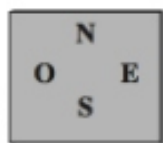


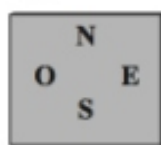
♠ D4
 ♥ A7543
 ♦ D10
 ♣ DV75
 ♠ 65
 ♥ DV2
 ♦ R954
 ♣ R864
 ♠ R9872
 ♥ 8
 ♦ V76
 ♣ A1092
 ♠ AV103
 ♥ R1096
 ♦ A832
 ♣ 3



Donneur : Sud
 Vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Passe	1♥	1♠
2♥	Passe	2SA	Passe
4♣	Passe	4♥	Passe
Passe			
Entame : 6 de Carreau			
Résultat : = (+420 (N/S))			

♠ R10863
 ♥ 654
 ♦ AV104
 ♣ 4
 ♠ 52
 ♥ 8732
 ♦ 6
 ♣ ADV973
 ♠ AV4
 ♥ AR109
 ♦ D85
 ♣ R105
 ♠ D97
 ♥ DV
 ♦ R9732
 ♣ 862



Donneur : Nord
 Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1SA
Passe	2♣	Passe	2♥
Passe	4♥	Passe	Passe
Fin.			
Entame : 2 de Trèfle			
Résultat : +2 (+680 (E/O))			

Donne n° 3

Les enchères :

La deuxième enchère du répondant (2SA) est une enchère d'essai généralisée pour la manche ou le chelem. Sud, qui a déjà limité sa main en apportant son soutien à 2♥, donne ensuite le plein de son jeu en faisant un Splinter à 4♣ car il est maximum (14 points HLD). Nord rectifie à 4♥ et Est entame le 6 de Carreau en pair-impair.

Le jeu de la carte :

En main avec le Roi de Carreau, Ouest rejoue Carreau. Le déclarant prend avec la Dame et joue Cœur pour le Roi et Cœur pour son As, notant le partage trois/un de la couleur. Il tente ensuite, avec succès, l'impasse au Roi de Pique et finit par concéder un atout et un Trèfle à la défense. Juste fait.

Donne n° 13

Les enchères :

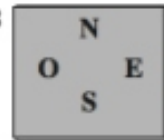
Doté de 9 points HL, Ouest fait un Stayman en réponse à l'ouverture d'1SA de son partenaire. Est répond 2♥ et les 9 points HL se transforment subitement en 12 points HLD, largement de quoi déclarer directement la manche (4♥) sans autre forme de procès.

Le jeu de la carte :

En main avec le 10 de Trèfle, le déclarant tire l'As de Cœur, visualisant la chute du Valet ou de la Dame en Sud. A la merci d'une coupe à Trèfle, Est ne peut pas se permettre de respecter la Loi du moindre choix et il poursuit en jouant le Roi de Cœur. Après avoir donné un dernier tour d'atout, le déclarant encaissera ses Trèfles maîtres en défaussant ses trois Carreaux perdants et il finira par concéder un Pique à la défense. Plus deux.

♠ A2
♥ D8
♦ AR8
♣ V109864

♠ RD943 ♠ V875
♥ RV4 ♥ A53
♦ 10 ♦ V9642
♣ AD53 ♣ 2



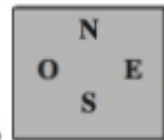
♠ 106
♥ 109762
♦ D753
♣ R7

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	2♣	3♠
Passe	4♠	Passe	Passe
Fin.			
Entame : As de Carreau			
Résultat : +1 (+650 (E/O))			

♠ 9542
♥ 98642
♦ D4
♣ V7

♠ R76 ♠ V103
♥ 1075 ♥ A
♦ 853 ♦ V10972
♣ 10652 ♣ R943



♠ AD8
♥ RDV3
♦ AR6
♣ AD8

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
2♦	Passe	2♥	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
4♥	Passe	Fin.	
Entame : Valet de Carreau			
Résultat : +1 (+450 (N/S))			

Donne n° 20

Les enchères :

Après l'intervention de Nord à 2♣, le soutien d'Est à 3♠ décrit une main de 11/12 points HLD avec quatre atouts. Ouest ajoute le quatrième (4♠) sans difficulté et Nord pose l'As de Carreau sur la table.

Le jeu de la carte :

Nord rejoue l'As de Pique et Pique. Au mort avec le Valet de Pique, le déclarant coupe un Carreau en main avant de jouer l'As de Trèfle et Trèfle coupé, notant la chute du Roi à sa droite. Après être rentré en main en coupant un deuxième Carreau, Ouest défause un Cœur du mort sur la Dame de Trèfle, puis il rejoint le mort avec l'As de Cœur. Il est temps d'affranchir le cinquième Carreau en coupant avec le dernier atout de la main, puis de jouer le Roi de Cœur et Cœur coupé, le Valet de Carreau faisant office de onzième levée. Plus un.

Donne n° 25

Les enchères :

La main régulière de 25 points H est ouverte de 2♦ forcing de manche et Nord répond 2♥. Sud redemande à 2SA, puis il saute directement à 4♥ en réponse au Texas Cœur (3♦) de son partenaire, décrivant ainsi un fit quatrième à Cœur et tous les contrôles annexes. Nord n'est pas en capacité de poursuivre le dialogue et Est entame le Valet de Carreau.

Le jeu de la carte :

En main avec la Dame de Carreau, le déclarant joue le Roi de Cœur pour l'As d'Est, qui insiste à Carreau. Après avoir donné deux tours d'atout, Nord défause un Trèfle sur le Roi de Carreau, puis il joue l'As de Trèfle et Trèfle coupé.

Il faut maintenant jouer Pique et le maniement technique est d'intercaler le 8 du mort (soit V10x, soit le Roi placés). En l'occurrence Ouest prend avec le Roi (s'il avait pris avec le Valet ou le Dix, Nord aurait réitéré l'impasse au Roi), dernière levée de la défense. Plus un.