

Donne
17

♠ 7 6 5 2
♥ 9 8 4
♦ 10 2
♣ A 8 7 4

♠ AV 10
♥ 6 5
♦ D 9 4
♣ D 10 6 5 2



♠ 9 3
♥ ARDV
♦ R 6 3
♣ RV 9 3

♠ RD 8 4
♥ 10 7 3 2
♦ AV 8 7 5
♣ -

donneur : Ouest
vulnérabilité : Personne

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

entame : 10♦
par : 3SA +1

La première levée

1♦ : en troisième, on ouvre rarement faible en mineure, mais avec une bonne couleur cinquième, une bonne distribution et au moins trois cartes dans chaque majeure, on peut se laisser aller...

L'entame du 10 de Carreau dévoile à Sud la position de la couleur. S'il laisse machinalement venir vers sa main, tout ira bien si l'As de Trèfle est en Est, mais sinon...

Pour assurer le coup, il faut appeler **la Dame** de Carreau du mort à la première levée, obligeant Est à prendre et donnant au 9 le pouvoir d'un deuxième arrêt positionnel de la couleur : la défense ne peut plus rien faire, quelle que soit la place de l'As de Trèfle.

Donne
18

♠ V 9
♥ V 4
♦ V 9 5 4
♣ R 10 8 5 3

♠ 6 4 2
♥ AR 5
♦ R 7 3
♣ DV 9 2



♠ AR 7 3
♥ 9 7 3
♦ A 8 6 2
♣ A 6

♠ D 10 8 5
♥ D 10 8 6 2
♦ D 10
♣ 7 4

donneur : Est
vulnérabilité : Nord-Sud

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

La première levée

entame : 5♣
par : 3SA =

La règle de onze * apprend à Sud qu'Est ne possède qu'une seule carte supérieure au 5 (la carte d'entame) : pour assurer trois levées à Trèfle, il suffit donc de fournir le 2 sur l'entame, de prendre de l'As la carte d'Est (quelle qu'elle soit), puis de rejouer Trèfle vers le 9.

* Dans une couleur, il y a toujours $(14 - x)$ cartes supérieures à x (12 cartes supérieures au 2, 8 cartes supérieures au 6, etc). Comme l'entameur en a exactement 3 s'il a entamé en quatrième meilleure, il en reste $(11 - x)$ pour les trois autres jeux. En ôtant les siennes (ici, 5 : 3 au mort et 2 en main), on obtient le nombre de cartes supérieures à celle de l'entame dans la quatrième main. Le calcul : $11 - 5$ (la carte d'entame) - 5 (le nombre de cartes supérieures au 5 dans les jeux de Nord et Sud) = 1 (carte supérieure au 5 dans la main d'Est).

Donne
19

♠ 8 5
♥ 10 9 6 4
♦ A 5
♣ R D 9 6 2

♠ R D V 6 4 3
♥ 7 5 2
♦ 8 6 4 3
♣ -



♠ -
♥ R D V
♦ D V 10 9
♣ V 10 8 7 4 3

♠ A 10 9 7 2
♥ A 8 3
♦ R 7 2
♣ A 5

donneur : Sud
vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	-	4♠	Fin

entame : R♣
par : 4♠ =

La première levée

4♠ : Nord est un peu juste pour un Splinter.

Lorsque l'adversaire entame dans une couleur où le déclarant possède l'As d'un côté et la chicane de l'autre, il doit toujours se demander s'il doit couper ou prendre de l'As...

Réponse sur cette donne : ni l'un ni l'autre, mon général !

Pour essayer de gagner même avec l'As de Carreau en Ouest, il faut mettre en place un jeu d'élimination : **défausse d'un Cœur** du mort sur le Roi de Trèfle, **laissé passer !** Mettons qu'Ouest trouve le retour à Cœur, pris de l'As. Défausse d'un deuxième Cœur du mort sur l'As de Trèfle, Cœur coupé, Roi de Pique, Pique pour l'As, Cœur coupé et Carreau du mort, en fournissant un petit de la main quoi qu'il arrive :

- si la main va en Ouest, c'est automatiquement gagné,

- si la main va en Est, l'adversaire peut rejouer Carreau sans dommage : Sud essaie le Roi. Ca rate, mais comme Ouest n'a plus de Carreau, il doit rejouer en coupe et défausse !

Donne
20

♠ D 10 4
♥ R 8 7 5 4
♦ D 7 5
♣ 7 4

♠ V 9 5 2
♥ D 2
♦ 9 8 4 3 2
♣ V 10



♠ R 7 3
♥ V 9 3
♦ R 10 6
♣ D 8 6 2

♠ A 8 6
♥ A 10 6
♦ A V
♣ A R 9 5 3

donneur : Ouest
vulnérabilité : Tous

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

La première levée

entame : 5♥
par : 3SA =

Avec le 10 de Cœur en main, fournir un petit du mort assure deux arrêts dans la couleur, quelle que soit la position des honneurs adverses. En revanche, fournir la Dame serait dramatique avec le Roi en Est et le Valet en Ouest.

Cependant, sur cette donne, Sud doit appeler **la Dame** du mort, car c'est sa seule chance de pouvoir tenter l'impasse à Trèfle, indispensable à la réussite du contrat, puisqu'il lui faut impérativement **cing** levées dans la couleur.