


# Séance du samedi

# 21 novembre 2026

# à 15h00

www.bcsh.fr




# SIMULTANÉ ROY RENÉ

## APRÈS-MIDI

**CHAQUE QUATRIÈME LUNDI DU MOIS**

Venez disputer le simultané national du Roy René

Remise d'un livret de **32 DONNES COMMENTÉES** en fin de séance.

**PROCHAINE DATE :**

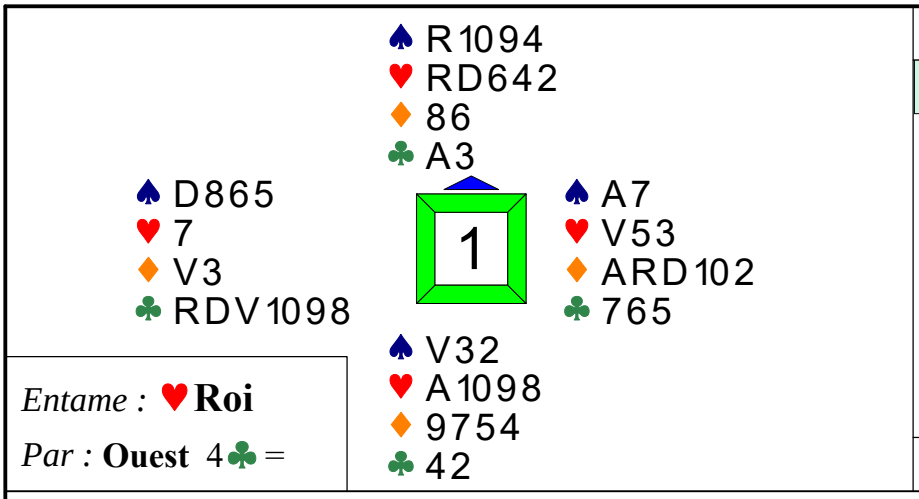
**LUNDI 23 NOVEMBRE**

**à 14h30**

les **Simultanés du Roy René**

du Roy René

*Un rendez-vous de référence pour progresser et se faire plaisir !*




*Entame :* ♥**Roi**

*Par :* **Ouest** 4♣ =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 1 ♥ | 2 ♦ |
| 2 ♥ | 3 ♣ | 3 ♥ | 4 ♣ |
| — | — | — | |

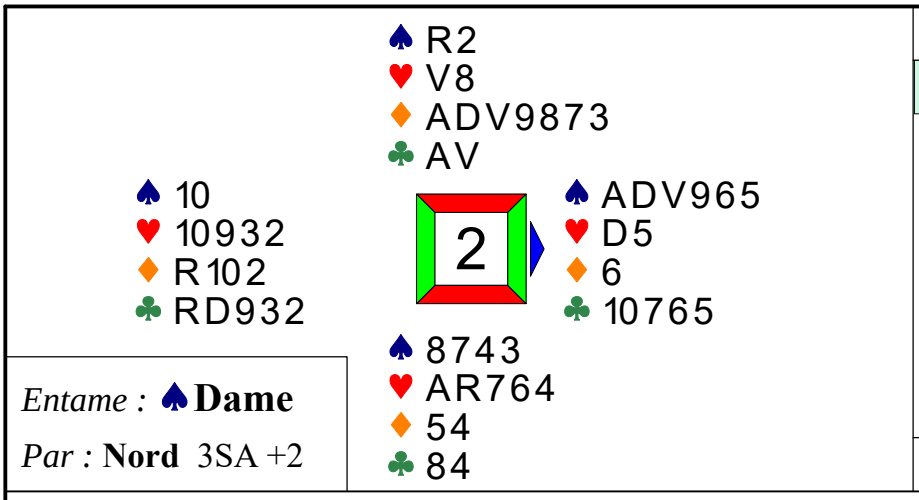
2♦ = En principe six cartes, mais 14 H et As-Roi-Dame, ça va.

Au lieu de penser à la donne suivante, croyant le coup sans intérêt, Sud doit prendre le temps de faire le point. La défense réalisera un Cœur, mais où trouver les autres levées ?

Devant le danger des Carreaux, il doit surprendre le Roi de Cœur de l'As (cela ne peut pas aider Ouest car il est connu singleton Cœur) et rejouer Pique pour attaquer cette couleur du bon côté.

Dix levées seulement sur cette jolie défense ; onze levées sinon.

Et remarquez que 3♥ gagnait en Nord-Sud en réussissant l'impasse à la Dame de Pique.




*Entame :* ♠**Dame**

*Par :* **Nord** 3SA +2

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 2 ♠ |
| — | — | 3 SA | — |
| — | — | | |

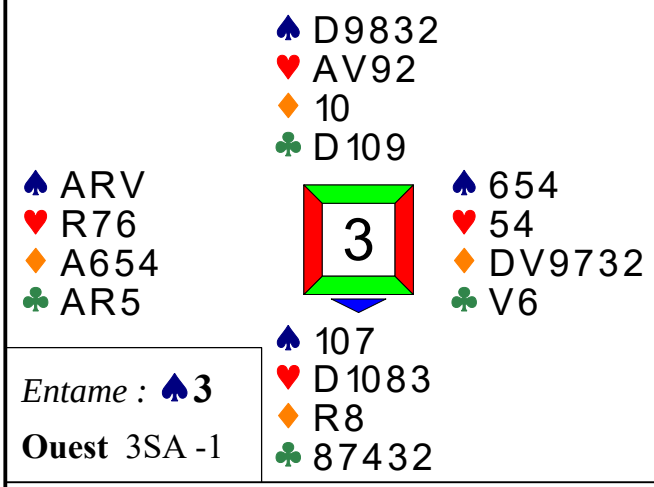
2♠ = Six belles cartes, 6-10 H.

3SA = La manche la plus probable.

Prenez l'entame Pique du Roi, allez au mort par le Roi de Cœur, et jouez Carreau pour la Dame.

Quand elle tient, retournez au mort par l'As de Cœur et renouvelez l'impasse à Carreau pour réaliser onze levées.

Vous trouvez que c'est un coup heureux ? Nous aussi, mais c'est ainsi que l'on gagne en tournoi par paires !




*Entame :* ♠**3**

**Ouest** 3SA -1

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| — | 2 ♣ | — | 2 ♦ |
| — | 2 SA | — | 3 ♣ |
| — | 3 SA | — | — |
| — | | | |

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| — | 2 ♣ | — | 2 ♦ |
| — | 2 SA | — | 3 SA |
| — | — | — | |

2♣ = Fort indéterminé. 2♦ = Relais. 2SA = 22-23 H.

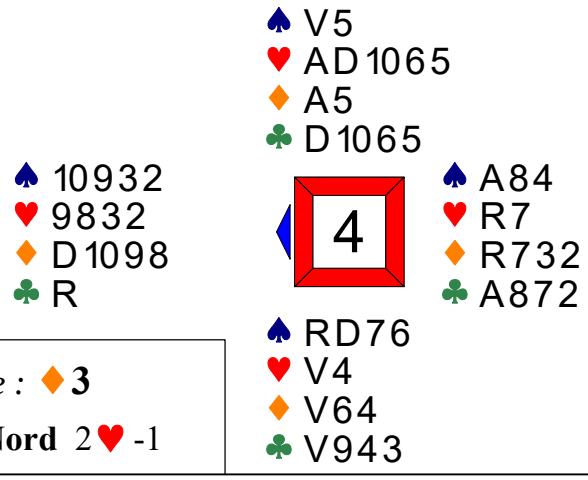
3♣ = Puppet Stayman. 3SA = Pas de majeure quatrième, ni cinquième.

Ouest prend l'entame Pique du Valet et joue l'As de Carreau, suivi d'un petit Carreau.

En Nord, vous défaussez la Dame de Pique, refusant le retour Pique et appelant dans la plus chère des couleurs restantes (si vous aviez souhaité une contre-attaque à Trèfle, vous auriez défaussé un petit Pique).

Sud prend du Roi et renvoie le 10 de Cœur : une de chute grâce à cette bonne défense.

C'est exact, Ouest pouvait gagner en jouant un petit Carreau à la deuxième levée. Sud, en main, aura plus de mal à trouver le retour. Mais si le Roi est sec, une levée de moins que tout le monde!




*Entame :* ♦**3**

*Par :* **Nord** 2♥ -1

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | — | 1 ♥ | X |
| 1 ♠ | — | 2 ♣ | — |
| 2 ♥ | — | — | — |

2♣ = Bicolore économique.

2♥ = Préférence faible.

Nord prend le 8 de Carreau de votre partenaire de l'As et joue le Valet de Pique.

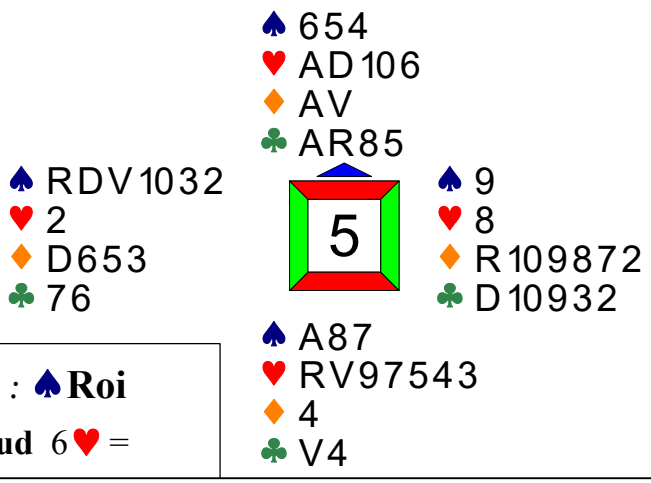
Comme il peut s'agir d'un singleton, prenez de l'As et rejouez Carreau.

Ouest prend du 9, débloque le Roi de Trèfle, et rejoue Carreau.

Le déclarant coupe, encaisse deux levées à Pique, défaussant un petit Trèfle, puis joue As de Cœur et Cœur.

Prenez, encaissez l'As de Trèfle et rejouez en : une de chute grâce à cette bonne défense.

Notons que le contrat de 2♣ chute également sur entame Carreau, le déclarant étant "débordé" par les atouts 4-1.




*Entame :* ♠ **Roi**

*Par :* **Sud** 6♥ =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 1 ♣ | — |
| 1 ♥ | 2 ♠ | 4 ♥ | — |
| 4 SA | — | 5 ♣ | — |
| 6 ♥ | — | — | — |

2♠ = Six belles cartes, 6-10 H.

4♥ = 19-20 S.

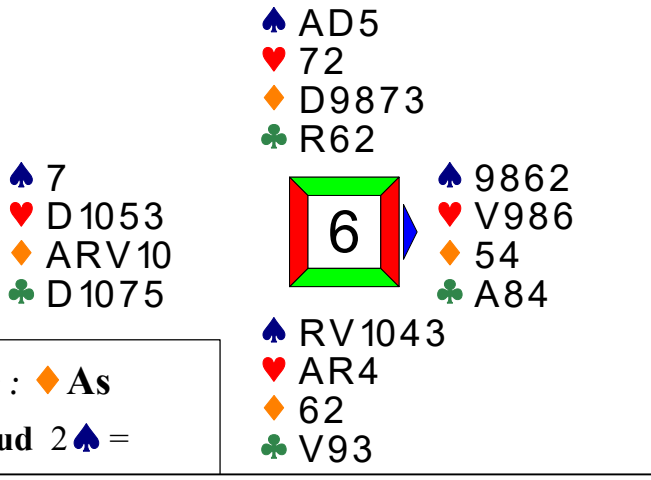
5♣ = Trois clés.

"Il n'y a pas de problème, il n'y a que des solutions" A.GIDE

Vous avez deux Piques perdants, mais vous savez qu'Est est singleton dans la couleur ; essayez de mettre en place un jeu d'élimination-rendement de main.

As de Pique, Roi de Cœur, As de Carreau, Carreau coupé, trois tours de Trèfle en coupant le troisième, As de Cœur, et 8 de Trèfle. Quand Est couvre, défaussez un de vos Piques...

Est est obligé de rejouer coupe et défausse de votre dernier Pique !




*Entame :* ♦ **As**

*Par :* **Sud** 2♠ =

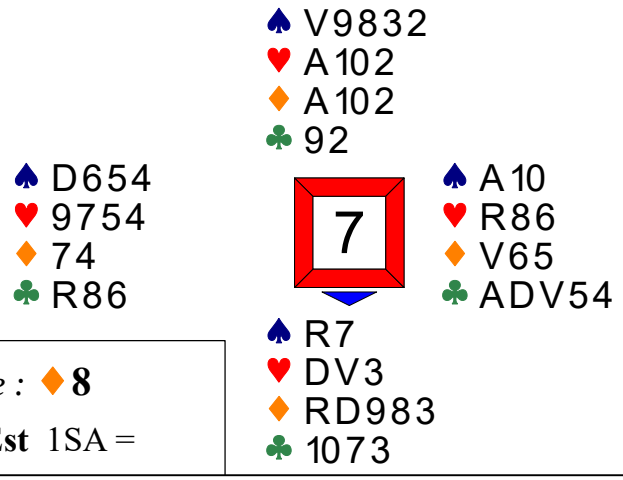
| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | — |
| 1 ♠ | X | XX | 2 ♥ |
| — | — | 2 ♠ | — |
| — | — | | |

XX = Le 2SA Truscott aurait promis quatre atouts.

2♠ = 11-12 S.

Il ne faut surtout pas qu'Ouest rejoue Trèfle à la seconde levée, les Est-Ouest ne réaliseraient plus que deux levées dans chaque mineure. Sud, qui doit couper un Cœur au mort, ne pourra pas exploiter la Dame de Carreau et devra perdre trois levées de Trèfle en les maniant lui-même.

Pour les experts. Après avoir coupé un Cœur au mort, Sud donne quatre tours d'atout, Ouest est bien gêné, et sera mis en main à la fin pour jouer Trèfle...




*Entame :* ♦**8**

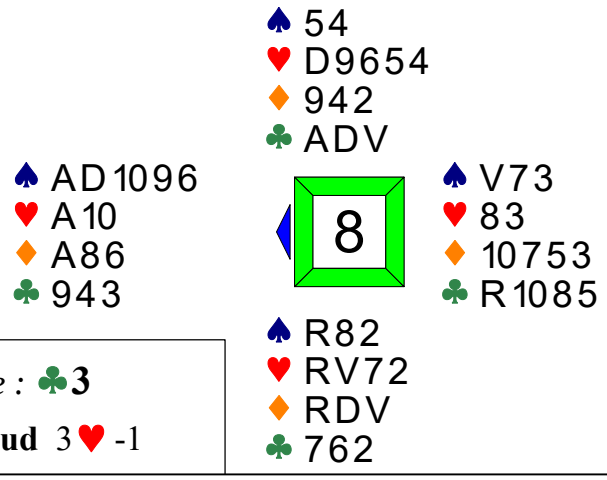
*Par :* **Est** 1SA =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| — | — | — | **1 SA** |
| — | — | — | |

L'ouverture d'Est par 1SA (15-17 H, réguliers) devrait être respectée.

Nord prend l'entame Carreau de l'As et rejoue le 10.
Sur le quatrième tour de Carreau, défaussez calmement le 10 de Pique.
Sur le cinquième tour, tout aussi calmement, défaussez le 8 de Cœur.
Sud va très probablement rejouer Cœur ou Trèfle.
- S'il rejoue Cœur, votre problème est réglé.
- S'il rejoue Trèfle, prenez du Roi et jouez Cœur pour votre Roi gagnant sept levées.
- S'il rejoue un petit Pique, vous êtes tombé sur plus fort que vous !

Mais bon, si Nord a défaussé le 2 de Pique, parité, sur le quatrième tour de Carreau, avec quatre cartes au mort, Sud ne devrait pas se tromper...




*Entame :* ♣**3**

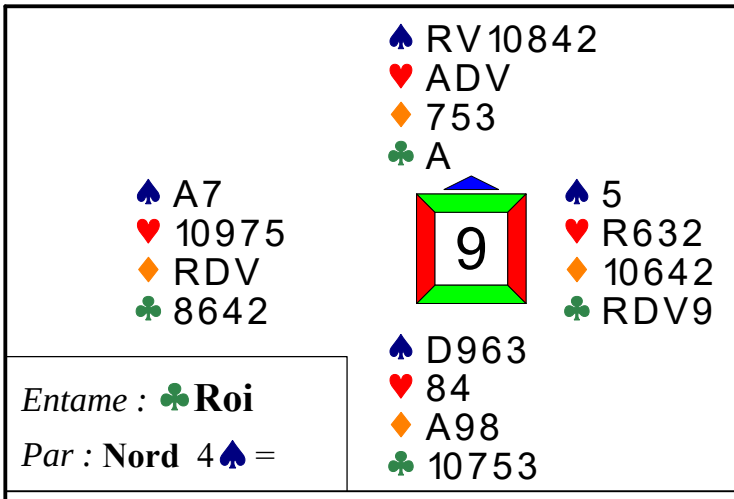
*Par :* **Sud** 3♥ -1

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | **1** ♠ | — | — |
| **1 SA** | — | **2** ♦ | — |
| **2** ♥ | — | — | **2** ♠ |
| **3** ♥ | — | — | — |

1SA = En réveil promet de 10 à 13 H.
2♦ = Texas Cœur.
2♠ = Le passe du premier tour a montré la faiblesse en points, mais Est peut maintenant essayer de pousser l'adversaire au palier de 3.
3♥ = Les quatre atouts et le réveil maximum autorisent ce palier.

Il suffit qu'Ouest n'entame pas son As de Pique, ce que nul d'entre-vous n'a bien sûr fait, pour que la défense réalise cinq levées...

A 2♠, les Est-Ouest perdent un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles pour 110, à condition de prendre l'entame Cœur et de jouer Trèfle vers le Roi pour faire l'impasse à Pique.




*Entame :* ♣**Roi**

*Par :* **Nord** 4♠ =

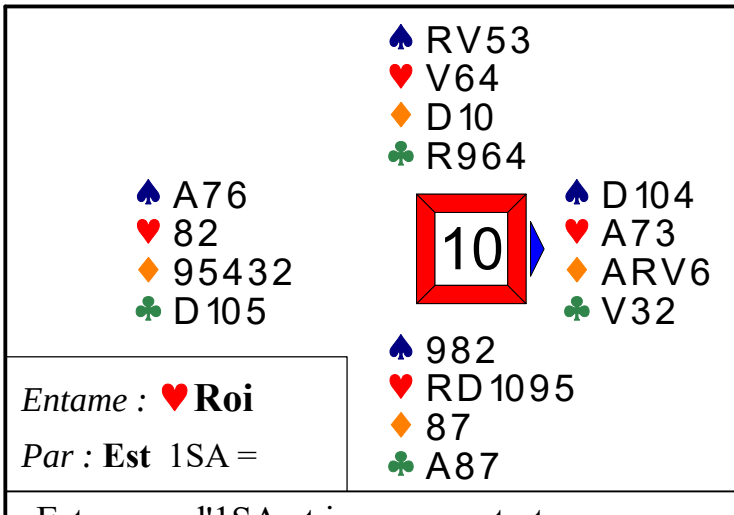
| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 1 ♠ | — |
| 2 ♠ | — | 4 ♠ | — |
| — | — | | |

Avec quatre perdantes potentielles, vous devez essayer d'affranchir un Cœur pour la défausse d'un Carreau perdant.

Si vous jouez atout à la deuxième levée, Ouest va faire sauter votre As de Carreau et votre sort dépendra de l'emplacement du Roi de Cœur.

Si, au contraire, vous jouez immédiatement As de Cœur puis la Dame de Cœur, vous allez pouvoir faire disparaître une perdante avant de toucher aux atouts.

Bien vu !




*Entame :* ♥**Roi**

*Par :* **Est** 1SA =

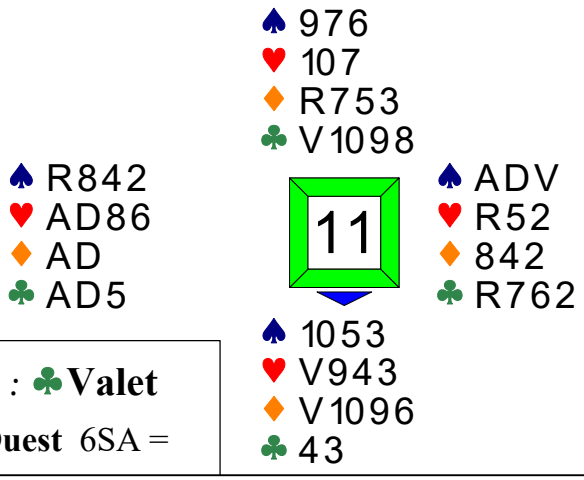
| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 1 SA |
| — | — | — | |

Est ouvre d'1SA et joue ce contrat.

Sud entame du Roi de Cœur sur lequel Nord fournit le Valet. En effet, sur l'entame du Roi à SA, soit on débloque, soit on marque le compte.

Sud rejoue le 9 de Cœur pour montrer une pièce Trèfle (rejouer la Dame montrerait soit une pièce à Pique, soit pas de préférence).

Est laisse passer deux fois car il ne craint aucun retour, puis il tire As-Roi de Carreau et constate avec plaisir le bon partage (à neuf cartes sans la Dame, il faut tirer en tête). Il se dépêche d'encaisser ses sept levées et de scorer 90 pour son camp.




*Entame :* ♣ **Valet**

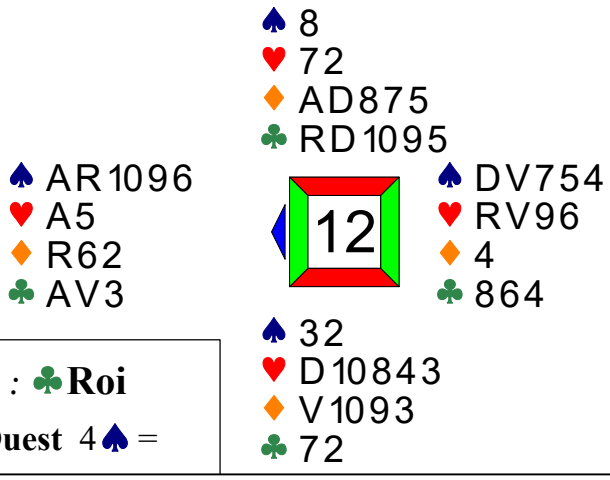
*Par :* **Ouest** 6SA =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| — | **2 SA** | — | **6 SA** |
| — | — | — | |

Vous avez onze levées et diverses options pour la douzième :
- Les Cœurs partagés,
- Les Trèfles partagés,
- L'impasse au Roi de Carreau.

Avant de vous décider, tâchez d'en savoir plus sur les distributions adverses.

Tirez quatre tours de Pique, trois tours de Cœur et trois tours de Trèfle. Sur le quatrième Trèfle du mort, vous pouvez alors défausser votre dernier Cœur, pour rendre la main à Nord qui ne possède plus que du Carreau. Vous évitez ainsi d'avoir recours à l'impasse, et c'est tant mieux puisqu'elle échouait.




*Entame :* ♣ **Roi**

*Par :* **Ouest** 4♠ =

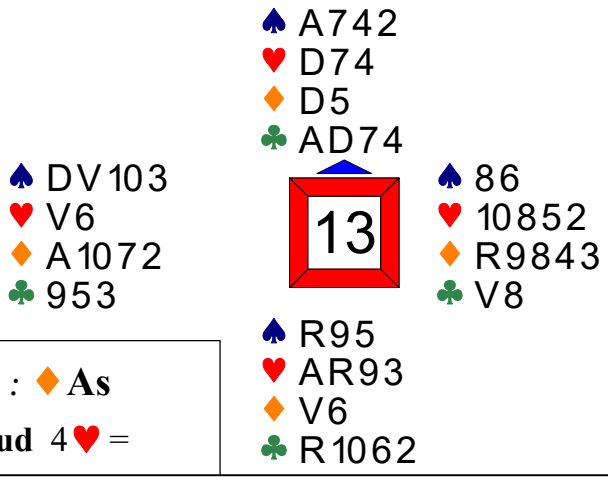
| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | **1** ♠ | **2 SA** | **4** ♦ |
| — | **4** ♠ | — | — |
| — | | | |

2SA = Bicolore mineur au moins 5-5. A ce sujet, je vous conseille de jouer les bicolores faibles (comme ici) ou forts mais jamais moyens.

4♦ = Splinter. Au moins quatre atouts, un singleton ou une chicane dans la couleur annoncée et 7-10 H environ. Cela permet au partenaire de juger de l'utilité de ses points s'il veut éventuellement faire un effort en vue du chelem.

4♠ = Un beau jeu avec lequel on pourrait faire un effort, mais le singleton Carreau du partenaire ne nous satisfait pas. L'As troisième ou quatre petits seraient de meilleures nouvelles.

Nord entame du Roi de Trèfle et Ouest prend de l'As car il ne peut risquer une coupe au deuxième tour de Trèfle s'il laisse passer. Dix levées sans problème particulier en donnant deux Trèfles et un Carreau.



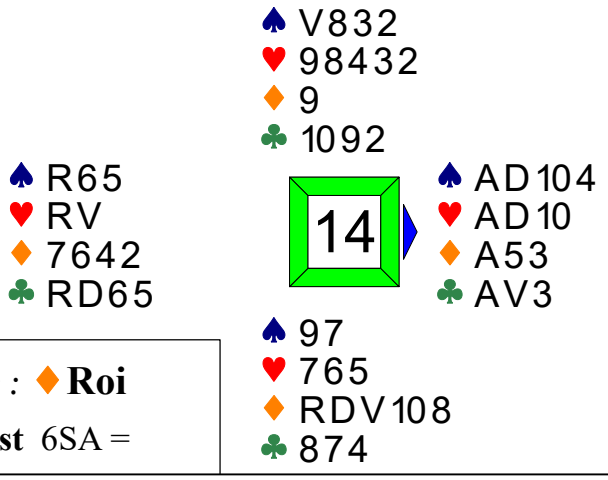

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 1 ♣ | — |
| 1 ♥ | — | 1 ♠ | — |
| 2 ♦ | — | 2 ♥ | — |
| 3 ♣ | — | 3 ♦ | — |
| 3 ♠ | — | 4 ♥ | — |
| — | — | | |

*Entame :* ♦ **As**

*Par :* **Sud** 4♥ =

2♦ = Quatrième couleur forcing.
2♥ = Trois cartes.
3♣ = Le fit, forcing.
3♦ = Avez-vous l'arrêt à Carreau ?
3♠ = Non et j'ai trois cartes à Pique.
4♥ = J'espère que vos Cœurs sont plus beaux que mes Piques !

Le flanc, pas sourd, prend ses deux levées de Carreau et contre-attaque Pique.
Prenez au mort et jouez Cœur pour l'As, puis Cœur pour la Dame. Quand Ouest fournit le Valet, rejouez Cœur pour le 9. Ainsi, vous appliquez le principe du moindre choix et suivez les probabilités de distribution. Comme le 9 tient, purgez le dernier atout et encaissez vos cartes maîtresses. Dix levées, et un top bien mérité !



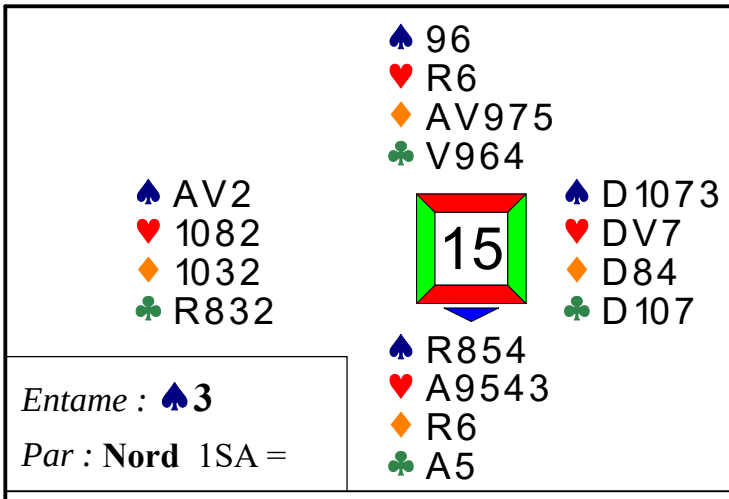

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 2 SA |
| — | 4 SA | — | 6 SA |
| — | — | — | |

*Entame :* ♦ **Roi**

*Par :* **Est** 6SA =

2SA = 20-21 H.
4SA = 12 H sans majeure quatrième, enchère dite quantitative.

Vous avez onze levées de tête, et le mieux à faire est de laisser passer le Roi de Carreau.
Prenez la continuation de l'As (vous observez que Nord défausse un Cœur) et encaissez vos Cœurs et vos Trèfles. Qu'avez-vous appris ?
Que Sud possédait cinq Carreaux, trois Trèfles, trois Cœurs, et donc au plus deux cartes à Pique.
Tirez l'As de Pique, jouez Pique pour le Roi, Pique pour le 10.... le tour est joué !




*Entame :* ♠**3**

*Par :* **Nord** 1SA =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| **1** ♥ | — | **1 SA** | — |
| — | — | | |

1SA = 6-10 H.

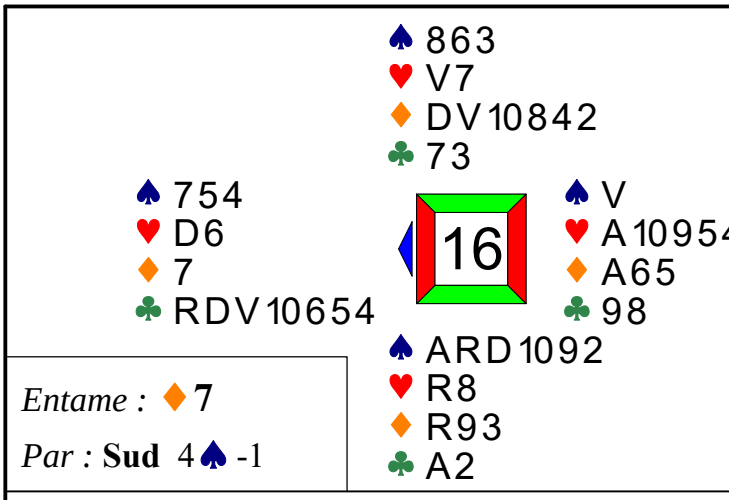
Ouest prend l'entame Pique du Valet et renvoie un petit Trèfle, pour votre 9, le 10 d'Est et l'As du mort. Jouez Roi de Carreau et Carreau pour le Valet.

Est prend, rejoue la Dame de Pique, couverte du Roi et de l'As.

Ouest renvoie Trèfle.

Sept levées par la grâce des Carreaux 3-3.

Coriaces ces adversaires !




*Entame :* ♦**7**

*Par :* **Sud** 4♠ -1

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | **3** ♣ | — | — |
| **X** | — | **3** ♦ | — |
| **4** ♠ | — | — | — |

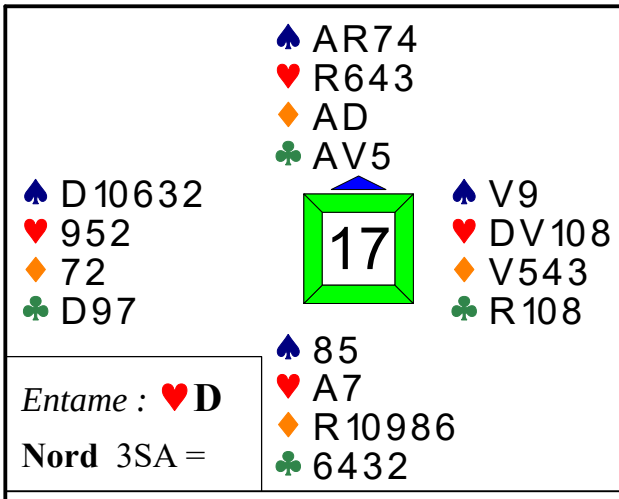
3♣ = Barrage de sept belles cartes.

X = D'appel.

Est prend l'entame Carreau de l'As tandis que vous fournissez le Roi. Il se doute bien que son partenaire a entamé dans un singleton et il renvoie le 6 de Carreau, appel de préférence à Cœur. Vous fournissez le 3 pour poser un problème à Ouest.

Le 6 est-il un appel à Cœur : Est posséderait ♦A65 ; ou à Trèfle, Est posséderait ♦A96 ?

Ouest a une chance sur deux de se tromper, mais il n'aurait pas eu de problème si vous aviez fourni le 9...




*Entame :* ♥**D**

**Nord** 3SA =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 2 SA | — |
| 3 ♣ | — | 3 ♦ | — |
| 3 SA | — | — | — |

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 2 SA | — |
| 3 SA | — | — | — |

2SA = 20-21 H.

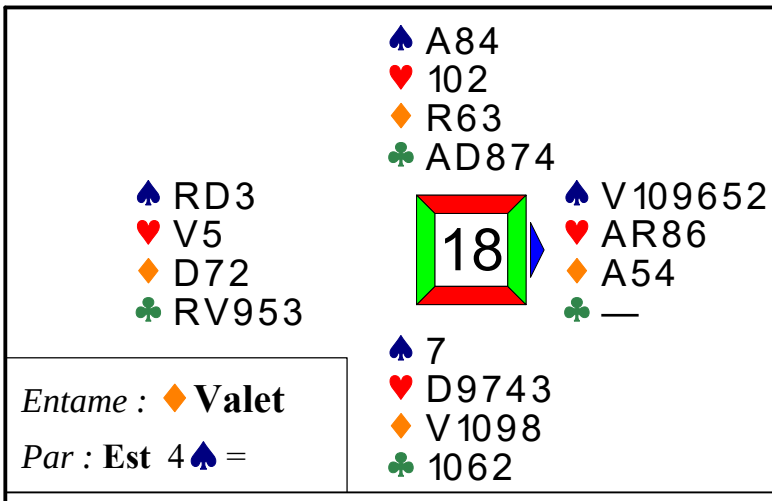
3♣ = Stayman Puppet.

3♦ = Une ou deux majeures quatrièmes.

Il est clair que vous devez jouer sur les Carreaux. Comme les probabilités de distribution n'ont plus de secret pour vous, vous savez que le partage 4-2 est plus fréquent que le partage 3-3.

N'ayant qu'une seule entrée au mort extérieure aux Carreaux, vous devez prendre l'entame Cœur du Roi et tirer l'As de Carreau, suivi de la Dame que vous surprenez du Roi. Comme le Valet ne vient pas, rejouez le 10.

Est prend et insiste à Cœur, mais vos neuf levées sont garanties.




*Entame :* ♦**Valet**

*Par :* **Est** 4♠ =

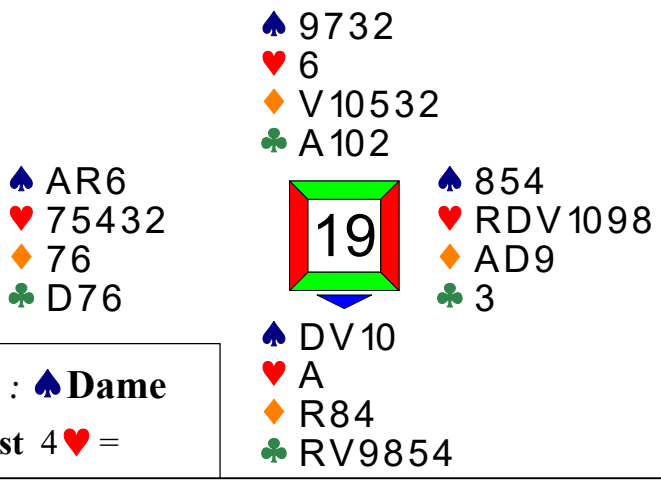
| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 1 ♠ |
| — | 2 ♣ | — | 2 ♥ |
| — | 4 ♠ | — | — |
| — | | | |

2♣ = Changement de couleur en 2 sur 1, 11 H et plus, autoforcing.

4♠ = 13-15 S.

Le "flash visuel" vous permet de diagnostiquer immédiatement un jeu de coupe du côté court à l'atout.

Appelez la Dame de Carreau au cas où Sud aurait entamé dans une séquence ♦RV10, puis tirez As-Roi de Cœur et coupez un Cœur de la Dame de Pique. Nord ne pourra pas vous empêcher de couper l'autre Cœur du Roi de Pique.



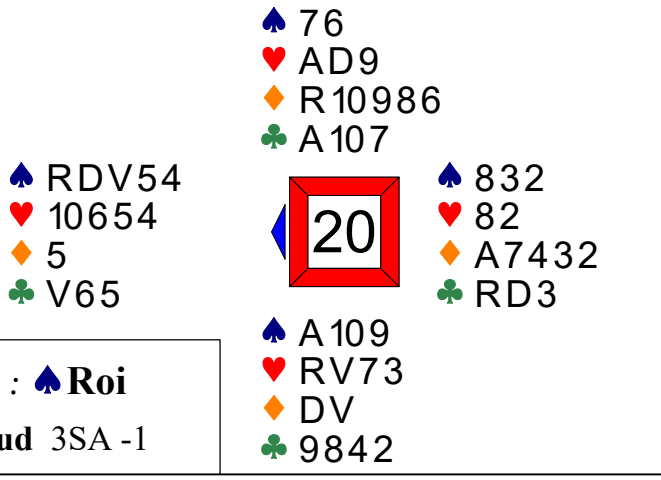

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| 1 ♣ | — | 1 ♠ | 2 ♥ |
| X | 2 ♠ | — | 4 ♥ |
| — | — | — | |

*Entame :* ♠ **Dame**

*Par :* **Est** 4♥ =

X = Trois cartes à Pique dans une bonne main, ou main forte sans arrêt à Cœur.
2♠ = Cue-bid, fitté et force à Pique.

Prenez l'entame Pique du Roi et jouez Carreau pour... le 9 ! Vous vous donnez ainsi une chance supplémentaire de gagner, celle de trouver ♦V10 en Nord.
Si Sud prend du 10 ou du Valet et rejoue Pique, prenez et rejouez Carreau pour la Dame (si le Roi était en Nord, il n'aura pas changé de place).
Pourquoi jouer ainsi plutôt que simplement tenter l'impasse au Roi ?
Parce que Sud n'a pas entamé Trèfle, ce qui signifie qu'il ne possède pas As-Roi, et il est donc plus probable qu'il détienne le Roi de Carreau.



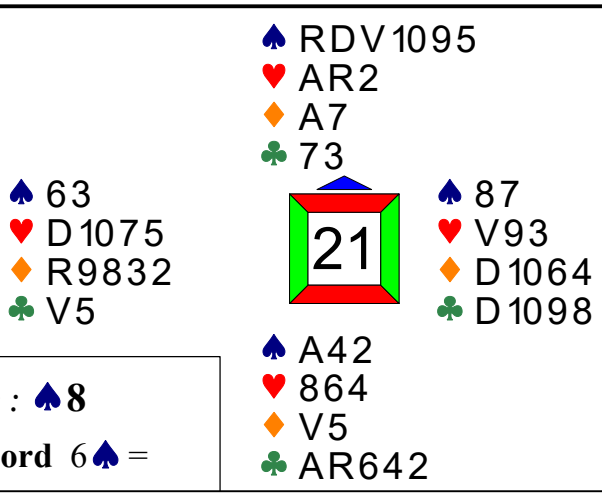

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | — | 1 ♦ | — |
| 1 ♥ | 1 ♠ | X | 2 ♠ |
| 3 SA | — | — | — |

*Entame :* ♠ **Roi**

*Par :* **Sud** 3SA -1

1♠ = Après Passe...
X = De soutien, trois cartes à Cœur, main non minimum.

Ouest fait les deux premières levées à Pique et, sachant qu'il ne pourra jamais encaisser ses Piques, doit abandonner la couleur (Est a fourni le 2 et le 3). Il contre-attaque un petit Trèfle.
Est prend de la Dame et en rejoue : une de chute.




*Entame :* ♠**8**

*Par :* **Nord** 6♠ =

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

deux derniers sont affranchis et vous avez encore l'As de Pique pour aller les chercher.

2♦ = Relais.

3♠ = Fit forcing, ambition de chelem.

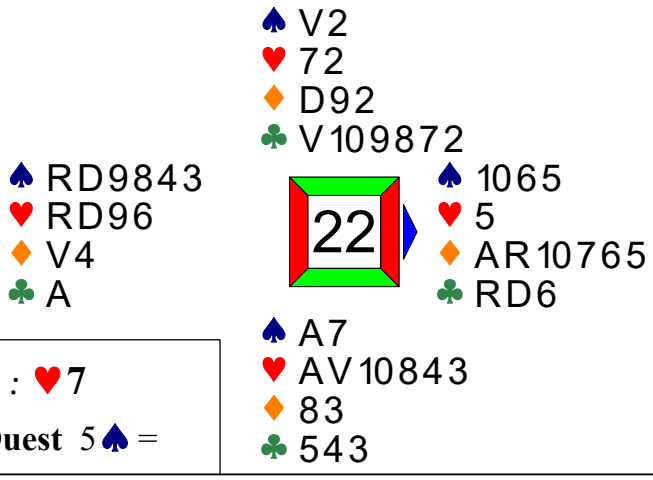
4♦ = Contrôle Carreau, déniant le contrôle Trèfle.

5♣ = Trois ou zéro clés.

6♠ = Pas assez de jeu pour prospecter le grand chelem.

Avec une perdante à Cœur et une autre à Carreau, vous devez impérativement affranchir les Trèfles. S'ils sont 4-2, répartition la plus fréquente, vous devrez couper deux fois et disposer d'une rentrée supplémentaire pour encaisser le Trèfle affranchi. Or, la seule remontée extérieure aux Trèfles est l'As de Pique, et elle ne suffira pas. Alors ?

Il faut donner un coup à blanc à Trèfle. Prenez le retour, jouez As de Trèfle et Trèfle coupé : les




*Entame :* ♥**7**

*Par :* **Ouest** 5♠ =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 1 ♦ |
| 2 ♥ | 2 ♠ | — | 3 ♠ |
| — | 4 ♣ | — | 4 ♦ |
| — | 4 SA | — | 5 ♦ |
| — | 5 ♠ | — | — |
| — | | | |

2♥ = Six belles cartes, 6-10 H.

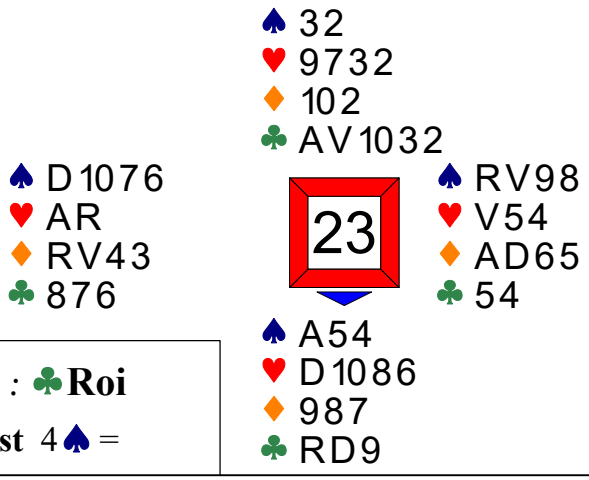
4♣ et 4♦ = Contrôles.

5♦ = Une clé.

Sud prend l'entame Cœur de l'As et rejoue le Valet, Nord marquant son doubleton.

Pour vous prémunir contre une promotion d'atout, débloquez l'As de Trèfle et allez au mort à Carreau. Encaissez Roi-Dame de Trèfle en défaussant vos Cœurs, puis jouez atout.

Sud prend de l'As et rejoue Cœur, mais vous pouvez couper du Roi et tirer la Dame pour onze levées.



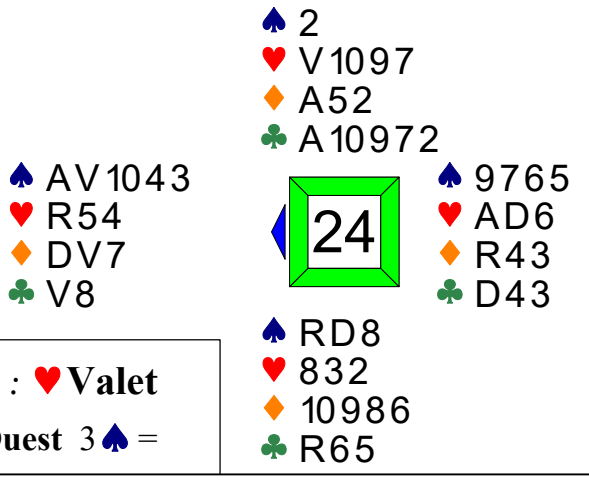

*Entame :* ♣**Roi**

*Par :* **Est** 4♠ =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| — | 1 ♦ | — | 1 ♠ |
| — | 2 ♠ | — | 2 SA |
| — | 3 ♦ | — | 4 ♠ |
| — | — | — | |

2SA = Enchère d'essai.
3♦ = Non minimum.
4♠ = En raison du double fit.

Sud entame de sa tête de séquence, le Roi de Trèfle.
Nord l'encourage dans la couleur en fournissant le Valet.
Sud continue Trèfle pour l'As et Trèfle coupé par le déclarant.
Celui-ci n'a plus qu'à jouer atout pour l'As de Sud.
Comme les atouts sont 3-2, pas de problème pour réaliser dix levées.



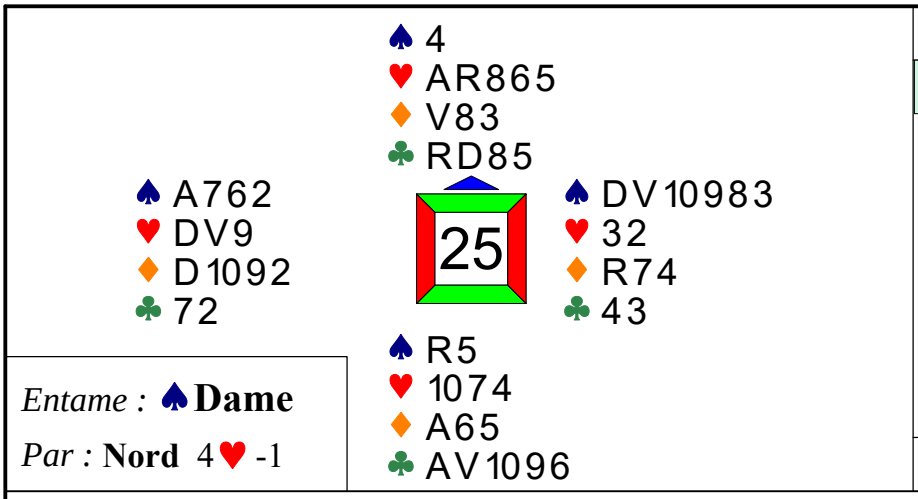

*Entame :* ♥**Valet**

*Par :* **Ouest** 3♠ =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | 1 ♠ | — | 3 ♦ |
| — | 3 ♠ | — | — |
| — | | | |

3♦ = 11-12 S et quatre atouts.
3♠ = Pour les jouer car je suis minimum.

Le déclarant se rend compte qu'il devra donner une levée de Carreau et deux à Trèfle.
Comment jouer les Piques pour n'en perdre qu'un ?
Le meilleur maniement est de tenter deux fois l'impasse, et non de tirer en tête comme on le pense souvent.
Valet de Cœur pris de la Dame, Pique pour le Valet, et As de Pique. Ainsi, on ne perd qu'une levée d'atout. Neuf levées pour ce bon maniement !




| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 1 ♥ | 2 ♠ |
| 3 ♣ | 3 ♠ | 4 ♣ | — |
| 4 ♥ | — | — | — |

2♠ = Six cartes liées, 6-10 H.

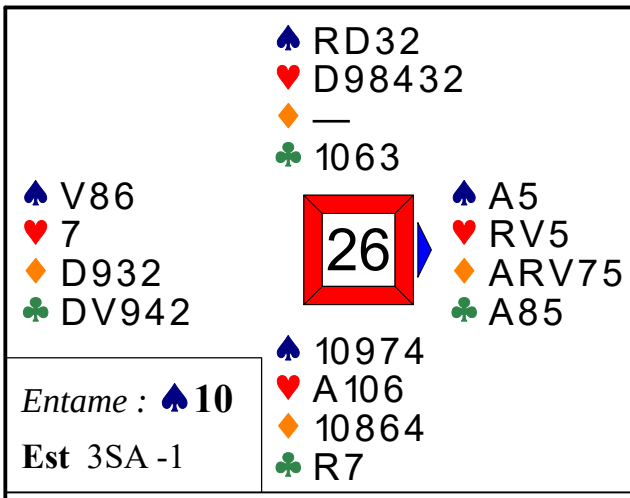
3♠ = Prolongation du barrage.

En Ouest vous prenez le Roi de Pique de l'As et rejouez ?

L'enchère de votre partenaire indique six cartes à Pique, et vous savez donc que le déclarant n'en a plus. Il est donc inutile d'en rejouer.

Voyant la menace des Trèfles au mort, contre-attaquez Carreau pendant que vous avez encore le contrôle de l'atout. La carte technique est le 10, pour capturer un éventuel Valet chez le déclarant. Une de chute grâce à cette belle défense.

Nord aurait mieux joué en ne couvrant pas la Dame de Pique. En effet, il était plus difficile pour Est de trouver la contre-attaque Carreau.




| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 2 SA |
| — | 3 ♣ | — | 3 SA |
| — | — | — | |

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 2 SA |
| — | 3 SA | — | — |
| — | | | |

3♣ = Puppet Stayman.

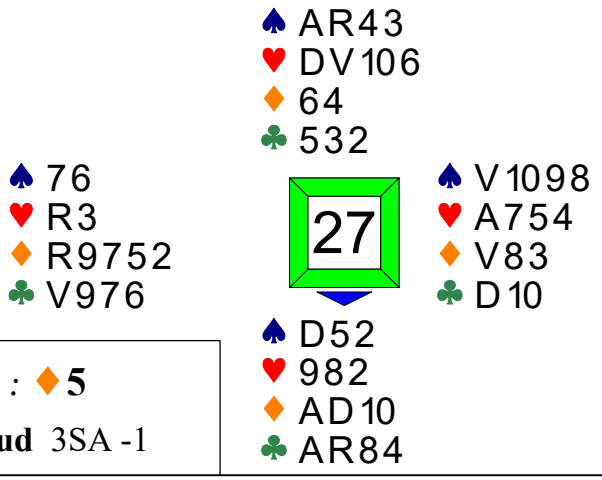
Est n'ayant ni majeure cinquième ni quatrième, répond 3SA, contrat final.

Quelle couleur faut-il entamer à SA ?

A priori, on entame une tête de séquence ou une couleur au moins quatrième. Mais quand les adversaires enchérissent sans faire de Stayman, l'entame majeure est à conseiller. Sud entame donc le 10 de Pique (Carreau ne donnerait pas de levée mais on perdrait un temps dans la course à l'affranchissement).

Est devra faire l'impasse à Trèfle une fois le mort rejoint. Mais la défense s'adjugera trois levées à Pique, l'As de Cœur, le Roi de Trèfle, pour une de chute.

Il est vrai que l'entame n'est pas une science exacte ; mais il faut respecter des principes simples et logiques.




| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| 1 SA | — | 2 ♣ | — |
| 2 ♦ | — | 3 SA | — |
| — | — | | |

*Entame :* ♦ **5**

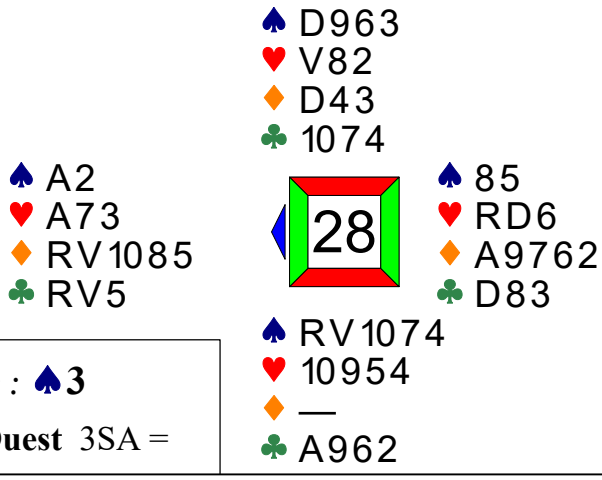
*Par :* **Sud** 3SA -1

Sur le 5 de Carreau, Est met le Valet, et lorsque Sud prend de la Dame, vous devez vous rendre compte que Sud possède As-Dame-10. Quel doit être votre raisonnement ?

- En troisième, Est joue sa plus forte carte : il ne détient donc pas l'As.
- Avec plusieurs cartes qui se suivent, il joue la plus basse de ses équivalentes : il n'a pas non plus le 10 qu'il aurait fourni à la place du Valet.

Fort de cette réflexion, vous savez que vous ne pouvez plus attaquer les Carreaux vous même, et quand Sud joue Cœur vous laissez votre partenaire faire la levée en ne plongeant pas du Roi (Sud n'a pas l'As, sinon il serait monté au mort faire l'impasse).

Est rejoue Carreau, et la chute sera consommée en main au Roi de Cœur.




| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | 1 SA | — | 3 SA |
| — | — | — | |

*Entame :* ♠ **3**

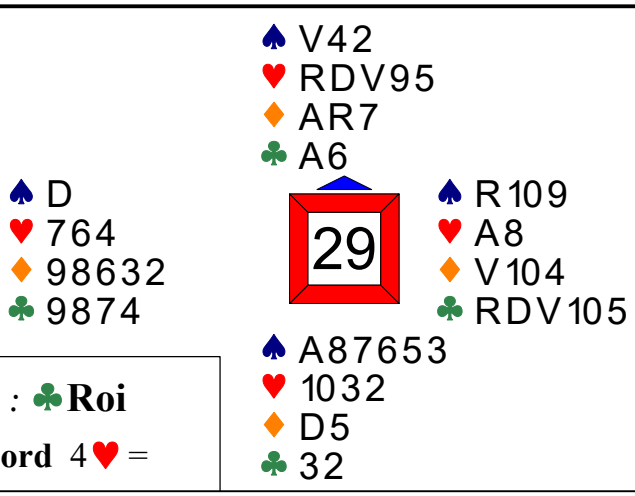
*Par :* **Ouest** 3SA =

Ne pouvant rendre la main, vous avez absolument besoin de faire cinq levées de Carreau ; et si la Dame est troisième, vous devez deviner sa position.

Que vous a appris l'entame ?

Nord a exactement quatre cartes à Pique, il a entamé le 3 et vous avez le 2. Il n'a a priori pas de couleur cinquième, il l'aurait entamé. Sa répartition est au maximum 4.4.4.1, donc pas de chicane.

Commencez par tirer le Roi de Carreau et... fin du coup !!




*Entame :* ♣**Roi**

*Par :* **Nord** 4♥ =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 1 ♥ | 2 ♣ |
| 2 ♥ | — | 4 ♥ | — |
| — | — | | |

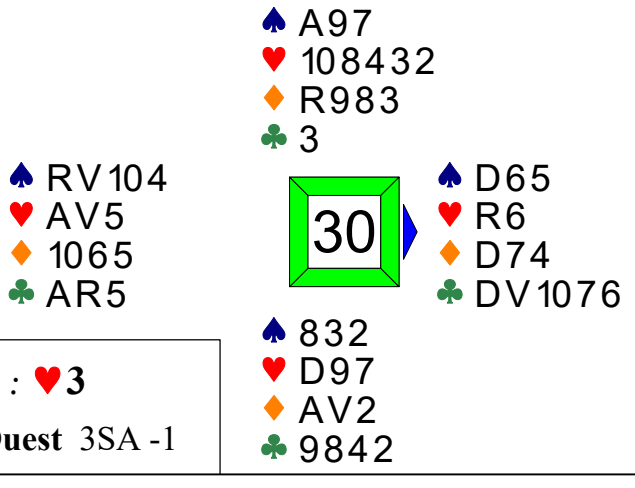
Enchères faciles pour aboutir à 4♥ en Nord-Sud.

Avec 19 S, pas besoin de passer par une enchère d'essai. Si Nord dit 2SA à la place de 4♥, on jouera 3♥ alors que la manche est excellente.

Est entame le Roi de Trèfle.

Avant de faire tomber l'As d'atout, vous devez défausser le Trèfle perdant du mort sur un Carreau maître. Donc As de Trèfle, Carreau pour la Dame, As-Roi de Carreau en défaussant le Trèfle perdant, Trèfle coupé, et maintenant atout pour l'As d'Est qui en rejoue. Enlevez les atouts puis concédez deux levées à Pique.

Si vous avez joué atout à la deuxième levée, vous avez chuté !!




*Entame :* ♥**3**

*Par :* **Ouest** 3SA -1

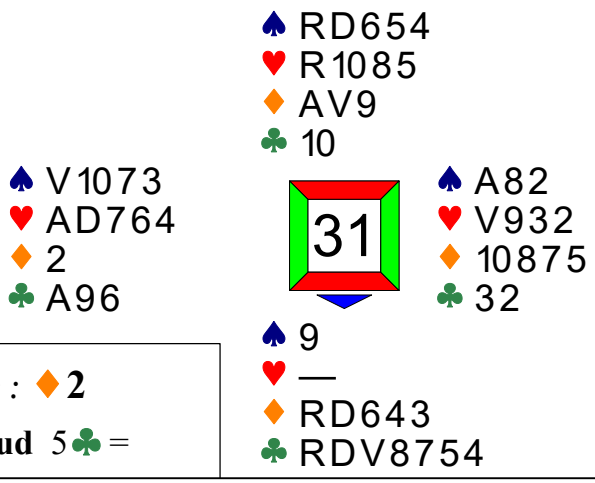
| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | — |
| — | **1 SA** | — | **3 SA** |
| — | — | — | |

Le déclarant prend la Dame de votre partenaire de l'As et joue un petit Pique.

Avez-vous machinalement fourni un petit ? Alors Ouest a réussi son contrat !!

Pourquoi faut-il plonger de l'As ?

Il faut se dire que si Ouest ne cherche pas à affranchir les Trèfles du mort, c'est parce qu'il y possède As-Roi. D'autre part, la première levée a révélé qu'Ouest avait trois levées à Cœur. Dès lors, la Dame de Pique va être la neuvième, et la seule chance de battre le coup est de prendre et de renvoyer un petit Carreau. Difficile, mais trouvable.




*Entame :* ♦ **2**

*Par :* **Sud** 5♣ =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| 1 ♣ | 1 ♥ | 1 ♠ | 3 ♥ |
| — | — | 3 SA | — |
| 5 ♣ | — | — | — |

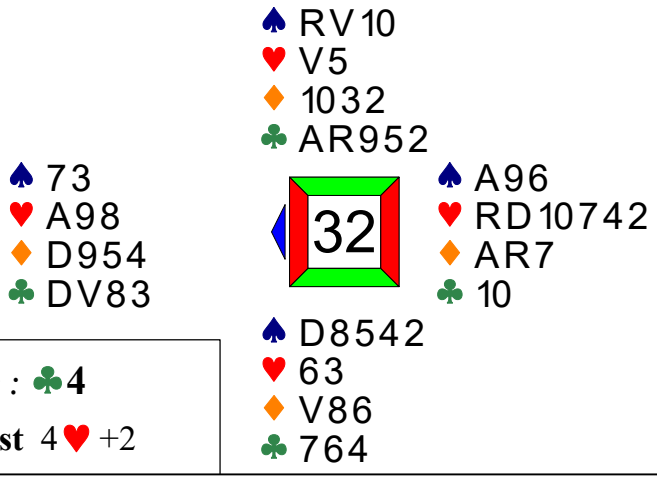
1♠ = Cinq cartes et plus, si vous jouez la "collante".

3♥ = Barrage avec au moins quatre atouts.

Tout le monde à la table sait qu'Ouest a entamé d'un singleton. Sans doute possède-t-il l'As de Trèfle et a l'intention de donner la main à son partenaire pour bénéficier d'une coupe.

Afin de contrer son horrible dessein, prenez l'entame de l'As et jouez le Roi de Cœur en défaussant votre Pique ! Vous venez de détruire les communications de la défense. Vous pourrez ensuite faire tomber les atouts et réalisez onze levées.

Cette manœuvre porte un nom qui traduit bien son objectif : le coup du ciseau.




*Entame :* ♣ **4**

*Par :* **Est** 4♥ +2

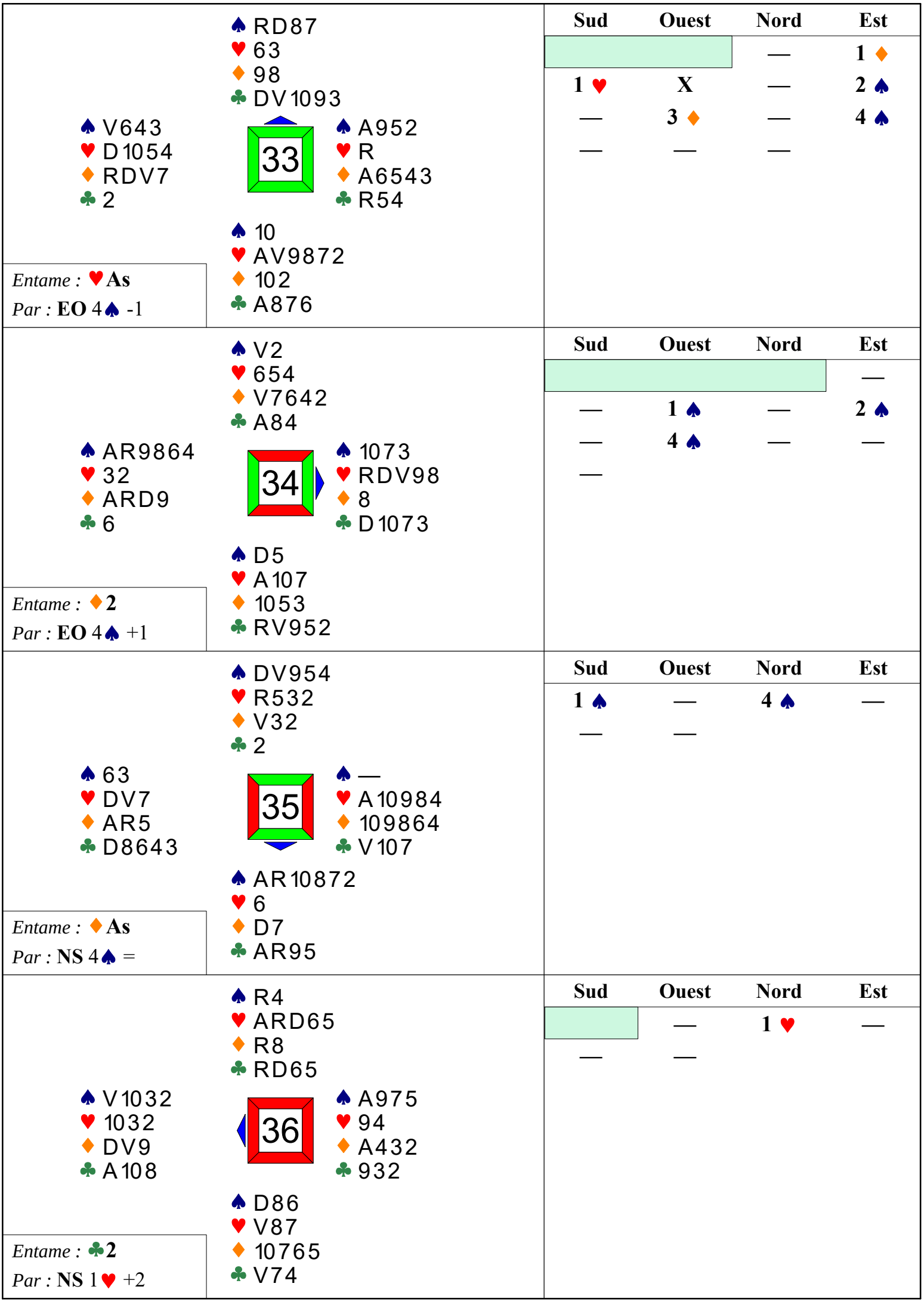
| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | — | 1 ♣ | X |
| — | 1 SA | — | 2 ♥ |
| — | 4 ♥ | — | — |
| — | | | |

Jusqu'à 17 H, préférez une intervention naturelle à un contre. Mais ici, vous avez 18 HL et une belle couleur, alors préférez le contre.

En main au Roi de Trèfle, Nord contre-attaque Pique pour votre As.

Vous purgez les atouts et encaissez les Carreaux, sur lesquels vous défaussez un Pique perdant.

Vous pouvez alors expasser l'As de Trèfle en jouant la Dame du mort, et aller chercher le Valet grâce au troisième atout. Vous défausserez ainsi votre deuxième Pique perdant et réaliserez douze levées.



**33**

♠ RD87
♥ 63
♦ 98
♣ DV1093

♠ V643
♥ D1054
♦ RDV7
♣ 2

♠ A952
♥ R
♦ A6543
♣ R54

♠ 10
♥ AV9872
♦ 102
♣ A876

*Entame :* ♥ **As**
*Par :* **EO** 4♠ -1

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | — | 1 ♦ |
| 1 ♥ | X | — | 2 ♠ |
| — | 3 ♦ | — | 4 ♠ |
| — | — | — | |

**34**

♠ V2
♥ 654
♦ V7642
♣ A84

♠ AR9864
♥ 32
♦ ARD9
♣ 6

♠ 1073
♥ RDV98
♦ 8
♣ D1073

♠ D5
♥ A107
♦ 1053
♣ RV952

*Entame :* ♦ **2**
*Par :* **EO** 4♠ +1

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | — |
| — | 1 ♠ | — | 2 ♠ |
| — | 4 ♠ | — | — |
| — | | | |

**35**

♠ DV954
♥ R532
♦ V32
♣ 2

♠ 63
♥ DV7
♦ AR5
♣ D8643

♠ —
♥ A10984
♦ 109864
♣ V107

♠ AR10872
♥ 6
♦ D7
♣ AR95

*Entame :* ♦ **As**
*Par :* **NS** 4♠ =

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| 1 ♠ | — | 4 ♠ | — |
| — | — | | |

**36**

♠ R4
♥ ARD65
♦ R8
♣ RD65

♠ V1032
♥ 1032
♦ DV9
♣ A108

♠ A975
♥ 94
♦ A432
♣ 932

♠ D86
♥ V87
♦ 10765
♣ V74

*Entame :* ♣ **2**
*Par :* **NS** 1♥ +2

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | — | 1 ♥ | — |
| — | — | | |

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ 965<br>♥ V<br>♦ R74<br>♣ ARV1032 | |
| ♠ RDV1084<br>♥ 104<br>♦ D<br>♣ D975 | 37 | ♠ A3<br>♥ RD9752<br>♦ 1083<br>♣ 64 |
| *Entame :* ♠ **Roi**<br>*Par :* **NS** 3 ♦ +2 | ♠ 72<br>♥ A863<br>♦ AV9652<br>♣ 8 | |

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

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ R764<br>♥ A83<br>♦ DV52<br>♣ A6 | |
| ♠ 1093<br>♥ R975<br>♦ A107<br>♣ D84 | 38 | ♠ ADV2<br>♥ D6<br>♦ 83<br>♣ R10752 |
| *Entame :* ♦ **6**<br>*Par :* **EO** 2 ♠ = | ♠ 85<br>♥ V1042<br>♦ R964<br>♣ V93 | |

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 1 ♣ |
| — | 1 ♥ | X | — |
| 2 ♦ | X | — | 2 ♠ |
| — | — | — | |

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ D73<br>♥ 8<br>♦ D853<br>♣ AD1085 | |
| ♠ 62<br>♥ R742<br>♦ V1062<br>♣ 963 | 39 | ♠ A94<br>♥ V105<br>♦ AR94<br>♣ RV7 |
| *Entame :* ♦ **As**<br>*Par :* **NS** 2 ♠ = | ♠ RV1085<br>♥ AD963<br>♦ 7<br>♣ 42 | |

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| — | — | — | 1 SA |
| 2 ♣ | — | 2 ♠ | — |
| — | — | | |

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ 752<br>♥ A864<br>♦ 1072<br>♣ 954 | |
| ♠ AD<br>♥ V1073<br>♦ RV6<br>♣ AD62 | 40 | ♠ V10963<br>♥ D2<br>♦ 9543<br>♣ 87 |
| *Entame :* ♠ **2**<br>*Par :* **EO** 2 ♠ +1 | ♠ R84<br>♥ R95<br>♦ AD8<br>♣ RV103 | |

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | 1 SA | — | 2 ♥ |
| — | 2 ♠ | — | — |
| — | | | |