

♣ Quiz aiguisons notre jugement Dernier Round ! ♣

Travailler ses enchères OUI, Mais TRAVAILLER SON JUGEMENT, c'est la clé ! 😊

N°	Votre jeu	La séquence				Votre enchère ?
1	♠ A V 8 6 ♥ R 6 ♦ R 3 ♣ D V 7 6 2	Sud	Ouest	Nord	Est	
		-	-	1♥	P	
2	♠ A D V 8 4 ♥ R 6 3 ♦ A 9 6 5 ♣ 7	Sud	Ouest	Nord	Est	
		1♠ ?	P	2♥	P	
3	♠ D V 8 7 3 ♥ R 9 4 3 2 ♦ 5 ♣ 7 2	Sud	Ouest	Nord	Est	
		-	-	2SA	P	
4	♠ 7 5 2 ♥ 5 3 ♦ R 2 ♣ A V 7 6 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est	
		-	1♠	Contre	P	
5	♠ D 6 4 3 2 ♥ 3 2 ♦ A 10 7 2 ♣ D 7	Sud	Ouest	Nord	Est	
		-	-	1♥	P	
6	♠ V 7 2 ♥ 7 4 ♦ A D 8 ♣ A R 7 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est	
		1♣ ?	P	1♠	2♥	

N°	Votre jeu	La séquence				Votre enchère ?
7	♠ R 7 ♥ A 7 5 3 2 ♦ D V 5 ♣ A 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est	
		1♥ 1SA ?	P P	1♠ 3♦	P P	
8	♠ R 7 4 2 ♥ A 3 ♦ V 7 5 3 2 ♣ R 3	Sud	Ouest	Nord	Est	
		- ?	-	1♦	2♥	
9	♠ R 6 4 3 2 ♥ 10 ♦ D 7 5 3 ♣ A R 3	Sud	Ouest	Nord	Est	
		- ?	-	2♥	P	
10	♠ A 10 4 3 ♥ R 5 2 ♦ R 4 2 ♣ A 7 3	Sud	Ouest	Nord	Est	
		- ?	1♠	2♦	P	
11	♠ 7 2 ♥ ♦ A D 8 3 2 ♣ D 8 7 5 3 2	Sud	Ouest	Nord	Est	
		P ?	1♥	P	3♥	
12	♠ 7 5 3 2 ♥ R D V ♦ R D 7 3 ♣ D 6	Sud	Ouest	Nord	Est	
		1♦ 2♠ ?	P P	1♠ 2SA	P P	

♠ 8 2	♠ N	♠ R V 10 9 6
♥ 7 6 3	O	♥ 8 5
♦ A 6 5 2	S	♦ D 10 9 8
♣ D 6 4 3	E	♣ V 2
♠ A 7 3	♠ D 5 4	♥ A R 10 9 2
♥ D V 4	♥ A R 10 9 2	♦ R 7 3
♦ V 4	♦ R 7 3	♣ A R
♣ 10 9 8 7 5	♣ A R	

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		98	2
420		78	22
400		58	42
170		53	47
140		48	52
...		42	58
	50	24	76
	100	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♥	Passe	2♥	Passe
4♥			

Entame : 10 de Trèfle

Enchères :

Sur l'ouverture d'1♥, Nord possède 7 points HLD et soutient à 2♥, enchère promettant de 6 à 10 points HLD. Au nom de ses 21 points HLD, Sud conclut à 4♥, les 27 points HLD nécessaires à la déclaration d'une manche majeure étant réunis.

Jeu de la carte :

Ouest entame du 10 de Trèfle, sa tête de séquence dans une couleur non nommée. En supposant un partage 3-2 (le plus probable) des atouts adverses, le déclarant est à la tête de neuf levées (quatre à Cœur, deux à Carreau et trois à Trèfle). Le dixième pli peut être créé par une coupe du côté court mais la mise en œuvre de ce plan de jeu nécessite un timing soigné, tout d'abord en ne jouant aucun tour de débarras à l'atout. En effet, Sud doit rendre deux fois la main à la défense avant de pouvoir couper un Pique au mort. S'il tire le moindre tour d'atout au préalable, le flanc jouera les deux autres tours de Cœur à chaque fois qu'il prendra la main et il ne restera plus d'atout au mort pour couper le troisième Pique du déclarant. Sud prend donc l'entame Trèfle de l'As et rejoue Pique pour le 9 d'Est qui, comprenant que le déclarant souhaite couper au mort, rejoue atout. Sud prend de l'As et rejoue Pique pour ouvrir définitivement sa coupe. Est prend à nouveau et rejoue atout pour le Roi de Sud qui n'a plus qu'à couper son Pique au mort. Plus tard, après avoir débloqué le Roi de Trèfle, Sud rentrera au mort par l'As de Carreau pour encaisser la Dame de Trèfle, sa dixième levée. Notons qu'une entame de la Dame de Cœur aurait battu le coup. En main au 9 de Pique Est rejoue Cœur, et plus tard en main à Pique Ouest assène le troisième tour de d'atout. Sud concède alors trois Piques et un Cœur pour une de chute.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
690		92	8
660		62	38
630		36	64
600		20	80
...		4	96
	100	1	99
	...	0	100

♠ A R 5		
♥ A 10 6		
♦ A 4 3 2		
♣ A R 10		
♠ V 10 8 4 3	N	♠ 9 7
♥ 9 7 4 3	O	♥ R D V 5
♦	E	♦ V 10 8 5
♣ V 6 4 2	S	♣ D 8 3
		♠ D 6 2
		♥ 8 2
		♦ R D 9 7 6
		♣ 9 7 5

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	2SA	Passe
3SA			

Entame : Roi de Cœur

Enchères :

Sur l'ouverture de 2♣ fort indéterminé et la réponse obligatoire à 2♦, la redemande à 2SA indique une main régulière de 22-23 points HL. Avec ses 8 points HL, Sud sait que son camp ne peut atteindre les 33 points HL pour jouer le chelem et il conclut à 3SA.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Roi de Cœur, à défaut d'honneur complémentaire qu'il devrait fournir en toute priorité, Ouest doit marquer le compte en pair-impair : avec quatre cartes, il fournit le 7, la seconde meilleure. Le jeu de la carte ne semble présenter aucune difficulté pour réaliser onze levées si les Carreaux sont répartis 2-2 ou 3-1, soit dans 90% des cas. Reste à traiter le cas du partage 4/0. Si les Carreaux sont en Ouest, on ne peut éviter la concession d'une levée. Dans le cas contraire, on dispose du mariage du mort pour capturer le Valet et le 10 d'Est après avoir joué l'As de Nord. Ce dernier laisse donc passer l'entame et prend au deuxième tour de l'As de Cœur, le partage ne pouvant être 5/3 quand Est fournit le 7 puis le 3. Il tire ensuite l'As de Carreau et découvre la chicane d'Ouest. Il suffit maintenant de jouer Carreau vers le mort et de fournir le 9 si Est n'intercale ni le 10 ni le Valet. Dans le cas contraire on prend l'honneur d'Est et on rentre en main pour faire l'impasse sur l'autre honneur.

	♠ 9 7 6	
	♥ A V 9 3	
	♦ R 2	
	♣ R D 7 5	
♠ V 8 4 3	N O E S	♠ A 5 2
♥ R 10 6 5		♥ D 8 7 4
♦ 5 4		♦ 9 8 6
♣ A 10 3		♣ V 9 2
	♠ R D 10	
	♥ 2	
	♦ A D V 10 7 3	
	♣ 8 6 4	

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
460		79	21
430		41	59
400		16	84
...		9	91
150		6	94
	50	1	99
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Passe	1♥	Passe
2♦	Passe	3♣	Passe
3SA			

Entame : 3 de Pique

Enchères :

La redemande à 2♦ sur 1♥ promet toujours six cartes car nous sommes dans le cas où la réponse s'est faite dans la couleur « collée » à celle de l'ouverture. L'enchère de 3♣, forcing de manche, est une enchère exploratrice du meilleur contrat, qui promet néanmoins un arrêt dans la couleur nommée. Avec RD10 à Pique, Sud peut déclarer 3SA. Notons que Nord, avec deux cartes à Carreau, est certain du fit dans cette couleur. Cependant, un soutien à 3♦ de sa part ne serait pas forcing.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du 3 de Pique, Est fournit l'As et rejoue le 5 que le déclarant prend du Roi afin de laisser planer le doute sur la position de la Dame. Le déclarant, à la tête de neuf plis, doit s'efforcer de réaliser des levées supplémentaires. Pour cela, à la troisième levée, il joue Trèfle vers le mariage du mort et fournit la Dame si Ouest met un petit. Il réalise ensuite ses six Carreaux, défaussant trois Cœurs et un Trèfle au mort, avant de rejouer Trèfle vers le Roi, réalisant ainsi un total de onze levées. Notons au passage qu'en main à l'As de Pique, une contre-attaque d'un petit Cœur par Est aurait réduit le déclarant à dix levées. On ne peut pourtant critiquer Est d'avoir rejoué Pique, Ouest pouvant parfaitement avoir entamé sous le Roi ou la Dame de Pique quatrième.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		92	8
	...	86	14
	600	81	19
	630	60	40
	660	29	71
	690	9	91
	...	0	100

♠ 10 9	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A D 4
		N									
O			E								
		S									
♥ D 8		♥ A 6 5 2									
♦ A D V 10 7 3 2	♦ R 8 6										
♣ 6 3	♣ R V 5										
		♠ V 8 6 5 3 2									
		♥ R V									
		♦ 4									
		♣ A D 10 7									

Sud

Ouest
3♦

Nord
Passe

Est
3SA

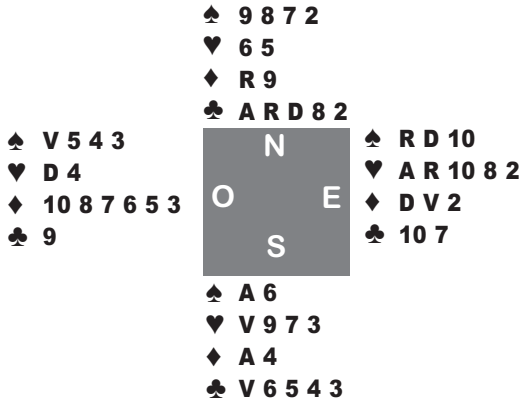
Entame : 5 de Pique

Enchères :

Vulnérable, l'ouverture en barrage à 3♦ est parfaitement justifiée compte-tenu de la qualité des Carreaux. Est garde les trois autres couleurs et son Roi de Carreau troisième complète parfaitement la couleur du partenaire au point de compter sept levées sûres. Il doit déclarer 3SA.

Jeu de la carte :

Sud entame dans sa couleur sixième à Pique d'autant plus qu'il dispose de cartes bien placées derrière le déclarant pour reprendre la main ultérieurement. A la tête de dix levées (sept à Carreau, une à Cœur et deux à Pique après l'entame), le déclarant doit essayer d'en trouver une onzième en tournoi par paires. Pour cela, il va jouer le 2 de Cœur vers la Dame en espérant le Roi en Sud. En main au Roi de Cœur, Sud réalise que le déclarant possède à la fois l'As de Pique (si ce n'était pas le cas Nord l'aurait fourni à la première levée) et vraisemblablement l'As de Cœur, ce qui ne laisserait qu'une seule levée à la défense en fin de coup. Aussi, doit-il tirer son As de Trèfle, de crainte de ne plus le faire, ce qui serait le cas si Est disposait du 10 de Cœur.



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
600		97	3
...		94	6
150		48	52
130		30	70
120		26	74
110		17	83
50		14	86
	100	12	88
	110	7	93
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♥
3♣	Passe	Passe	Contre
Passe	3♦		

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Est dispose d'une belle intervention et peut contrer en réveil pour participer à la lutte pour la partielle, partant du principe qu'on évite de laisser jouer des adversaires fittés à bas palier. Sur la réponse d'Ouest à 3♦, il est difficile pour Nord, vulnérable et possédant une main relativement plate, de s'aventurer au palier de quatre, même s'il connaît dix atouts dans son camp.

Jeu de la carte :

Force est de constater qu'au contrat de 3♣, dix levées sont sur table. Il suffit de couper soit deux Cœurs en Nord, soit deux Piques en Sud. Notons que sur l'entame de l'As de Cœur, Ouest ne doit pas fournir la Dame car cette manœuvre pourrait affranchir le Valet du mort à moyen terme. Le 4 laisse entendre à Est que son partenaire possède un nombre impair de cartes. Dès lors, continuer d'un petit Cœur et non du Roi couvre tous les cas. Si Est avait à l'origine un singleton, il coupe. S'il avait la Dame troisième, Nord coupe sans dommage. S'il avait la Dame seconde, celle-ci remporte la levée.

Le contrat de 3♦ gagne également sur l'entame naturelle de l'As de Trèfle. À cartes ouvertes, il chute sur l'entame à Pique. Sud prend de l'As et rejoue la couleur pour ouvrir sa coupe. Le déclarant prend et rejoue atout. Sud doit alors plonger de l'As et rendre la main à Trèfle à son partenaire pour recevoir une coupe à Pique.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		93	7
	...	86	14
	140	80	20
	170	71	29
	180	66	34
	600	56	44
	620	46	54
	630	24	76
	660	2	98
	...	0	100

<p>♠ 9 8 6 2 ♥ A R D 10 6 ♦ 5 3 ♣ R 5</p>	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center;">N</td> <td style="width: 50px; height: 50px;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center;">O</td> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px;"></td> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center;">S</td> </tr> </table>	N		O	E		S	<p>♠ R 10 7 ♥ 8 5 4 2 ♦ A 7 4 ♣ A 3 2</p>	<p>♠ A D 4 ♥ V 7 ♦ D V 9 ♣ D V 10 9 6</p>
N									
O	E								
	S								
	<p>♠ V 5 3 ♥ 9 3 ♦ R 10 8 6 2 ♣ 8 7 4</p>								

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
Passe	1♥	Passe	1SA
Passe	2♣	Passe	2♦
Passe	3SA		

Entame : 6 de Carreau

Enchères :

La redemande à 1SA exprime une main régulière de 12 à 14 points H sans quatre cartes à Cœur. Pour Ouest l'espoir de fit à Cœur demeure car l'ouvreur peut y posséder trois cartes. L'enchère de 2♣ Roudi est conventionnelle et a pour but de préciser le nombre de cartes que l'ouvreur possède dans la majeure de réponse. L'enchère de 2♦ d'Est signifie qu'il ne détient que deux cartes à Cœur. Dès lors, Ouest peut conclure à 3SA.

Jeu de la carte :

Sud entame Carreau pour l'As de Carreau de Nord et le 9 d'Est. Nord continue du 7, indiquant la parité de son résidu. Le déclarant fournit la Dame pour tenter de masquer le Valet et Sud doit prendre le temps d'analyser la situation. Seules deux cartes lui manquent : le Valet et le 4. Dans la mesure où Nord est reparti du 7 de Carreau, il ne peut avoir quatre cartes (AV74) car il serait reparti du 4, la plus petite, et non du 7. Le 7 ne peut donc provenir que de A7 ou A74 car avec AV7, il aurait rejoué le Valet. Par ailleurs, il est peu probable que le déclarant ait quatre cartes à Carreau car il aurait ouvert de 1♦ avec quatre cartes dans chaque mineure. La conclusion de ce raisonnement est la suivante : d'une part une levée revient de droit au déclarant ; d'autre part, en l'absence de reprise extérieure, il faut que Sud maintienne la communication avec Nord en ne jouant pas le Roi de Carreau, son seul moyen de reprendre la main. Contraint d'affranchir des Trèfles, Est rendra la main à Nord qui jouera son dernier Carreau pour faire chuter le contrat. Si Sud avait pris du Roi de Carreau à la deuxième levée et rejoué la couleur, Nord n'aurait plus de Carreau au moment où il encaisse l'As de Trèfle et Sud ne pourrait encaisser sa longueur, cause de la chute.

♠ R 3	♠ 10 7 5 4 2	♠ A 8									
♥ A D 8 3	♥ 6	♥ R V 9 4									
♦ 3	♦ R 10 8 6	♦ A V 9 7 2									
♣ A 10 7 6 4 2	♣ V 9 5	♣ R 3									
	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto; text-align: center; font-size: 24px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ D V 9 6										
	♥ 10 7 5 2										
	♦ D 5 4										
	♣ D 8										

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		96	4
100		85	15
	...	77	23
	620	70	30
	650	55	45
	680	39	61
	690	29	71
	710	25	75
	1430	15	85
	1460	4	96
	...	0	100

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

Entame : 2 de Pique

Enchères :

Avec un jeu fort Est doit mentionner ses Carreaux en priorité. Après la redemande d'Ouest à 1♥, un soutien à saut ou à double saut, indiquant respectivement de 11 à 12 points HLD ou de 13 à 15 points HLD, ne rendrait pas hommage à la puissance du jeu d'Est. C'est la raison pour laquelle il utilise la quatrième couleur forcing, ici 1♠, avant de soutenir les Cœurs au palier de 3. Les enchères de 3♠, 4♣ et 4♦ sont des contrôles et Est n'a plus qu'à poser le Blackwood. L'enchère de 5♠ montre deux clés et la Dame d'atout et Est se contente du petit chelem, l'enchère de 2♣ de l'ouvreur ayant décrit une ouverture plutôt minimum.

Jeu de la carte :

Est peut réaliser treize levées s'il parvient à affranchir ses Trèfles sans concéder de levée d'atout. Il prend l'entame Pique de l'As du mort afin de préserver le Roi comme reprise du côté de la couleur à établir. Il joue ensuite le Roi et l'As de Cœur, découvrant le partage 4/1 du résidu. Suivent le Roi et l'As de Trèfle puis un troisième tour de Trèfle coupé du Valet de Cœur afin d'éviter la surcoupe. Il ne reste plus qu'à laisser filer le 9 de Cœur et rentrer en main par le Roi de Pique, précieusement conservé, pour capturer le dernier atout de la défense.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
980		91	9
490		82	18
480		42	58
450		3	97
	...	0	100

♠ 10 9 6 3	N O E S	♠ V 8 5 4
♥ D		♥ 4 2
♦ D V 5 4 3		♦ R 10 8
♣ A 9 6		♣ 10 7 5 3
		♠ R 7 2
		♥ R 9 8 5
		♦ 9 7 6 2
		♣ R 2

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	1♥	Passé
3♥	Passé	3♠	Passé
4♣	Passé	4SA	Passé
5♦	Passé	6♥	Passé

Entame : 2 de Cœur

Enchères :

Malgré une main de 20 points HL, Nord doit ouvrir de 1♥ car la qualité de sa couleur n'est pas suffisante pour justifier une ouverture de 2♠ fort indéterminé. Les 12 points HLD de Sud et ses quatre atouts lui permettent d'effectuer un soutien à saut. Le fait de dépasser le palier de 3♥ entérinant l'idée de jouer au moins la manche, l'enchère de 3♠ est à interpréter comme l'expression d'un contrôle. La réponse de 4♣ exprime le contrôle qui manquait à Nord nourrit un espoir de petit chelem. En effet, le grand chelem nécessiterait de trouver en Sud le Roi de Pique, le Roi de Cœur ainsi que l'As et le Roi de Trèfle, voire l'As de Trèfle sec. Avec une main d'une telle force Sud ne se serait pas contenté d'un soutien à 3♥. Dès lors, le Blackwood s'impose pour vérifier que deux clés ne font pas défaut. La réponse de 5♦ montre une clé et Nord conclut à 6♥.

Jeu de la carte :

Quelle que soit l'entame, le déclarant n'a que l'As de Trèfle à concéder après avoir donné deux tours d'atout.

♠ 9 8 5 3	♠ D	♠ A R V 10 7 6 2			
♥ A	♥ 9 8 7 4 3	♥ V 5			
♦ A V 10 4	♦ R 9 7 5	♦ 3			
♣ R 7 4 2	♣ A 10 9	♣ 8 5 3			
♠ 4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♥ R D 10 6 2
N					
O E					
S					
♥ R D 10 6 2		♦ D 8 6 2			
♦ D 8 6 2		♣ D V 6			
♣ D V 6					

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		92	8
	50	87	13
	100	85	15
	170	80	20
	200	78	22
	600	74	26
	620	47	53
	650	11	89
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	4♠	Passe	3♠

Entame : Roi de Cœur

Enchères :

Sur l'ouverture de 3♠, qui promet une bonne couleur septième, il est facile pour Ouest d'envisager dix levées. Il peut déjà compter sur six ou sept levées d'atout, deux As et une ou deux coupes de la main courte si Est possède deux ou trois cartes à Cœur. En face d'une main parfaitement complémentaire, comme ♠AR107642 ♥973 ♦5 ♣D8, douze levées sont au rendez-vous. Mais il ne faut pas rêver et conclure à 4♠ est tout à fait suffisant.

Jeu de la carte :

Avec sept levées d'atout, deux As et une coupe à Cœur de la main courte, le contrat est assuré. Si l'As de Trèfle est en Sud, le Roi de Trèfle donnera même un onzième pli. Avec 21 points H dans son camp, dont 6 qui en l'occurrence ne servent à rien (les trois Valets et le Roi de Pique), le déclarant réaliserait onze plis sans faire d'exploit. Comme quoi la distribution peut jouer un grand rôle.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
110		98	2
	100	97	3
	170	92	8
	200	83	17
	620	66	34
	650	32	68
	680	3	97
	...	0	100

	♠ A 10 4											
	♥ V											
	♦ V 9 5											
	♣ R D 10 8 6 5											
♠ D 6 2		<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ 9 8 7 3
	N											
O			E									
	S											
♥ A 9 8 7 6 5 3		♥ R 10 2										
♦ 4		♦ A R 7 6 3										
♣ 4 2		♣ A										
	♠ R V 5											
	♥ D 4											
	♦ D 10 8 2											
	♣ V 9 7 3											

	Sud	Ouest	Nord	Est
				1♦
	Passé	1♥	2♣	Contre
	3♣	4♥		

Entame : Roi de Trèfle

Enchères :

L'intervention de Nord à 2♣ est justifiée par sa main de 12 points HL comportant six belles cartes dans cette couleur. Le Contre d'Est montre trois cartes à Cœur dans une bonne ouverture et le saut à la manche d'Ouest, conforme à la loi des atouts, est justifié par sa distribution. En effet, la loi des atouts stipule qu'un camp peut demander autant de levée qu'il possède d'atouts. Que le contrat gagne ou chute, le résultat devrait être rentable par rapport à ce que les adversaires auraient pu gagner en jouant leur propre contrat.

Jeu de la carte :

Sous réserve que les atouts soient répartis 2/1, le déclarant dispose de dix levées de tête ainsi que d'une coupe à Trèfle du côté court. Mais il y a encore mieux à faire en affranchissant le cinquième Carreau du mort. Pour cela, l'entame Trèfle est prise de l'As suivi d'un tour d'atout pour l'As d'Est. Le déclarant joue alors Carreau pour l'As et Carreau coupé. Un deuxième tour d'atout permet de rentrer au mort et de jouer le Roi de Carreau pour la défausse d'un Pique. La répartition 4/3 du résidu étant avérée, il suffit de couper un deuxième Carreau pour affranchir une levée de longueur que l'on ira chercher en coupant un Trèfle.

♠ R 8 7 4 2	♠ D 10 3	♠ 9 6
♥ D 10 7 5	♥ 9 8	♥ V 6 4 2
♦ 7	♦ R V 9 8 6 2	♦ A 5 3
♣ D V 2	♣ 5 4	♣ 10 9 7 6

♠ A V 5	N	♠ 9 6
♥ A R 3	O	♥ V 6 4 2
♦ D 10 4	E	♦ A 5 3
♣ A R 8 3	S	♣ 10 9 7 6

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
490		97	3
460		84	16
430		70	30
400		58	42
210		48	52
50		46	54
	50	24	76
	...	0	100

Sud
2SAOuest
PasseNord
3SA

Est

Entame : 4 de Pique**Enchères** :

Avec une main 6322 et des ambitions limitées à la manche, Nord ne doit pas faire un Texas Carreau mais conclure à 3SA. En cas de fit mineur, on vise en priorité la manche à Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Avec seulement cinq levées de tête (six après l'entame), il est indispensable d'affranchir des Carreaux. Cependant il ne faut pas s'attendre à ce qu'Est fournisse son As au premier tour de la couleur. Pour s'assurer une rentrée au mort, le déclarant doit prendre l'entame de l'As de Pique. S'il ne le fait pas, il deviendra impossible de rentrer plus tard en Nord avec l'As second en main en face de la Dame seconde. Donc Sud prend la première levée de l'As de Pique et joue trois tours de Carreau. Personne ne peut plus l'empêcher d'aller chercher sa couleur affranchie. Si Est ne rejoue pas Pique, c'est Sud qui en jouera lui-même en présentant le 5 vers Dame-10. Qu'Ouest fournisse le Roi ou non, Sud atteindra le mort tôt ou tard.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		92	8
50		73	27
	100	61	39
	200	58	42
	400	41	59
	420	23	77
	430	13	87
	...	0	100

♠ V 10 7 5											
♥ D 8 4											
♦ D 10 8 2											
♣ V 9											
♠ A 6 2	<table border="1" style="width: 60px; height: 60px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R D 4 3
		N									
O			E								
		S									
♥ V 10 9 7 3		♥ R									
♦ R 5	♦ A 7 6 3										
♣ A 8 5	♣ R 7 6 2										
		♠ 9 8									
		♥ A 6 5 2									
		♦ V 9 4									
		♣ D 10 4 3									

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Passe	1♠
Passe	1SA	Passe	3SA

Entame : 2 de Carreau

Enchères :

Avec 15 points H en face d'une main 5332 de 12 à 14 points H, Est, en l'absence de fit majeur, n'a pas d'autre choix que de conclure à 3SA.

Jeu de la carte :

L'entame du 2 de Carreau, en quatrième meilleure, révèle au déclarant la répartition de la couleur en flanc. Nord a quatre Carreaux exactement et Sud trois. La défense ne pourra donc en tirer que deux levées. En plus des sept levées directes dont il dispose, Ouest doit trouver les plis manquants en affranchissant ses Cœurs, couleur dans laquelle il devra rendre deux fois la main. Cependant la défense ne fournira pas nécessairement l'As de Cœur quand le Roi du mort sera joué, ce qui risque de compliquer l'affranchissement. D'une manière générale et plus particulièrement dans ce cas de figure, Ouest devra prendre soin de préserver des communications vers la main de la couleur à établir. Il prend donc l'entame Carreau du mort et joue le Roi de Cœur. Si Sud laisse passer, il faut rentrer en main par l'As de Pique pour jouer le Valet, le 10 ou le 9 de Cœur. Nord, dont la seule reprise sûre est la Dame de Cœur, laisse Sud prendre de l'As et rejouer Carreau. La défense ne réalisera que deux Carreaux et deux Cœurs.

Si Ouest prend l'entame Carreau de sa main et que Sud ne prend pas le Roi de Cœur, le contrat ne peut plus gagner.

♠ R 10 2	♠ D 8 5 4	♠ V 9 7 6									
♥ R V 10 9 6 3	♥ 8	♥ A D 5									
♦ R D 5	♦ A 6	♦ V 7 4 3									
♣ 3	♣ R D V 7 4 2	♣ 8 6									
<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto; text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>				N		O		E		S	
	N										
O		E									
	S										
♠ A 3	♠ A 3	♠ A 3									
♥ 7 4 2	♥ 7 4 2	♥ 7 4 2									
♦ 10 9 8 2	♦ 10 9 8 2	♦ 10 9 8 2									
♣ A 10 9 5	♣ A 10 9 5	♣ A 10 9 5									

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		95	5
...		91	9
130		77	23
110		64	36
100		54	46
	100	40	60
	110	34	66
	140	23	77
	170	11	89
	620	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	1♥	1♣	Passe
3♣	3♥	2♣	2♥
4♣		Passe	Passe

Entame : As de Cœur

Enchères :

Sud aurait pu choisir la réponse de 1SA, qui exprime une main régulière de 8 à 10 points H, mais la possession de trois petits Cœurs n'est pas idéale pour cette enchère. L'enchère libre de 2♣ montre une main unicolore de première zone. La suite des opérations est une parfaite illustration de la loi des levées totales, chaque camp demandant autant de levées qu'il détient de cartes dans la couleur d'atout. C'est ainsi qu'Ouest, qui connaît la présence d'un fit neuvième à Cœur surenchérit à 3♥, et Sud, qui connaît dix cartes à Trèfle dans sa ligne, produit l'enchère de 4♣. Notons que ces surenchères ne constituent aucunement des propositions de manche mais qu'elles visent juste à priver l'adversaire du droit de jouer le contrat partiel.

Jeu de la carte :

A l'entame, Est peut prendre le risque de jouer l'As de Cœur, après la répétition par le partenaire de sa couleur.

Le contrat de 4♣ est sur table car il suffit à Nord de couper deux Piques au mort une fois les atouts adverses capturés. Le bon placement du Roi de Pique va d'ailleurs rendre l'une de ces coupes inutile. Remarquons également que même pendant les enchères, Sud peut tirer parti de l'enchère de 3♥ pour déduire le singleton de Nord.

Au contrat de 3♥ il existe un moyen de faire chuter d'une levée : Sud prend le Roi de Trèfle de l'As et rejoue un petit Pique. Si Ouest, assez normalement, fait l'impasse à la Dame, Nord prend, rejoue Pique pour l'As sec de Sud qui rejoue Carreau afin de bénéficier d'une coupe.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		95	5
100		85	15
	110	70	30
	130	64	36
	150	57	43
	600	48	52
	630	29	71
	660	9	91
	...	0	100

<p>♠ A D V</p> <p>♥ A R 4 2</p> <p>♦ A R 8 7 3</p> <p>♣ R</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">S</td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> </table>		N		O	S	E	<p>♠ 10 9 8 7 2</p> <p>♥ V 9 8 5</p> <p>♦ D 4</p> <p>♣ 7 4</p> <p>♠ 6 5 4</p> <p>♥ 7 6 3</p> <p>♦ V 2</p> <p>♣ D V 9 6 2</p> <p>♠ R 3</p> <p>♥ D 10</p> <p>♦ 10 9 6 5</p> <p>♣ A 10 8 5 3</p>
	N							
O	S	E						

Sud	Ouest	Nord	Est
	2♦	Passe	2♥
Passe	2SA	Passe	3SA

Entame : 10 de Pique

Enchères :

Avec cette main de 25 points HL, Ouest ouvre de 2♦ forcing manche, enchère sur laquelle le partenaire est invité à indiquer son ou ses As. L'enchère de 2♥ signifie qu'il n'a pas d'As et moins de 8 points H. La main d'Ouest pose un problème de redemande. En déclarant 3♦, l'ouvreur se condamnerait à ne plus trouver un éventuel fit 4-4 à Cœur. C'est la raison pour laquelle, avec les mains 5431, il convient de privilégier la redemande à 2SA, d'autant plus facilement avec un gros honneur sec. Cette manière de pratiquer laisse disponible l'enchère de 3♣ Stayman ainsi que les Texas. Sans majeure cinquième ni quatrième, Est se replie tranquillement à 3SA.

Jeu de la carte :

Après l'entame du 10 de Pique pour le Roi de Sud, le déclarant compte sept levées immédiates. Le salut proviendra des Carreaux si la Dame est en Nord et que le résidu n'est pas plus mal partagé que 4/2, la couleur procurant une levée d'honneur - le Valet - et une levée de longueur. Si cette Dame est en Sud on pourra encore espérer une répartition 3/3 du résidu. Ouest joue donc vers le Valet de Carreau à la seconde levée, Nord prenant de la Dame pour rejouer Pique. Le déclarant peut alors améliorer son capital en jouant le Roi de Trèfle. Si Sud a le malheur de le prendre, Ouest fera onze levées, remontant au mort par le Valet de Carreau pour aller chercher la Dame et le Valet de Trèfle. S'il ne le prend pas, Ouest fait dix plis. Nord aurait pu limiter Ouest à neuf levées en jouant Carreau après la Dame, coupant définitivement les ponts entre Est et Ouest. Mais Ouest aurait également pu jouer le Roi de Trèfle à la deuxième levée. C'est une histoire sans fin.

<p>♠ A 10 7 ♥ 10 9 5 ♦ 2 ♣ A R 10 9 8 6</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ D 8 4 ♥ A 6 4 3 ♦ A 9 3 ♣ V 7 2</p> <p>♠ V 9 6 2 ♥ R D 8 7 ♦ 10 7 4 ♣ 5 3</p> <p>♠ R 5 3 ♥ V 2 ♦ R D V 8 6 5 ♣ D 4</p>	
N							
O							
E							
S							

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		98	2
130		94	6
120		89	11
110		66	34
90		38	62
	50	21	79
	100	6	94
	110	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
1♦	2♣	Contre	Passe
2♦	Passe	3♦	

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Derrière l'intervention à 2♣, le Contre est un appel aux majeures ; plus exactement Nord peut avoir les deux majeures quatrièmes ou une seule majeure et un soutien à Carreau en guise de repli. La main de Nord n'a donc pas une distribution idéale mais il n'est pas envisageable de passer avec 11 points H. Sud ne peut que répéter sa couleur sixième au plus bas palier, déniait ainsi une majeure quatrième. Nord fait alors une proposition de manche par l'enchère de 3♦. Minimum, l'ouvreur refuse l'invitation. Avec un arrêt à Trèfle, Nord aurait préféré l'enchère de 2SA.

Jeu de la carte :

Sur l'entame de l'As de Trèfle, Est fournit le 5 et le déclarant le 4. Est, qui donne son compte, peut aussi bien avoir le 5 sec - auquel cas il faut faire couper Est de toute urgence - que le doubleton composé du 5 et du 3, ou même encore la Dame et le 5, donner la parité dans ce dernier cas pouvant coûter cher. Le cas préoccupant pour Ouest est celui de la Dame de Trèfle seconde en Sud car ce dernier peut affranchir une levée naturelle dans cette couleur, levée qui serait d'ailleurs sa neuvième. Jouer le Roi de Trèfle et Trèfle coupé par Est permet de saboter cette levée potentielle. Certes, Sud surcoupera, mais le Valet de Trèfle ne procurera pas de levée. Si Ouest rejoue par exemple Cœur à la deuxième levée - ou le Roi de Trèfle sans le faire suivre d'un troisième tour de la couleur - Sud prend de l'As de Cœur, fait tomber les atouts et bénéficie du Valet de Trèfle du mort qu'il va chercher grâce à la Dame de Pique. Cette bonne défense permet de faire chuter le contrat d'une levée.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		98	2
	170	96	4
	420	93	7
	450	80	20
	480	45	55
	490	23	77
	510	15	85
	980	4	96
	...	0	100

♠ D 9 7	<table border="1" style="background-color: #cccccc; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A R V 10 8 6
		N									
O			E								
		S									
♥ V 8 6 3 2		♥ R									
♦ 6	♦ A D 3										
♣ D 7 6 2	♣ A R 4										
	♠ 5 3										
	♥ 9 7 5										
	♦ R V 10 7 4 2										
	♣ 9 5										

Sud	Ouest	Nord	Est
			2♦
Passé	2♥	Passé	2♠
Passé	3♠	Passé	4♣
Passé	4♦	Passé	6♠

Entame : 5 de Cœur

Enchères :

Les mains unicolores fortes s'évaluent en levées de jeu. La main d'Est en détient neuf qui se composent de cinq levées et demie de Pique, une levée et demie de Carreau et deux levées de Trèfle. C'est le seuil à partir duquel on doit ouvrir de 2♦ forcing de manche. Avec huit ou huit et demie levées de jeu, Ouest aurait ouvert de 2♣ fort indéterminé. La réponse de 2♥ indique une main sans As et moins de 8 points d'honneurs. Sur 2♠, Ouest, qui a déjà mentionné un jeu faible, doit faire un soutien encourageant car ses 5 points H, son honneur troisième dans la couleur d'atout et son singleton, sont des éléments qui risquent d'être décisifs dans le cadre d'un chelem. Il aurait annoncé 4♠ avec une main banale comme ♠ 9753 ♥ V5 ♦ V1064 ♣ 973. Les enchères de 4♣ et 4♦ sont des contrôles, 4♦ permettant à Ouest de déduire qu'il ne perdra aucune levée dans cette couleur. En effet, soit Ouest possède le Roi, soit il possède un singleton pour couper au mort la Dame et le 3 de sa main. Est conclut donc à 6♠, le grand chelem n'étant pas d'actualité vu qu'il manque l'As de Cœur.

Jeu de la carte :

Sud entame Cœur pour l'As de Nord qui rejoue atout afin d'empêcher les coupes au mort. Est prend en main et coupe deux Carreaux en communiquant avec sa main par des coupes à Cœur.

<p>♠ D 10 8 6 3</p> <p>♥ R</p> <p>♦ V 9 6</p> <p>♣ A 7 5 2</p>	<p>♠ A R 4 2</p> <p>♥ 8 3</p> <p>♦ A R 8 2</p> <p>♣ R V 4</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; padding: 10px; width: 100px; margin: 10px auto; text-align: center;"> <p>N</p> <p>O E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ 9 5</p> <p>♥ A D V 10 9 6</p> <p>♦ D 10 5 3</p> <p>♣ 8</p>	<p>♠ V 7</p> <p>♥ 7 5 4 2</p> <p>♦ 7 4</p> <p>♣ D 10 9 6 3</p>
--	--	---	--

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
400		99	1
200		95	5
130		89	11
110		80	20
100		67	33
	50	53	47
	100	44	56
	110	30	70
	140	14	86
	150	8	92
	670	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♦	2♥
Passe	Passe	Contre	Passe
3♣			

Entame : Roi de Cœur

Enchères :

Sur l'ouverture d'1♦, Est déclare 2♥, intervention à saut qui répond aux mêmes conditions que l'ouverture de 2 faible. Avec sa main de 18 points d'honneurs, Nord réveille les enchères par contre. Ce contre est un appel promettant un jeu relativement fort car en passant Sud n'a bien évidemment rien promis. Sud, qui détient une main faible, se contente d'une enchère au palier minimum en annonçant 3♣. Face à cette enchère décourageante Nord n'a aucune raison de poursuivre les débats.

Jeu de la carte :

L'entame du Roi de Cœur provient d'un singleton ou d'un doubleton. Est peut donc en déduire que Sud a des petits Cœurs à couper au mort. La défense la mieux adaptée pour l'en empêcher consiste bien entendu à jouer atout. Est prend donc l'entame de l'As et rejoue Trèfle pour l'As d'Ouest qui rejoue atout pour le Roi du mort. Si Sud rejoue Cœur du mort pour le 9 d'Est, Ouest doit absolument le couper pour jouer un troisième et fatal tour d'atout. Sud concèdera alors trois Cœurs, une coupe et l'As d'atout. Après le deuxième tour de Trèfle, Sud peut envisager une autre ligne consistant à jouer Pique du mort vers le Valet qui constituera la neuvième levée si la Dame est en Est. Mais décidément rien ne marchait sur cette donne, surtout contre un excellent flanc.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
680		98	2
650		65	35
620		27	73
600		23	77
230		20	80
200		13	87
170		5	95
	100	1	99
	...	0	100

♠ 10	N O E S	♠ 9 2
♥ 7 5 4 2		♥ V 3
♦ A R V 5 4		♦ D 10 7 6 2
♣ A 7 5		♣ R 8 6 2
		♠ R V 7 5
		♥ A D 10 8 6
		♦ 9 8
		♣ 10 4

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

Entame : 2 de Carreau

Enchères :

En réponse à une intervention à la couleur au palier de un, l'annonce d'une nouvelle couleur avec saut indique cinq cartes dans la couleur du saut et un fit de quatre cartes dans la couleur du partenaire. Cette convention permet de trouver des doubles fits justifiant une surenchère si l'adversaire dispute le droit de jouer le contrat. Au nom de la loi des atouts, Nord peut sauter au palier de quatre. De plus, le Roi de Cœur est une excellente carte complémentaire de la longueur annexe de Sud. Avec dix atouts et un singleton dans la couleur adverse, le camp de l'ouvreur pourrait même envisager une défense à 5♦ contré.

Jeu de la carte :

Nord devra se contenter de dix levées si le flanc est vigilant. L'entame du 2 de Carreau provient d'un nombre impair de cartes, forcément cinq car Est a soutenu l'ouverture de 1♦. Vu de la main d'Ouest, Nord n'en a donc plus. Observons maintenant les Cœurs du mort. Même si Nord a deux ou trois petites cartes, il pourra tirer cinq levées des Cœurs de Sud, la ou les cartes d'Est étant alors bien placées pour lui. Il devient alors urgent d'encaisser des Trèfles avant que Nord ne les défausse sur les Cœurs du mort. Ouest joue donc l'As de Trèfle et Trèfle pour limiter Nord à dix plis.

Notons au passage qu'une défense à 5♦ contré ne coûte que 500 points aux Nord/Sud contre les 620 de la manche à Pique.

♠ 8 6 4 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 3
		N									
O			E								
		S									
♥ D V 8 7		♥ A R 10 6 2									
♦ 8 7 2	♦ A 6 3										
♣ D 4	♣ A V 10 9										
	♠ A R 10 9 5										
	♥ 5 4										
	♦ V 10 5										
	♣ R 6 2										

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		99	1
50		91	9
	100	84	16
	140	80	20
	170	72	28
	200	58	42
	420	39	61
	450	15	85
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♥
1♠	2♥	2♠	4♥

Entame : As de Pique

Enchères :

Le soutien à 2♥ exprime une force pouvant aller de 6 à 10 points HLD. En revanche, le soutien à 2♠ de Nord, face à une intervention qui peut ne comporter que 8 ou 9 points HL, correspond à une zone de force un peu plus élevée qui va de 8 à 12 points HLD. Dans le cadre d'une séquence compétitive, une surenchère d'Est à 3♥ ne constituerait pas une proposition de manche. Pour inviter le répondant à la manche, l'ouvreur dispose d'autres moyens comme l'enchère de 2SA, l'annonce d'une nouvelle couleur ou éventuellement le Contre. En valeur absolue, Est possède 19 points HLD. Cependant, la qualité de la couleur secondaire, le singleton dans la couleur d'atout et la présence de trois As sont autant d'éléments qui réévaluent sa main et permettent très largement de sauter à 4♥.

Jeu de la carte :

À la vue du mort, Sud, tenant compte du soutien de son partenaire, comprend que le déclarant n'avait qu'une seule carte à Pique. En rejouer serait donc inutile et ferait perdre un temps dans l'affranchissement d'une autre couleur. La contre-attaque du Valet de Carreau, dans les trois petites cartes du mort, semble être celle qui peut rapporter le plus de levées. C'est également la plus neutre car un retour à Trèfle, en raison du doubleton du mort, risquerait de faire perdre la levée du Roi. Le flanc Carreau condamne donc le déclarant alors qu'un autre flanc permet d'affranchir les Trèfles et de défausser plus tard un des trois Carreaux du mort pour n'en concéder qu'un seul.

Enfin, Nord peut aider son partenaire en jouant la Dame de Pique, sa plus forte carte, à la première levée. La parité de la couleur étant connue de tous, la carte de Nord a une valeur préférentielle. La plus grosse carte est un appel dans la couleur la plus chère restante.

♠ A D 7 2	♠ R 10	♠ 5 3						
♥ R D V	♥ A 8 6 3	♥ 9 5 2						
♦ A V 8 6 2	♦ 7	♦ R 9 5 3						
♣ 6	♣ A R D 10 9 5	♣ V 7 4 2						
<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">O</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">N</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">E</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">S</td> </tr> </table>			O	N	E	S		
O	N	E						
S								
♠ V 9 8 6 4								
♥ 10 7 4								
♦ D 10 4								
♣ 8 3								

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		96	4
100		86	14
90		79	21
	100	69	31
	110	52	48
	130	37	63
	150	32	68
	200	23	77
	500	6	94
	800	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦	2♣	Passe
Passe	Contre	2♥	3♦

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Avec sa belle main de 18 points HL et un singleton dans la couleur adverse, Ouest réveille les enchères par Contre. Nord qui est dans la zone maximale de son intervention à 2♣, annonce sa seconde couleur, décrivant un bicolore 6/4. Avec son soutien à Carreau par quatre atouts, Est déclare 3♦, enchère purement compétitive. Son partenaire sait qu'il a une main faible car il a passé à son premier tour d'enchères. Il n'a donc aucune raison de donner suite.

Jeu de la carte :

Après l'As de Trèfle, Nord poursuit par le Roi de Trèfle coupé par le déclarant qui joue atout pour le Roi, sa seule rentrée au mort. Il en profite pour tenter l'impasse Pique qui échoue. Nord rejoue alors le 10 de Pique, ce qui dévoile complètement sa distribution. Après avoir décrit six Trèfles et quatre Cœurs pendant les enchères, et fourni un Carreau et deux Piques, la main de Nord est connue de tous. Il devient facile de couper deux Piques au mort, sans risque de surcoupe, et de faire l'impasse contre la Dame de Carreau encore seconde en Sud.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
980		95	5
510		88	12
480		71	29
450		36	64
420		14	86
	50	6	94
	...	0	100

♠ 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 7 4
		N									
O			E								
		S									
♥ R 7		♥ 9 8 5 3									
♦ 10 9 8 6 5 4	♦ A D 7 2										
♣ D 4 3 2	♣ 8 7 6										
	♠ A D V 10 9 8 ♥ D 6 2 ♦ R ♣ A R V										

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	Passé	Passé
2♣	Passé	2♦	Passé
2♠	Passé	3♠	Passé
4♣	Passé	4♥	Passé
4SA	Passé	5♥	Passé
6♠			

Entame : 10 de Carreau

Enchères :

La main de Sud, qui compte huit levées de jeu à savoir cinq et demie à Pique et deux et demie à Trèfle, s'ouvre de 2♣. Sur l'enchère de 2♠, Nord soutient au niveau de 3 montrant ainsi un espoir de chelem. Sud annonce alors son contrôle à Trèfle et Nord son contrôle à Cœur. Il n'en faut pas plus à Sud pour poser le Blackwood et demander le chelem sur la réponse de 5♥ promettant deux clés sans la Dame d'atout.

Jeu de la carte :

Après l'As de Carreau Est contre-attaque Trèfle. Même si Sud tente et réussit l'impasse à la Dame de Trèfle il aura plus tard besoin de réussir aussi l'impasse au Roi de Cœur. Mais le contraire n'est pas vrai. En effet, si l'impasse au Roi de Cœur réussit, elle peut nous épargner l'impasse à Trèfle grâce à la défausse que le quatrième Cœur du mort peut procurer. Pour réaliser quatre levées de Cœur le bon placement du Roi ne suffit pas ; il doit être au plus troisième. Le bon maniement consiste à partir deux fois d'un petit Cœur de Sud. À la troisième levée, Sud joue l'As puis la Dame de Pique. En main, il continue par un premier Cœur vers le 10 du mort puis rentre en main en coupant un Carreau. Il joue alors un second petit Cœur et surtout pas la Dame. Le Roi tombe dans le vide. La Dame de Cœur est alors débloquée et le Roi de Pique, précieusement conservé, permet de rentrer au mort pour aller chercher le Valet de Cœur, douzième levée. Partir de la Dame de Cœur au premier ou au deuxième tour de la couleur aurait fait échouer la manœuvre. Si le quatrième Cœur n'est pas maître, Sud fera l'impasse à Trèfle en dernier recours.