

**Donne** ♠ A 6 5  
 7 ♠ R D V 8  
 ♢ V 6  
 ♣ R V 4 3

**donneur** : Sud  
**vulnérabilité** : Tous

Une séquence équipée :

♠ 2	♠ 10 9 8 7 3	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ 7 6 5 3	♥ 4	2SA	-	3♣	-
♦ R 8 7 4 2	♦ 10 9 5	3SA	-	4♠	-
♣ 10 6 5	♣ D 9 8 7	4♥	-	4SA	-
♠ R D V 4	♥ A 10 9 2	5♣	-	7♥	Fin
♦ A D 3					
♣ A 2					

**Entame** : 3♥

**Par** : 7♥ =

**Coups divers**

3SA : les deux majeures.

4♣ : Texas Cœur.

5♣ : 3 pièces sur 5.

7♥ : raisonnable avec environ 36 H dans la ligne.

Pour éviter d'avoir à tenter l'impasse à Carreau, Sud doit couper deux Trèfles, mais ne doit pas se tromper dans son timing. Imaginons :

8 de Cœur.

As de Trèfle, Roi de Trèfle et Trèfle coupé, Cœur pour le mort et Trèfle coupé (Ouest défausse son Pique !). Comme Sud n'a plus d'atout, il doit jouer Pique pour l'As, mais Ouest coupe !

Comme (presque) toujours lorsqu'il faut utiliser des reprises à l'atout et en dehors de l'atout, il fallait commencer par la seconde famille :

8 de Cœur.

As de Trèfle, Roi de Trèfle et Trèfle coupé, Pique pour l'As et Trèfle coupé de l'As. Cœur pour le mort, purgeant ceux d'Ouest. Il ne reste plus qu'à encasser les Piques, pour défausser le Carreau perdant du mort.

**Donne** ♠ D 3  
 8 ♥ V 10 5 3  
 ♢ R 7 2  
 ♣ 8 6 3 2

**donneur** : Ouest  
**vulnérabilité** : Personne

Une séquence sobre :

♠ R 10 5	♠ V 9 8 7 6	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♥ R 8	♥ 7 4	1♥	-	2♥	-
♦ V 10 9 8	♦ D 4 3	4♥	Fin		
♣ V 9 7 4	♣ A 10 5				
♠ A 4 2	♥ A D 9 6 2				
♦ A 6 5					
♣ R D					

**Entame** : V♦

**Par** : 4♥ =

**Coups divers**

2♥ : la main est un peu plate pour 3♥ barrage.

Pour ne pas se mettre uniquement à la merci de l'impasse à Cœur, Sud doit essayer d'exploiter sa Dame de Pique : il faut donc prendre l'entame Carreau en main et présenter immédiatement un petit Pique. De trois choses l'une :

1) Est prend du Roi. Il faudra alors espérer le Roi de Cœur placé.

2) La Dame fait la levée : on ne peut plus perdre qu'un Cœur, un Carreau et un Trèfle, le troisième Pique étant coupé au mort.

3) Ouest plonge du Roi et insiste à Carreau. Il faut alors débloquer la Dame de Pique, rentrer en main à Cœur, **sans impasse** (sans quoi la défense encasserait un Carreau et la chute), défausser un Carreau du mort sur l'As de Pique et jouer atout.

**Donne** ♠ R D 7 6  
 ♠ A 9 4 2  
 ♠ A D 8 6 3  
 ♠ -

**donneur** : Nord  
**vulnérabilité** : Est-Ouest

**Une séquence optimiste :**

♠ 5 4 3 2	♠ 8			
♡ R 10 5	♡ D 8 7 3	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>
◇ 7 2	◇ V 9 4			<b>Est</b>
♣ R D V 10	♣ A 9 8 7 6	1♠	-	1◇
		4◇	-	3♣
		4♣	-	4♡
		5◇	-	4SA
				7♠
				Fin

**Coups divers**

**Entame** : R♣

**Par** : 7♠ =

3♠ : on a un peu de réserves ...  
 4◇ : la carte est trop belle pour la cacher. N'oubliez pas que Nord possède un jeu irrégulier dans cette séquence, donc 4441 ou, plus souvent, avec cinq ou six Carreaux.  
 4SA : on ne pose pas de Blackwood avec une chicane ... sauf quand on sait que le partenaire n'a pas l'As de la-dite chicane.  
 7♠ : en espérant réaliser cinq Carreaux, un Cœur et sept levées d'atout.  
 Encore une entame atout oubliée !

Mais Sud doit couper trois Trèfles pour se compter treize levées ... et il lui manque une reprise. Une seule solution : la très spectaculaire (et angoissante) **impasse d'Oslo** :

Trèfle coupé.

**Carreau pour le 10** (en fermant les yeux) et Trèfle coupé de la Dame.

Carreau pour le Roi et Trèfle coupé du Roi.

Pique pour la main, afin de purger les atouts et encaisser les Carreaux maîtres.

**Donne** ♠ R V  
 ♠ D 10 9  
 ♠ A 10 3 2  
 ♠ 7 6 5 2

**donneur** : Est  
**vulnérabilité** : Tous

**Une séquence moderne :**

♠ 6 4 3 2	♠ 8 7 5			
♡ 5 2	♡ 6 4 3	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>
◇ D 9 8	◇ R V 6			<b>Est</b>
♣ V 10 9 8	♣ R D 4 3	1♡	-	2SA
		3♣	-	4◇
		6♡	Fin	

**Coups divers**

**Entame** : V♠

**Par** : 6♡ =

2SA : 11-12 DH et un fit de trois cartes.  
 3♠ : naturel, espoir de chelem.  
 4◇ : intéressé par les Piques, contrôle à Carreau, mais pas à Trèfle.  
 6♡ : tout baigne.

Avec quatre Piques et deux As mineurs, il faut que Sud réalise six levées d'atout et la façon la plus simple consiste à jouer en mort inversé : trois atouts maîtres du mort et trois coupes en main. Attention tout de même au timing. Imaginons :

As de Trèfle.

Pique pour le Valet et Trèfle coupé du Roi.

Pique pour le Roi et Trèfle coupé de l'As.

Carreau pour l'As et Trèfle coupé du Valet.

Cœur pour le mort, afin de purger les atouts ... mais les Piques sont devenus inaccessibles !

Le bon timing :

As de Trèfle.

Pique pour le Roi et Trèfle coupé de l'As.

Carreau pour l'As et Trèfle coupé du Roi.

Cœur pour le 10 et Trèfle coupé du Valet.

Cœur pour le 9 et la Dame, afin de purger les atouts.

Valet de Pique pris de la Dame, pour défausser deux Carreaux du mort.

