

9

	♠ D8753 ♥ A2 ♦ D92 ♣ R75	
♠ 6 ♥ DV10953 ♦ AR875 ♣ A		♠ AR9 ♥ 6 ♦ V643 ♣ DV986
	♠ V1042 ♥ R874 ♦ 10 ♣ 10432	

Donneur : Nord			
Vul : EO			
S	O	N	Est
Passe	1♥	Passe	Passe
3♠	4♥	Passe	Passe
Fin			

Entame : 3 de Pique

Enchères : Ouest ouvre en dernière position d'1♥ et les enchères s'emballent ! Nord intervient à 1♠, Est surenchérit à 2♣, puis Sud fait un barrage au palier de trois (3♠), enchère opportuniste vert contre rouge.

Il est plus adroit, avec le jeu d'Ouest de surenchérit à 4♥ avec cette couleur sixième bien liée, que d'annoncer 4♦. Dans ce dernier cas, cela élèverait le palier de la manche au niveau de cinq (5♦), souvent trop haut en face d'un passeur d'entrée.

Personne n'ayant rien à ajouter, Nord entame le 3 de Pique en pair-impair.

Jeu de la carte : Au mort avec l'As de Pique, le déclarant joue atout pour l'As de Nord, qui insiste à Pique. Ouest met le Roi, puis il rentre en main avec l'As de Carreau pour rejouer le Valet de Cœur. Sud prend avec le Roi et rejoue Pique, coupé. Ouest donne ensuite deux tours d'atout avant de jouer le Roi de Carreau, et Carreau. Juste fait.

Résultat : (+620 (E/O))

14

	♠ 754 ♥ R82 ♦ AD102 ♣ 976	
♠ 10932 ♥ AV3 ♦ 83 ♣ AD42		♠ ADV ♥ D4 ♦ RV965 ♣ V105
	♠ R86 ♥ 109765 ♦ 74 ♣ R83	

Donneur : Est			
Vul : PERSONNE			
S	O	N	E
			1♦
Passe	1♠	Passe	1SA
Passe	2SA	Passe	3SA
Passe	Passe	Fin	

Entame : 6 de Coeur

Enchères : La deuxième enchère du répondant (2SA) montre une main balancée de 11 points H sans cinq cartes à Pique.

Est, qui est maximum de sa première zone (15 points HL) accepte avec empressement la proposition de son partenaire et conclut la séquence en demandant la manche à Sans Atout (3SA), contrat final.

Jeu de la carte : Nord gagne la levée avec le Roi de Cœur et rejoue Cœur. Au mort avec l'As de Cœur, le déclarant tente, sans succès, l'impasse au Roi de Pique. Sud insiste à Cœur pour le Valet du mort, puis Est joue deux tours de Pique avant de jouer le Valet de Trèfle. Sud couvre avec le Roi et le déclarant met l'As du mort.

Après avoir encaissé toutes ses levées noires, le déclarant jouera Carreau et gagnera donc son contrat avec une levée de mieux.

Résultat : = +1 (+430 (E/O))

24

	♠ 106543 ♥ AR6 ♦ RD ♣ D104	
♠ A ♥ DV974 ♦ A53 ♣ AR97		♠ RDV9872 ♥ 102 ♦ 864 ♣ 5
	♠ 853 ♥ V10972 ♦ V8632 ♣ V8632	

Donneur : Ouest Vul : PERSONNE			
S	O	N	E
Passe	1♥ 4♠	Passe Passe	3♠ Passe
Fin			

Entame : Valet de Carreau

Enchères : La réponse de 3♠ promet sept cartes honorables à Pique et un jeu faible (attention : en compétition à partir d'un certain niveau, la plupart des joueurs utilisent cette enchère pour décrire un fit 4^{ème} à Cœur et une courte à Pique).

Ouest, doté d'une main de troisième zone peut alors ajouter le quatrième sans difficulté. On notera la non-intervention de Nord à 1^a malgré ses 14 points H avec une couleur totalement invisible...

Jeu de la carte : Au mort avec l'As de Carreau, le déclarant joue As/Roi de Trèfle en défaussant un Carreau puis il coupe un Trèfle en main. Après avoir rejoint le mort avec l'As de Pique et constaté le partage effroyable des atouts, il coupe un second Trèfle. Etant donné qu'à ce stade il reste au déclarant RDV9 à Pique, il réalisera encore quatre levées.

Juste fait et joli coup de carte !

Résultat : = (+420 (E/O))

31

	♠ ADV102 ♥ 6 ♦ A742 ♣ 952	
♠ R53 ♥ 1094 ♦ 98653 ♣ R6		♠ 976 ♥ A7 ♦ RDV10 ♣ AV108
	♠ 84 ♥ RDV8532 ♦ ♣ D743	

Donneur : Sud			
Vul : NS			
S	O	N	E
3♥ Fin	Passe Passe	Passe Passe	Passe Passe

Entame : Roi de Trèfle !

Enchères : Ouverture de barrage classique (3♥) avec sept belles cartes à Coeur , agrémentée d'une distribution sept/quatre.

Personne n'ayant les moyens d'intervenir ou de réveiller, cette enchère fait le tour de la table et Ouest produit l'entame agressive du Roi de Trèfle.

Jeu de la carte : Après avoir remporté la première levée, Ouest rejoue Trèfle pour l'As de son associé, qui rejoue Trèfle, coupé par Ouest, qui rejoue Pique.

Le déclarant doit faire l'impasse au Roi de Pique, puis défausser la Dame de Trèfle sur l'As de Carreau avant de rejouer atout. Est met l'As de Cœur et tente un uppercut en jouant Trèfle. Sud coupe avec le Roi de Cœur et donne un deuxième tour d'atout. Juste fait

Résultat : = (+140 (N/S))