

MANIEMENT DE COULEURS

A utiliser chaque fois que l'on n'a pas d'informations complémentaires

<table border="1"> <tr><td>D7</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>A43</td></tr> </table> <p>Petit vers la Dame Permet de faire 2 plis avec 50% de chances.</p>	D7		A43	<table border="1"> <tr><td>DV10</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>A32</td></tr> </table> <p>D vers l'As</p>	DV10		A32	<table border="1"> <tr><td>DVx</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>Axxx</td></tr> </table> <p>6 cartes dehors !</p> <p>* Si l'on ne doit plus perdre de plis → Petit vers l'As * Si l'on veut faire le Max de plis → Petit vers la D</p>	DVx		Axxx	<table border="1"> <tr><td>V65</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>AD10</td></tr> </table> <p>6 cartes dehors 3/3 ou 4/2...</p> <p>Avec des remontées, → Petit vers le 10 (Sinon, V vers 10)</p>	V65		AD10
D7															
A43															
DV10															
A32															
DVx															
Axxx															
V65															
AD10															
<table border="1"> <tr><td>ADxx</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>Vxxx</td></tr> </table> <p>5 cartes dehors</p> <p>Contrat en danger, il faut faire 4 plis → Petit vers D, puis As (marche si Rx/xxx)</p>	ADxx		Vxxx	<table border="1"> <tr><td>ARxx</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>Vx</td></tr> </table> <p>Petit vers le Valet pr espérer faire 3 plis. (si D en Est)</p>	ARxx		Vx	<table border="1"> <tr><td>A10x</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>Dxx</td></tr> </table> <p>Petit vers le 10 → 2 plis si RV... ou VR</p>	A10x		Dxx	<table border="1"> <tr><td>DVxx</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>Rxx</td></tr> </table> <p>Petit vers DV (vers honneurs groupés)</p>	DVxx		Rxx
ADxx															
Vxxx															
ARxx															
Vx															
A10x															
Dxx															
DVxx															
Rxx															
<table border="1"> <tr><td>Rxxx</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>Dxxx</td></tr> </table> <p>5 c dehors (3/2 ?)</p> <p>Pour faire 3 plis, Petit vers un honneur et x vers x En espérant Ax, Vxx</p>	Rxxx		Dxxx	<table border="1"> <tr><td>AD10 5</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>Rx</td></tr> </table> <p>7c dehors (4/3 ?)</p> <p>V 4^{ième} + probable → faire l'impasse : R puis x vers 10</p>	AD10 5		Rx	<table border="1"> <tr><td>AD10 4</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>R75</td></tr> </table> <p>6c dehors 3/3 ou 4/2</p> <p>A,R et ptt vers D... Passer la D</p>	AD10 4		R75	<table border="1"> <tr><td>ARV10 75</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>42</td></tr> </table> <p>6c dehors</p> <p>Dans le brouillard, Faire 2 fois l'impasse (pour prendre Dxxx à gauche)</p>	ARV10 75		42
Rxxx															
Dxxx															
AD10 5															
Rx															
AD10 4															
R75															
ARV10 75															
42															
<table border="1"> <tr><td>AV9xx</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>D76xx</td></tr> </table> <p>3c dehors A retenir</p> <p>D vers l'As ; (permet de prendre R10 8 à gauche)</p>	AV9xx		D76xx	<table border="1"> <tr><td>AV10</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>xxx</td></tr> </table> <p>Petit vers le 10, puis petit vers le V. → 2 plis si les H sont partagés ou à gauche</p>	AV10		xxx	<table border="1"> <tr><td>AR10 9x</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>V</td></tr> <tr><td>xxxx</td></tr> <tr><td> </td></tr> </table> <p>4 cartes dehors</p> <p>On tire l'As et l'on voit sortir le V en E → Il y a 2 chances/3 que la D soit 3^{ième} en Ouest</p>	AR10 9x		V	xxxx			
AV9xx															
D76xx															
AV10															
xxx															
AR10 9x															
V															
xxxx															

Exercice 1 :

	A97 R85 63 ARVxx	S O N E 1P - 3P - 4SA - 5C* - 6P - - -	* 2 As sans le R d'atout Ouest entame DC , IL faut faire son contrat: comment jouer les Piques ?
Ent. DC		5+3 → Il manque 5 cartes à Pique : D10 864, il faut n'en perdre qu'une. La répartition 3-2 gagne sans pb ; reste la répartition 4-1 défavorable : D10xx en O ou en E.	
	RV532 Ax ARDV 93	Jouer R et x vers A9 , si O défausse, on joue l'As et l'impasse à la D par le 9	

Exercice 2 :

	AR10xx	Il manque 5 cartes : DVxxx ; la répartition la plus probable est 3/2 { DVx / xx { Dxx / Vx Vxx / Dx { On joue x vers le 10 qui permet de prendre DVx à gauche, puis A,R
	xxx	

Réponses à des questions :

<p>Q1 : Intervention après un « 2 faible ».</p> <p>S O N E</p> <p>2C(P) { 2P 3T }+ faible que le contre { 3K (12pts, 6cartes) X Cue-bid pr mineures : 4T : P et T (avec pts, 4-5 perdantes*) 4K : P et K *Les perdantes sont les ARD que l'on n'a pas</p>	<p>Q3 : Réponse à l'ouverture :2T et suite..</p> <table border="1"> <tr> <td>ARV10 ADxx RD Rxx</td> <td>Donneur N S 2T 2K 2SA 3C 3P * 4T 4K 4C 4SA 6C** 6P * 4P signifierait : j'ai 4c et tous les contrôles. ** Un As et chicane C</td> </tr> </table>	ARV10 ADxx RD Rxx	Donneur N S 2T 2K 2SA 3C 3P * 4T 4K 4C 4SA 6C** 6P * 4P signifierait : j'ai 4c et tous les contrôles. ** Un As et chicane C
ARV10 ADxx RD Rxx	Donneur N S 2T 2K 2SA 3C 3P * 4T 4K 4C 4SA 6C** 6P * 4P signifierait : j'ai 4c et tous les contrôles. ** Un As et chicane C		
<p>Q2 : Intervention sur « barrage à 3 ».</p> <p>S O N E</p> <p>3T { 4T pr les Rouges 4K pr les Majeures { 3x avec 5 cartes et des pts X avec répartition régulière(sauf T)*</p>	<p>*Remarque : avec : Axxx Rxx ADxx xx PASSER avec chicane T, on peut contrer</p>		