

Donne
13

♠ V 10 8
♥ 10 8 3
♦ V 7 3
♣ 10 6 4 2

♠ A 9 5 3
♥ V 6
♦ R D 8 2
♣ V 9 5



♠ D 2
♥ A R D 5 4 2
♦ 5 4
♣ D 8 7
♠ R 7 6 4
♥ 9 7
♦ A 10 9 6
♣ A R 3

donneur : Est
vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥
X	-	2♥	-
2♠	-	3♠	-
4♠	Fin		

entame : 3♥
par : 4♠ =

Mise en main

2♥ : Nord est trop fort pour un jump à 2♠ (4 cartes - 8-10 H) et le jump à 3♠ s'emploie dans la même zone (8-10 H), mais avec 5 cartes.

3♠ : proposition non forcing, montrant donc exactement 11 points.

Est encaisse deux Cœurs maîtres et sort de main à Carreau, seul flanc sans risque, vu de sa main.

Sud donne deux tours de Pique et encaisse les Carreaux.

Ouest refuse habilement de couper, mais il est mis en main à l'atout et doit jouer coupe et défausse ou Trèfle sous son 10 : le mort passe le 9 (la Dame est connue chez l'ouvreur) et Est est cuit.

Remarquez que la manœuvre fonctionne également avec le dernier atout en Est, celui-ci devant alors rejouer Trèfle sous sa Dame, vers le Valet du mort.

Donne
14

♠ A D V 10 5
♥ 9 8 3
♦ 6
♣ A R 10 5

♠ 9 7
♥ R V 10 7 6
♦ A V 10 5 2
♣ 8



♠ 8 4 3
♥ -
♦ D 9 4
♣ V 9 7 6 4 3 2
♠ R 6 2
♥ A D 5 4 2
♦ R 8 7 3
♣ D

donneur : Est
vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
			-
1♥	1♠	4♦	-
4♥	Fin		

entame : A♣
par : 4♥ =

Mise en main

4♦ : attention, après une intervention, il n'y a plus de Splinter (excepté le cue-bid à saut, ici 3♠). Le saut à 4♦ est un «jump-fit» qui montre dix cartes rouges (5-5 ou 4-6) et de quoi soutenir à 4♥. L'enchère permet tout aussi bien de déclarer les chelems qu'à prendre la bonne décision en cas de sur-enchère adverse à 4♠.

En l'occurrence, Est-Ouest ont 6♣ sur table (!), mais on ne voit pas trop lequel des deux doit plonger à l'eau !

A 4♥, Ouest entame de l'As de Trèfle et la première levée (2 en Est et Dame en Sud) dévoile le double singleton adverse.

Ouest doit alors réaliser que si Est a le Roi de Carreau, le coup chutera toujours et que s'il n'a rien dans les rouges, il ne chutera jamais (même si la défense avait deux Piques à encaisser).

Mieux vaut donc rejouer atout et attendre.

Sud purge les atouts et s'attaque aux Carreaux. Bien que possédant neuf cartes dans la couleur, il doit songer à l'impasse : l'As d'abord, puis le Valet :

- si la Dame apparaît, merci bien,
- si Est défausse (peu probable, avec déjà une chicane à Cœur), Sud prend du Roi et rejoue Carreau, pour coller Ouest en main et l'obliger à jouer Pique.
- si Est fournit un petit, Sud laisse filer : soit le Valet fait la levée (comme ici), soit Ouest fait sa Dame seconde... mais ne peut plus sortir de main.

Donne
15

♠ A R D 10 9 7 5
♥ R V 10
♦ -
♣ A R 2

♠ 3
♥ 7 5 2
♦ D V 10 6 2
♣ V 9 8 5

	N	
O		E
	S	

♠ V 8 4 2
♥ D 9 3
♦ A 9 8
♣ 10 7 3

♠ 6
♥ A 8 6 4
♦ R 7 5 4 3
♣ D 6 4

donneur : Nord
vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
		2♦	-
2♠	-	3♠	-
4♦	-	6♠	Fin

entame : D♦
par : 6♠ =

Mise en main

4♦ : couleur ou contrôle.
6♠ : ce n'était pas une très bonne nouvelle.

Sud coupe l'entame à Carreau et tire As-Roi-Dame d'atout : aïe, il va falloir trouver la Dame de Cœur...

... mais non, pas avec l'As de Carreau connu à droite après l'entame : trois tours de Trèfle en finissant en Nord et Pique : si Est n'a plus de Trèfle (ce qui est probable), il doit rejouer Cœur (la Dame passe forcément à la casserole) ou libérer le Roi de Carreau du mort.

Donne
16

♠ V 8 3
♥ R 6 5
♦ A 9 2
♣ D 7 5 2

♠ 9 5
♥ D 9 8 7
♦ R 10 8 7 6
♣ 10 6

	N	
O		E
	S	

♠ 10 7 6 4
♥ A 10 4
♦ D V
♣ V 9 8 4

♠ A R D 2
♥ V 3 2
♦ 5 4 3
♣ A R 3

donneur : Sud
vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	3SA	Fin

Mise en main

entame : 7♦
par : 3SA =

Est fait la première levée du Valet de Carreau et rejoue la Dame, qu'Ouest prend soin de croquer du Roi. Sud laisse à nouveau passer et Ouest insiste dans la couleur, bien qu'il n'ait pas de reprise sûre, car tous les autres retours peuvent aider Sud à manœuvrer une couleur (remarquez qu'un retour à Cœur file irrémédiablement le coup).

Sud doit alors réaliser qu'il ne peut pas être une bonne idée d'espérer le Roi de Cœur placé, puisque si l'As de Cœur est en Ouest, celui-ci aura assez de Carreaux maîtres pour battre. Il vaut donc mieux encaisser les Piques, puis les Trèfles :

- *s'ils sont 3-3*, c'est gagné,

- *si Est a quatre Trèfles* (comme ici), il suffit de le coller en main dans la couleur, pour l'obliger à jouer Cœur sous son As,

- *si Ouest a quatre Trèfles*, Sud doit espérer As-Dame de Cœur en Est et jouer Cœur vers son Valet.