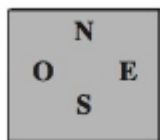


♠ R842  
 ♥ AR98  
 ♦ 10  
 ♣ AR53  
 ♠ V765  
 ♥ D10652  
 ♦ DV2  
 ♣ V  
 ♠ D9  
 ♥ 7  
 ♦ 76543  
 ♣ 108764  
 ♠ A103  
 ♥ V43  
 ♦ AR98  
 ♣ D92

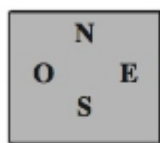


Donneur : Nord  
 Vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	Passe
3SA	Passe	Passe	Fin.

Entame : 5 de Coeur  
 Résultat : +3 (+690 (N/S))

♠ RV  
 ♥ ADV53  
 ♦ 652  
 ♣ D43  
 ♠ 8753  
 ♥ R107  
 ♦ AR9  
 ♣ 1096  
 ♠ AD94  
 ♥ 9  
 ♦ DV103  
 ♣ AV75  
 ♠ 1062  
 ♥ 8642  
 ♦ 874  
 ♣ R82



Donneur : Nord  
 Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	Contre
Passe	2♣	Passe	4♣
Passe	Passe	Fin.	

Entame : 2 de Carreau  
 Résultat : = (+620 (E/O))

Donne n° 5

Les enchères :

: Simples, pragmatiques et de bon goût ! Nord ouvre d'1♣ et son partenaire, qui possède une main très plate (4333) de 14 points H déclare directement 3SA, contrat final ( malgré ses 17 points H, faire un effort de manche avec la main de Nord serait hors zone).

Le jeu de la carte :

le 8 de Cœur gagne la première levée puis le déclarant joue Pique vers le 10, pris par le Valet d'Ouest qui rejoue la Dame de Carreau. Sud prend avec l'As de Carreau puis il rejoue le Valet de Cœur, couvert par la Dame et l'As du mort. Le déclarant rejoue Pique pour la Dame d'Est et l'As de Sud qui avance son dernier Cœur pour le 9 du mort. Plus trois (trois Piques, quatre Cœurs, deux Carreaux et trois Trèfles).

Donne n° 13

Les enchères :

Le tricolore 4144 d'Est de 14 points H lui permet de contrer d'appel l'ouverture de Nord ( 1♥) puis son partenaire annonce 2♣. Cette enchère décrit une main de 8-10 points H avec quatre cartes à Pique. Il n'en faut pas moins à Est, qui possède maintenant 16 points HLD pour sauter directement à 4♣, contrat final.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend avec le 9 de Carreau de Carreau puis il joue tout de suite Pique pour le Valet de Nord et la Dame du mort, qui remporte le pli. Il encaisse ensuite l'As de Pique avant de revenir en main à Carreau pour jouer le 9 de Trèfle, laissé filer. Sud prend avec le Roi de Trèfle, encaisse le 10 de Pique et rejoue Cœur pour le 10 d'Ouest et le Valet de Nord, qui rejoue Carreau. Ouest prend et joue un petit Trèfle pour le Valet. Juste fait.

♠ RV8

♥ 1083

♦ D95

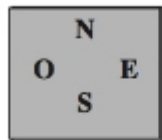
♣ V653

♠ 107543

♥ A95

♦ A104

♣ R9



♠ AD962

♥ DV72

♦ 7

♣ D108

♠

♥ R64

♦ RV8632

♣ A742

Donneur : Ouest

Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	1♠
2♦	3♦	Passe	3♥
Passe	4♠	Passe	Passe
Fin.			

Entame : 6 de Carreau  
Résultat : +1 (+450 (E/O))

Donne n° 24

Les enchères :

Quand Ouest voit son partenaire poser le carton 1♠ sur la table, son jeu prend soudain une plus-value considérable (15 points HLD). Il commence donc par cue-bidder l'enchère de Sud (3♦) puis il saute ensuite directement à 4♠, enchère qui fait le tour de la table.

Le jeu de la carte :

Au mort avec l'As de Carreau, le déclarant joue Pique pour sa Dame, découvrant le partage trois/zéro de la couleur. Il rejoue Trèfle vers le Roi et Trèfle pour son 10, pris par l'As de Sud qui rejoue Carreau. Est coupe, puis il défausse un Cœur du mort sur la Dame de Trèfle avant de tenter, avec succès, l'impasse au Roi de Coeur . Plus un après avoir concédé une levée d'atout à l'adversaire.

♠ 95

♥ RD1075

♦ 76

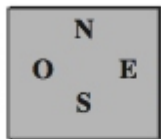
♣ RDV4

♠ V32

♥ 86432

♦ RV109

♣ 5



♠ ARD106

♥

♦ D854

♣ A762

♠ 874

♥ AV9

♦ A32

♣ 10983

Donneur : Est

Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
Passe	2♠	Passe	4♠
Passe	Passe	Fin.	

Entame : 10 de Trèfle  
Résultat : +1 (+650 (E/O))

Donne n° 26

Les enchères :

Les 8 points HLD d'Ouest lui permettent de soutenir son partenaire à 2♠, enchère qui autorise l'ouvreur à nommer directement le contrat qu'il a envie de jouer (4♠) sans donner d'indications à l'adversaire.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend avec l'As de Trèfle, puis il coupe un Trèfle au mort. Il rentre ensuite en main avec l'As de Pique pour couper un deuxième Trèfle avec le Valet de Pique. Il peut ensuite jouer le Roi de Carreau du mort, qui est respecté. Après être rentré en main en coupant un Cœur, le déclarant donnera encore deux tours d'atout avant de rejouer Carreau.

Plus un après avoir abandonné un Carreau et un Trèfle à la défense.