

Donne
1

♠ 8 5 4 2
♥ 6 2
♦ V 10 9 8
♣ D 10 3

♠ A 3
♥ A 9 8
♦ D 6 4 2
♣ A V 8 4



♠ 7 6
♥ 7 5 4
♦ R 7 5 3
♣ R 9 6 2

♠ R D V 10 9
♥ R D V 10 3
♦ A
♣ 7 5

donneur : Nord
vulnérabilité : Personne

	Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	-
	2♥	-	2♠	-
	3♥	-	4♣	-
	4SA	-	5♣	-
	7♥	Fin		

entame : V♦
par : 7♥ =

Mort inversé

3♥ : 5-5 de chelem.

4♣ : contrôle, avec un fit à Cœur implicite (avec un fit à Pique, Nord soutiendrait naturellement à 3♠).

7♥ : on compte douze levées de tête avec seulement 12 points chez le partenaire (les trois As). Il y aura bien un moyen d'en créer une treizième (ne serait-ce que la présence d'un neuvième atout, qui permettrait de créer efficacement une coupe à Trèfle au mort, après purge des atouts et défausses sur les Piques).

Malheureusement, Nord étale une main minimum, sans Roi annexe et fittée par seulement trois cartes : impossible donc de créer une sixième levée d'atout en coupant de la main courte *... reste donc à couper de la main longue, **suffisamment de fois pour qu'elle devienne la main courte** (trois fois, ici) : $5 + 1 = 6$, mais $3 + 3$ aussi !

Exécution : As de Carreau, Cœur pour le 8, Carreau coupé, Cœur pour l'As, Carreau coupé, Pique pour l'As, Carreau coupé, Trèfle pour l'As et 9 de Cœur pour purger le dernier atout et tableur avec les quatre Piques restants.

** La manœuvre consistant à donner deux tours d'atout, puis cinq tours de Pique, en espérant que le détenteur du dernier atout fournisse cinq fois à Pique a une probabilité de réussite infinitésimale.*

Donne
2

♠ 8 6 5 4 2
♥ 6 2
♦ V 10 9 7 3
♣ R

♠ A 3
♥ A 9 8
♦ 8 6 5 4 2
♣ A V 8



♠ 7
♥ 7 5 4
♦ R D
♣ D 10 9 6 4 3 2

♠ R D V 10 9
♥ R D V 10 3
♦ A
♣ 7 5

donneur : Nord
vulnérabilité : Est-Ouest

	Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦	-
	1♠	-	1SA	-
	3♥	-	4♣	-
	4SA	-	5♣	-
	7♥	Fin		

entame : V♦
par : 7♥ =

Mort inversé

3♥ : 5-5 de chelem, avec les mêmes développements.

7♥ : plus optimiste que sur l'ouverture d'1SA.

Les jeux de Nord-Sud sont presque les mêmes, mais nous allons voir que si Sud joue exactement comme à l'exemple précédent, il va chuter.

Reprenons : As de Carreau, Cœur pour le 8, Carreau coupé, Cœur pour l'As, Carreau coupé (**Est défausse son Pique**), Pique pour l'As... qu'Est coupe !!

Moralité : lorsque vous ne pouvez pas purger les atouts adverses en début de coup, **utilisez d'abord les reprises en dehors de l'atout**. Vous éviterez ainsi de voir vos adversaires se créer des coupes.

Le bon timing : As de Carreau, **Pique pour l'As**, Carreau coupé gros, **Trèfle pour l'As**, Carreau coupé gros (Est n'a plus rien d'intelligent à défausser), Cœur pour le 8, Carreau coupé gros, Cœur pour l'As et 9 de Cœur, pour purger le dernier atout et tableur ensuite avec les quatre Piques restants.

Donne
3

♠ A 3
♥ A 9 8
♦ D 6 4 2
♣ A V 8 4

♠ 8 5 4
♥ 10 6 2
♦ V 10 9 8
♣ D 10 3



♠ 7 6 2
♥ 7 5
♦ R 7 5 3
♣ R 9 6 2

♠ R D V 10 9
♥ R D V 4 3
♦ A
♣ 7 5

donneur : Nord
vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	-
2♥	-	2♠	-
3♥	-	4♣	-
4SA	-	5♣	-
7♥	Fin		

entame : V♦
par : 7♥ =

Mort inversé

La donne est la même que la première... au 10 de Cœur près !

Le mort inversé reste néanmoins la seule solution, mais il va maintenant falloir réussir l'impasse au 10 d'atout !

As de Carreau, Pique pour l'As, Carreau coupé gros, Trèfle pour l'As, Carreau coupé gros, Cœur pour le 8 (ouf !), Carreau coupé gros, Cœur pour le 9 et As de Cœur, pour purger le dernier atout et tableur avec les quatre Piques restants.

Donne
4

♠ A 3
♥ V 9 8
♦ A 6 4 2
♣ A D 8 4

♠ 8 5 4 2
♥ 6
♦ V 10 9 8
♣ R V 10 3



♠ 7 6
♥ 7 5 4 2
♦ R 7 5 3
♣ 9 6 2

♠ R D V 10 9
♥ A R D 10 3
♦ D
♣ 7 5

donneur : Nord
vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	-
2♥	-	2♠	-
3♥	-	4♣	-
4SA	-	5♣	-
7♥	Fin		

entame : V♦
par : 7♥ =

Mort inversé

Le fait que les Carreaux ne soient plus bloqués offre une reprise supplémentaire au mort. Par ailleurs, il existe maintenant une autre possibilité de treizième levée (l'impasse à Trèfle), qui représente une solution de rechange, dans le cas du partage 4-1 des atouts (qui condamne le mort inversé).

Il faut donc soigner le timing, afin de tester le partage des atouts suffisamment tôt :

As de Carreau, Carreau coupé de l'As, Roi de Cœur et Cœur pour le 9 :

- si tout le monde fournit, on continue le mort inversé : Carreau coupé, Pique pour l'As, Carreau coupé, Trèfle pour l'As et Valet de Cœur pour purger le dernier atout.

- si un adversaire défausse, comme ici, on purge les atouts, on encaisse les Piques et on termine par l'impasse à Trèfle.