

Donne
9

♠ D 6 5 3
♥ V 2
♦ V 6 3
♣ 10 8 7 4

♠ 9 7
♥ 8 3
♦ 10 9 8 7 4
♣ A V 5 2

	N	
O		E
	S	

♠ R 8 4 2
♥ D 6 4
♦ A R D
♣ R 9 6

♠ A V 10
♥ A R 10 9 7 5
♦ 5 2
♣ D 3

donneur : Nord
vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
		-	1SA
2♥	Fin		

entame : 10♦
par : 2♥ =

Communications

Pour gagner, Sud doit faire soit :

- six levées de Cœur (ce qui nécessite la Dame de Cœur seconde ou que l'adversaire nous laisse remonter au mort à la Dame de Pique, mais outre que la manœuvre nécessite une erreur adverse, il existe alors des risques de coupe),

- cinq levées de Cœur et trois levées de Pique. Pour y parvenir, il faut réussir à remonter au mort, ce qui est possible à Cœur.

La meilleure ligne de jeu : troisième Carreau coupé et **10 de Cœur** de la main :

- *si Est prend*, la reprise du Valet de Cœur permet de présenter la Dame de Pique. Si Est ne couvre pas, Sud joue Pique vers le Valet et purge le dernier atout.

- *si Est ne prend pas*, il ne fait plus sa Dame.

Donne
10

♠ 5 2
♥ 6 4 3 2
♦ 6 5 4 2
♣ D 8 6

♠ D V
♥ 10 8 7
♦ 9 7 3
♣ R 10 7 4 2

	N	
O		E
	S	

♠ R 10 9 8 6
♥ R V 9
♦ 10 8
♣ 9 5 3

♠ A 7 4 3
♥ A D 5
♦ A R D V
♣ A V

donneur : Est
vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
			-
2♦	-	2♥	-
2SA	-	3♣	-
3♠	-	3SA	Fin

Communications

entame : 4♣
par : 3SA =

3♣ : plus on est faible, moins il faut négliger le Stayman.

La meilleure chance de trouver une neuvième levée consiste tout simplement à faire l'impasse à Cœur... mais encore faut-il pour cela être au mort : une seule solution, passer la Dame de Trèfle sur l'entame !

Un plan de jeu, ça se fait **avant de jouer la première carte du mort**, on ne le répétera jamais assez.

Donne
11

♠ A 8
♥ D 9 7 2
♦ 10 9 8 7
♣ 10 7 2

♠ D 10 5 4
♥ A 8
♦ A R
♣ R D V 5 3



♠ R 9 3 2
♥ V 5 3
♦ V 6 5
♣ 9 6 4

♠ V 7 6
♥ R 10 6 4
♦ D 4 3 2
♣ A 8

donneur : Sud
vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	1♣	-
1♠	-	4♠	Fin

entame : 10♦
par : 4♠ =

Communications

4♠ : distribution 5-4-2-2. Avec un 4-4-3-2 ou un 4-3-3-3, on utilise le 3SA fitté.

Avec un Trèfle et sans doute un Cœur à perdre (à la vue des Trèfles du mort, la défense aura le temps de jouer Cœur avant que ses deux As noirs ne sautent), Sud ne doit perdre qu'un atout. Pour cela, il faut faire l'impasse au Valet de Pique, mais dans quel sens ?

Réponse : dans celui où l'on est sûr de pouvoir la faire, en jouant immédiatement Pique vers le 9.

Si Sud joue Pique vers son Roi (ce qui serait le bon maniement en dehors de tout contexte, pour ne pas perdre As-Valet secs en Ouest), il ne pourra tenter l'impasse au Valet de Pique que si l'As de Pique est en Est, faute d'autre reprise de main. Grosso-modo, cela reviendrait à tenter deux impasses au lieu d'une.

Donne
12

♠ D 10 7 5 3
♥ 9 8 5
♦ 10 6
♣ R 10 7

♠ 8 2
♥ R 6 4
♦ R D 7 5 4 2
♣ V 2



♠ A R V
♥ A D V
♦ 8 3
♣ D 9 6 5 4

♠ 9 6 4
♥ 10 7 3 2
♦ A V 9
♣ A 8 3

donneur : Ouest
vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	-	-
1SA	-	3SA	Fin

entame : 5♠
par : 3SA = / +1

Communications

3SA : pas de Texas mineur sans singleton, du moins **en zone de manche**.

Sud fait la première levée du Valet de Pique et joue Carreau vers son Roi... mais Est **laisse habilement passer**. Sud rentre en main à Cœur et rejoue Carreau vers la Dame. Cette fois, Est prend et rejoue Pique. Démuni de Carreau et avec plus qu'une seule reprise au mort, Sud est cuit.

Pour gagner, Sud doit réaliser qu'il n'a nul besoin de faire cinq levées de Carreau et donc pas besoin de l'As placé, mais simplement d'un partage 3-2 (ou de l'As sec). Pour assurer le coup dans tous ces cas, il faut commencer par un **coup à blanc** à Carreau, **obligeant la défense à prendre**.

Le retour à Pique est pris en main et Sud peut jouer son deuxième Carreau, pour le Roi : Est peut laisser passer si ça lui chante, **la main est au mort** et l'affranchissement des Carreaux peut être achevé, alors que le Roi de Cœur est toujours là pour aller les chercher.