

♠ A8
♥ 974
♦ AR1076
♣ A95

♠ 765
♥ RD532
♦ 54
♣ R72

	N	
O		E
	S	

♠ R10942
♥ V86
♦ D92
♣ 83

♠ DV3
♥ A10
♦ V83
♣ DV1064

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe
3SA	Passe	Passe	Fin.
Entame : 10 de Pique			
Résultat : +3 (+490 (N/S))			

♠ AV9
♥ R10765
♦ ARV6
♣ 6

♠ R103
♥ 9
♦ 9742
♣ 75432

	N	
O		E
	S	

♠ D76
♥ V842
♦ D10
♣ ADV8

♠ 8542
♥ AD3
♦ 853
♣ R109

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Nord-Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♥	Passe
2♥	Passe	2SA	Passe
4♥	Passe	Passe	Fin.
Entame : 6 de Pique			
Résultat : = (+620 (N/S))			

Donne n° 1

Les enchères :

Séquence lapidaire qui devrait se reproduire à toutes les tables.

Intéressons-nous plutôt au jeu de la carte.

Le jeu de la carte :

Au mort avec la Dame de Pique, le déclarant doit commencer par faire l'impasse au Roi de Trèfle. Ouest ne fournit pas son Roi sur les deux premiers tours et Nord se retrouve en main avec l'As de Trèfle à la quatrième levée.

A ce stade, le déclarant ne peut et ne doit pas se permettre de remonter au mort avec l'As de Cœur pour tenter l'impasse à la Dame de Carreau car si celle-ci échouait cela mettrait en péril la réussite de son contrat alors qu'il est assuré de réaliser au moins douze levées en jouant As/Roi de Carreau (et de temps en temps la Dame est seconde derrière).

La Dame de Carreau faisant de la résistance, Nord aura amassé deux Piques, un Cœur, quatre Carreaux et cinq Trèfles. Plus trois.

Donne n° 12

Les enchères :

La tentative de manche de l'ouvreur (2SA) est couronnée de succès puisque son partenaire possède 9 beaux points H et peut conclure à la manche (4♥). Malgré son jeu régulier (4333), Sud ne doit pas proposer 3SA car ses points sont concentrés dans deux couleurs dont les deux-tiers dans la couleur d'atout.

Le jeu de la carte :

Est, qui se trouve en difficulté à l'entame, pose le 6 de Pique sur la table. Le déclarant croque le Roi d'Ouest avec l'As puis il joue tout de suite son singleton à Trèfle. Est met l'As et rejoue la Dame de Trèfle. Le déclarant coupe puis il remonte au mort avec l'As de Cœur pour jouer Pique vers son 9. En main avec la Dame de Pique, Est insiste à Trèfle et Nord défause un Carreau sur le Roi de Trèfle.

Après être rentré en main avec le Roi de Cœur, Nord encaisse le Valet de Pique avant de rejoindre le mort avec la Dame de Cœur pour jouer son dernier Pique maître en défaussant un Carreau. Juste fait après avoir abandonné un atout à la défense.

♠ D5
♥ A98
♦ AD5
♣ 107432

♠ R97
♥ D1073
♦ V42
♣ A95

	N	
O		E
	S	

♠ AV86
♥ R
♦ R10873
♣ DV8

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♣	Passe
1♦	Passe	1SA	Passe
3SA	Passe	Passe	Fin.
Entame : 4 de Cœur			
Résultat : +1 (+430 (N/S))			

♠ A72
♥ D94
♦ RV875
♣ AD

♠ 109
♥ V7
♦ D6
♣ RV87653

	N	
O		E
	S	

♠ R854
♥ R2
♦ A10932
♣ 42

Donneur : Est
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
Passe	3♣	3SA	Passe
Passe	Fin.		
Entame : 10 de Trèfle			
Résultat : +2 (+460 (N/S))			

Donne n° 24

Les enchères :

La redemande de l'ouvreur (1SA) déniait la possession de quatre cartes à Cœur ou à Pique, Sud conclut la séquence en demandant la manche à Sans Atout (3SA).

Si son singleton à Cœur avait été une petite carte et non le Roi, Sud aurait déclaré 2♠.

Le jeu de la carte :

Au mort avec le Roi de Cœur, le déclarant doit visualiser qu'il ne peut plus affranchir les Trèfles car pour se faire il doit rendre deux fois la main.

Il doit donc changer son fusil d'épaule et commencer par jouer un petit Pique vers sa Dame. Ouest met le Roi et rejoue Cœur (s'il ne le met pas c'est pareil puisqu'il est troisième ; après la Dame, Nord jouera Pique pour l'As et Pique).

Le déclarant met l'As de Cœur, débloque la Dame de Pique et réalise tous ses Carreaux. Plus un.

Donne n° 30

Les enchères :

Est se trouve dans l'impossibilité d'ouvrir de 2♥ faible car il possède quatre cartes à Pique tout à fait honorables.

Après deux « Passe », Ouest fait un barrage à 3♣ et Nord annonce 3SA, enchère qui fait le tour de la table.

Le jeu de la carte :

En main avec la Dame de Trèfle, le déclarant joue tout de suite Cœur pour le Roi, qui gagne la levée. Il rejoue ensuite Carreau pour son Roi puis il encaisse cinq levées de Carreau. Nous sommes arrivés à six cartes de la fin et Est doit garder ♠DVxx♥A10. Le déclarant doit ensuite tirer l'As de Trèfle et Est est squeezé Pique/Cœur. S'il assèche son As de Cœur Nord joue Cœur et s'il défause un Pique le déclarant joue As/Roi de Pique et Pique et Est doit rendre une levée de Cœur. Plus deux sur ce jeu de la carte soigneux.