

## JEU DE LA CARTE : 2 DONNES COMMENTEES.

### DONNE 1 :

<b>Donneur</b> N	R952 3 ARV96 A95	15H	N E S O 1K 3C - 3SA	7 plis à C + AP=8 → il faut trouver le 9 <sup>ième</sup> en sachant que la majorité des points adverses est en N.
AD3 R96 D10 52 R73	<u>N</u> O E S	7 ADV10 742 73 10 64	Les entames T, P ou AK suivi de RK donnent la levée manquante. Sur l'entame C, ou le retour C après l'entame K, il faut jouer RC et C pour AC d'Est et jouer xK en montant économiquement sur la carte de S.	
14H	V10 864 85 84 DV82	7H 4H		

### DONNE 2 :

AD10 962 R4 A3 642	13H	N E S O 1P 3K 4K* - 4C° - 4SA - 5P** - 6P	* cue-bid, forcing, fitté (en Majeure) ° contrôle C. **2A et D atout.	D1096 R4 - 642	<i>Situation à 9 cartes :</i>
<u>N</u> O E S		Plis sûrs : 6P+2C+1K+2T=11, Il suffit de couper 1K de la main courte pour faire 6P. On prend l'entame K de l'As, puis xP pour RP, xP pour AP, K coupé. (E fournit 1Pet 2K; E, 2P et 1K).	- xxxx x xxxx	N O E S	- xxx RDVx xx
RV85 A873 8 AR73	15H +....	Pour faire 7P, il faut monter un squeeze C,T en espérant les trouver 4/4 en O ??		V A873 - AR73	

2 R4 - 642	Pour monter un squeeze il faut imaginer la situation favorable que l'on veut trouver à 5 ou 6 plis de la fin. ←			<i>Reste des mains</i>
<u>N</u> O E S	Pour se trouver dans cette situation, il suffit de couper un K et de jouer 3 coups d'atout pour défausser 2T de S. Il faut surveiller les défausses de O pour savoir s'il lui reste 4C et 2T ou 3C et 3T.	74 D10 95 954 V985		3 V62 RDV10 762 D10
- A873 - AR	Si O a gardé 4 C et 2T, on joue AT, RT, xC pour RC et le dernier T affranchi. Si O a gardé 3C et 3T, on joue RC, 4C pour AC, C coupé, T et le dernier C est affranchi !			