

♠ R653

♥ AR5

♦ R85

♣ V84

♠ A82

♥ 98642

♦ A7

♣ D102

	N	
O		E
	S	

♠ 1074

♥ 10

♦ 104

♣ AR97653

♠ DV9

♥ DV73

♦ DV9632

♣

Donneur : Ouest

Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♣	2♣
Contre	3♣	3♣	Passe
4♦	Passe	Passe	Fin.

Entame : 2 de Trèfle  
Résultat : +1 (+150 (N/S))

♠ 10

♥ DV106

♦ D9654

♣ 984

♠ DV9642

♥ 43

♦ 107

♣ A72

	N	
O		E
	S	

♠ AR85

♥ AR5

♦ ARV2

♣ 63

♠ 73

♥ 9872

♦ 83

♣ RDV105

Donneur : Sud

Vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2♣	Passe	2SA
Passe	3♣	Passe	6♣!
Passe	Passe	Fin.	

Entame : Dame de Coeur  
Résultat : = (+980 (E/O))

Donne n° 8

Les enchères :

L'intervention d'Est à 2♣ est naturelle et le Contre de Sud exprime du jeu sans enchère naturelle satisfaisante.

Ouest soutient son partenaire à minima (3♣), puis Nord, qui est maximum de sa première zone (14 points H), annonce 3♣.

Sus rectifie à 4♦, enchère qui fait le tour de la table.

Le jeu de la carte :

Le déclarant coupe puis il joue tout de suite atout.

Quelle que soit la ligne de jeu de Sud, il ne pourra éviter la perte de l'As de Pique et de l'As de Carreau et il gagnera donc son contrat avec une levée de mieux.

Donne n° 15

Les enchères :

L'ouverture de 2♣ faible est conforme aux principes de la faculté, puis Est, qui possède la bagatelle de 22 points H fait un relais positif à 2SA. L'enchère suivante d'Ouest (3♣) montre un gros honneur à Trèfle (l'As ou le Roi), annonce qui permet au répondant de déclarer le petit chelem à Pique (6♣), sans autre forme de procès !

Le jeu de la carte :

Le déclarant appelle l'As de Cœur, puis il enlève les atouts ennemis en deux tours.

L'impasse à Carreau ne lui étant d'aucune utilité, Ouest abandonnera une levée de Trèfle à la défense et fera donc juste fait.

♠ V3  
♥ V  
♦ DV98542  
♣ 862

♠ ARD107542    ♠ 96  
♥ A6                    ♥ D1087432  
♦ 6                        ♦  
♣ R9                     ♣ 10753

	N	
O		E
	S	

♠ 8  
♥ R95  
♦ AR1073  
♣ ADV4

Donneur : Ouest  
Vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
	2♦	Passe	2♥
3♦	4♣	5♦	5♣
Passe	Passe	6♦	Passe
Passe	Contre	Passe	Passe
Fin.			

Entame : As de Pique  
Résultat : -2 (+300 (E/O))

♠ RD972  
♥ 83  
♦ 7642  
♣ 96

♠ V                        ♠ A108  
♥ A54                    ♥ RDV1062  
♦ AV10985             ♦  
♣ AV10                 ♣ D732

	N	
O		E
	S	

♠ 6543  
♥ 97  
♦ RD3  
♣ R854

Donneur : Nord  
Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♥
Passe	2♦	Passe	2♥
Passe	3♥	Passe	3♣
Passe	4♣	Passe	4♦
Passe	4SA	Passe	5♣
Passe	5SA	Passe	6♣
Passe	6♥	Passe	Passe
Fin.			

Entame : 9 de Coeur  
Résultat : -1 (+140 (E/O))

Donne n° 16

Les enchères :

Ouest, détenteur de neuf levées et demi de jeu ouvre de 2♦ forcing de manche et son partenaire répond 2♥. Sud, qui possède une belle main de 18 points HL intervient à 3♦, enchère qui permet à son partenaire de défendre jusqu'au palier de six (6♦) car il bénéficie d'une vulnérabilité favorable (vert contre rouge).

Le contrat est dûment contré par Ouest qui pose l'As de Pique sur la table.

Le jeu de la carte :

Sud coupe le deuxième tour de Pique, puis il joue Carreau pour le mort pour tenter, sans succès, l'impasse au Roi de Trèfle.

Il restera ensuite à Ouest à encaisser l'As de Cœur avant de rendre les armes. Deux de chute.

Donne n° 29

Les enchères :

Les trois premières annonces (1♥/2♦/2♥) sont automatiques, puis Ouest montre des ambitions de chelem (3♥). Est, qui possède une bonne main, très excentrée, répond favorablement à cette proposition en nommant son premier contrôle (3♣). Les deux enchères suivantes (4♣/4♦) sont des cue-bids de contrôle, ce qui permet à Ouest de poser le Blackwood à l'atout Cœur. La réponse de 5♣ montre classiquement deux clés et la Dame d'atout, ce qui encourage le répondant à poser le Blackwood aux Rois (5SA). La réponse négative de son partenaire (6♣) l'oblige ensuite à s'arrêter au palier de six (6♥), enchère qui fait le tour de la table.

Le jeu de la carte :

En main avec le Roi de Coeur, le déclarant joue l'As de Pique et Pique coupé puis il encaisse l'As de Carreau en défaussant un Trèfle. Il coupe ensuite un petit Carreau en main et son dernier Pique perdant au mort. Il rentre enfin chez lui en coupant maître un deuxième Carreau et la chute de Roi/Dame de Carreau lui permettra de défausser trois Trèfles de sa main sur les trois Carreaux affranchis du mort. Plus un après avoir donné un deuxième tour d'atout.

