

♠ AR984

♥ RV8

♦ AV6

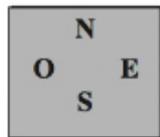
♣ A7

♠ D763

♥ 2

♦ 10985

♣ D943



♠ 105

♥ 109765

♦ D42

♣ 852

♠ V2

♥ AD43

♦ R73

♣ RV106

Donneur : Sud

Vulnérabilité : Tous

| Sud   | Ouest | Nord | Est   |
|-------|-------|------|-------|
| 1♠    | Passe | 1♠   | Passe |
| 1SA   | Passe | 2♠   | Passe |
| 2♦    | Passe | 6SA  | Passe |
| Passe | Fin.  |      |       |

Entame : 10 de Carreau  
Résultat : = (+1440 (N/S))

♠ R975

♥ 65

♦ A82

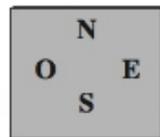
♣ D843

♠ 862

♥ V109

♦ R7653

♣ A5



♠ AV4

♥ ARD872

♦ D4

♣ 96

♠ D103

♥ 43

♦ V109

♣ RV1072

Donneur : Ouest

Vulnérabilité : Est-Ouest

| Sud   | Ouest | Nord  | Est |
|-------|-------|-------|-----|
|       | Passe | Passe | 1♥  |
| Passe | 2♥    | Passe | 4♥  |
| Passe | Passe | Fin.  |     |

Entame : Valet de Carreau  
Résultat : +1 (+650 (E/O))

Donne n° 7

Les enchères :

Après avoir transité par un « Roudi » (2♠) et appris que son partenaire ne possédait pas trois cartes à Pique, Nord, détenteur de la bagatelle de 21 points HL sur l'ouverture, conclut la séquence en faisant l'enchère pragmatique de 6SA, contrat final.

Le jeu de la carte :

En main avec le Roi de Carreau, le déclarant doit manier les Piques pour réaliser douze levées.

Le maniement optimal pour réaliser quatre levées est de jouer un petit Pique (cas de la Dame sèche) pour l'As, puis de jouer le Roi de Pique et Pique.

S'ils sont trois/trois, tout va bien et s'ils sont quatre/deux il faut espérer soit la Dame, soit le 10 second, ce qui est le cas ici.

Quatre Piques, quatre Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles font bien un total de douze levées. Juste fait.

Donne n° 16

Les enchères :

Quand il reçoit le soutien de son partenaire (2♥) les 16 points H d'Est se transforment subitement en 20 points HLD, de quoi sauter directement à 4♥ sans autre forme de procès.

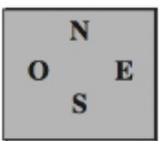
Le jeu de la carte :

En main avec la Dame de Carreau, le déclarant rejoue Carreau à blanc. Resté en main avec le 9 de Carreau, Sud rejoue Pique pour le Roi de Nord et l'As du déclarant qui rejoint le mort avec le 9 de Cœur avant de couper un Carreau en main avec l'As de Cœur.

Après être remonté au mort avec le 10 de Cœur, Est pourra défausser un Pique et un Trèfle sur les deux Carreaux affranchis. Plus un.

♠ 964  
♥ 7653  
♦ 109754  
♣ V

♠ D1082    ♠ A  
♥ AD108    ♥ V94  
♦ 8         ♦ ARDV2  
♣ D1063    ♣ AR98



♠ RV753  
♥ R2  
♦ 63  
♣ 7542

Donneur : Est  
Vulnérabilité : Est-Ouest

| Sud   | Ouest  | Nord  | Est |
|-------|--------|-------|-----|
|       |        |       | 1♦  |
| 1♠    | Contre | Passe | 3♣  |
| Passe | 3SA    | Passe | 6SA |
| Passe | Passe  | Fin.  |     |

Entame : 4 de Pique  
Résultat : +1 (+1440 (E/O))

Donne n° 22

Les enchères :

Vert contre rouge, Sud intervient à 1♠ sur l'ouverture d'1♦ en Est. Ouest produit un Contre Sputnik, puis l'ouvreur fait un bicolore à saut (3♣).

Ouest annonce 3SA, enchère qui permet à Est, doté de 23 points HL ! de ne pas tergiverser et de déclarer 6SA, enchère qui clôt les débats.

Le jeu de la carte :

Au mort avec l'As de Pique, le déclarant joue le Valet de Cœur, couvert par le Roi de Sud et l'As du déclarant.

Le Valet de Trèfle s'inclinant dès le premier tour, Ouest réalisera donc facilement un Pique, quatre Cœurs, quatre Carreaux et quatre Trèfles, soit un total de treize levées. Plus un.

♠ 2  
♥ ARV752  
♦ 83  
♣ 7543

♠ RDV10    ♠ 87643  
♥            ♥ D86  
♦ 6542     ♦ AR7  
♣ ARV106   ♣ D8

♠ A95  
♥ 10943  
♦ DV109  
♣ 92

Donneur : Sud  
Vulnérabilité : Personne

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

Entame : 10 de Coeur  
Résultat : +1 (+450 (E/O))

Donne n° 27

Les enchères :

Ouest ouvre d'1♠ et le barrage de Nord (2♥) n'empêche nullement Est d'annoncer 2♠. Sud poursuit le barrage (4♥) puis Ouest, dont la main a été revalorisée à 20 points HLD, annonce 4♠, contrat final.

Le jeu de la carte :

La donne étant quelque peu chahutée d'après les enchères, le déclarant doit se montrer méfiant ! A commencer par ne pas couper l'entame et à défausser un Carreau du mort.

En main avec le Roi de Cœur, Nord contre-attaque à Carreau pour l'As d'Est, qui joue atout. Sud met l'As et insiste à Cœur. Le déclarant peut maintenant couper, tirer deux tours d'atout, et revendiquer le reste des levées. Plus un.