

**Donne** ♠ 9863  
 1 ♠ D873  
 ♠ AR74

**donneur** : Nord  
**vulnérabilité** : Personne

2

**Une séquence raisonnable :**

♠ RV74 ♠ AD10  
 ♠ V ♠ 109542  
 ♠ 865 ♠ 3  
 ♠ RV1083 ♠ D764

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3♦	-
3♥	-	5♦	Fin

**Coups divers**

**Entame** : V♥

**Par** : 5♦ =

3♦ : après passe, l'enchère n'est plus forcing, mais simplement encourageante.  
 3♥ : pour laisser Nord choisir la meilleure manche en connaissance de cause.  
 5♦ : difficile de déclarer 3SA !

Pour parvenir à onze levées, Sud doit simplement couper ses deux Trèfles perdants, mais attention aux communications : s'il a le malheur de couper une seule fois petit, il est mort ! Il ne pourra pas revenir en main sans se faire couper un Cœur !

Le bon timing :

As de Cœur.  
 As de Trèfle et Trèfle coupé de l'As.  
 Carreau pour la Dame.  
 Trèfle coupé du Roi.  
 Carreau pour le Valet et le 10.

**Donne** ♠ RD9  
 2 ♠ 865  
 ♠ V72  
 ♠ AD64

**donneur** : Est  
**vulnérabilité** : Nord-Sud

3

**Une séquence moderne :**

♠ 75 ♠ 843  
 ♠ DV107 ♠ R42  
 ♠ 964 ♠ 1083  
 ♠ V832 ♠ R1095

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

**Coups divers**

**Entame** : D♥

**Par** : 6♠ =

3♦ : fit troisième, 13-15 DH, jeu régulier.  
 3♠ : demande de contrôles.  
 5♣ : 2 pièces sur 5 et la Dame de Pique.  
 6♥ : pas de grand chelem raisonnable, quand Nord n'a pas de contrôle à Cœur.

Créer une coupe à Cœur en défaussant sur le quatrième Carreau après seulement deux tours d'atout est beaucoup trop aléatoire, puisqu'il faudrait trouver exactement quatre Carreaux dans la main longue à l'atout.

Sud peut donc tout simplement tenter l'impasse à Trèfle, mais il a mieux à faire : jouer le coup en **mort inversé**, ligne de jeu à 68 % (le partage 3-2 des atouts) :

As de Cœur.  
 As de Trèfle et Trèfle coupé gros.  
 Carreau pour le Valet.  
 Trèfle coupé gros.  
 Pique pour le 9.  
 Trèfle coupé gros.  
 Pique pour Roi-Dame.  
 Les Carreaux maîtres, en jetant un Cœur du mort.



