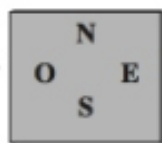


♠ V52
 ♥ V95
 ♦ D5
 ♣ RD963
 ♠ 107
 ♥ A10874
 ♦ 8763
 ♣ 87
 ♠ AR4
 ♥ R6
 ♦ AR1042
 ♣ AV5



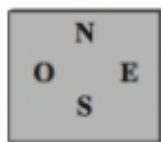
♠ D9863
 ♥ D32
 ♦ V9
 ♣ 1042

Donneur : Nord
 Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	4SA	Passe
6SA	Passe	Passe	Fin.

Entame : 9 de Carreau
 Résultat : = (+990 (N/S))

♠ A109872
 ♥ A8
 ♦ 102
 ♣ AR10
 ♠ DV63
 ♥ 4
 ♦ 76543
 ♣ D72
 ♠ R54
 ♥ 973
 ♦ A98
 ♣ V543



♠ RDV10652
 ♥ RDV
 ♣ 986

Donneur : Ouest
 Vulnérabilité : Personne

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

Entame : Roi de Coeur
 Résultat : = (+420 (N/S))

Donne n° 1

Les enchères :

Après avoir ouvert de 2♣ fort indéterminé, la redemande de l'ouvreur (2SA) décrit une main régulière ou semi-régulière de 22/23 points H.

L'enchère suivante de Nord (4SA) est quantitative (il possède une main régulière de 10 points HL) puis Sud saute à 6SA au nom de ses 23 points HL

Le jeu de la carte :

L'entame règle tous les problèmes du déclarant qui pourra rapidement amasser douze levées : deux Piques, cinq Carreaux et cinq Trèfles.

Juste fait.

Donne n° 8

Les enchères :

Il ne faut pas tergiverser avec le jeu de Nord. Une fois reçu le fit à Pique, il doit nommer directement la manche à l'atout Pique (4♠) car ses 15 points H se sont transformés subitement en 19 points HLD.

D'autre part, il ne vous aura pas échappé que son jeu ne comporte que des tops cartes (As/As/As Roi).

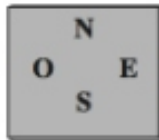
Enfin, si Est intervenait à 4♥, Sud devrait passer dans un premier temps mais sur le Contre de réveil de Nord déclarer 4♠.

Le jeu de la carte :

Le jeu de la carte : En main avec l'As de Coeur, le déclarant joue un petit Pique pour le Roi, découvrant la chicane en Est. Il rejoue Pique, Ouest intercalant le Valet pour son As, et Pique pour la Dame. Ouest rejoue Carreau pour l'As du mort et Nord doit maintenant tenter l'impasse à la Dame de Trèfle, condition nécessaire pour gagner son contrat. Après avoir remporté la levée avec le 10 de Trèfle, le déclarant enlève le dernier atout adverse et concède deux levées rouges à la défense. Juste fait.

♠ 6542
♥ R74
♦ RD108
♣ 53

♠ R10 ♠ V9873
♥ D1096 ♥ A5
♦ AV3 ♦ 9742
♣ AD102 ♣ R4



♠ AD
♥ V832
♦ 65
♣ V9876

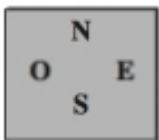
Donneur : Sud
Vulnérabilité : Tous

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

Entame : Roi de Carreau
Résultat : = (+600 (E/O))

♠ AR9843
♥ 653
♦ 1084
♣ R

♠ 62 ♠ 1075
♥ RD974 ♥ V10
♦ RV6 ♦ A972
♣ D32 ♣ V764



♠ DV
♥ A82
♦ D53
♣ A10985

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Nord-Sud

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

Entame : Valet de Coeur
Résultat : = (+140 (N/S))

Donne n° 23

Les enchères :

La proposition de manche (2SA) d'Est est acceptée par l'ouvreur qui possède 16 points H, trois 10, ainsi que deux couleurs quatrièmes.

Notons qu'Est n'a pas fait de « misère dorée » car il ne possède pas une main irrégulière (avec une courte).

Le jeu de la carte :

A cartes ouvertes, tout le monde aura constaté qu'on peut aisément réaliser une dizaine de levées (au moins) avec le gisement très favorable des Piques adverses. Jouons maintenant à cartes fermées ! Le déclarant prend le Roi de Carreau (le 9 du mort montant la garde) et joue tout de suite le Roi de Pique. Sud prend et rejoue Carreau pour le 3 et le 10 de Nord, qui, faute de mieux, rejoue La Dame de Carreau, et Carreau. Au mort avec le 9 de Carreau, Ouest joue le Valet de Pique pour la Dame de Sud, dernière levée de la défense. Juste fait.

Donne n° 31

Les enchères :

La deuxième enchère du répondant (2♠) est un « Roudi » et la réponse de son partenaire (2♦) montre qu'il ne possède pas trois cartes à Pique. L'enchère suivante de Nord (3♠) exprime une main avec six cartes à Pique et des ambitions de manche (environ 10 points H). Sud, qui n'a rien ajouter « Passe » et Est entame le Valet de Cœur.

Notons que l'enchère directe de 3♠ sur 1SA montrerait des ambitions de chelem avec au moins six cartes à Pique ; d'autre part, le seul contrat de manche qui gagne en Nord/Sud est 3SA, bien difficile à diagnostiquer à l'enchère !

Le jeu de la carte :

Au mort avec l'As de Cœur le déclarant joue Trèfle pour son Roi avant de remonter au mort à l'atout pour défausser un Cœur sur l'As de Trèfle. Après avoir débloqué le Valet de Pique, Nord jouera une couleur rouge et réalisera six Piques, un Cœur et deux Trèfles. Juste fait.