



les
Simultanés
du Roy René

Saison 2025 - 2026

Jeudi 7 août

Après-midi - N° 6



Madame ROBINEAU & Monsieur JOFFREDO
Angers BCRR ; le 3 Octobre 2024

Bridge Plus

Des donnes commentées
Vos réactions
Des experts en « live »

<p>♠ D ♥ A8653 ♦ AR73 ♣ R104</p> <p>♠ 72 ♥ 742 ♦ DV109 ♣ DV95</p>	<p>♠ A543 ♥ RV109 ♦ 52 ♣ A87</p> <p>♠ RV10986 ♥ D ♦ 864 ♣ 632</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>1 ♥</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>1 ♠</td> <td>—</td> <td>2 ♦</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>2 ♠</td> <td>—</td> <td>2 SA</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>3 ♠</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est			1 ♥	—	1 ♠	—	2 ♦	—	2 ♠	—	2 SA	—	3 ♠	—	—	—
		Sud	Ouest	Nord	Est																				
		1 ♥	—																						
1 ♠	—	2 ♦	—																						
2 ♠	—	2 SA	—																						
3 ♠	—	—	—																						
<p>Entame : ♦ Dame</p> <p>Par : Sud 3 ♠ =</p>		<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆</p>																							

2♦ = Bicolore économique, de 12 à 18 HL, non-forcing.

2♠ = Six cartes dans un jeu faible.

2SA = 16-17 H, au moins un arrêt à Trèfle, sans fit à Pique.

3♠ = La main de Sud est minimum, mais ne vaut rien à Sans-Atout, sans remontée pour chercher les Piques.

Sud prend l'entame du Roi de Carreau du mort, et joue la Dame de Pique, surprise du Roi pour être sûr de finir en main pour en rejouer.

Lorsqu'il n'y aura plus d'atout, Sud devra manier les Trèfles. Il ne faut pas se précipiter à jouer Trèfle vers le Roi, mais commencer par Trèfle vers le 10 (pour le cas où Dame et Valet seraient placés en Ouest). Neuf levées.

<p>♠ RD972 ♥ A ♦ 752 ♣ R854</p> <p>♠ 5 ♥ RV1086 ♦ DV983 ♣ A6</p>	<p>♠ 1083 ♥ D952 ♦ AR10 ♣ DV10</p> <p>♠ AV64 ♥ 743 ♦ 64 ♣ 9732</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1 ♣</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>1 ♥</td> <td>1 ♠</td> <td>2 ♥</td> </tr> <tr> <td>3 ♠</td> <td>4 ♥</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est				1 ♣	—	1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♠	4 ♥	—	—	—			
		Sud	Ouest	Nord	Est																				
			1 ♣																						
—	1 ♥	1 ♠	2 ♥																						
3 ♠	4 ♥	—	—																						
—																									
<p>Entame : ♠ Roi</p> <p>Par : Ouest 4 ♥ =</p>		<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>																							

1♠ = De 8 à 17 HL avec au moins cinq cartes.

3♠ = Barrage, quatre atouts dans une main faible.

Si la défense fait un flanc "passif", c'est à dire rejoue Pique, le déclarant fera tomber les atouts, puis défaussera deux Trèfles du mort sur les Carreaux de sa main.

Pour éviter ce plan, Sud doit surprendre l'entame de l'As de Pique et rejouer Trèfle. Le déclarant est alors limité à dix levées.

Nous vous accordons qu'il n'est pas facile de visualiser qu'Ouest possède cinq Carreaux.

4♠ ne chute que d'une en Nord-Sud, mais difficile de surenchérir avec cette vulnérabilité.

♠ 7432
 ♥ 732
 ♦ R10
 ♣ D982

♠ ADV
 ♥ D1098
 ♦ D6
 ♣ A653

♠ 865
 ♥ RV6
 ♦ A832
 ♣ 1074

♠ R109
 ♥ A54
 ♦ V9754
 ♣ RV



Entame : ♦ 5

Par : Est 2SA =

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♦	X	—	1 SA
—	2 SA	—	—
—			

Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆

1SA = De 8 à 10 H, un jeu régulier sans majeure, mais pas forcément d'arrêt à Carreau.

2SA = Proposition de manche.

Ou 2♦, cue-bid, demandant un arrêt à Carreau à Est, qui répondra 2SA, j'ai au moins un arrêt à Carreau, mais je suis minimum.

Vous essayez la Dame de Carreau du mort mais elle est couverte du Roi. Vous avez maintenant besoin de faire trois levées de Pique mais attention aux communications.

Il vous faut jouer Pique vers le Valet avant de toucher aux Cœurs, gardant ainsi une entrée à Cœur, qui vous sera nécessaire pour faire une deuxième fois l'impasse à Pique.

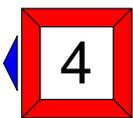
Bien joué, 120 points pour Est-Ouest.

♠ D54
 ♥ R872
 ♦ RD2
 ♣ RDV

♠ RV109
 ♥ A6
 ♦ 7543
 ♣ 984

♠ A632
 ♥ DV109
 ♦ —
 ♣ 107532

♠ 87
 ♥ 543
 ♦ AV10986
 ♣ A6



Entame : ♥ Dame

Par : Nord 3SA -1

Sud	Ouest	Nord	Est
	—	1 SA	—
3 SA	—	—	—

Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆

3SA = De 9 à 15 HL sans singleton ni majeure quatrième.

Il faudrait un singleton pour faire un Texas mineur avec une main de manche.

Il ne faut pas toujours prendre l'entame et en rejouer sans faire un plan de défense !

Que voyez/comptez-vous ?

Six Carreaux maîtres au mort puisque vous en possédez quatre petits et le déclarant au moins deux, votre partenaire en a au maximum un.

A cela, il faut ajouter l'As de Trèfle et probablement le Roi de Cœur (entame de la Dame).

Si Nord a l'As de Pique, le contrat est sur table.

Mais s'il est en face, cela peut être Byzance.

Rejouez le Valet de Pique, de toutes façons vos honneurs seraient pris en fourchette, et espérez...

	<p>♠ 76 ♥ AD10 ♦ ADV97 ♣ 854</p>	<p>♠ ARV109 ♥ R63 ♦ 54 ♣ AR10</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td style="text-align: center;">1 ♦</td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">1 ♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">1 ♠</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">1 SA</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			1 ♦	X	—	1 ♥	—	1 ♠	—	1 SA	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est																				
		1 ♦	X																				
—	1 ♥	—	1 ♠																				
—	1 SA	—	—																				
—																							
<p>♠ 54 ♥ 9754 ♦ R832 ♣ V93</p>		<p>♠ D832 ♥ V82 ♦ 106 ♣ D762</p>																					
<p>Entame : ♦ Dame</p> <p>Par : Ouest 1SA -1</p>		<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>																					

X = Toutes distributions, trop fort pour une intervention à 1♠.

1♥ = De 0 à 7 H, quelques Cœurs.

1♠ = De 18 à 21 H, au moins cinq Piques.

1SA = 3-5 H, au moins un arrêt à Carreau.

Ouest fait la première levée avec le Roi de Carreau et joue Pique vers le Valet.

L'impasse échouant, Sud prend de la Dame, et rejoue Carreau, Nord y fait quatre levées et rejoue Pique ou Trèfle.

Le mort ayant été obligé de garder le Roi de Cœur second, Nord y fera deux plis.

Bravo pour cette redoutable défense.

	<p>♠ RDV10 ♥ A9753 ♦ R72 ♣ 3</p>	<p>♠ 3 ♥ D842 ♦ 543 ♣ R6542</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #e0ffe0;"></td> <td></td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1 SA</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2 ♣</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2 ♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">4 ♣</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4 ♦</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">4 SA</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5 ♣</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">6 ♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est				—	1 SA	—	2 ♣	—	2 ♠	—	4 ♣	—	4 ♦	—	4 SA	—	5 ♣	—	6 ♠	—	—	—		
Sud	Ouest	Nord	Est																												
			—																												
1 SA	—	2 ♣	—																												
2 ♠	—	4 ♣	—																												
4 ♦	—	4 SA	—																												
5 ♣	—	6 ♠	—																												
—	—																														
<p>♠ 6542 ♥ V6 ♦ DV109 ♣ DV7</p>		<p>♠ A987 ♥ R10 ♦ A86 ♣ A1098</p>																													
<p>Entame : ♦ Dame</p> <p>Par : Sud 6♠ =</p>		<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>																													

2♣ = Priorité au Stayman avec un bicolore majeur 5-4.

4♣ = "Splinter", fitté Pique, courte à Trèfle, petit espoir de chelem.

4♦ = Contrôle, acceptant la proposition de chelem, Sud n'a pas trop de points perdus à Trèfle.

5♣ = Trois ou zéro clés.

Vous devrez affranchir les Cœur, prenez l'entame Carreau, et jouez Roi de Cœur et Cœur vers l'As, puis Cœur coupé (les atouts de votre main sont tous maîtres).

Pique pour le mort, Cœur coupé, puis retrait des atouts, et le Cœur alors affranchi.

Vous donnerez juste un pli de Carreau à la fin, bien enchéri, et bien joué.

<p>♠ AR1085 ♥ 943 ♦ A5 ♣ R87</p> <p>♠ V ♥ RV65 ♦ 10964 ♣ AD103</p>	<p>7</p>	<p>♠ 7643 ♥ A107 ♦ RDV3 ♣ V4</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			—	—	1 ♠	—
<p>Entame : ♠ 2</p> <p>Par : Est 3 ♦ +1</p>	<p>♠ D92 ♥ D82 ♦ 872 ♣ 9652</p>	<p>—</p>	X	—	2 ♦	—
			2 ♠	3 ♦	—	—
			Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

X = Au moins 8 H en réveil, court à Pique.

2♦ = Pas d'espoir de manche en face d'un partenaire ayant passé d'entrée.

2♠ / 3♦ = Compétitif.

Nord, voyant le singleton au mort, prend l'entame du Roi de Pique et rejoue As de Carreau et Carreau. Le déclarant prend en main, et, connaissant la Dame de Pique en Sud (Nord a pris l'entame du Roi), sait que le Roi de Trèfle ne va pas être en Sud (il n'aurait pas passé sur 1♠ avec 5 H et un fit).

Est coupe un Pique et joue Trèfle vers le Valet, pour régler les problèmes de communication et ne pas avoir à trouver la Dame de Cœur. Nord prend du Roi et en rejoue, le déclarant est en main, coupe un Pique, rentre avec l'As de Cœur, enlève le dernier atout avant de défiler les Trèfles, défaussant un Pique et un Cœur. Dix levées.

<p>♠ V7 ♥ AD76 ♦ D543 ♣ V63</p> <p>♠ D1042 ♥ V1094 ♦ A98 ♣ R7</p>	<p>8</p>	<p>♠ 83 ♥ 832 ♦ R1072 ♣ A1082</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
				—	—	—
<p>Entame : ♥ Valet</p> <p>Par : Sud 2 ♠ -1</p>	<p>♠ AR965 ♥ R5 ♦ V6 ♣ D954</p>	<p>—</p>	1 ♠	—	1 SA	—
			2 ♣	—	2 ♠	—
			Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

1SA = 6-10 H, toutes distributions.

2♣ = Bicolore économique, 12-19 HL, au moins cinq Piques et quatre Trèfles.

2♠ = Simple préférence pour les Piques avec le plus souvent deux cartes.

L'entame est plutôt favorable puisqu'elle vous permet de défausser un Carreau perdant sur l'extragagnante Cœur du mort.

Plutôt que de chercher à affranchir vos Trèfles, mieux vaut ouvrir la coupe à Carreau en jouant petit vers votre Valet.

Vous pourrez ainsi réaliser quelques atouts en coupe, en sortant de votre main par les Trèfles. Cette ligne vous assure de faire sept levées même si les atouts adverses sont mal partagés, ce qui, hélas, est souvent le cas...

♠ RV6
 ♥ A42
 ♦ A5432
 ♣ 75
 ♠ A32
 ♥ 973
 ♦ V7
 ♣ AV864
 9
 ♠ 987
 ♥ RDV10
 ♦ D109
 ♣ R32
 ♠ D1054
 ♥ 865
 ♦ R86
 ♣ D109

Entame : ♥ Dame

Par : Nord 1SA -3

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♦	—
1 ♠	—	1 SA	—
—	—		

Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆

1SA = De 12 à 14 H avec un jeu régulier.

La Dame de Cœur (il faudrait au moins cinq cartes dans la couleur pour entamer le Roi) est prise par l'As du déclarant. Affranchir les Carreaux ferait perdre un pli de plus, il faut affranchir les Piques, Nord joue le Roi.

Ouest prend de l'As, et rejoue Cœur, Est y encaisse trois plis, son partenaire devra lui indiquer sa préférence à Trèfle (il peut utiliser les Cœurs pour faire une préférence à Trèfle), puis défausser le 2 de Pique s'il utilise les défausses Lavinthal.

L'entameur peut alors rejouer Roi de Trèfle et Trèfle pour y faire cinq levées, trois de chute !

NB : Si Nord laisse passer deux fois à Cœur, Ouest sera obligé de rejouer Trèfle après avoir fait l'As de Pique, cela facilite grandement le jeu de la carte de la défense.

♠ 832
 ♥ —
 ♦ 1098732
 ♣ 10972
 ♠ AR4
 ♥ 1087632
 ♦ AR
 ♣ 65
 10
 ♠ 765
 ♥ RV954
 ♦ DV
 ♣ RDV
 ♠ DV109
 ♥ AD
 ♦ 654
 ♣ A843

Entame : ♠ Dame

Par : Est 4♥ -1

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♥
X	3 SA	—	4 ♥
—	—	—	

Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆

X = Court à Cœur, au moins 12 H, un support pour les autres couleurs.

3SA = Super-Truscott, au moins 13 DH, au moins quatre atouts.

Est prend l'entame Pique de l'As et joue Trèfle pour son Roi.

Sud compte les points du déclarant, il ne peut pas ne pas avoir la Dame de Trèfle (il n'aurait alors pas les 12 points de l'ouverture). Il faut alors laisser passer, et ne prendre qu'au deuxième tour de Trèfle.

Le déclarant aura un Trèfle affranchi pour défausser le Pique du mort, mais pas de communication pour rentrer en main l'encaisser, et sera alors condamné à chuter.

LE COSTA RICA

Du 22 novembre au 2 décembre
à partir de 2995 €

Évadez-vous !
avec Bridge Plus

<p style="margin: 0;">♠ V9 ♥ V42 ♦ A8654 ♣ 932</p> <p style="margin: 0;">♠ RD10 ♥ 93 ♦ 972 ♣ D8764</p> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;">13</div> <p style="margin: 0;">♠ A7532 ♥ R1087 ♦ V10 ♣ R5</p> <p style="margin: 0;">♠ 864 ♥ AD65 ♦ RD3 ♣ AV10</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: #e0ffe0;"> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">1 SA</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">2 ♣</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">2 ♠</td> <td style="padding: 5px;">3 ♦</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table> <p style="margin: 0; font-size: small;">Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆</p>	Sud	Ouest	Nord	Est			—	—	1 SA	—	—	2 ♣	—	2 ♠	3 ♦	—	—	—		
Sud	Ouest	Nord	Est																		
		—	—																		
1 SA	—	—	2 ♣																		
—	2 ♠	3 ♦	—																		
—	—																				

2♣ = Landy, au moins 5-4 dans les majeures.

2♠ = Préférence pour les Piques. Avec 3 et 2 dans les majeures, Ouest pourrait aussi envisager de dire 2♦, laissant Est choisir sa plus longue.

3♦ = Compétitif, il faut se battre à bas palier en tournoi par paires.

Nord enlève les atouts, et lorsqu'il sera en main, devra jouer Trèfle vers la fourchette du mort pour faire (et recommencer plus tard) la double impasse.

L'impasse Cœur, bien qu'elle fonctionne est inutile, Nord est certain de perdre une levée dans la couleur quoi qu'il fasse puisqu'Est en possède quatre.

Bravo à Nord pour la surenchère, Est-Ouest gagnaient 2♠ (mais pas 3).

<p style="margin: 0;">♠ A73 ♥ 54 ♦ D1072 ♣ V1098</p> <p style="margin: 0;">♠ 54 ♥ D109732 ♦ 65 ♣ A76</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;">14</div> <p style="margin: 0;">♠ RDV109 ♥ AR6 ♦ R43 ♣ R5</p> <p style="margin: 0;">♠ 862 ♥ V8 ♦ AV98 ♣ D432</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: #e0ffe0;"> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">1 ♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">1 SA</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">3 SA</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">4 ♥</td> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;">—</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">—</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table> <p style="margin: 0; font-size: small;">Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>	Sud	Ouest	Nord	Est				1 ♠	—	1 SA	—	3 SA	—	4 ♥	—	—	—			
Sud	Ouest	Nord	Est																		
			1 ♠																		
—	1 SA	—	3 SA																		
—	4 ♥	—	—																		
—																					

3SA = 18-19 H et un jeu régulier.

4♥ = Conclusion évidente.

Le déclarant prend l'entame Trèfle du Roi et affranchit les Piques. En main à l'As, Nord doit contre-attaquer Carreau, le mort est inquiétant.

Le pair-impair n'a plus d'intérêt dans ce cas-là ; il est urgent d'encaisser ses levées au plus vite.

Pour pouvoir capturer le Roi du mort au cas où le déclarant aurait trois, le plus simple est de repartir de la Dame de Carreau, facilitant la vie de Sud.

Ouest n'ayant que deux Carreaux, ce bon flanc ne suffit pas à faire chuter, mais limite Ouest à dix levées, contre douze sur un autre retour, quelle différence en tournoi par paires.

♠ 432
 ♥ A10753
 ♦ R9
 ♣ AR5
 ♠ V6
 ♥ RV98
 ♦ 732
 ♣ DV93
 ♠ RD109
 ♥ D64
 ♦ A54
 ♣ 1076
 ♠ A875
 ♥ 2
 ♦ DV1086
 ♣ 842



Entame : ♣ Dame
 Par : Sud 2♦ =

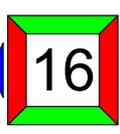
Sud	Ouest	Nord	Est
—	—	1 ♥	—
1 ♠	—	1 SA	—
2 ♦	—	—	—

Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆

1SA = De 12 à 14 H avec un jeu régulier.
 2♦ = Canapé, moins de 10 H, au moins cinq Carreaux, avec exactement quatre Piques.

Sud prend l'entame du mort, et joue As de Pique et Pique, commençant à les affranchir (ou à préparer une coupe du côté court).
 La défense ne se laisse pas faire, et Est prend et rejoue As de Carreau et Carreau. Aucune coupe ne sera alors possible et le déclarant fera huit levées (perdant trois Piques, un Carreau et un Trèfle).
 Si Sud passe sur 1SA, Nord sera condamné à deux de chute, sur entame Pique, il n'aura plus de remontée au mort pour aller encaisser les Carreaux une fois ceux-ci affranchis, à condition qu'Est laisse passer une fois.

♠ RV943
 ♥ D1084
 ♦ DV2
 ♣ 9
 ♠ 86
 ♥ AV76
 ♦ R1085
 ♣ D43
 ♠ 1072
 ♥ R9532
 ♦ 743
 ♣ 107
 ♠ AD5
 ♥ —
 ♦ A96
 ♣ ARV8652



Entame : ♦ 3
 Par : Nord 6♠ =

Sud	Ouest	Nord	Est
	—	—	—
2 ♣	—	2 ♦	—
3 ♣	—	3 ♠	—
4 ♦	—	5 ♠	—
6 ♠	—	—	—

Enchères ★★★☆☆ Jeu de la carte ★★★☆☆

2♣ = Fort indéterminé.
 2♦ = Relais.
 3♠ = Au moins cinq cartes, forcing de manche.
 4♦ = Espoir de chelem à Pique avec le contrôle Carreau.
 5♠ = Demande de contrôle dans la 4ème couleur (Cœur).
 6♠ = J'ai le contrôle à Cœur.

Mettez l'As de Carreau du mort et jouez As de Trèfle et 2 de Trèfle coupé pour l'affranchissement de la couleur. Le partage 3-2 des atouts fera le reste, vous aurez cinq défausses pour faire douze levées.
 Bravo si vous avez réussi à appeler ce chelem.

<p>♠ AV8765 ♥ 5 ♦ 54 ♣ AR54</p> <p>♠ 103 ♥ AD73 ♦ AR732 ♣ 92</p> <p>Entame : ♣ Dame Par : Nord 4♠ =</p>	<p>♠ 2 ♥ V9862 ♦ V98 ♣ DV108</p> <p>17</p> <p>♠ RD94 ♥ R104 ♦ D106 ♣ 763</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
				1 ♠	—
		3 ♠	—	4 ♠	—
		—	—		
		<i>Enchères</i> ★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★★★			

3♠ = Quatre atouts, 11-12 DH.

"La perfection est atteinte non lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, mais quand il n'y a rien à retrancher". SAINT-EXUPERY

Vous avez une perdante de trop et les perspectives de réussite sont peu nombreuses.

Prenez l'entame Trèfle de l'As (vous remarquez qu'Ouest fournit le 9) et purgez les atouts. Tirez le Roi de Trèfle (Ouest confirme son doubleton) et jouez Carreau pour le 10. Ouest prend du Roi mais ne peut plus rien pour vous battre.

- S'il tire l'As de Carreau et l'As de Cœur, vous ferez le reste.

- S'il tire l'As de Carreau et en rejoue, vous défaissez votre Cœur perdant et rejouez Trèfle, coupant alors le dernier Trèfle au mort.

Tous nos compliments aux techniciens qui ont gagné le coup.

<p>♠ R952 ♥ RV1073 ♦ AV9 ♣ 4</p> <p>♠ A3 ♥ D98 ♦ RD4 ♣ AV1053</p> <p>Entame : ♥ Valet Par : Ouest 3SA =</p>	<p>♠ D84 ♥ A6 ♦ 10752 ♣ R972</p> <p>18</p> <p>♠ V1076 ♥ 542 ♦ 863 ♣ D86</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
				—	—
		—	1 SA	2 ♣	3 SA
		—	—	—	
		<i>Enchères</i> ★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★★★			

2♣ = Au moins 5-4 dans les majeures.

3SA = De 9 à 11 H après passe d'entrée, avec un jeu régulier.

Laissons venir vers la main, la Dame fait la levée (comme prévu). Les enchères commandent de jouer les Trèfles mal répartis, puisque Nord est long dans les majeures.

Il faut donc jouer Trèfle pour le Roi et Trèfle vers le Valet. Le déclarant monte au mort en jouant As de Trèfle et Trèfle pour le 9 puis Carreau pour la Dame et l'As de Nord qui rejoue Cœur.

Neuf levées "au chaud", est-ce suffisant ? Jamais pour un déclarant assoiffé de levées !

Carreau pour la Dame et encaissez votre dernier Trèfle. Que défaisse Nord ?

S'il assèche son Roi de Pique, vous ferez deux levées de Pique tout de suite. S'il garde deux Piques, il n'aura plus de Carreau et un seul Cœur, donnez lui la main à Cœur, il jouera sous le Roi de Pique, dix levées, bravo.

♠ R6
 ♥ 543
 ♦ AR87
 ♣ RV92
 ♠ 753
 ♥ RDV10
 ♦ V4
 ♣ 10853
 ♠ V1042
 ♥ 982
 ♦ D10652
 ♣ 7
 ♠ AD98
 ♥ A76
 ♦ 93
 ♣ AD64



Entame : ♥ Dame
 Par : Sud 3SA +2

Sud	Ouest	Nord	Est
1 SA	—	3 SA	—
—	—		

Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★

1SA = De 15 à 17 H avec un jeu régulier.

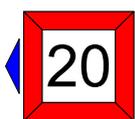
Dix levées faciles. Est-ce suffisant ? Non, en tournoi par paires, il ne faut jamais être satisfait et toujours chercher à faire plus !

Valet-10 troisième à Pique offrirait une levée de plus, mais il y a également une chance de faire un squeeze si un même adversaire garde les Piques et tous les Carreaux.

Pour cela, il faut réduire le compte, c'est à dire donner aux adversaires les levées auxquelles ils ont le droit. Il faut laisser passer deux fois l'entame Cœur, prenant de l'As au troisième tour, avant de défilier les Trèfles (inutile de toucher aux Piques pour l'instant).

Est devra défausser trois fois, deux Carreaux, c'est facile, et la troisième ? S'il défausse un Pique, c'est le Pique de Sud qui sera affranchi, s'il défausse un troisième Carreau, c'est le 8 du mort qui sera alors maître. Échec et mat !

♠ 32
 ♥ 1072
 ♦ 10932
 ♣ A983
 ♠ V65
 ♥ R
 ♦ ARDV75
 ♣ V107
 ♠ ARD4
 ♥ AD943
 ♦ 4
 ♣ R54
 ♠ 10987
 ♥ V865
 ♦ 86
 ♣ D62



Entame : ♣ 2
 Par : Est 6SA =

Sud	Ouest	Nord	Est
	1 ♦	—	1 ♥
—	3 ♦	—	3 ♥
—	4 ♦	—	6 SA
—	—	—	

Enchères ★★★ Jeu de la carte ★☆☆

3♦ = Six cartes, de 15 à 17 H, non-forcing, mais encourageant.

3♥ = Forcing de manche. A cause du problème des Carreaux, Est n'a pas beaucoup de place. Cette enchère montre soit cinq cartes à Cœur, soit un problème d'arrêt à Pique pour jouer 3SA.

4♦ = Ni l'arrêt à Pique, ni trois cartes à Cœur.

Sud entame la "couleur verte" ce qui permet à son camp d'encaisser sa levée.

Sur une autre entame, Est engrange les treize premières !

Réveillon à Hammamet
 Réveillez-vous à partir de 1295 €
 Cliquez ici ! avec Bridge Plus ! ou ici !

♠ D32
 ♥ V6
 ♦ ARV109
 ♣ R105
 ♠ 10654
 ♥ RD83
 ♦ —
 ♣ V8743

♠ 987
 ♥ A102
 ♦ D8762
 ♣ D2
 ♠ ARV
 ♥ 9754
 ♦ 543
 ♣ A96



Entame : ♠ 9

Par : Nord 3SA -1

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♦	—
1 ♥	—	1 SA	—
2 SA	—	3 SA	—
—	—		

Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★

1SA = 12-14 H réguliers.

2SA = Proposition de manche. Le plus souvent avec 11 H, mais en tournoi par paires, avec une main de 12 H et un jeu 4-3-3-3 sans intermédiaires, il est bien joué de seulement proposer.

Le déclarant prend votre entame Pique du Roi (Ouest fournit le 6) et joue As de Carreau, et Valet de Carreau pour votre Dame (Ouest a défaussé le 3 de Trèfle et le 4 de Pique).

Vous devez contre-attaquer Cœur. Mais prenez soin de renvoyer le 10 pour ne pas bloquer la couleur. Ouest prend de la Dame et en rejoue, pour votre As. Vous pouvez alors rejouer le 2, permettant à Ouest de faire encore deux Cœurs.

Il est évident que vous méritez nos félicitations si vous avez trouvé ce flanc !

♠ 98542
 ♥ 9432
 ♦ 2
 ♣ 972
 ♠ RV7
 ♥ D8
 ♦ RD865
 ♣ 654

♠ 6
 ♥ AV1076
 ♦ V107
 ♣ AR103
 ♠ AD103
 ♥ R5
 ♦ A943
 ♣ DV8



Entame : ♠ 2

Par : Ouest 3SA +1

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♥
X	XX	1 ♠	—
—	1 SA	—	3 SA
—	—	—	

Enchères ★★★ Jeu de la carte ★★★

XX = 11 H et plus.

1 ♠ = Il faut répondre même avec 0 points quand vous avez une longue. Vous ne voulez en aucun cas jouer 1 ♥XX.

Passé en Est = Laissez la parole à votre partenaire, il voudra peut-être contrer 1 ♠.

1SA = 11 H.

3SA = Seulement 13 H mais trois 10 et une jolie couleur cinquième.

Quand sur la continuation Pique votre Valet tient, vous avez neuf levées à peu près sûres. Jouez Carreau pour le Valet. Sud laisse passer et prend au troisième tour puis rejoue Pique. Prenez et jouez deux tours de Carreau supplémentaires (Sud est obligé de se séparer de son Pique).

Maintenant tirez As-Roi de Trèfle et rejouez en ; le pauvre Sud est obligé de jouer sous le Roi de Cœur ! Dix levées.

<p style="text-align: center;"> ♠ 94 ♥ 1087 ♦ 10932 ♣ V985 </p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> ♠ 65 ♥ D963 ♦ RD75 ♣ AR6 </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> 23 </div> ♠ AR32 ♥ A4 ♦ 864 ♣ D732 </div> </div> <p style="text-align: center;"> ♠ DV1087 ♥ RV52 ♦ AV ♣ 104 </p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ♠</td> <td>X</td> <td>—</td> <td>3 SA</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right; font-size: small;"> <i>Enchères</i> ★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★★★ </p>	Sud	Ouest	Nord	Est	1 ♠	X	—	3 SA	—	—	—	
Sud	Ouest	Nord	Est										
1 ♠	X	—	3 SA										
—	—	—											

Entame : ♠ Dame

Par : Est 3SA =

X = Court à Pique, au moins 12 H, un support pour les autres couleurs.

Vous prenez l'entame de l'As et jouez Carreau. Sud prend de l'As pour affranchir ses Piques. Vous essayez successivement le bon partage des deux couleurs mineures en commençant par les Carreaux. Vous essayez deux échecs consécutifs. Que faire ?

Les enchères ont montré la présence de cinq Piques et du Roi de Cœur en Sud (sinon il n'aurait pas eu de quoi ouvrir d'1♠).

Il faut alors rejouer Pique, pour qu'après avoir encaissé ses trois levées maîtresses, Sud soit obligé de rejouer sous son Roi de Cœur.

<p style="text-align: center;"> ♠ 86 ♥ V103 ♦ ARDV4 ♣ AR9 </p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> ♠ A10 ♥ ARD765 ♦ 1092 ♣ 62 </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> 24 </div> ♠ 972 ♥ 84 ♦ 7653 ♣ V743 </div> </div> <p style="text-align: center;"> ♠ RDV543 ♥ 92 ♦ 8 ♣ D1085 </p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: #e0ffe0;"> <td></td> <td>1 ♥</td> <td>X</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>4 ♠</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right; font-size: small;"> <i>Enchères</i> ★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★★★ </p>	Sud	Ouest	Nord	Est		1 ♥	X	—	4 ♠	—	—	—
Sud	Ouest	Nord	Est										
	1 ♥	X	—										
4 ♠	—	—	—										

Entame : ♥ As

Par : Sud 4♠ -1

X = Trop fort pour une intervention naturelle, Nord fait un contre toutes distributions.

4♠ = 8-10 H avec six cartes à Pique ou 11 H et plus avec cinq cartes.

Passé en Nord = Que faire d'autre ? Le chelem est trop peu probable pour reparler, Sud aura probablement six cartes à Pique, puisque d'après le compte des points, il ne devrait pas posséder 11 H.

Après avoir encaissé les deux premières levées de Cœur, Ouest fait le point, le seul espoir de chute est de faire deux levées d'atout. Pour cela, il faudrait promouvoir le 10 de Pique grâce à un double uppercut à l'atout, à condition que le partenaire possède des atouts intermédiaires.

Ouest doit rejouer petit Cœur pour faire couper son partenaire du 7, surcoupé d'un honneur. Lorsqu'il reprendra la main à l'As d'atout, il pourra rejouer Cœur, coupé par le 9 d'Est, ce qui valorisera son 10 de Pique.

	<p>♠ 2 ♥ 10 ♦ ADV10954 ♣ D983</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;">25</div> </div> <p>♠ D105 ♥ A87 ♦ R763 ♣ V52</p> <p>♠ ARV9873 ♥ DV62 ♦ 8 ♣ A</p>		<p>Sud</p>	<p>Ouest</p>	<p>Nord</p>	<p>Est</p>
					3 ♦	—
			3 ♠	—	4 ♦	—
			4 ♠	—	—	—
<p>Entame : ♦ 2</p> <p>Par : Sud 4 ♠ =</p>			<i>Enchères</i> ★★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★☆☆			

3 ♦ = Barrage.

3 ♠ = Changement de couleur, forcing.

4 ♠ = Le partenaire ne pouvant détenir quatre cartes à Cœur.

N.B. : Sur 3 ♠, ne dites pas 4 ♣ pour annoncer votre deuxième couleur (lors d'une ouverture de barrage, vous n'avez pas de deuxième couleur). Ici, 4 ♣ serait contrôle (normalement le singleton à Trèfle) avec un fit à Pique.

L'entame provient sûrement d'un singleton, donc vous ne faites pas l'impasse. Ouvrez votre coupe à Cœur en présentant le 10, provoquant sans aucun doute un retour atout. Même si c'est Est qui prend la main, vous devrez faire l'impasse à la Dame de Pique, ne concédant ainsi que trois levées de Cœur. Si le flanc n'a pas contre-attaqué atout, vous couperez un Cœur au mort pour la réalisation de votre contrat.

	<p>♠ AV82 ♥ R5 ♦ 865 ♣ 6432</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;">26</div> </div> <p>♠ R103 ♥ A109872 ♦ AV ♣ R9</p> <p>♠ 54 ♥ D ♦ RD10732 ♣ DV107</p>		<p>Sud</p>	<p>Ouest</p>	<p>Nord</p>	<p>Est</p>	<p>Sud</p>	<p>Ouest</p>	<p>Nord</p>	<p>Est</p>
						1 ♥				1 ♥
			2 ♦	2 ♥	3 ♦	X	2 ♦	2 ♥	X	2 SA
			—	4 ♥	—	—	—	4 ♥	—	—
			—				—			
<p>Entame : ♦ R</p> <p>Est 4 ♥ =</p>			<i>Enchères</i> ★★☆☆ <i>Jeu de la carte</i> ★★★★★							

X = Enchère d'essai, l'enchère de 3 ♦ empêchant Est d'avoir une "case" disponible pour faire une enchère d'essai, surenchérir à 3 ♥ ne serait que compétitif.

4 ♥ = Maximum avec 10 DH.

Vous observez que vous ne perdrez aucun Trèfle et que vous réaliserez facilement votre contrat si vous découvrez le Valet de Pique à condition de ne pas perdre plus d'un Cœur.

Après avoir encaissé l'As de Cœur et découvert (ouf !) le partage 2-1, deux possibilités s'offrent à vous : Faire l'impasse au Valet de Pique, au hasard, une chance sur deux.

Mieux : Opérer un placement de main. Vous jouez Roi, As de Trèfle et Trèfle coupé, et redonnez la main à Carreau. La défense devra jouer Pique elle même, vous assurant alors de n'y perdre que l'As. Bravo !

<p>♠ AR875 ♥ D74 ♦ A6 ♣ 653</p> <p>♠ DV ♥ 10932 ♦ D1084 ♣ 987</p> <p>♠ 102 ♥ ARV ♦ V532 ♣ RDV10</p> <p>♠ 9643 ♥ 865 ♦ R97 ♣ A42</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>1 ♠</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>2 ♠</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est	—	—	1 ♠	X	2 ♠	—	—	—
	Sud	Ouest	Nord	Est												
—	—	1 ♠	X													
2 ♠	—	—	—													
<p>Entame : ♥ As</p> <p>Par : Nord 2 ♠ +1</p>	<p>Enchères ★☆☆ Jeu de la carte ★★★</p>															

X = Court à Pique, au moins 12 H.

2♠ = Et pas 3♠, qui serait barrage, mais avec un jeu 4-3-3-3, Sud préfère rester au palier de 2.

Si néanmoins les adversaires surenchérisaient en vertu de la vulnérabilité agréable, Sud devrait alors pousser jusqu'au palier de 3.

Sur l'entame de l'As de Cœur, Ouest fournit le 2, refus, Est doit alors rejouer le Roi de Trèfle, pour ne pas libérer la Dame de Cœur du déclarant.

Nord prend alors de l'As de Trèfle, purge les atouts et élimine les Carreaux en trois tours (As-Roi de Carreau et Carreau coupé) avant de rejouer Trèfle.

La défense ne pourra faire autrement que de jouer Cœur, lui apportant une levée dans la couleur, ou dans coupe et défausse.

<p>♠ ARD985 ♥ 743 ♦ 652 ♣ 4</p> <p>♠ 6 ♥ AR5 ♦ A1087 ♣ R6532</p> <p>♠ V1043 ♥ 862 ♦ 43 ♣ A987</p> <p>♠ 72 ♥ DV109 ♦ RDV9 ♣ DV10</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;">—</td> <td>1 ♣</td> <td>2 ♠</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>X</td> <td>—</td> <td>3 ♣</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>				Sud	Ouest	Nord	Est	—	1 ♣	2 ♠	—	—	X	—	3 ♣	—	—	—	—
	Sud	Ouest	Nord	Est																
—	1 ♣	2 ♠	—																	
—	X	—	3 ♣																	
—	—	—	—																	
<p>Entame : ♠ As</p> <p>Par : Ouest 3 ♣ =</p>	<p>Enchères ★★★☆☆ Jeu de la carte ★★★☆☆</p>																			

2♠ = Faible, six belles cartes.

X = Court à Pique, d'appel.

3♣ = Ouest n'a pas promis un jeu beaucoup plus fort qu'une simple ouverture, avec un fit, le retour dans sa couleur au palier de 3 est suffisant.

Ouest coupe le deuxième tour de Pique, joue un tour d'atout maître et Carreau à blanc. Sud prend et retourne la Dame de Trèfle. Ouest prend et continue par As de Carreau, Carreau coupé, Cœur pour le Roi et Carreau coupé. Il a concédé quatre levées en tout : une dans chaque couleur.

Si Ouest commence par deux tours d'atout, il va chuter : quand Sud sera en main à Carreau, il encaissera la Dame de Trèfle.

2♠ gagnent mais pas 3♠, qu'Est devra alors contrer pour marquer 200 points.

<p>♠ R964 ♥ R93 ♦ 532 ♣ RD3</p> <p>♠ ADV72 ♥ 72 ♦ RV984 ♣ 7</p> <p>♠ 1085 ♥ DV6 ♦ D107 ♣ V1042</p> <p>♠ 3 ♥ A10854 ♦ A6 ♣ A9865</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p>				<p>Sud Ouest Nord Est</p>			
	<p>1 ♥ 1 ♠ X 2 ♠</p>				<p>1 ♥ 1 ♠ 2 SA —</p>			
	<p>3 ♣ 3 ♦ 4 ♥ —</p>				<p>4 ♥ — — —</p>			
<p>Entame : ♣7</p> <p>Sud 4♥+1</p>	<p>Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>							

X = Au moins 8 H, le plus souvent à base de mineures, ou, comme ici, au moins 11 DH avec un fit de trois cartes à Cœur. Sauf si vous jouez le 2SA fitté après intervention.

3♦ = Enchère d'essai, pour proposer à son partenaire une éventuelle surenchère.

4♥ = En raison du double fit.

Cette entame semble provenir d'un singleton. Prenez du mort rentrez en main à l'atout.

Maintenant, jouez Pique vers le Roi. Si l'As est bien placé cela vous offrira une défausse pour le Carreau perdant. En main à l'As de Carreau, allez au mort avec le Roi de Cœur, défaussez votre Carreau perdant sur le Roi de Pique et continuez les Trèfles en manœuvre de Guillemard. Il vous reste un atout au mort pour les affranchir par la coupe.

Au contrat de 4♠X, de 500 à 800 pour Nord-Sud.

<p>♠ D109 ♥ V96 ♦ 87652 ♣ A4</p> <p>♠ AV74 ♥ 87543 ♦ AD ♣ 73</p> <p>♠ R85 ♥ ARD2 ♦ RV10 ♣ V92</p> <p>♠ 632 ♥ 10 ♦ 943 ♣ RD10865</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p>			
	<p>1 SA</p>			
	<p>— 2 ♣ — 2 ♥</p> <p>— 4 ♥ — —</p>			
<p>Entame : ♣Roi</p> <p>Par : Est 4♥ =</p>	<p>Enchères ★☆☆☆ Jeu de la carte ★★☆☆</p>			

2♣ = Priorité au Stayman avec 5-4 dans les majeures. Si Est avait répondu 2♦, vous auriez alors fait un chassé-croisé, en annonçant 3♠, montrant cinq Cœurs et quatre Piques.

Sud entame du Roi de Trèfle. Avec l'As second, Nord doit prendre de l'As et en rejouer. Sud fait la levée du 10 et retourne la Dame pour mettre le partenaire en position de surcoupe sur le mort.

Pour assurer le contrat, vous ne devez pas couper du mort (à condition d'avoir vu le risque de surcoupe) mais défausser un petit Pique, en perdante sur perdante. Prenez le retour Carreau de l'As, enlevez les atouts adverses et défaussez un second Pique perdant sur le Valet de Carreau. Juste fait.



<p>♠ 98432 ♥ 932 ♦ RV2 ♣ R3</p> <p>♠ R5 ♥ ADV1065 ♦ D3 ♣ V52</p>	<p>♠ ADV6 ♥ R74 ♦ 765 ♣ 974</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
		—	1 ♥	—	2 ♥
<p>Entame : ♣ Roi Par : Ouest 3 ♥ -1</p>		2 SA	3 ♥	—	—
<p>♠ 107 ♥ 8 ♦ A10984 ♣ AD1086</p>		—			
		Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

2SA = Bicolore mineur. Belles couleurs, au moins 5-5.

3♥ = Compétitif, avec le plus souvent six cartes à Cœur ou une bonne distribution.

Nord fait la levée du Roi de Trèfle et en rejoue pour la Dame de Sud. As de Trèfle, As de Carreau et Carreau suivent, les Piques du mort étant menaçants. Huit levées seulement pour Ouest.

Sur un flanc plus neutre, dix levées pour le déclarant.

Quand le mort présente un danger, encaissez vos levées au plus vite !

Atout Carreau, Nord ferait dix levées à condition de chercher la Dame de Carreau dans la main de l'ouvreur, mais difficile de surenchérir, surtout avec cette vulnérabilité.

<p>♠ ARV98762 ♥ 5 ♦ 87 ♣ D9</p> <p>♠ 54 ♥ ARD96 ♦ R43 ♣ 875</p>	<p>♠ 3 ♥ V42 ♦ AD65 ♣ AV643</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♥	4 ♠	X
<p>Entame : ♥ 2 Par : Nord 4 ♠ x -1</p>		—	—	—	
<p>♠ D10 ♥ 10873 ♦ V1092 ♣ R102</p>					
		Enchères ★★☆☆ Jeu de la carte ★☆☆			

4♠ = Huit belles cartes à Pique, barrage.

X = D'appel, mais optionnel : Du jeu avec ou sans fit à Cœur.

Ouest répondra au moins avec une main bien distribuée, mais avec une main régulière il passera, comme ici !

Ouest prend de la Dame de Cœur et rejoue l'As, Nord coupe, enlève les atouts et joue la Dame de Trèfle, Est devra alors encaisser deux plis de Carreau. Une de chute sur ce flanc.

4♥ gagne mais pas 5 !

Bravo si vous avez pris la bonne décision.

Moralité : Est n'avait pas assez de force et de distribution pour surenchérir seul au palier 5, il fallait demander l'avis de son partenaire, qui lui ne souhaitait pas du tout aller plus haut.

♠ D8
 ♥ RD10932
 ♦ D2
 ♣ A54

♠ AR10754
 ♥ AV4
 ♦ 75
 ♣ V9

♠ 932
 ♥ 7
 ♦ 9643
 ♣ D10632

♠ V6
 ♥ 865
 ♦ ARV108
 ♣ R87

Entame : ♠ 2
 Par : NS 4♥ =

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	—
2♦	2♠	3♥	—
4♥	—	—	—

♠ R10
 ♥ RV8
 ♦ D765
 ♣ 9854

♠ 432
 ♥ 432
 ♦ AV32
 ♣ RV2

♠ 65
 ♥ A976
 ♦ R1094
 ♣ D63

♠ ADV987
 ♥ D105
 ♦ 8
 ♣ A107

Entame : ♥ 2
 Par : NS 2♠ +1

Sud	Ouest	Nord	Est
			—
1♠	—	1SA	—
2♠	—	—	—

♠ 843
 ♥ 109873
 ♦ D6
 ♣ R105

♠ D65
 ♥ RD
 ♦ AV1043
 ♣ D76

♠ ARV9
 ♥ A6
 ♦ 852
 ♣ A943

♠ 1072
 ♥ V542
 ♦ R97
 ♣ V82

Entame : ♥ 10
 Par : EO 3SA +2

Sud	Ouest	Nord	Est
—	1♦	—	1♠
—	1SA	—	3SA
—	—	—	—

♠ 62
 ♥ A93
 ♦ 862
 ♣ D10982

♠ DV8
 ♥ RV10
 ♦ AR5
 ♣ A743

♠ AR10975
 ♥ 642
 ♦ 743
 ♣ 6

♠ 43
 ♥ D875
 ♦ DV109
 ♣ RV5

Entame : ♦ Dame
 Par : EO 4♠ +1

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	—	1♠
—	2SA	—	4♠
—	—	—	—

♠ 10983
 ♥ AD
 ♦ AV965
 ♣ R9

♠ A754
 ♥ V10963
 ♦ D8
 ♣ 106

♠ R62
 ♥ 72
 ♦ 43
 ♣ ADV853

♠ DV
 ♥ R854
 ♦ R1072
 ♣ 742

Entame : ♦ 3
 Par : NS 3 ♦ +1

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♦	2 ♣
X	—	2 ♠	—
3 ♦	—	—	—

♠ V98
 ♥ ARV962
 ♦ 64
 ♣ V5

♠ D2
 ♥ D854
 ♦ R875
 ♣ 873

♠ A106543
 ♥ 10
 ♦ AV3
 ♣ AR4

♠ R7
 ♥ 73
 ♦ D1092
 ♣ D10962

Entame : ♥ 7
 Par : EO 3 ♠ =

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♠
—	1 SA	2 ♥	X
—	2 ♠	—	3 ♠
—	—	—	—

♠ 632
 ♥ R108
 ♦ A6
 ♣ AR753

♠ 9754
 ♥ 3
 ♦ D10985
 ♣ D106

♠ D108
 ♥ AD974
 ♦ RV
 ♣ V84

♠ ARV
 ♥ V652
 ♦ 7432
 ♣ 92

Entame : ♥ 3
 Par : NS 1SA +3

Sud	Ouest	Nord	Est
—	—	1 ♣	1 ♥
1 SA	—	—	—

♠ D9
 ♥ AV72
 ♦ R85
 ♣ 9742

♠ A84
 ♥ R10853
 ♦ 93
 ♣ D103

♠ RV72
 ♥ 9
 ♦ AD74
 ♣ RV65

♠ 10653
 ♥ D64
 ♦ V1062
 ♣ A8

Entame : ♣ 7
 Par : EO 1SA +1

Sud	Ouest	Nord	Est
	—	—	1 ♦
—	1 ♥	—	1 ♠
—	1 SA	—	—
—	—	—	—



Le Costa Rica - Circuit
22 nov. au 2 déc.
avec Christine Koeck
2 jours en balnéaire
A partir de **2995 €**



Réveillon à Saly
Hôtel Neptune 5*
29 décembre au 6/8 janvier
A partir de **1595 €** (hors aérien)

Ile de ré - Le Richelieu 5*
4 au 11 octobre
avec Corinne Faivre
A partir de **1395 €**

Carnac - hôtel les Salines 4*
(entièrement rénové)
22 au 29 novembre
avec Michael Deprouw
A partir de **1275 €**

