

Donne	♠ 6	donneur	: Nord
1	♥ R9 4	vulnérabilité	: Personne
	♦ 7 6 5 3		
	♣ ARDV6		

♠ RDV2	♥ 10 9 8 7 4	Une séquence tortueuse :	
♥ A8 7 6	♦ 3 2	Sud	Ouest
♦ R10 8	♥ V9 4		Nord
♣ 9 8	♣ 10 4 2		Est

♠ A5 3	♥ DV10 5	1♥	-	2♣	-
♥ DV10 5	♦ AD2	2♦	-	2♥	-
♦ AD2	♣ 7 5 3	3♣	-	4♣	-
♣ 7 5 3		4♥	Fin		

Entame : ♠ **Par :** 4♥ +1

Contrôle de l'atout

2♥ : troisième couleur forcé. Sans être horrible, une conclusion à 3SA serait sauvage. Si Nord est singleton à Pique, il ne faut pas jouer 3SA et s'il possède un ou deux honneurs dans la couleur, c'est lui qui doit jouer le coup.

3♣ : forcé et logique avec soi-même.

4♣ : une belle couleur et une main irrégulière (on pourrait aussi déclarer 3♥).

4♥ : j'ai plus de chances de faire dix levées que lui onze !

Trois levées de Cœur, cinq levées de Trèfle, deux As, peut-être une ou deux coupes à Pique ... Sud croûle sous les levées. Seul problème : parvenir à purger les atouts pour profiter des Trèfles en paix.

- Si Sud prend l'entame Pique de l'As et joue atout, Ouest attend le troisième tour pour prendre, puis oblige Sud à couper de son dernier atout et le déclarant saute.
- Si Sud essaie de couper deux Piques, il ne pourra plus exploiter les Trèfles et finira par se faire raccourcir sa main, là encore (s'il fait l'impasse à Carreau, Ouest joue un petit Cœur sous l'As, pour garder le contrôle).
- Pour gagner, il faut conserver l'As de Pique et donc laisser passer l'entame ! Si Ouest joue atout, Sud n'est plus raccourci et si Ouest insiste à Pique, le mort coupe et joue atout, jusqu'à ce que l'As tombe. Ouest insiste à Pique, mais l'As est toujours là : Sud peut purger les Cœurs et tabler.

Donne	♠ D 10 5	donneur	: Est
2	♥ 9 5 3	vulnérabilité	: Nord-Sud
	♦ V3 2		
	♣ R4 3 2		

♠ 9 8 4 2	♥ 7 6	Une séquence technique :	
♥ RV4	♦ D10 7 6	Sud	Ouest
♦ D10 9 7 4	♥ AR8 5		Nord
♣ 9	♣ V10 7		Est

♠ ARV3	♥ A8 2	1♣	-	1SA	-
♥ A8 2	♦ 6	2♣	-	3♣	-
♦ 6	♣ AD8 6 5	3♥	-	3♠	-
♣ AD8 6 5		4♣	Fin		

Entame : 10♦ **Par :** 4♣ =

Contrôle de l'atout

3♥ : description du résidu et donc de la courte à Carreau.

3♣ : trois cartes, sans doute par un honneur, pas d'arrêt suffisant à Carreau.

4♣ : pour jouer les manches en 4-3, il faut des beaux atouts.

Ouest entame plutôt à Carreau qu'à Trèfle : avec quatre atouts, il a plus envie de raccourcir Sud que de couper lui-même.

Dix levées potentielles, à condition d'éviter le raccourcissement de la main longue ...

Pour cela, Sud doit refuser de couper les Carreaux, en défaussant ses perdantes à Cœur. Après avoir encaissé les trois premières levées, la défense ne pourra plus rien faire : un éventuel quatrième tour de Carreau serait coupé au mort et Sud réclame donc facilement le reste.

