

♠ 1082
♥ V10974
♦ 9743
♣ 5

♠ 3
♥ R52
♦ D1082
♣ V10876



♠ V9764
♥ A63
♦ AV
♣ A92

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
1♣	3♣	Passe	3SA
Passe	Passe	Fin.	
Entame : 6 de Pique			
Résultat : +1 (+430 (E/O))			

♠ V93
♥ 87652
♦ AV102
♣ D

♠ D10
♥ V3
♦ 96543
♣ A543



♠ AR87542
♥ AR
♦ R7
♣ R6

Donneur : Est
Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2♦	Passe	3♦	Passe
3♣	Passe	4♣	Passe
6♣	Passe	Passe	Fin.
Entame : As de Trèfle			
Résultat : = (+1430 (N/S))			

Donne n° 2

Les enchères :

Après l'ouverture d'Est en première position (1♣) et l'intervention de Sud à 1♣, le saut d'Ouest à 3♣ est un barrage, montrant une main de 5/8 points H, le plus souvent irrégulière et comprenant au moins cinq atouts en mineure. L'ouvreur n'a ensuite aucune difficulté pour annoncer 3SA et Sud entame sa quatrième meilleure à Pique (le 6 de Pique).

Le jeu de la carte :

Est prend le 10 de Pique de Nord avec l'As de Pique, puis il joue tout de suite le Roi de Trèfle pour l'As de Sud, qui rejoue le Valet de Pique. En main avec le Roi de Pique, le déclarant joue Carreau et Sud doit se montrer vigilant. Il met l'As de Carreau car la présence du Valet de Carreau sec dans sa main doit l'alerter ! Est est maintenant en capacité d'avoir plusieurs défausses sur les mineures affranchies du mort et il est temps d'encaisser l'As de Cœur ! Cette bonne analyse permettra à la défense de réduire le déclarant à dix levées. Plus un.

Donne n° 10

Les enchères :

La main de Sud, qui comporte trois perdantes, mérite largement une ouverture forcing de manche (2♦). La réponse de Nord (3♦) montre l'As de Carreau, puis Sud annonce 3♣. L'annonce suivante du répondant (4♣) est un contrôle à Trèfle (donc forcément une courte puisqu'il ne possède pas l'As de Trèfle) avec un fit à Pique. Cette dernière enchère permet à Sud de sauter directement à 6♣, contrat final.

Le jeu de la carte :

L'As de Trèfle sera la première et la dernière levée de la défense, le déclarant pouvant rapidement tabler après s'être assuré que les atouts n'étaient pas trois/zéro. Juste fait.

♠ R7
♥ RDV3
♦ R104
♣ RV43

♠ 1096
♥ 8
♦ 763
♣ D97652

♠ D432
♥ 109
♦ ADV952
♣ 8

♠ AV85
♥ A76542
♦ 8
♣ A10

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Est-Ouest

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

Entame : 3 de Carreau
Résultat : = (+980 (N/S))

♠ 10982
♥ 864
♦ 976
♣ D52

♠ AD
♥ AD103
♦ 1082
♣ AV106

♠ RV76
♥ RV52
♦ AD53
♣ R

♠ 543
♥ 97
♦ RV4
♣ 98743

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Est-Ouest

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

Entame : 6 de Carreau
Résultat : +1 (+1460 (E/O))

Donne n° 19

Les enchères :

La journée des chelems ! Les deux premières enchères (1♥/2♣) sont automatiques, puis Est intervient à 2♦. L'enchère libre de Sud (2♥) montre six cartes à Cœur et la deuxième enchère du répondant (3♥) est chelémisante. Il s'ensuit donc une série de contrôles (3♣/4♣/4♦) et cette dernière annonce permet à Nord de poser le Blackwood à l'atout Cœur, puis de demander le petit chelem dans cette couleur après avoir appris que l'ouvreur détenait trois clés (5♣).

Le jeu de la carte :

Le déclarant concédera un Carreau à la défense ; il lui suffira en effet de couper deux Piques au mort pour assurer le gain de son petit chelem (après avoir donné deux tours d'atout). Juste fait.

Donne n° 32

Les enchères :

La série des chelems continue, cette fois en Est/Ouest. Ouest ouvre en premier d'1SA puis il répond 2♥ sur le Stayman de son partenaire. L'enchère suivante d'Est (3♣) est la « Convention 2012 » ; après une réponse de 2♥ ou 2♣, annoncer 3 dans l'autre majeure est une enchère artificielle qui montre des ambitions de chelem dans la majeure de l'ouvreur. Les trois annonces suivantes (4♣/4♦/4♠) sont des cue-bids de contrôle puis Est pose le Blackwood à l'atout Cœur. La réponse de 5♣ montre trois clés, ce qui permet au répondant de sauter directement à 6♥ (prospector le grand chelem serait hors zone avec 32/34 points H dans la ligne).

Le jeu de la carte :

Le déclarant appelle l'As de Carreau (il est très peu probable que Nord entame sous le Roi de Carreau quand il connaît l'As au mort) et il doit maintenant soigner ses communications. Il débloque le Roi de Trèfle avant de donner deux tours d'atout. Il débloque ensuite As/Dame de Pique puis il rejoue ensuite l'As de Trèfle et Trèfle. L'apparition d'Argine au troisième tour de la couleur est une bonne nouvelle pour Ouest. Il coupe, enlève le dernier atout ennemi puis il défausse ses deux Carreaux perdant sur les deux Piques maîtres du mort avant de rentrer en main en coupant un Carreau pour jouer le Valet de Trèfle affranchi. Plus un.