

♠ V6
♥ A1042
♦ 105
♣ D9762

♠ D10543 ♠ A98
♥ RV53 ♥ D
♦ 963 ♦ RDV842
♣ 3 ♣ AR4

♠ R72
♥ 9876
♦ A7
♣ V1085

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Tous

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

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

♠ R9
♥ ARV4
♦ D108762
♣ 4

♠ V85 ♠ D1043
♥ 1076 ♥ D32
♦ AV ♦ 93
♣ 98752 ♣ DV63

♠ A762
♥ 985
♦ R54
♣ AR10

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Est-Ouest

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

Entame : 3 de Trèfle
Résultat : +3 (+490 (N/S))

Donne n° 7

Les enchères :

La redemande de l'ouvreur (3♣) est un « faux bicolore à saut » qui décrit une main irrégulière forcing de manche de 20/23 points HL.

Ouest nomme sa seconde couleur (3♥), enchère qui permet à l'ouvreur de sauter à 4♠, enchère qui fait le tour de la table.

Le jeu de la carte :

Au mort avec l'As de Trèfle, le déclarant joue le Roi de Carreau pour l'As de Sud, qui rejoue Trèfle. Ouest coupe et il doit faire deux fois l'impasse à Pique. Il commence donc par jouer un petit Pique pour le 9 du mort et le Roi de Sud qui rejoue Cœur. Nord met l'As et rejoue Cœur pour le Roi du déclarant qui rejoue atout. Juste fait.

Donne n° 16

Les enchères :

La répétition de la couleur de l'ouvreur (2♦) oblige Sud à faire une séquence forcing en annonçant sa force à Trèfle (3♣). Cette enchère exclut la présence de cinq cartes à Pique chez le répondant car il aurait alors transité par la troisième couleur forcing (2♥).

Nord, qui possède un solide arrêt à Cœur, nomme la manche à Sans Atout (3SA) et Est entame sa quatrième meilleure à Trèfle.

Le jeu de la carte :

Nord, qui n'est pas devin, met l'As de Trèfle et joue tout de suite un petit Carreau. Il prend le Valet d'Ouest avec la Dame et rejoue Carreau pour le Roi et l'As d'Ouest, qui contre-attaque à Cœur. En main avec l'As de Cœur, Nord joue tous ses Carreaux maîtres, puis deux tours de Pique en finissant au mort. Il encaisse ensuite le Roi de Trèfle et il sait maintenant qu'Est possédait Dame/Valet quatrième. Nous sommes arrivés à deux cartes de la fin et le double squeeze est imparable car les Cœurs deviennent mécaniquement un/un. Ouest doit garder un Pique (sinon le 7 de Pique est maître) et un Cœur ; quant à Est il est affiché avec la Dame de Trèfle et un Cœur. Le déclarant peut donc jouer le Roi de Cœur en toute sérénité. Plus trois.

♠ V2
♥ V8
♦ A864
♣ D10873

♠ R9543 ♠ D876
♥ 7 ♥ RD32
♦ DV93 ♦ 1052
♣ 652 ♣ AR

♠ A10
♥ A109654
♦ R7
♣ V94

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	1♦
1♥	1♠	Passe	2♠
Passe	Passe	Fin.	
Entame : Valet de Coeur			
Résultat : = (+110 (E/O))			

♠ V87
♥ RDV765
♦ A8
♣ 75

♠ 64 ♠ AR53
♥ A10 ♥ 943
♦ D1063 ♦ R942
♣ R10643 ♣ D8

♠ D1092
♥ 82
♦ V75
♣ AV92

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♥	Passe
1♠	Passe	2♥	Passe
Passe	2SA	Passe	3♦
Passe	Passe	Fin.	
Entame : 8 de Coeur			
Résultat : +1 (+130 (E/O))			

Donne n° 20

Les enchères :

Nord est à la limite de contrer 1♠ pour montrer un peu de jeu mais il est vraiment trop limite, surtout vulnérable !

2♠ reste donc un modeste contrat final et Nord entame le Valet de Cœur. Il s'agit maintenant de soigner le flanc !

Le jeu de la carte :

Sud prend le Roi de Cœur avec l'As et il rejoue Cœur, son partenaire pouvant être singleton. Au mort avec la Dame de Cœur, le déclarant joue Pique. Sud met l'As de Pique et rejoue le Roi de Carreau, Carreau pour l'As et Carreau coupé. Cette bonne défense réduira le déclarant à juste fait.

Donne n° 28

Les enchères :

La paire Nord/Sud ayant montré ses limites en passant sur 2♥, Ouest réveille la séquence en déclarant 2SA, enchère qui montre un intérêt pour les mineures.

Est répond 3♦ et personne n'ayant les moyens de surenchérir, Sud entame le 8 de Cœur dans la couleur de son partenaire.

Le jeu de la carte :

Le déclarant met l'As et joue tout de suite Trèfle vers sa Dame, prise par l'As de Sud, qui rejoue Cœur. Nord prend avec le Valet et rejoue Pique pour l'As d'Est qui rejoue le Roi de Pique, et Pique coupé. Il poursuit en jouant le Roi de Trèfle et Trèfle coupé puis il coupe un Cœur au mort. Un Trèfle est avancé, coupé en main, et le dernier Pique est joué, coupé avec le 10 du mort. Plus un.

Post mortem : si Nord joue As de Carreau et Carreau après le Valet de Cœur, le déclarant doit alors se rabattre sur l'impasse au Valet de Trèfle...