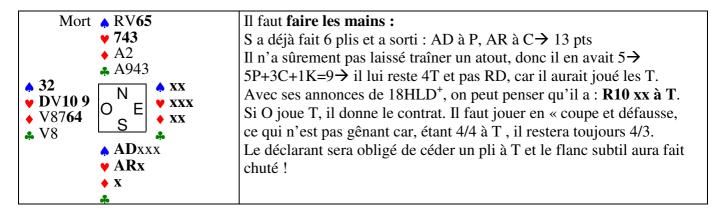
EXERCICE 1 : Combien Sud a-t-il de cartes à trèfle ?

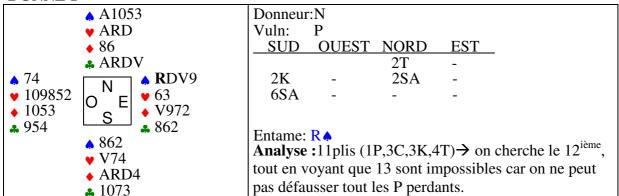
S O N E	*CBS(autre mineure)	S ne peut avoir que 2C et 3 ou 2P, il a donc 8 ou 9 cartes en		
1T - 1C -	→ 5C ou 4P et 4 ou 5C	mineures et plus de T que de K, car il a ouvert 1T et non 1K		
2SA- 3K*-	**Ni 3C, ni 4P.	→ il a 5T et 3K ou 5T et 4K.		
3SA**		Dans les 2 cas, S a 5 cartes à T.		

EXERCICE 2: Que doit rejouer O avec cette main?

S	O	N	E	*3 clés	E fournit le 2C et S l'As.	32	Réflexion :
		1T	-		S encaisse 2 tours d'atout, E et O	DV10 9	Si S rend la main à O,
1P	-	2P	-	Entame	fournissent.	V8764	c'est qu'il doit avoir un
4SA	٠ ا	5T'	k _	DC	S joue K pour l'As et K coupé.	V8	problème à T.
6P					S Tire RC puis remet O en main à C.		_

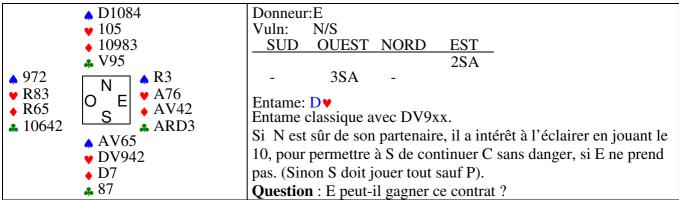


DONNE 1



Solution : dans le cas ou l'on a une perdante obligatoire, *on a souvent intérêt à la perdre le plus rapidement possible* : c'est « **la réduction du compte** » qui peut permettre un squeeze. On laisse passer RP et on prend DP avec AP. On tire 3C, et 3T et l'on présente VT à 5 cartes de la fin. E qui a gardé V972 à K et VP est obligé de donner le contrat en défaussant un K ou VP.

DONNE 2



Cours 14-4 2/2

Solution : E dispose des plis suivants : 2C, 2K, il peut espérer 4T (sauf si 4/1), il doit donc en trouver au moins un de plus à P ou à K. Pour gagner, il doit éviter à tout prix que N prenne la main pour le traverser à P et espérer que S n'ait pas 6C (répartition 5/2 ou 4/3).

La ligne de jeu s'est éclaircie : il faut prendre avec AC ou RC, encaisser 3T (pas 4 car il se squeeze lui-même), l'autre pli à C et redonner la main à C, à S qui ne pourra qu'encaisser ses 3C et rejouer P ou K pour donner le pli manquant.

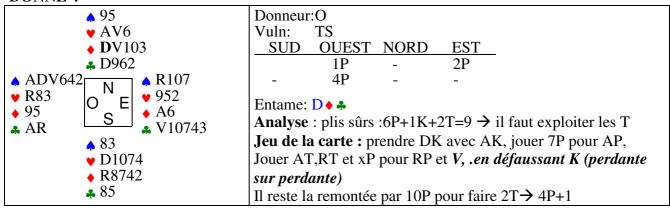
RAPPEL sur les	On entame D avec DV10 mais aussi avec DV9, 5 ^{ième} ou même 4 ^{ième} .
entames à SA	On peut entamer V avec V109 mais aussi avec V10 8x(x)

DONNE 3

♠ R109	Donneur:S				
y 865	Vuln: E/O				
♦ R85	SUD OUEST NORD EST				
♣ D864	1P - 2P -*				
↑ 763 • 92 • V10974 • V92 • ADV84 • ADV10 • 2 • A73	4P Entame: V ◆ * E n'a pas un jeu suffisant pour contrer (Rxxx) Analyse: Plis sûrs: 5P+1C+1T=7 → il faut faire 3 plis de plus à C ou se rabattre sur DT en espérant RT en O.				

Jeu de la carte : il faut se garder suffisamment de rentrées au mort pour pouvoir faire 3 fois l'impasse au RC, si nécessaire → couper AK du VP, jouer 4P pour 9P et faire l'impasse C qui marche, jouer 8P pour 10P et refaire l'impasse, remonter par RP et jouer une 3^{ième} fois C : le contrat est gagné. On peut alors jouer xT vers la D, mais le RT est mal placé.

DONNE 4



Résumé	Résumé des ENTAMES d' HONNEURS à SANS-ATOUT					Couleurs Sans Séquence	
As	Roi	Dame	Valet	10	Couleur	Couleur	
	* Demande le				prometteuse	« pis-aller »	
	déblocage				• •		
$\mathbf{A}\mathbf{R}\mathbf{x}$	\mathbf{R} DVxx(x)	$\mathbf{D}V10x(x)$	V 10 9x	10 98x	La 4 ^{ième}		
$\mathbf{A}\mathbf{R}\mathbf{x}\mathbf{x}$	\mathbf{R} D10 xx(x)	$\mathbf{D}V9x(x)$	V 10 8x	10 97x	meilleure	XXX	
$\mathbf{A}\mathbf{R}\mathbf{V}\mathbf{x}$	$\mathbf{A}\mathbf{R}\mathbf{V}\mathbf{x}\mathbf{x}(\mathbf{x})$	$A\mathbf{D}Vxx$	AV10xx	A10 9x(x)	Axx <u>x</u> x	x x xx	
	$3H, 5^{ième} (6^{ième})$	$R\mathbf{D}V(x)$	RV10xx	R 10 $9x(x)$	Axx <u>x</u> xx	x x xxx	
	$\mathbf{ARD10}(\mathbf{x})$	R D $10(x)$	_	D 10 $9x(x)$	AV6 <u>5</u> 3	Hxx	
	ARDV10(x)	$R\mathbf{D}x(x)$		109x(x)	RD7 <mark>4</mark> 32		
	\mathbf{R} DV9(x)	$\overline{\mathbf{D}}$ V10			RV9 <u>8</u> 7		
	\mathbf{R} D10 9(x)	$(\mathbf{D}Vx^*)$		* 10 prometteur	876 <mark>4</mark> 2		
	ARV10(x)	*uniquement		ou tête de			
	$A\mathbf{R}V9(\mathbf{x})$	par défaut.		séquence			
	* 4(H ou 9)						