



BRIDGE & DÉTENTE

Le Cue-bid

N°17

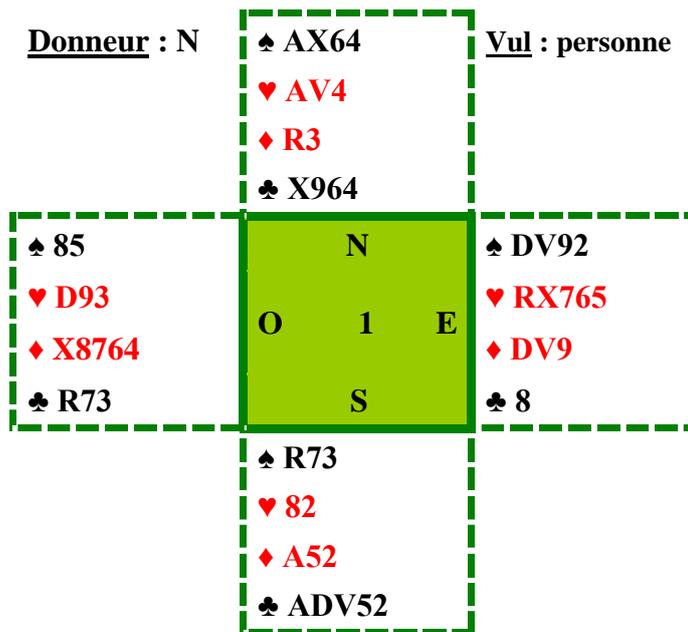
- DONNE 1** : prendre ou laisser passer.
DONNE 2 : un contretemps fatal.
DONNE 3 : perdantes et fourchettes.
DONNE 4 : mieux que les impasses.
DONNE 5 : attention aux Cœurs.
DONNE 6 : Danger au Sud.
DONNE 7 : contretemps.
DONNE 8 : ne coupez pas- perdante sur perdante.
DONNE 9 : contretemps ou Milton Work.
DONNE 10 : reconstitution.
DONNE 11 : placement de main.
DONNE 12 : perdante sur perdante.



Cyril Lemaire

Maître-assistant FFB
Au club de bridge du Bouscat





O	N	E	S
	1♣	1♥	2♥
-	2SA	-	3SA
Fin			

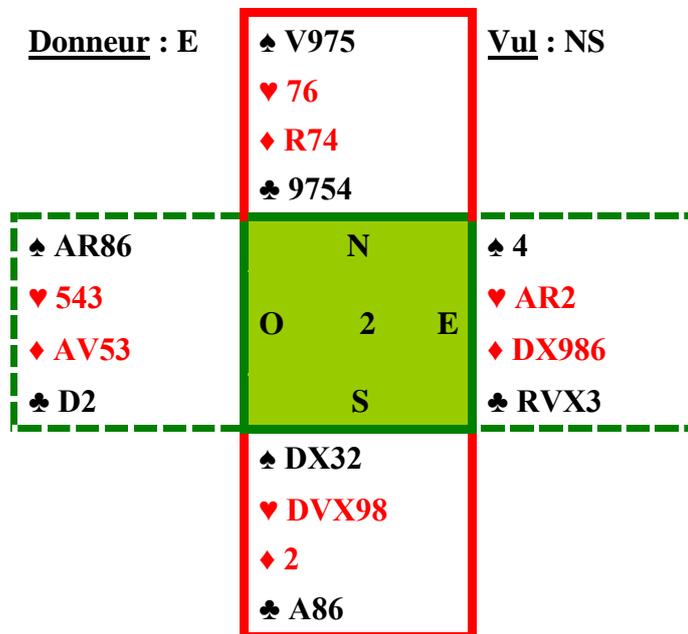
Entame : 6 de Cœur.

Jeu de la carte : vous serez obligé(e) de tenter l'impasse au Roi de Trèfle.

Si elle rate c'est Ouest qui prend la main et il faut qu'il n'ait plus de Cœurs à ce moment là.

Je ne prends pas la Dame de Cœur à l'entame et je prends de l'As au troisième tour.

10 levées sont au rendez-vous



O	N	E	S
		1♦	1♥
1♠	-	2♣	-
2♥	-	2SA	-
3♦	-	3SA	Fin

Entame : Dame de Cœur.

Jeu de la carte : ne duquez pas l'entame, sud pourrait rejouer Pique à contretemps.

Le problème est d'enlever à Sud sa seule reprise de main qui est l'As de Trèfle.

Vous prenez l'entame de l'As et jouez trèfle vers la Dame et Trèfle. Sud prend et insiste à Cœur.

Vous prenez et tentez l'impasse au Roi de Carreau qui échoue mais sans conséquence.

Donneur : S ♠ AR6 **Vul : E O**

♥ D7432
♦ D7
♣ AV9

♠ DV3	N	♠ X985
♥ X	O 3 E	♥ 98
♦ ARX943		♦ 865
♣ X84	S	♣ D763

♠ 742
♥ ARV65
♦ V2
♣ R52

O	N	E	S
			1♥
2♦	3♦	-	3♥
-	4♥	-	Fin

Entame : As et Roi de Carreau suivi du X de Cœur.

Jeu de la carte : quatre perdantes et avec un jeu MIROIR, vous amorcez un jeu d'élimination. Vous enlevez les atouts adverses et jouez As, Roi et petit Pique.

Quel que soit le joueur qui prendra la main, il sera contraint de rejouer Trèfle ou coupe et défausse. Si Ouest rejoue Trèfle, passez le 9 et doublez vos chances de réussite.

Donneur : O ♠ RDX954 **Vul : Tous**

♥ 7
♦ RX4
♣ 973

♠ AV2	N	♠ 6
♥ RX9652	O 4 E	♥ ADV84
♦ AD6		♦ 873
♣ 6	S	♣ AD54

♠ 873
♥ 3
♦ V952
♣ RVX82

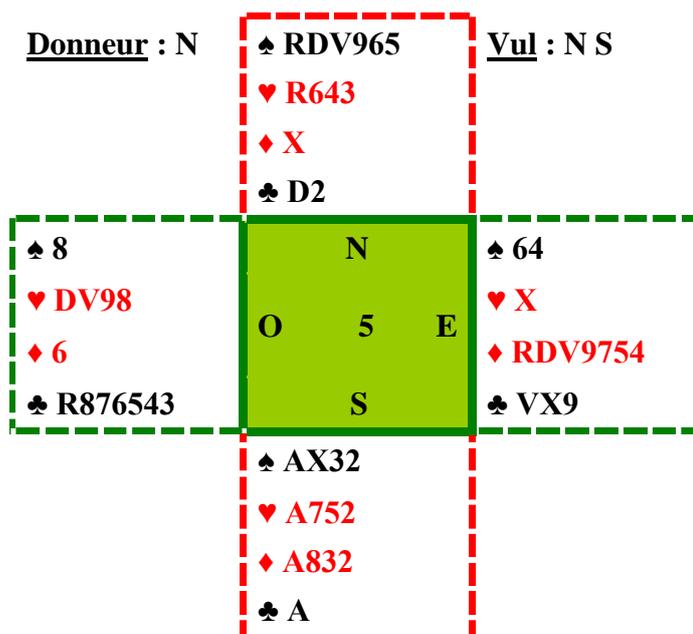
O	N	E	S
1♥	2♠	3♠	-
4♣	-	4♠	-
4SA	-	5♠	-
6♥	Fin		

Entame : Roi de Pique.

Jeu de la carte : Ouest a deux perdantes à Carreau si le Roi est mal placé.

La ligne de jeu la plus sûre est de forcer Nord à rejouer Carreau.

Après avoir coupé les Trèfles et un Pique, voyant que le Roi de Trèfle n'est pas tombé, il joue le Valet de Pique sur lequel il défausse un Carreau. Nord est en main et est obligé de se jeter dans la gueule du loup.



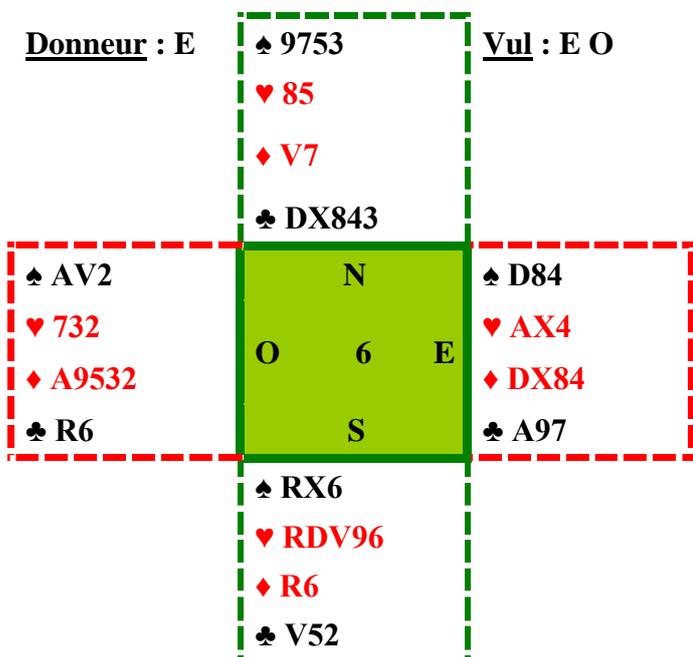
O	N	E	S
	1♠	3♦	4♦
-	4♥	-	5♣
-	5♠	-	6♠
Fin			

Entame : X de Cœur.

Jeu de la carte : probablement un singleton, pouvez-vous assurer ce contrat ?

Votre seule chance est de forcer Est à jouer « coupe et défausse en fin de parcours.

Vous éliminez les Trèfles, les atouts, les Carreaux et sur le dernier Carreau vous défaussez un Cœur. Est en main devra jouer en « coupe et défausse ».



O	N	E	S
		1♦	1♥
2♥	-	2SA	-
3SA	Fin		

Entame : Roi de Cœur.

Jeu de la carte : le déclarant doit prendre au deuxième tour de Cœur car le doubleton est connu en Nord après l'intervention. Il faut affranchir les Carreaux sans donner la main à Sud. On joue le 8 qu'on laisse filer : Nord prend et rejoue Trèfle pour notre As.

Dame de Carreau, Roi et As. Les Carreaux sont maîtres, on peut tenter l'impasse Pique sans risque !

Vous pouvez faire une dixième levée après avoir tiré vos Carreaux et le Roi de Trèfle, car Sud a gardé un seul Cœur et son Roi de Pique second. Vous rejouez Cœur et Sud vous rendra la Dame de Pique en étant obligé de jouer sous son Roi.

Le cue-bid

Donneur : S ♠ V975 **Vul : Tous**

♥ X53
♦ 8763
♣ 95

♠ D862	N	♠ AR
♥ AD	O 7 E	♥ 874
♦ RX94	S	♦ DV5
♣ R82		♣ D7643

♠ X43
♥ RV962
♦ A2
♣ AVX

O	N	E	S
			1♥
X	-	2♥	-
2♠	-	3♣	-
3SA	Fin		

Entame : 3 de Cœur.

Jeu de la carte : pensez que les deux As mineurs sont en Sud et utilisez la technique du contretemps en jouant Trèfle vers le Roi.

Si le Roi fait la levée, établissez vos trois levées à Carreau après avoir débloqué les Piques.

Donneur : O ♠ AD5 **Vul : personne**

♥ AV6
♦ X42
♣ 9742

♠ V94	N	♠ 8
♥ 98754	O 8 E	♥ X2
♦ 73	S	♦ ARV965
♣ 865		♣ RDX5

♠ RX7632
♥ RD3
♦ D8
♣ AV

O	N	E	S
-	-	1♦	1♠
-	2♦	3♦	4♠
Fin			

Entame : 7 de Carreau.

Jeu de la carte : ne coupez pas machinalement le troisième de la couleur Carreau !!!

La défense réaliserait encore un atout et plus tard, un Trèfle.

Défaussez ce Valet de Trèfle de toute façon perdant. Si Est continue Carreau, vous pouvez prendre Ouest en surcoupe au mort et lui enlevez ses atouts sans problème.

Donneur : N ♠ AR96543 **Vul : personne**

♥ D6
♦

♣ AR65

O	N	E	S
	1♠	2♦	2♠
-	4♦	-	4♥
-	6♠	Fin	

♠ V7	N	♠ 8
♥ V8753	O 9 E	♥ A92
♦ X87	S	♦ RDV962
♣ V84		♣ DX3

♠ DX2
♥ RX4
♦ A543
♣ 972

Entame : Roi de Carreau.

Jeu de la carte : ne vous précipitez pas sur l'As de Carreau, vous n'auriez aucune défausse vraiment utile. Mettez le en réserve en coupant l'entame, purgez les atouts adverses et présentez le 6 de Cœur. Est qui détient l'As de Cœur, ne pourra rien :

S'il le met, il vous libère la onzième et douzième levée.

S'il ne le met pas, vous défausserez alors la Dame de Cœur sur l'As de Carreau.

Donneur : E ♠ 753 **Vul : NS**

♥ VX974
♦ V765
♣ 8

O	N	E	S
		1♦	2♣
X	-	2♠	-
3♣	-	3SA	Fin

♠ AX	N	♠ RV82
♥ AR52	O 10 E	♥ 63
♦ RX82	S	♦ AD94
♣ 763		♣ AX2

♠ D964
♥ D8
♦ 3
♣ RDV954

Entame : Roi de Trèfle.

Jeu de la carte : vous prenez le deuxième tour de Trèfle et orientez l'impasse Pique vers Nord devenu inoffensif. Après avoir tiré vos TROIS levées à Pique et As et Roi de Cœur, vous pouvez reconstituer la main de Sud : Il ne possède qu'un seul Carreau et il vous est facile d'y faire quatre levées en capturant le Valet.

A trois cartes de la fin, Sud est tout noir soit 2 piques et un Trèfle et vous le remettez en main à Trèfle. Soit il a séché sa Dame de Pique et vous encaissez 11 levées !

Le cue-bid

Donneur : S ♠ V73 **Vul : E O**

♥ DVX72
♦ AD4
♣ V3

♠ DX2	N	♠ AR9
♥ AR8	O 11 E	♥ 6543
♦ RX3	S	♦ 765
♣ D762		♣ AR5

♠ 8654
♥ 9
♦ V982
♣ X984

O	N	E	S
			-
1♣	1♥	2♥	-
2SA	-	3SA	Fin

Entame : Dame de Cœur.

Jeu de la carte : vous n’avez que huit levées sûres et les chances d’affranchir un Carreau sont quasi nulles puisque l’As se trouve certainement dans la main de l’intervention.

La solution consiste à obliger l’entameur à vous livrer le Roi de Carreau.

Vous éliminez les Piques et les Trèfles avant de lui rendre la main au troisième tour de Cœur.

Nord sera contraint de vous donner le Roi de Carreau.

Donneur : O ♠ A63 **Vul : tous**

♥ X97
♦ D8752
♣ RD

♠ V92	N	♠ 4
♥ D2	O 12 E	♥ AR8653
♦ V963	S	♦ RX
♣ X763		♣ V852

♠ RDX875
♥ V4
♦ A4
♣ A94

O	N	E	S
-	-	1♥	1♠
-	2♥	-	3♠
-	4♠	Fin	

Entame : Dame de Cœur.

Jeu de la carte : que faites-vous sur le troisième tour de Cœur ? Quel danger vous guette ?

Si vous coupez maître, vous risquez de promouvoir un atout de la défense.

Défaussez votre perdante inéluctable à Carreau.