

Donne ♠ R D 7 5
 7 ♠ A 6 5 3
 ♠ 7
 ♠ 8 5 3 2

♠ 9 2
 ♠ R D 10 9 7
 ♠ R 8
 ♠ DV 10 7

♠ AV 8 4
 ♠ 2
 ♠ A 6 4 3
 ♠ A 9 6 4

donneur : Sud
vulnérabilité : Tous

Une séquence classique :

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

TOURNOI PAR PAIRES

Entame : D♠

Par : 4♠ =

Diagnostic

4♠ : Nord n'ayant jamais garanti une vraie couleur à Cœur, il n'y a pas lieu de dévaluer le singleton.

Entame Dame de Carreau : avec les Rois secs, il vaut mieux attendre de faire le Roi pour chercher ensuite une coupe !

Un singleton de chaque côté, pas de couleur facilement affranchissable, de bons atouts, le diagnostic est facile : **double coupe**.

Sud doit tout de même réaliser qu'il n'a pas assez de perdantes à couper pour réaliser huit levées d'atout et qu'il ne peut donc pas faire «du mieux» : il devra donc couper quatre fois gros et trois fois petit, seulement. De quel côté couper deux fois petit ? Ce sont les cartes adverses qui fourniront la réponse : Ici, Est va fournir le Roi de Carreau dès le deuxième tour ... méfiance ! Attention également à ne pas laisser l'opportunité à Ouest de défausser son Roi de Trèfle sur le quatrième tour de Cœur :

- As de Carreau,
- As de Trèfle,
- As de Cœur et Cœur coupé du 4,
- Carreau coupé du 7 (le Roi tombe),
- Cœur coupé du 8,
- Carreau et Cœur coupés des gros atouts ...

Donne ♠ 8 6 2
 ♠ R 6 5
 ♠ A 7 6 3 2
 ♠ 8 5

♠ V 7
 ♠ D 10
 ♠ D 10 9 5
 ♠ 10 6 4 3 2

♠ A R 4 3
 ♠ A 7 4 3 2
 ♠ 8 4
 ♠ A R

donneur : Ouest
vulnérabilité : Personne

Une séquence sobre :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	-	-	-
4♥	Fin	2♥	-

Entame : D♣

Par : 4♥ =

Diagnostic

Sud doit absolument chercher à se débarrasser de son quatrième Pique, soit en l'affranchissant (partage 3-3), soit en le **coupant de la main courte**.

Le timing est délicat, puisqu'il faut ouvrir la coupe ET purger les atouts illégitimes de la défense :

- *Si Sud encaisse As et Roi de Cœur avant de jouer Pique*, la défense risque de pouvoir donner le troisième tour d'atout lorsqu'elle prendra la main à Pique.

- *Si Sud joue As-Roi de Pique et Pique avant de jouer atout*, Ouest prend et insiste à Pique, permettant à Est de surcouper avec un atout illégitime.

Pour gagner, il faut ouvrir la coupe sans se mettre en position de surcoupe, au moyen d'un coup à blanc immédiat. Quoi que rejoue la défense, Sud prend, encaisse As et Roi de Cœur (purgeant les quatre atouts illégitimes de la défense), puis présente ses Piques. Que le flanc possédant le dernier atout fournisse jusqu'au bout, surcoupe le mort ou même coupe un gros honneur à Pique du déclarant n'a plus alors la moindre importance.

Donne	♠ D 7 6 ♥ A R 5 ♦ 8 6 3 ♣ V 10 9 4	donneur : Nord vulnérabilité : Est-Ouest						
9								
	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td><td>E</td></tr> </table>		N		O	S	E	Une séquence prudente :
	N							
O	S	E						
♠ 10 4 3 ♥ V 9 2 ♦ D V 10 9 ♣ R 8 5	♠ 8 ♥ D 10 8 4 ♦ R 7 5 ♣ D 7 6 3 2							
	♠ A R V 9 5 2 ♥ 7 6 3 ♦ A 4 2 ♣ A							
	TOURNOI PAR PAIRES							
Diagnostic	Entame : D♦	Par : 4♠ +1						

2♣ : on est à la limite du Drury (bien que 4333, les 10 points ne sont pas vilains, avec la Dame d'atout, un As-Roi et des Trèfles liés).

4♠ : pas de recherche de chelem miracle en tournoi par paires.

Pour prendre un bon coup, Sud doit faire du mieux et, pour y parvenir, il doit exploiter la seule richesse du mort, les Trèfles, en pratiquant une double **expasse**.

Attention à ne pas gaspiller les reprises du mort :

- As de Carreau,
- As de Trèfle,
- As-Roi de Pique et Pique pour la Dame,
- Valet de Trèfle en défaussant un Carreau (perdante non protégée, après l'entame), sauf bien sûr si Est couvre de la Dame (auquel cas, on coupe).
- Ouest fait son Roi, encaisse un Carreau et rejoue Cœur, pour le mort.
- 10 de Trèfle, couvert de la Dame et coupé (si Est ne couvre pas, on défausse le Cœur pendant et on prie),
- Cœur pour le mort, afin d'aller encasser le 9 de Trèfle maître.

Remarque : si Ouest possède Roi-Dame de Trèfle, l'expasse a raté, mais Sud n'a rien perdu : il se retrouve toujours avec ses dix levées du départ, puisqu'il n'a alors fait qu'échanger des perdantes.

Donne	♠ R 10 7 ♥ 8 6 2 ♦ A D 7 4 2 ♣ V 4	donneur : Est vulnérabilité : Tous						
10								
	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td><td>E</td></tr> </table>		N		O	S	E	Une séquence moderne :
	N							
O	S	E						
♠ 9 6 2 ♥ R 7 5 ♦ V 9 5 ♣ A 10 8 3	♠ 8 5 ♥ D 10 9 4 ♦ R 10 ♣ R 9 7 6 2							
	♠ A D V 4 3 ♥ A V 3 ♦ 8 6 3 ♣ D 5							
Diagnostic	Entame : 6♠	Par : 4♠ =						

2SA : fit troisième à Pique, 11-12 DH.

Tous les espoirs de Sud reposent sur l'exploitation des Carreaux, dont l'affranchissement permettrait la **défausse des perdantes**.

Sud doit tout d'abord réaliser qu'avec cinq Carreaux manquants, il lui est impossible de ne pas en perdre : deux levées d'honneurs ne permettent pas de capturer cinq cartes aux adversaires !! Il lui faudra donc laisser une levée de Carreau aux adversaires. D'autre part, des problèmes de communications éventuels (les atouts 4-1 ou la peur d'une coupe diminuent l'efficacité du Roi de Pique en tant que reprise finale). Il semble donc de bon ton de conserver l'As de Carreau le plus longtemps possible, ce qui nous amène logiquement à donner un coup à blanc à Carreau. Outre la purge des atouts, Sud se retrouve donc avec trois actions à mener :

- jouer Carreau vers la Dame,
- donner un coup à blanc à Carreau,
- utiliser l'As de Carreau pour aller chercher les levées de longueur.

Tout le problème se situe dans le choix du timing. La plupart des joueurs vont jouer Carreau vers la Dame en espérant le Roi en Ouest, quitte à jouer Carreau à blanc ensuite (sans oublier d'enlever les atouts au préalable), mais il y a mieux à faire : présenter un petit Carreau du mort à la seconde levée. Si rien ne se passe (petit chez tout le monde), l'opération aura servi de coup à blanc et il ne restera plus qu'à jouer ensuite petit vers la Dame, mais l'immense avantage de ce manœuvre est de « provoquer » un Est muni du Roi second (voire troisième). Ignorant la place du Valet, il lui est presque impossible de ne pas plonger du Roi.

