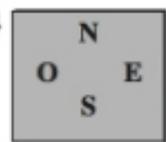


♠ R
♥ R98
♦ RV983
♣ A1087

♠ A10764 ♠ V952
♥ 52 ♥ AV10
♦ 54 ♦ 1076
♣ RV32 ♣ 654



♠ D83
♥ D7643
♦ AD2
♣ D9

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Est-Ouest

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

Entame : As de Pique
Résultat : = (+420 (N/S))

♠ V85
♥ 653
♦ A1054
♣ DV6

♠ 96432 ♠ ARD7
♥ 9 ♥ ARV82
♦ R963 ♦ V
♣ A53 ♣ 1074

♠ 10
♥ D1074
♦ D872
♣ R982

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

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

Entame : Dame de Trèfle
Résultat : = (+620 (E/O))

Donne n° 9

Les enchères :

Les deux premières annonces (1♦/1♥) ne posent pas de problème particulier, puis Ouest intervient à 1♠. Le « Contre » de l'ouvreur décrit une bonne main avec trois cartes à Cœur.

Sud, nonobstant le soutien d'Est à 2♠, est alors en capacité de déclarer la manche à l'atout Cœur (4♥) car il possède lui aussi l'ouverture avec cinq cartes à Cœur.

Le jeu de la carte :

Faute de mieux Ouest pose l'As de Pique sur la table puis il en rejoue. Sud coupe au mort puis il joue le Roi de Cœur pour l'As d'Est qui contre-attaque à Trèfle. Le Valet d'Ouest est pris par l'As du mort puis le déclarant joue la Dame de Cœur. Il faut ensuite espérer que la main qui possède le dernier atout détienne aussi au moins trois cartes à Carreau, ce qui est le cas ici. Sur le quatrième tour de Carreau maître Est coupe mais Sud peut défausser son Trèfle perdant. Juste fait.

Donne n° 20

Les enchères :

La redemande de l'ouvreur à double saut (4♦) est un Splinter qui promet une main de 20/22 points HLD avec quatre cartes dans la couleur du partenaire.

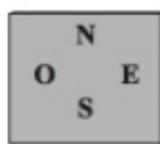
Ouest rectifie ensuite à 4♠, enchère qui fait le tour de la table.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend avec l'As de Trèfle puis il joue As/Roi de Cœur et Cœur en défaussant ses deux Trèfles perdant. En main avec le 10 de Cœur, Sud rejoue Trèfle, coupé par le déclarant. Ce dernier rejoint le mort avec l'As de Pique, coupe le dernier Trèfle en main, puis il remonte au mort avec le Roi de Pique pour couper un Cœur, surcoupé par Nord qui pourra ensuite encaisser l'As de Carreau, dernière levée de la défense. Juste fait.

♠ A
♥ 953
♦ 982
♣ R107543

♠ RDV105
♥ ARD4
♦
♣ AV92



♠ 9876432
♥
♦ AR54
♣ D8

♠
♥ V108762
♦ DV10763
♣ 6

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
Passe	2♣	Passe	2♦
Passe	2♣	Passe	3♣
Passe	5♦	Passe	5♥
Passe	6♣	Passe	Passe
Fin.			

Entame : As de Pique
Résultat : = (+980 (E/O))

Donne n° 21

Les enchères :

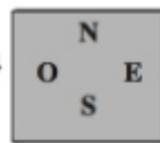
La réponse de 2♦ sur l'ouverture de 2♣ fort indéterminée est obligatoire et permet à l'ouvreur d'annoncer son jeu. Quand Ouest pose le carton 2♣ sur la table le jeu d'Est prend soudain beaucoup plus de consistance ! Il annonce 3♣, enchère chlémisante et Ouest saute à 5♦ qui est un Blackwood d'exclusion à l'atout Pique (cela demande au partenaire d'annoncer ses clés à l'exclusion de celles à Carreau). Est répond 5♥ montrant zéro clé. Puisque Est a fait une enchère de chelem avec zéro point à Pique et à Cœur il possède donc pas mal de jeu dans les mineures ! L'ouvreur peut alors déclarer le petit chelem à l'atout Pique, contrat final.

Le jeu de la carte :

L'As de Pique sera la dernière levée de la défense, le déclarant pouvant aisément faire le reste des levées. Juste fait.

♠ ARV9843
♥
♦ 962
♣ AR7

♠ 102
♥ ADV854
♦ AV8
♣ 63



♠ D
♥ 76
♦ 7543
♣ V109852

♠ 765
♥ R10932
♦ RD10
♣ D4

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Est-Ouest

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

Entame : 7 de Coeur
Résultat : +2 (+480 (N/S))

Donne n° 32

Les enchères :

Chelem bien difficile à diagnostiquer !! Nord intervient à 1♠ sur l'ouverture d'1♥ en Ouest puis Sud fait un premier effort en annonçant 2♥ (2♣ serait aussi tout à fait acceptable). L'enchère suivante de son partenaire est un Splinter qui montre une courte à Cœur mais les 10 points H de Sud se transforment en 7 points H « utiles », ce qui est insuffisant pour déclarer autre chose que 4♠.

Le jeu de la carte :

Le déclarant coupe puis il donne deux tours d'atout. Il pourra ensuite défausser un Carreau du mort sur un Trèfle maître et couper son dernier Carreau perdant après avoir concédé l'As de Carreau à la défense. Plus deux.