

Retour sur le ROUDI et sa conséquence sur le Canapé

Le ROUDI offre un gros avantage à ceux qui l'utilisent systématiquement chaque fois qu'ils se posent des questions sur le niveau final du contrat (il se fait à partir de 10 -11pts et même avec des mains très puissantes ; il peut se faire avec 4, 5 ou 6 cartes); il permet de rester à un niveau très bas d'enchère en obtenant tous les renseignements de fit et de force en une seule réponse.

Exemple	1T 1C(P)	* promet 12-14 pts et au moins 2M (sauf exception sur 1P avec 1P,4C,4T,4K)
	1SA* 2T**	** se fait à partir de 10 -11pts et même avec des mains très puissantes ; il peut se faire avec 4, <u>5</u> ou 6 cartes dans la Majeure.

Celui qui pose le **ROUDI** devient **CAPITAINE** ; il demande à son partenaire :**1) s'il a 3 cartes**
2) si sa force est 12 ou 14*
* avec 13 on doit tenir compte de la qualité des cartes dans la majeure du capitaine.

Rappel des Réponses :	2K faible, non fitté :	12H-13H ; 2 cartes maxi dans la majeure
	2C faible fitté :	12H-13H ; 3 cartes promises dans la majeure
	2P Fort fitté :	13HL-14HL ; 3 cartes promises dans la majeure
	2SA Fort non fitté:	14 pts (ou 13 avec A ou R ou DV dans la Majeure)

Conséquence : Si le répondant fait une autre réponse de niveau 2 autre que le 2T Roudi, **c'est un Canapé.**

Exemple

1T 1C	1SA* 2K	➔ main faible (<10H) avec 6K et 4C (Sinon on fait un JUMP)
-------	---------	---

Remarques : 1) Tous les cas de **ROUDI** :

1T 1C	1T 1P	1K 1C	1K 1P	1C 1P
1SA 2T				

2) Rappels d'autres séquences sans ou avec ROUDI

1T 1P	Faible	1T 1P	5P et 5C, 13H+	1T 1C	Jeu Fort, Forcing
1SA 2C	5Pet 4C	1SA 3C	Forcing manche	1SA 2P	Même avec 3 (2) P

1T 1P	18-19pts	1T 1C	18-19pts, peut se faire même avec 4P, si l'on veut recevoir l'entame	1C 1P	12-17pts
2SA		2SA		2T	

1C 1P	Bicolore à saut	1K 1C	11pts	1T 1C	2SA modérateur : Stop.
3T	Forcing Manche	2T 2SA		2K 2SA	L'ouvreur revient à 3T.

1T 1P	*pas fitté faible	1T 1C		1T 1C	* avec 6C, pour proposer la
1SA 2T	**5P,4C et	2K 2SA		1SA 2T	manche : ➔4C avec Rx, ou
2K* 3C**	pts de Manche	3T*	* Arrêt	2SA 3C*	3SA pour laisser choisir.

1T 1C	*Faible,	1T 1C		1T 1C	* avec 11pts, puisque le
1SA 2SA*	pour jouer	1SA 2T		1SA 2T	partenaire a répondu : pas 3c et
3T	les T	2K 2SA*	* Arrêt	2SA 3SA*	14pts.

CONCLUSION : le **ROUDI** est une **enchère très logique.** ☺

EXERCICES de révision sur le JEU DE LA CARTE

Exercice 1:

ARD93 942 AD72 6	O N E S 1P - 2P - 3K* - 3SA - 4P	* Enchère d'essai, avec des K. Entame : DT Analyse : 9 plis sûrs (5P, 3K, 1T) ; un 10 ^{ième} possible, si les K sont 3/3. La perte de 3C est difficile à éviter.
<u>N</u> O E S	DT	Plan de jeu : tous les atouts sont maîtres → en les espérant 3/2 (68%), on peut se lancer dans un « mort inversé », ce qui nécessite 4 « remontées » au mort : 3 pour couper 3T (2, en plus de AT) et une pour jouer le dernier atout du mort. On prend DT de AT, on coupe 3T <u>d'une grosse</u> ; on remonte par 3P, pris du 8 ; On coupe le 4T d'une grosse ; on remonte par le 9P, pris du 10P, on coupe le 5T du dernier atout. On remonte par RK, on fait tomber le dernier atout et l'on joue 3K pour revenir en main et tirer les K ; si on les trouve 3/3, on réalise 11 levées(4P+1).
V108 D76 R43 A543		

Remarque : Ce plan de jeu est statistiquement plus favorable que celui qui consiste à tirer les atouts, en espérant les K 3/3 (36%) ; d'autant plus qu'il permet de faire +1, dans ce cas.

Exercice 2:

D2 A1053 - ADV9432	Sud joue 4C Entame : 4K	Analyse : il faut arriver à affranchir les T (5T dehors) → il faut essayer d'obtenir une remontée par DP. Hypothèse de nécessité : il faut trouver les atouts 3/2.
<u>4K</u> N O E S	Jeu : on coupe du 3C et l'on joue un coup d'atout à blanc. Les adversaires rejouent K, coupé du 10C, suivi de AC. Il faut que le même adversaire ait RC et 2xT. On tire AT,DT,VT. Si VT est coupé, on jouera xP vers DP en espérant que AP soit en O!....	
R654 7652 V952 R		

Exercice 3:

RD72 D105 975 843	O N E S 1C X 2C - 4C	Entame : AK, RK, xK pour DK d'E qui retourne 10T.	Suite des mains	RD72 D105 975 843
4c.P <u>ARx</u> N O E S Dxx 10	Analyse : on a 26pts (7+19), E les 2 de DK ; O, qui a contré, a tout le reste des pts et 4P. On a 9 plis sûrs (3P, 5C, 1T) et c'est fermé. Il faut chercher à squeezer O à 5cartes, lorsqu'il aura : RT et 4P. On prend de AT et l'on joue 4 coups d'atout et AC, sur le 5 ^{ième} coup d'atout, O est obligé de défausser 1P ou RT.	V10 98 4 AR63 RV52	N O E S 543 9876 D10 2 10 97	
A6 ARV32 V83 AD6			A6 ARV32 V83 AD6	