



# Nouvelle Mineure Impérative

Deuxième enchère du répondant,  
l'ouvreur ayant montré une main équilibrée.

## Solutions

On utilise la Nouvelle Mineure Impérative pour un tour lorsque l'ouvreur, à sa deuxième enchère, montre une main équilibrée.

On utilise les troisième et quatrième couleurs impératives de manche lorsque l'ouvreur, à sa deuxième enchère, montre une main déséquilibrée.

1

Rxx	1 ♠	1 ♥	xxx
xx	1 SA <sup>1</sup>	2 ♥ <sup>2</sup>	ARxxxx
ADxx	P		xx
Axxx			xx

<sup>1</sup>Main équilibrée, donc sans singleton ou deux doubletons;  
13 – 14 H, pouvant contenir 4 cartes de ♠;  
une enchère de 1 ♠ montrant 5 cartes de ♠ et 4 cartes de ♣.

<sup>2</sup> Faible, 6 – 10 HD, 5 cartes et plus.

2

Rxx	1 ♠	1 ♥	xx
xx	1 SA	2 ♦ <sup>1</sup>	Axxx
ADxx	P		Rxxxx
Axxx			xx

<sup>1</sup> Faible, 6 – 10 HD, 4 cartes et plus.

3

Rxx	1 ♠	1 ♥	ADx
xx	1 SA	3 ♥ <sup>1</sup>	Rxxxxx
ADxx	P		xx
Axxx			xx

<sup>1</sup> Invite, 11 – 12 HD, 6 cartes et plus.

4

Rxx	1 ♠	1 ♥	Dx
xx	1 SA	2 SA <sup>1</sup>	Axxx
AVxx	P		Rxxx
Axxx			Dxx

<sup>1</sup> Invite 11 – 12 HD.

5

Rxx	1 ♠	1 ♥	xx
xx	1 SA	3 ♦ <sup>1</sup>	ARxx
ADxx	P		Rxxx
Axxx			xxx

<sup>1</sup> Invite, 11 – 12 HD, 4 cartes et plus.

6

Rxxx	1 ♣	1 ♥	ADx
xx	1 SA	4 ♥ <sup>1</sup>	ARxxxx
ADx			xx
Axxx			xx

<sup>1</sup> Fermeture, sans intérêt pour le chelem, 6 cartes et plus.

7

Rxx	1 ♦	1 ♥	Ax
xx	1 SA	3 SA <sup>1</sup>	Axxx
AVxx			Rxxx
Axxx			Dxx

<sup>1</sup> Sans intérêt pour le chelem;  
4 SA = quantitatif, 18 – 19 H.

8

Rxx	1 ♦	1 ♥	ADx
xx	1 SA	2 ♣ <sup>1</sup>	ARxxx
ADxx	2 SA <sup>2</sup>	3 SA	xxx
Axxx			xx

<sup>1</sup> NMI, 11 HD et plus, permet à l'ouvreur de décrire sa main :  
-4 cartes de ♠ en priorité;  
-ou 3 cartes de ♥.

<sup>2</sup> Sans 4 cartes de ♠ ou 3 cartes de ♥ et moins de 14 HD.

9

Rxx	1 ♦	1 ♥	ADx
Dxx	1 SA	2 ♣ <sup>1</sup>	ARxxx
Axxx	2 ♥ <sup>2</sup>	4 ♥	xxx
Axx			xx

<sup>1</sup> NMI, 11 HD et plus, permet à l'ouvreur de décrire sa main :  
-4 cartes de ♠ en priorité;  
-ou 3 cartes de ♥.

<sup>2</sup> 3 cartes de ♥ et moins de 14 HD.

10

Rxxx	1 ♦	1 ♥	ADxx
Dxx	1 SA	2 ♣ <sup>1</sup>	ARxx
Axxx	2 ♠ <sup>2</sup>	4 ♠	xxx
Ax			xx

<sup>1</sup> NMI, permet à l'ouvreur de décrire sa main :

<sup>2</sup> 4 cartes de ♠, minimum ou maximum

11

Rxxx	1 ♦	1 ♥	ADxx
Dxx	1 SA	2 ♣ <sup>1</sup>	ARxxx
Axxx	2 ♠ <sup>2</sup>	4 ♠	xx
Ax			xx

<sup>1</sup> NMI, permet à l'ouvreur de décrire sa main. :

<sup>2</sup> 4 cartes de ♠, minimum ou maximum;

Préférable de jouer dans un fit 4 – 4 que 5 – 3.

12

Rxx	1 ♦	1 ♥	Axx
Dxx	1 SA	2 ♣ <sup>1</sup>	ARxxx
Axxxx	3 ♥ <sup>2</sup>	4 SA <sup>3</sup>	Rxx
Ax	5 ♦	6 ♥	Rx

<sup>1</sup> NMI, permet à l'ouvreur de décrire sa main.

<sup>2</sup> 3 cartes de ♥ et 14 HD.

<sup>3</sup> Demande de cartes clefs (1430);

avec tous les contrôles, le répondant recevant l'entame.

13

Rxx	1 ♦	1 ♥	Ax
Dx	1 SA	2 ♣ <sup>1</sup>	ARxxxx
Axxxx	2 SA <sup>2</sup>	3 ♥ <sup>3</sup>	Rxx
Axx	4 ♣	4 SA <sup>4</sup>	Rx
	5 ♦	6 ♥	

<sup>1</sup> NMI, permet à l'ouvreur de décrire sa main.

<sup>2</sup> Sans 4 cartes de ♠ ou 3 cartes de ♥ et moins de 14 HD.

<sup>3</sup> Espoir de chelem à ♥, sinon 4 ♥ dès la deuxième enchère.

<sup>4</sup> Demande de cartes clefs;

avec tous les contrôles, le répondant recevant l'entame.

14

Rxxx	1 ♠	1 ♥	ADx
Dxx	1 SA	2 ♣ <sup>1</sup>	ARxxx
Axxx	2 ♠ <sup>2</sup>	3 SA	xxx
Ax	4 ♥ <sup>3</sup>		xx

<sup>1</sup> NMI, permet à l'ouvreur de décrire sa main.<sup>2</sup> 4 cartes de ♠, minimum ou maximum;<sup>3</sup> Le répondant, en annonçant la NMI, a nécessairement

4 cartes de ♠ ou 5 cartes de ♥, l'ouvreur doit donc corriger.

15

Vxxx	1 ♠	1 ♥	x
Rxx	1 SA	3 ♣ <sup>1</sup>	ADxxx
Axxx	3 ♥ <sup>2</sup>	4 ♥	xx
Ax			RDxxx

<sup>1</sup> Saut dans l'autre mineure, bicolore 5 – 5, impératif pour un tour.<sup>2</sup> 3 cartes de ♥, minimum;

avec 3 cartes de ♣, donc double fit, annoncer 4 Co = maximum.

16

Rxx	1 ♠	1 ♠	ADxxx
xx	1 SA	2 ♥ <sup>1</sup>	Axxxx
AVxx	2 ♠ <sup>2</sup>	4 ♠ <sup>3</sup>	xx
Axxx			x

<sup>1</sup> Bicolore, 5 ♠ et 5 ♥, fit assuré, 6 perdantes;

avec 5 ♠ et 4 ♥, utiliser la N.M.I.

<sup>2</sup> 3 cartes de ♠ et moins de 14 HD.<sup>3</sup> Fermeture, 6 perdantes, 24 – (7 + 6) = 11 levées.

17

ARx	1 ♠	1 ♥	xxx
xxx	2 SA <sup>1</sup>	P <sup>2</sup>	RDxx
ARxxx			xxx
Ax			xxx

<sup>1</sup> 18 – 19 H, avec 15 – 17 H aurait ouvert 1 SA;

avec 20 – 21 H aurait ouvert 2 SA.

<sup>2</sup> Très mauvaise main;

toute autre enchère est impérative de manche.

18

RDx	1 ♠	1 ♥	xx
ADx	2 SA	3 ♥ <sup>1</sup>	Rxxxxx
ADxxx	3 ♠ <sup>2</sup>	4 SA <sup>3</sup>	Rx
xx	5 ♦ <sup>4</sup>	6 ♥	ARx

<sup>1</sup> Intéressé au chelem, 4 ♥ = fermeture.<sup>2</sup> Contrôle à ♠.<sup>3</sup> Demande de cartes clefs;

avec tous les contrôles, le répondant recevant l'entame.

<sup>4</sup> 1430.

19

ARx	1 ♠	1 ♠	Dxxxx
xxx	2 SA	3 ♣ <sup>1</sup>	RDx
ARxxx	3 ♠ <sup>2</sup>	4 ♣ <sup>3</sup>	Dxx
Ax	4 ♦ <sup>4</sup>	4 SA <sup>5</sup>	Rx
	6 ♠		

<sup>1</sup> NMI, permet à l'ouvreur de décrire sa main.<sup>2</sup> 3 cartes de ♠.<sup>3</sup> Contrôle à ♣, intéressé au chelem.<sup>4</sup> Contrôle à ♦ et pas à ♥.<sup>5</sup> Demande de cartes clef.

20

Ax	1 ♠	1 ♠	RDxxx
ARx	2 SA	3 ♥ <sup>1</sup>	Dxxxx
ARxxx	4 ♥ <sup>2</sup>	4 SA <sup>3</sup>	x
xxx	5 ♣	6 ♥	Rx

<sup>1</sup> Bicolore, 5 ♠ et 5 ♥, fit assuré, l'ouvreur n'ayant qu'un doubleton; avec 5 ♠ et 4 ♥, utiliser la N.M.I.<sup>2</sup> Fit à ♥.<sup>3</sup> Demande de cartes clefs.

21

ARx	1 ♠	1 ♥	xxx
xxx	2 SA	4 SA <sup>1</sup>	ARDx
ARxxx	5 ♣ <sup>2</sup>	5 ♥	Dxx
Ax	6 SA		Rxx

<sup>1</sup> 4 SA = quantitatif, 14 H.<sup>2</sup> 19 HD, main maximum;

5 ♣ = Gerber, demande les As.

22

RDxx
xxx
Ax
Axxx

1 ♣	1 ♦
1 SA	2 ♠ <sup>1</sup>
4 ♠ <sup>2</sup>	

Axxx
xx
RDxxx
Rx

<sup>1</sup> Annonce les ♦ avant les ♠ avec 5 cartes de ♦ et 4 cartes de ♠;  
11 HD et plus, donc 5♦ et 4 ♠.  
<sup>2</sup> 14 HD, main maximum, sinon 3 ♠.

23

Dxx
Rxxx
Ax
Axxx

1 ♣	1 ♦
1 SA	2 ♥ <sup>1</sup>
4 ♥ <sup>2</sup>	

xx
Axxx
RDxxx
Rx

<sup>1</sup> Annonce les ♦ avant les ♥ avec 5 cartes de ♦ et 4 cartes de ♥;  
11 HD et plus, donc 5♦ et 4 ♥.  
<sup>2</sup> 14 HD, main maximum, sinon 3 ♥.

24

Rxx
xx
ADxx
AVxx

1 ♦	1 ♥
1 SA	4 SA <sup>1</sup>
5 ♣ <sup>2</sup>	5 ♠
6 SA	

Ax
ARxx
Rxxx
RDx

<sup>1</sup> 4 SA = quantitatif, 18 – 19 H.  
<sup>2</sup> Main maximum, 14 H, passe avec 12 – 13 H;  
5♣ = Gerber, demande les As;  
afin de s'assurer qu'il ne manque pas deux As.

Lors d'un prochain exercice nous remplacerons la Nouvelle Mineure Impérative par une méthode supérieure :

**- le Stayman modifié à deux paliers.**