

Le plan de jeu à SA

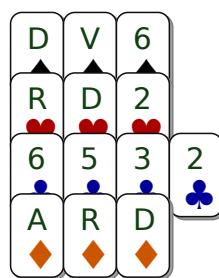
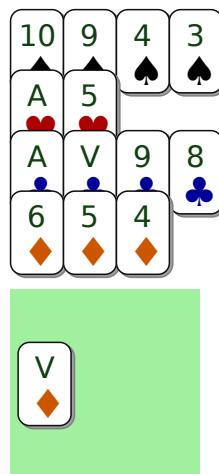
Vous êtes déclarant d'un contrat à SA

L'adversaire vient d'entamer ne touchez pas une carte du mort avant d'avoir :

- compté vos levées directes : celles que vous pouvez encaisser sans rendre la main à l'adversaire et les levées potentielles (c'est à dire très probables sauf répartition inhabituelle)
- calculé le nombre de levées manquantes
- identifié les couleurs susceptibles de créer les levées manquantes
- vérifié si vous pouvez ou non rendre la main à l'adversaire
- déterminé l'ordre dans lequel vous devez tenter les manœuvres
- repéré les communications pour être sûr de pouvoir les réaliser

Exemple : Vous êtes en Sud dans ce contrat de 3 SA. Ouest Entame du Valet ♦

S	O	N	E
1 SA	Passe	2 ♣	Passe
2 ♦	Passe	3 SA	Passe
Passe	Passe		



QCM 74511

Ici, vous avez 7 levées immédiatement maîtresses. 3 à ♥, 3 à ♦ et 1 à ♣. Vous devrez trouver 2 autres levées pour remporter votre contrat

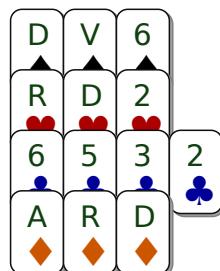
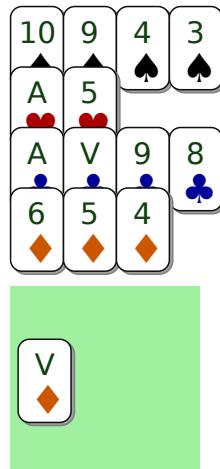


Le plan de jeu à SA

2ème étape : après avoir compté les gagnantes cherchez les couleurs susceptibles de produire des levées supplémentaires

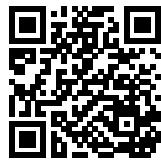
Dans notre exemple vous ne pouvez trouver les 2 levées manquantes qu'à ♣ ou ♠. Quelle couleur choisissez-vous ?

S	O	N	E
1 SA	Passe	2 ♣	Passe
2 ♦	Passe	3 SA	Passe
Passe	Passe		



Exercice 074512

Les ♠ vous apporterons de façon certaine deux levées. Alors que les 2 levées supplémentaires à ♣ sont très hypothétiques !



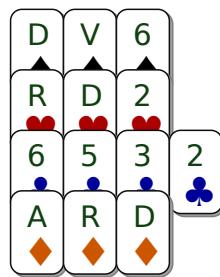
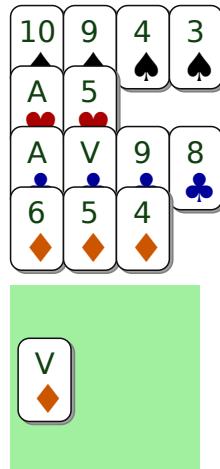
Le plan de jeu a SA

3ème étape : Communication et risque en rendant la main.

Vous êtes obligé de rendre la main deux fois à l'adversaire ; vous ne craignez aucun retour et l'entame ♦ vous a bien arrangé !

De combien de remontées au mort disposez vous ?

S	O	N	E
1 SA	Passe	2 ♣	Passe
2 ♦	Passe	3 SA	Passe
Passe	Passe		



Exercice 74514

Vous avez trois remontées au mort : 1 à ♣ 1 à ♥ et 1 à ♠ Votre plan de jeu est donc validé ; vous pouvez maintenant appeler le 4 du mort...