

## LE 2♣\*<sup>1</sup> LANDY

Le 2♣\* LANDY est une intervention sur 1SA : elle indique un bicolore majeur du n°2. Cette convention, à peu près universelle, est intégrée au SEF. Il en existe de nombreuses variantes (à ignorer...).

### Objectifs du Landy :

- Rappel : Le Landy indique plus une distribution que des points :
  - Il s'agit en premier lieu de gêner le dialogue des adversaires.
  - On peut aussi, quelquefois, trouver un bon contrat partiel, parfois même une manche.

### Trois sortes de mains possibles : minimale, moyenne, et maximale.

- **Main minimale** : Non vulnérable, toujours 5-5. Exemple : ♠RV1096 ♥DV1085 ♦93 ♣2.
  - Maximum 7 perdantes, avec 2 couleurs convenables.
- **Main moyenne** : Lorsque les points augmentent, on peut se contenter d'un bicolore 5-4 !
  - Le bicolore 5-4 est de loin le Landy le plus fréquent (le n°4 doit y penser !).
  - Evidemment, un singleton est souhaitable... Ex. : ♠RD102 ♥AV1094 ♦V63 ♣5.
- **Main forte** : Beaucoup plus rare, on peut se permettre alors une distribution 4-4, idéalement 4-4-4-1.
  - Exemple : ♠RV109 ♥AD108 ♦3 ♣A1064 (voyez comme les couleurs sont solides).

### Les réponses au 2♣\* Landy :

Les réponses du n°4 tiennent compte du fait que la main du n°2 peut être minimale.

- Il faudra donc toujours s'abriter derrière la sécurité distributionnelle, et évaluer la longueur de son fit.
- Or, le plus souvent, on ne sait pas quelle est la couleur 5<sup>ème</sup> de l'intervenant... : ♥ ou ♠ ?

### Sans fit majeur de plus de 3 cartes :

- Le n°4 nomme sa majeure préférée. Exemple : avec ♠V74 ♥105 ♦R743 ♣A652, il dit 2♣.
- S'il n'a aucune préférence, il fait un relais à 2♦. Ex. : ♠D4 ♥105 ♦RV72 ♣A8432 : 2♦.
  - Ce relais demande à l'auteur du Landy quelle est sa majeure la plus longue.
  - Sur la réponse du n°2 à ce relais, on passe si l'on n'a plus rien à dire (comme ci-dessus).

**Principe : En réponse à un 2♣\* Landy, 2♦ est un relais demandant au partenaire de citer sa majeure la plus longue.**

- Bien entendu, le cas échéant, on peut « faire un effort » (il faut avoir au moins un fit 3<sup>ème</sup>) :
  - ♠R72 ♥V104 ♦A743 ♣V95 : avec une telle main, on peut faire un effort sur 2♥ : 3♥.
  - ♠A73 ♥D5 ♦RV6 ♣107432. Sur 2♣, on peut se permettre un essai à 3♣.
  - ♠A52 ♥D73 ♦A10653 ♣A4. Ici, on peut même tenter directement 4♥. Affaire de jugement...
    - ▶ En effet, le répondant a probablement un jeu nul (0 à 2 points...)

### Avec un fit de 4 cartes dans une majeure :

Ici, le n°4 peut manifester son enthousiasme par un saut direct sur 2♣ ou passer par le relais de 2♦.

- Un saut promet évidemment 4 cartes. Exemple : ♠R752 ♥R4 ♦63 ♣R10832. Sur 2♣\* : 3♣.
- Si l'on pense que son jeu peut être très revalorisé par un fit 9<sup>ème</sup>, on peut passer par le relais à 2♦.
  - Exemple : ♠R963 ♥DV10 ♦A10963 ♣2. Ici, le relais à 2♦ est utile pour connaître un fit 9<sup>ème</sup> :
    - ▶ Si la réponse est 2♠, la main vaut maintenant 15HLD, on peut déclarer la manche à 4♠.
    - ▶ Si la réponse est 2♥, la couleur ♦ sera plus difficilement affranchissable, et l'on dira 3♥.
- Le n°4 peut parfois déclarer la manche directement sur 2♣\*, sans demander l'avis de son partenaire.
  - Avec ♠A4 ♥RV65 ♦A72 ♣10643, on a 4 couvrantes certaines, on annonce donc la manche : 4♥.

### Avec 5 cartes dans une majeure :

On annonce directement la manche (attaque-défense) dès que son jeu n'est pas absolument nul.

- Avec ♠D6 ♥A7432 ♦1054 ♣V83 : sur 2♣\*, on saute directement à 4♥.
- Avec ♠V6 ♥87532 ♦D84 ♣V95, on peut être plus prudent, et se « contenter » d'un saut à 3♥.

Voilà, vous en savez assez pour commencer à vous amuser...

<sup>1</sup> L'astérisque indique que le 2♣\* Landy s'alerte comme toute enchère conventionnelle.