forcément un jeu régulier.
2♦ = Cinq cartes à Cœur et deux cartes à Pique, si vous jouez cette enchère.
Dans le cas contraire, contentez vous d'une préférence à 2♠, il faut six cartes pour dire 2♥.

Est coupe le quatrième Carreau et manie les atouts. S'il tire en tête, il espère la répartition 3-3 des Piques (36% de chances).
Un meilleur maniement consiste à profiter du 10 du mort pour faire l'impasse au Valet (50%) : Pique vers le 10, qui fait la levée, As de Pique, Trèfle pour rentrer en main et enlever les atouts.
Neuf levées suite à cet excellent maniement, contre huit sinon, le 9 quatrième de Nord accrochant.

♠ R

♥ 105

♦ RDV3

♣ AV9752

♠ 865

♥ RD964

♦ 10842

♣ 10

♠ DV109

♥ AV72

♦ 97

♣ 643

♠ A7432

♥ 83

♦ A65

♣ RD8

Entame : ♥ As

Par : Nord 5 ♣ =

18

Sud	Ouest	Nord	Est
			—
1 ♠	—	2 ♣	—
2 ♠	—	3 ♦	—
4 ♣	—	4 ♦	—
4 ♠	—	5 ♣	—
—	—		

Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆

2♠ = Pas forcément six cartes lorsque Sud ne peut rien faire d'autre.
3♦ = Force à Carreau, problème à Cœur pour jouer 3SA.
4♣ = Trois cartes (avec quatre Sud aurait soutenu au tour précédent), pas d'arrêt à Cœur.
4♦ / 4♠ = Contrôles.
5♣ = Sans contrôle à Cœur, il faut se contenter de la manche.

Est, attentif à la séquence d'enchères de ses adversaires, entame l'As de Cœur, la couleur qu'ils ne tiennent pas. La défense fait deux levées dans la couleur, juste fait.
Mais sur une autre entame, Nord défause un Cœur sur l'As de Pique, et même le deuxième après avoir affranchi le cinquième Pique par la coupe pour treize levées.
A Sans-Atout, seulement huit levées, sauf erreur de la défense. Bravo si vous avez demandé la bonne manche.

♠ RDV8 ♥ V ♦ V932 ♣ V754 ♠ 7 ♥ R754 ♦ AR754 ♣ R86 ♠ 10632 ♥ D98 ♦ 108 ♣ D1032 ♠ A954 ♥ A10632 ♦ D6 ♣ A9 19		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td>1 ♥</td><td>—</td><td>2 ♦</td><td>—</td></tr><tr><td>2 ♥</td><td>—</td><td>3 ♠</td><td>—</td></tr><tr><td>4 ♣</td><td>—</td><td>4 SA</td><td>—</td></tr><tr><td>5 ♣</td><td>—</td><td>5 ♦</td><td>—</td></tr><tr><td>5 ♥</td><td>—</td><td>6 ♥</td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td>—</td><td></td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1 ♥	—	2 ♦	—	2 ♥	—	3 ♠	—	4 ♣	—	4 SA	—	5 ♣	—	5 ♦	—	5 ♥	—	6 ♥	—	—	—		
Sud	Ouest	Nord	Est																											
1 ♥	—	2 ♦	—																											
2 ♥	—	3 ♠	—																											
4 ♣	—	4 SA	—																											
5 ♣	—	5 ♦	—																											
5 ♥	—	6 ♥	—																											
—	—																													
Entame : ♠ Roi Par : Sud 6 ♥ +1	Enchères ★★ ★ Jeu de la carte ★★ ☆																													

2 ♦ = Prépare un fit différé avec au moins 16 DH et le fit à Cœur.

2 ♥ = Ne promet pas plus de cinq Cœurs.

3 ♠ = Splinter du deuxième tour. Trop fort pour un Splinter directement, avec quatre atouts, une courte à Pique et 16-18 DH.

4 ♣ = Accepte la proposition sans points perdus à Pique, avec un contrôle.

5 ♣ = Trois clés.

5 ♦ = Demande de la Dame d'atout

5 ♥ = Je ne l'ai pas.

6 ♥ = Sans la Dame, le grand chelem est impossible.

Lorsque Sud tire le Roi de Cœur le Valet apparaît en Ouest. D'après le principe du moindre choix, il y a deux fois plus de chances que celui-ci soit sec qu'accompagné de la Dame. Il rejoue Cœur vers le 10, puis l'As de Cœur, avant d'affranchir les Carreaux par la coupe. Plus un.

♠ A8 ♥ AR92 ♦ V987 ♣ ARV ♠ D765 ♥ V754 ♦ R42 ♣ 32 ♠ V932 ♥ D86 ♦ 1063 ♣ D107 ♠ R104 ♥ 103 ♦ AD5 ♣ 98654 20		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td>2 SA</td><td>—</td><td>3 SA</td></tr><tr><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est		2 SA	—	3 SA	—	—	—	
Sud	Ouest	Nord	Est											
	2 SA	—	3 SA											
—	—	—												
Entame : ♠5 Par : Ouest 3SA -1	Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆													

3SA = Pas de Stayman avec une main 4-3-3-3.

Il est préférable d'entamer sous une Dame quatrième que sous un Valet. Le déclarant fournit un petit du mort, que doit faire Sud ?

S'il joue le Roi (la plus forte en troisième), la défense ne fera qu'un pli dans la couleur. Le déclarant aura tout le temps d'affranchir un Carreau et au moins un deuxième Pique, réalisant neuf levées.

Sud doit fournir le 10, faisant l'impasse contre le Valet du mort.

Le déclarant prend de l'As, et devra perdre trois Carreaux et deux Piques, ne réalisant que huit levées, bien défendu !

Sur entame Cœur, Ouest laisse venir vers sa main, prenant le 10 du Roi avant de jouer Cœur vers le 8 pour faire neuf levées.

♠ 93
 ♥ V94
 ♦ A7652
 ♣ 853

Entame : ♣ As
Par : Nord 3 ♠ =

♠ R8642
 ♥ D872
 ♦ RD
 ♣ 76

21

♠ V7
 ♥ A10
 ♦ 10983
 ♣ ARD94

♠ AD105
 ♥ R653
 ♦ V4
 ♣ V102

Sud	Ouest	Nord	Est
		—	1 ♣
—	1 ♦	1 ♠	2 ♦
3 ♦	—	3 ♠	—
—	—		

Enchères ★★☆☆ **Jeu de la carte** ★★☆☆

1 ♠ = De 8 à 11 H, avec au moins cinq Piques.
 2 ♦ = Quatre Carreaux dans une main de 12-14 H (donc avec au moins cinq Trèfles).
 3 ♦ = Cue-bid, quatre atouts et une main forte, au moins 11 DH.
 3 ♠ = 10 H, le maximum ayant passé d'entrée, mais une distribution un peu plate et des points perdus à Carreau.

Est encaisse deux Trèfles, et rejoue Carreau pour l'As d'Ouest qui en rejoue.
 Le déclarant, en main, fait tomber les atouts en deux tours et manie les Cœurs.
 L'As est en Est (l'ouvreur, sinon il aurait au plus 11 H et avec seulement cinq Trèfles, n'aurait pas ouvert), Nord joue Cœur pour le Roi qui fait la levée, puis un petit des deux mains, espérant l'As second en Est. C'est bien le cas, les Cœurs sont affranchis, neuf levées.
 Atout Carreau, neuf levées également, difficile de surenchérir au palier de 4 sans singleton.

♠ V762
 ♥ A986
 ♦ 4
 ♣ AD65

Entame : ♥ Roi
Par : Est 6 ♠ +1

♠ R104
 ♥ V432
 ♦ 10965
 ♣ 92

22

♠ AD9853
 ♥ 7
 ♦ ARD
 ♣ RV10

♠ —
 ♥ RD105
 ♦ V8732
 ♣ 8743

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

Enchères ★★☆☆ **Jeu de la carte** ★★☆☆

2 ♣ = Fort indéterminé. 2 ♦ = Relais.
 2 ♠ = Six cartes, 19-23 DH.
 3 ♠ = Espoir de chelem avec le fit à Pique.
 4SA = Blackwood, ce n'est quasiment plus qu'une question de clé, inutile de tergiverser.
 5 ♥ = Deux clés sans la Dame d'atout.

Le contrat est assuré, ne pouvant perdre plus qu'un atout. Mais comment les manier ?
 Avec dix cartes, il faut faire l'impasse au Roi. S'ils sont répartis 2-1, peu importe l'absence du 10 ça ne change rien. Mais si Nord possède trois Piques, il est possible de tous les prendre, à condition de partir du Valet du mort.
 Si Nord couvre du Roi (pris de l'As), il restera la fourchette Dame-9 pour capturer le 10. Si Nord ne couvre pas, il suffit de recommencer l'impasse.

♠ RD63

♥ 107

♦ V65

♣ R1073

♠ A9

♥ RD9643

♦ A8

♣ D52

♠ V2

♥ 852

♦ D107432

♣ V8

23

♠ 108754

♥ AV

♦ R9

♣ A964

Entame : ♥ R

Sud 3♠ =

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	2♥	3♠	—
—	—	—	—

Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★

2♥ = Cinq belles ou six cartes de 11 à 17 HL.

2SA = Au moins 11 DH et le fit à Pique, si vous le jouez fitté après intervention.

Sud prend l'entame et joue Pique. Pour éviter de se trouver coincé en main, Ouest prend de l'As, encaisse la Dame de Cœur et rejoue Pique.

Le déclarant prend du mort et doit affranchir les Trèfles ainsi que tenter de faire un pli à Carreau. Par quoi commencer ?

Sud joue As-Roi de Trèfle et Trèfle, affranchissant la couleur, tout en forçant l'adversaire en main à attaquer les Carreaux (tout le reste serait coupe et défausse).

Ouest, en main, est obligé de tirer l'As de Carreau, libérant le Roi du déclarant qui fait neuf levées. Si Est avait pris la main à Trèfle et joué Carreau, Sud aurait laissé filer vers le Valet, l'As étant plus probablement chez l'intervenant.

♠ 7

♥ D532

♦ D9875

♣ D96

♠ AV8

♥ ARV987

♦ —

♣ RV87

♠ R64

♥ 10

♦ V10632

♣ 5432

24

♠ D109532

♥ 64

♦ AR4

♣ A10

Entame : ♠ 7

Par : Ouest 3♥ =

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	—	—
2♠	X	—	3♦
—	3♥	—	—
—			

Enchères ★★★ Jeu de la carte ★★★

2♠ = Le réveil à saut est naturel, montrant une petit ouverture (11-14 H) avec six cartes.

X = D'appel, trop fort pour se contenter de 3♥.

Le déclarant laisse venir vers sa main (Prendre du Roi permettrait de faire l'impasse Cœur, sans garantie de réussite, mais empêcherait de faire celle à Pique, faute d'une autre entrée au mort) et joue As-Roi de Cœur et Cœur (s'il rejoue Pique, Nord coupe).

Nord prend et rejoue Carreau. Ouest coupe, fait tomber le dernier atout, monte au mort avec le Roi de Pique et joue Trèfle... pour le Roi, les enchères plaçant plus souvent l'As que la Dame en Sud. Neuf levées car il n'y a pas le temps d'affranchir les Trèfles si en main, Sud insiste à Carreau (mais il le pourra si celui-ci rejoue Pique).

Si Nord rejoue Trèfle, Sud prend, rejoue Pique pour faire couper son partenaire avec son dernier atout, le déclarant affranchira les Trèfles en donnant la Dame, neuf levées également.

♠ 8643
♥ AD85
♦ D
♣ ADV10

♠ R92
♥ 42
♦ V952
♣ 9853



♠ D75
♥ RV1076
♦ 743
♣ R6

♠ AV10
♥ 93
♦ AR1086
♣ 742

Entame : ♦ As

Par : Est 4 ♥ -1

Sud	Ouest	Nord	Est
		—	—
1 ♦	X	—	3 ♥
—	4 ♥	—	—
—			

Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆

X = Court à Carreau, au moins 12 H, un support pour les autres couleurs.

3♥ = De 8 à 10 H avec exactement cinq cartes à Cœur.

Sur l'entame de l'As de Carreau, Nord fournit le 9, avec un singleton au mort, il fait un appel de préférence, indiquant à son partenaire qu'il souhaite un retour Pique.

Avec quoi peut-il avoir appelé ? Pas avec l'As puisque c'est Sud qui le possède, mais avec le Roi !

Sud rejoue courageusement le Valet de Pique, pris par le Roi de son partenaire qui en rejoue.

Trois plis de Pique pour la défense condamnent le déclarant à une chute immédiate.

Sur un autre retour, Est défause deux Piques sur deux Trèfles du mort et fait onze levées.



RÉVEILLON

Le Pouliguen

Avec Benoit Ribaut



Réserver ici

Hôtel Westotel 4*

Du 28 décembre au 3 janvier

A partir de **1145 €**

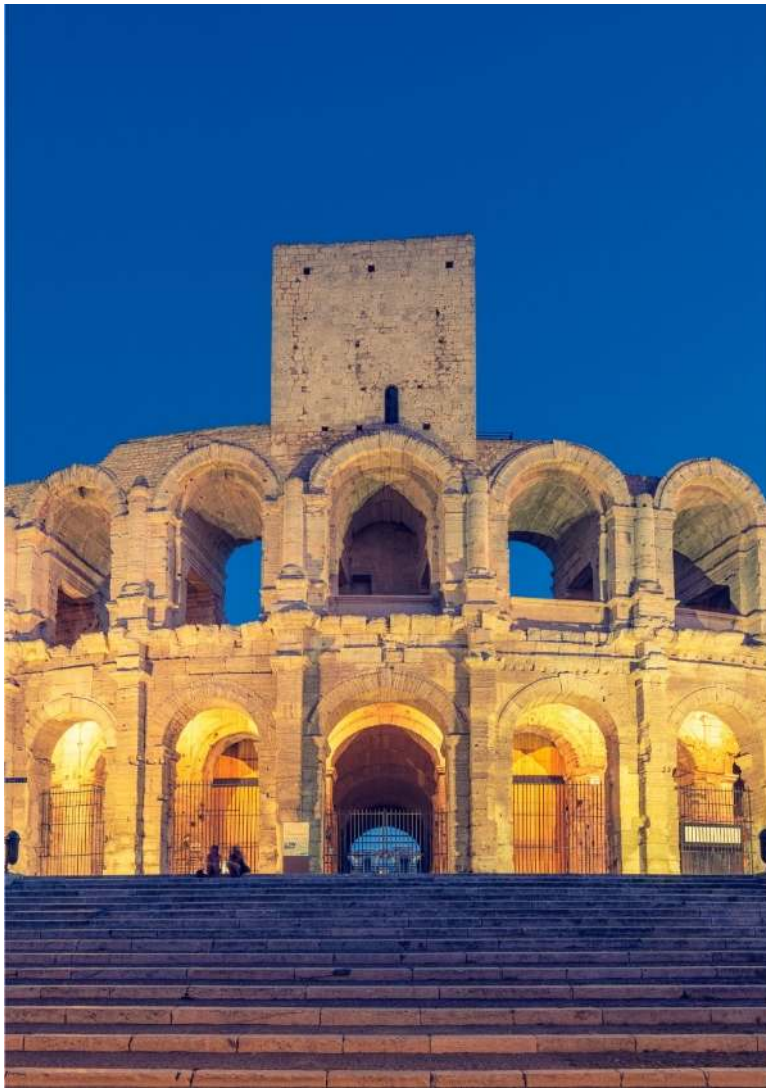
Bridge inclus

Demi-pension boissons incluses

Une excursion incluse

Piscine en rooftop convertie

cyrille@bridgeplus.com - 02.41.37.04.74



RÉVEILLON

Arles

Avec Corinne Cametti-Faivre

Hôtel Mercure Atrium 4*

Du 28 décembre au 3 janvier

A partir de **1075 €**

Bridge inclus

Demi-pension boissons incluses

Soirée du réveillon festive et spectaculaire

Le charme provençal

cyrille@bridgeplus.com - 02.41.37.04.74

♠ 52 ♥ R10865 ♦ DV1083 ♣ D	♠ RDV109843 ♥ 3 ♦ 65 ♣ 107
♠ A ♥ V972 ♦ AR942 ♣ 942	♠ 76 ♥ AD4 ♦ 7 ♣ ARV8653

Entame : ♦ As

Par : Sud 5♣ =

26

Sud	Ouest	Nord	Est
			4 ♠
5 ♣	—	—	—
Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

4♠ = Huit cartes dans une main faible.

5♣ = Au moins six cartes, une solide ouverture.

Ouest encaisse l'As de Carreau et l'As de Pique (sur lequel Est fourni un gros, appel à Cœur, il n'a donc pas de singleton à Carreau), et rejoue Cœur.

Sud prend de l'As, fait tomber les atouts et tire la Dame de Cœur.

La présence du Valet quatrième est affichée en Ouest, le déclarant joue Cœur vers le 10 puis défause le dernier Pique sur le Roi de Cœur du mort.

Pauvre Ouest, la défense ne pouvait pas encaisser le deuxième pli de Pique, car Est n'avait aucune rentrée.

A 4♠, une de chute en coupant un Carreau, à condition de ne pas laisser Est rentrer en main.

5♠ est donc un bon sacrifice, mais difficile à envisager, Ouest pensant faire chuter 5♣.

♠ 10 ♥ R97 ♦ V6 ♣ ARV10875 ♠ D943 ♥ AD4 ♦ R954 ♣ D9 ♠ AV72 ♥ 103 ♦ A8732 ♣ 42 ♠ R865 ♥ V8652 ♦ D10 ♣ 63 27 Entame : ♠4 Par : Ouest 3♣ +1		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td>—</td><td>1 ♣</td><td>X</td><td>1 ♠</td></tr><tr><td>2 ♥</td><td>3 ♣</td><td>—</td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆	Sud	Ouest	Nord	Est	—	1 ♣	X	1 ♠	2 ♥	3 ♣	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est															
—	1 ♣	X	1 ♠															
2 ♥	3 ♣	—	—															
—																		

X = Court à Trèfle, au moins 12 H, un support pour les autres couleurs.

2♥ = Un peu de jeu, un peu de Cœurs.

3♣ = Six cartes, pas forcément une ouverture forte.

Ouest prend de l'As de Pique du mort et voit neuf levées, à condition de ne pas perdre de Trèfle. Il peut même essayer d'en faire une dixième.

Faut-il jouer Cœur vers le Roi, espérant l'As placé ? Avec seulement la Dame, Nord aurait entamé dans la couleur de son partenaire, il doit posséder l'As.

Le bon maniement se précise : 10 de Cœur laissé filer. Si Sud couvre, Nord prend le Roi de l'As et rejoue atout. Il faudra ensuite jouer Cœur vers le 7, espérant le 8 en Sud et la Dame en Nord. Cela fonctionne, le 9 est affranchi.

Si Sud ne couvre pas le 10, Ouest joue Cœur vers son 9 au tour suivant.

♠ V 10 3 ♥ V 10 9 8 2 ♦ 8 2 ♣ 5 4 2 ♠ 8 4 ♥ RD 6 ♦ R 5 4 3 ♣ DV 8 7 ♠ A 9 7 6 ♥ 4 3 ♦ D 7 6 ♣ AR 9 3 ♠ RD 5 2 ♥ A 7 5 ♦ AV 10 9 ♣ 10 6 28 Entame : ♣ As Par : Nord 3SA +1		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td>—</td><td>—</td><td>1 ♣</td></tr><tr><td>X</td><td>—</td><td>2 SA</td><td>—</td></tr><tr><td>3 SA</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td></tr></table> Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆	Sud	Ouest	Nord	Est		—	—	1 ♣	X	—	2 SA	—	3 SA	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est															
	—	—	1 ♣															
X	—	2 SA	—															
3 SA	—	—	—															
X = Court à Trèfle, un support pour les autres couleurs, au moins 12 H. 2SA = 11 H, pas de majeure quatrième, un jeu régulier, avec au moins un arrêt à Trèfle. Est entame l'As de Trèfle, son partenaire fournit le 2 pour refuser la couleur (ou le 5, selon son système). L'entameur continue de la couleur, faute de mieux, et, pour maximiser son nombre de levées, le déclarant doit manier les Carreaux. Il peut faire l'impasse dans les deux sens, mais Est ayant ouvert, il y a plus de chances (même si ce n'est pas certain à 100%) que ce soit lui qui possède la Dame de Carreau. Roi de Carreau (pour le cas de la Dame sèche), et Carreau vers le Valet qui fait la levée, avec l'affranchissement ultérieur d'un Pique, c'est dix levées pour Nord.																		

♠ D 10953 ♥ 9 ♦ D 10876 ♣ 82 ♠ R742 ♥ V53 ♦ A543 ♣ A6 ♠ V8 ♥ A62 ♦ V2 ♣ RDV1074 ♠ A6 ♥ RD10874 ♦ R9 ♣ 953		29		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td colspan="2"></td><td>1 ♦</td><td>2 ♣</td></tr><tr><td>2 ♥</td><td>—</td><td>3 ♥</td><td>—</td></tr><tr><td>4 ♥</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td></tr></table>				Sud	Ouest	Nord	Est			1 ♦	2 ♣	2 ♥	—	3 ♥	—	4 ♥	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est																				
		1 ♦	2 ♣																				
2 ♥	—	3 ♥	—																				
4 ♥	—	—	—																				
Entame : ♣8 Par : Sud 4 ♥ +1		Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆																					

2♥ = Au moins 11 HL, au moins cinq cartes.

3♥ = Un fit à Cœur dans une main minimum, non-forcing.

Dix levées faciles avec un atout et deux Trèfles perdants, mais pour un déclarant gourmand, ce n'est pas suffisant en tournoi par paires. Pour trouver la onzième, une coupe de la main courte rendrait bien des services, mais attention à ne pas commencer par jouer atout*.

As de Trèfle et Trèfle, Est prend et a beau jouer As de Cœur et Cœur, Sud prend et coupe son dernier Trèfle avec un atout du mort. Plus un.

*Si Sud joue un tour d'atout, Est prend de l'As et en rejoue et, en main à Trèfle, en donne un troisième tour, rendant la coupe de la main courte impossible. Onze levées seraient encore faisables en réalisant un squeeze contre Ouest entre les Piques et les Carreaux (une chance bien moindre que la coupe d'un Trèfle).

♠ 109 ♥ V98 ♦ 52 ♣ DV10954 ♠ AR32 ♥ A54 ♦ D6 ♣ 8763 ♠ 874 ♥ RD1076 ♦ 843 ♣ AR ♠ DV65 ♥ 32 ♦ ARV1097 ♣ 2	30	<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td colspan="3"></td><td>1 ♥</td></tr><tr><td>2 ♦</td><td>2 SA</td><td>—</td><td>3 ♥</td></tr><tr><td>—</td><td>4 ♥</td><td>—</td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est				1 ♥	2 ♦	2 SA	—	3 ♥	—	4 ♥	—	—	—				<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td colspan="3"></td><td>1 ♥</td></tr><tr><td>2 ♦</td><td>X</td><td>—</td><td>2 ♥</td></tr><tr><td>—</td><td>4 ♥</td><td>—</td><td>—</td></tr><tr><td>—</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est				1 ♥	2 ♦	X	—	2 ♥	—	4 ♥	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est																																								
			1 ♥																																								
2 ♦	2 SA	—	3 ♥																																								
—	4 ♥	—	—																																								
—																																											
Sud	Ouest	Nord	Est																																								
			1 ♥																																								
2 ♦	X	—	2 ♥																																								
—	4 ♥	—	—																																								
—																																											
Entame : ♦ R Est 4 ♥ =		Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★																																									

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

2SA = Fitté, au moins 11 DH, si vous le jouez également après intervention. Sinon X.

3♥ = Ouverture minimum, non forcing si Ouest n'a que 11-12 DH.

4♥ = L'ouverture en face de l'ouverture, il faut jouer la manche.

Sud encaisse deux Carreaux et joue Trèfle, Est prend de l'As et doit couper un Carreau avant d'enlever les atouts. Il coupe de l'As (sachant que Nord va surcouper).

Est fait ensuite tomber les atouts, mais, l'As n'étant plus là, il y a assez peu de chances que le Valet tombe en deux tours.

Le meilleur maniement consiste à jouer Cœur vers le 10, permettant ainsi de capturer le Valet de Nord.

Dix levées grâce à cet excellent plan de jeu.

♠ V3 ♥ V97654 ♦ A85 ♣ 103 ♠ 874 ♥ A ♦ V10743 ♣ RD52 ♠ 105 ♥ RD108 ♦ RD2 ♣ A964 ♠ ARD962 ♥ 32 ♦ 96 ♣ V87 31		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td>—</td><td>—</td><td>1 ♣</td><td>2 ♠</td></tr><tr><td>3 ♣</td><td>—</td><td>—</td><td>—</td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est	—	—	1 ♣	2 ♠	3 ♣	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est											
—	—	1 ♣	2 ♠											
3 ♣	—	—	—											
Entame : ♠ As Par : Nord 3 ♣ =		Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★★												

2♠ = 6-10 H avec six belles cartes.

3♣ = 8-11 H, un "beau" 2♣. Seulement quatre cartes ? Que faire d'autre avec la main de Sud ?

Contre suggérerait fortement quatre cartes à Cœur, 3♦ six cartes.

Est encaisse les deux premiers Piques et en joue un troisième tour, le mort n'ayant pas l'air terrifiant.

Que doit faire Ouest ? Il sait que Nord va couper, mais il doit profiter de son 10 de Trèfle pour tenter un uppercut. Le déclarant surcoupe de l'As et perdra le Valet, ainsi que l'As de Carreau. Juste fait.

Mais dix levées faciles sans cet uppercut. Pour faciliter la défense de son partenaire, Est peut rejouer un petit Pique plutôt que la Dame, pour inciter Ouest a couper.

♠ D5 ♥ 9 ♦ RDV7543 ♣ 872 ♠ V94 ♥ 8653 ♦ A9 ♣ RDV5 ♠ 10862 ♥ DV104 ♦ 10862 ♣ 10 ♠ AR73 ♥ AR72 ♦ — ♣ A9643		<table><tr><th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr><tr><td></td><td>3 ♦</td><td>—</td><td>5 ♦</td></tr><tr><td>—</td><td>—</td><td>—</td><td></td></tr></table>				Sud	Ouest	Nord	Est		3 ♦	—	5 ♦	—	—	—	
Sud	Ouest	Nord	Est														
	3 ♦	—	5 ♦														
—	—	—															
Entame : ♣ Roi Par : Ouest 5 ♦ =		Enchères ★★ ★ Jeu de la carte ★★ ☆															

5♦ = Inutile d'envisager 3SA, il ne sera jamais possible d'affranchir les Carreaux et d'aller les chercher, Ouest ayant une main faible et donc pas deux entrées annexes.

Le déclarant prend de l'As de Trèfle et réalise qu'il ne peut pas faire tomber les atouts immédiatement, il faut défausser en urgence les Trèfles perdants.

As-Roi de Cœur, défausse d'un premier Trèfle, puis Dame, As et Roi de Pique pour la défausse du dernier Trèfle. Ouf, ça passe.

Cœur coupé (moins de chances d'être surcoupé qu'à Pique), Roi de Carreau, Nord prend, et quoi qu'il rejoue, Sud fera encore un atout (rappelez-vous que la répartition 4-2 est la plus fréquente lorsqu'il en manque six). Néanmoins onze levées pour Ouest. La seule manche qui gagnait, bravo si vous avez trouvé et gagné le bon contrat.

♠ 1032 ♥ DV108 ♦ 96 ♣ 9542 Entame : ♥ Dame Par : NS 6♠ = ♠ A976 ♥ 4 ♦ ADV107 ♣ AR3 33 ♠ V ♥ AR532 ♦ 852 ♣ V1086 ♠ RD854 ♥ 976 ♦ R43 ♣ D7		Sud	Ouest	Nord	Est
				1 ♦	1 ♥
		1 ♠	2 ♥	4 ♥	—
		4 SA	—	5 ♣	—
		6 ♠	—	—	—
♠ AV7643 ♥ 5 ♦ D642 ♣ A5 Entame : ♥ 3 Par : EO 4♠ +1 ♠ 10 ♥ D103 ♦ 10985 ♣ DV832 34 ♠ D985 ♥ V974 ♦ RV3 ♣ R4 ♠ R2 ♥ AR862 ♦ A7 ♣ 10976		Sud	Ouest	Nord	Est
					—
		1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♥
		—	4 ♠	—	—
		—			
♠ R103 ♥ D1052 ♦ AR ♣ 8742 Entame : ♦ 10 Par : NS 1SA = ♠ 854 ♥ R87 ♦ DV54 ♣ R63 35 ♠ AD92 ♥ V64 ♦ 10987 ♣ 109 ♠ V76 ♥ A93 ♦ 632 ♣ ADV5		Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♣	—	1 SA	—
		—	—		
♠ 5 ♥ RD7 ♦ AV1087 ♣ D542 Entame : ♠ Roi Par : EO 6♥ = ♠ AV762 ♥ 6 ♦ 432 ♣ V963 36 ♠ 943 ♥ AV1092 ♦ RD9 ♣ AR ♠ RD108 ♥ 8543 ♦ 65 ♣ 1087		Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♦	—	1 ♥
		—	2 ♣	—	2 ♠
		—	3 ♥	—	4 SA
		—	5 ♠	—	6 ♥
		—	—	—	

♠ 109652 ♥ D107 ♦ 982 ♣ 65 Entame : ♣6 Par : NS 4♥ = ♠ R3 ♥ A532 ♦ DV10 ♣ RV84 37 ♠ A87 ♥ 6 ♦ R74 ♣ AD10973 ♠ DV4 ♥ RV984 ♦ A653 ♣ 2		Sud Ouest Nord Est 1 ♣ 2 ♣ 2 ♥ — 4 ♥ — — —
♠ A8 ♥ 53 ♦ R8532 ♣ AD97 Entame : ♣Valet Par : EO 3SA = ♠ R104 ♥ V982 ♦ A106 ♣ V108 38 ♠ V532 ♥ ARD64 ♦ D ♣ R53 ♠ D976 ♥ 107 ♦ V974 ♣ 642		Sud Ouest Nord Est 1 ♥ 2 ♥ — 2 ♦ — 2 ♥ — 3 SA — — —
♠ R1065 ♥ V86 ♦ 74 ♣ 10843 Entame : ♣As Par : NS 4♥ +1 ♠ AD94 ♥ 10932 ♦ AD102 ♣ 2 39 ♠ 73 ♥ 74 ♦ R65 ♣ ARD975 ♠ V82 ♥ ARD5 ♦ V983 ♣ V6		Sud Ouest Nord Est 1 ♦ — 1 ♥ 2 ♣ 2 ♥ — 4 ♥ — — —
♠ 1093 ♥ 976 ♦ 873 ♣ AR96 Entame : ♥3 Par : EO 1SA +1 ♠ V5 ♥ AR105 ♦ 104 ♣ 75432 40 ♠ RD62 ♥ 82 ♦ ARD6 ♣ DV10 ♠ A874 ♥ DV43 ♦ V952 ♣ 8		Sud Ouest Nord Est — — 1 SA — — —

La liste de nos articles présent dans notre boutique : www.bridgeplus.com

Le compte des mains T1 ; G. Quéran	15.50 €	Jeu : BATTLE 13 NOUVEAU	39.95€
Le compte des mains T2 ; G. Quéran	15.50 €	Bridgez !	32.00 €
Le compte des mains T3 ; G. Quéran	15.50 €	Bien jouer en face du mort, Berthe	30.00 €
Le Flash Visuel ; G. Quéran	18.50 €	Pas à pas T1 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Le Flash Visuel en déf. ; G. Quéran	20.00 €	Pas à pas T2 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Jeu, paires et match ; G. Quéran	18.00 €	Pas à pas T3 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Les Splinters ; JP. Balian	15.00 €	Pas à pas T4 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Les Cue-Bids ; M. Kerlero	15.00 €	Pas à pas T5 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Les probabilité au bridge ; A. Rouanet	15.00 €	Pas à pas T6 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
La 4 ^{ème} meilleure ; P. Toffier	15.00 €	Pas à pas T7 ; R. Berthe, N. Lebely	28.00 €
Les appels de préférence ; P. Toffier	15.00 €	Conventions essentielles	32.00 €
Les coups d'Anthologie ; P. Toffier	15.00 €	Pourquoi vous perdez au bridge	26.00 €
Les enchères au bridge T1 ; M. Bessis	34.00 €	Bridge un jeu d'enfant ; G. Geneslay	26.00 €
Les enchères au bridge T2 ; M. Bessis	30.00 €	L'assassin joue avec le mort ; P. Saporta	30.00 €
Les enchères au bridge T3 ; M. Bessis	32.00 €	Promenade dans le jardin du squeeze	23.00 €
Pack les enchères au bridge ;	96.00 €	4 boîtes à enchères à poser	42.00 €
La logique des enchères T1, A. Levy	34.00 €	4 boîtes à enchères pocket	40.00 €
La logique des enchères T2, A. Levy	34.00 €	Tapis	21.00 €
Le deux majeur faible ; G. Quéran	15.50 €	Série de 8 étuis	31.00 €
Les deux modernes ; O. Beauvillain	15.50 €	Jeu de cartes	2.00 €
Le SEF 2024	14.00 €	Abonnement atout bridge numérique	40 €
Bridge Français 1er niveau	32.00 €	Abonnement atout bridge numérique VIP	80 €
Bridge Français Perf. Jeu de la carte	32.00 €	Abonnement atout bridge VIP+	100 €
Bridge Français Perf les enchères	32.00 €	Total de la commande	