



**QUESTION : 1P, 2K, ?** Que faire avec P : -, C : DVxxx, K : xx, T : DVxxxx ?

Avec 6H, il faut passer. C'est le partenaire qui contrera s'il n'est pas minimum.

**Remarque :** c'est un cas où la manche à 5T sera difficile à trouver, mais le contre du n° 3 comporte trop de risques.

**DONNE 1 : Impasse orientée.**

<p>           ♠ V10 98            ♥ AD3            ♦ AD10 9            ♣ 76            ♠ R32            ♥ 10 9542            ♦ 8742            ♣ 8            ♠ 754            ♥ 6            ♦ R3            ♣ RDV10 954            ♠ AD6            ♥ RV87            ♦ V65            ♣ A32         </p>	Donneur: N    Vuln:P				<p>S prend au 3<sup>ème</sup> coup; il ne faut plus donner la main à E. On remonte C et fait l'impasse P, qui râte. Quel que soit le retour, on fait : 3P+4C+1K+1T= 9 levées.</p>
	SUD	OUEST	NORD	EST	
			1K	3T	
	X	-	3P	-	
		3SA	-	-	
Entame: 8T .    Résultat : =					

**DONNE 2 : Il faut toujours essayer de faire plus !**

<p>           ♠ 64            ♥ 10 863            ♦ R754            ♣ V54            ♠ A1098752            ♥ R74            ♦ 2            ♣ A10            ♠ RDV            ♥ D52            ♦ A10 863            ♣ 83            ♠ 3            ♥ AV9            ♦ DV9            ♣ RD9762         </p>	Donneur: E . Vuln:NS				<p>5P gagnent en affranchissant un K. AT, 2K pour l'AK, K coupé, P pour RP, K coupé, P pour DP, K coupé, K pour défausser 10T. On termine par 2C pour le RCet xC à blanc en espérant voir tomber AC. Cela ne marche pas, donc on donne 2 plis à C.</p>
	SUD	OUEST	NORD	EST	
				1K	
	2T	2P*	-	3P	
		-	4P		
Entame: 4T .					
Résultat : = ou+1					
*5 cartes et 11H ou 9 et 6 cartes.					

## DONNE 3 : Un Squeeze pour un grand Chelem !

<p>           ▲ 852            ♥ 85            ♦ V9743            ♣ R10 6            ▲ A            ♥ R10 94            ♦ RD62            ♣ A843            ▲ 72            ♥ ADV762            ♦ A85            ♣ D7            ▲ RDV10 963            ♥ 3            ♦ 10            ♣ V952         </p> <p>           N            O E            S         </p>	Donneur: S ,      Vuln: NS	<p>1P+6C(+ P coupé)+3K+1T= 12 plis            Si les K sont 3/3, tout le monde fera 7.            Un Squeeze peut permettre de faire 7 si l'adversaire qui a RT a aussi 4 ou 5 K (envisageable au vu des annonces ).            On doit se reporter à 3 cartes de la fin où l'on doit être <b>en E avec un atout (carte squeezante), DT et xK.</b>  <b>O a: Dxx à K et N: RT et Vx à K.</b>            En route:            10K pris du R(1), AP(2), on purge les atouts(5) et l'on coupe un P(6) , on tire AT(7), un 2<sup>ème</sup> coup de K vers l'As(8) confirme leur mauvaise répartition, on joue 2 coups d'atout( 10).            Il ne reste plus qu'à tirer le dernier atout, N est squeezé, il est obligé de jeter un K ou le RT!</p>														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3P</td> <td>X</td> <td>-</td> <td>5C*</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>6C**</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame: 10K,      Résultat : +1 ou=</p> <p>*Pas de perdante à C, proposition de Chelem avec un pb qui ne peut être qu'à P.            **Avec AP sec, O conclue à 6C (ou met 5P pour chercher les 7).  <b>Remarque</b> : les annonces montrent que les adversaires ne craignent pas l'entame P, il vaut mieux essayer 10K, pour le cas où N aurait l'As...</p>		SUD	OUEST	NORD	EST	3P	X	-	5C*	-	6C**	-	-	-	
SUD	OUEST	NORD	EST													
3P	X	-	5C*													
-	6C**	-	-													
-																

## DONNE 4: Enfin, un chelem sans problème !

<p>           ▲ 5            ♥ A82            ♦ ARD10 86            ♣ R75            ▲ V9862            ♥ R10 6            ♦ 5            ♣ D842            ▲ D10 3            ♥ V954            ♦ V2            ♣ V10 96            ▲ AR74            ♥ D73            ♦ 9743            ♣ A3         </p> <p>           N            O E            S         </p>	Donneur: O,      Vuln: tous	<p>Jeu de la carte sans problème:            2T+6K+1C+2P=11 plis et un T coupé → 12.            On ne donnera qu'1 pli à C.</p> <p><b>Remarque: Quand on a le jeu pour poser le Blackwood, on a généralement 2 clés et la réponse 5T ne peut indiquer que 3 clés. (et pas 0).</b></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>1K</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1P</td> <td>-</td> <td>3K*</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4T**</td> <td>-</td> <td>4C</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4SA</td> <td>-</td> <td>5T°</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>6K</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame: VT,      Résultat : =</p> <p>*Pour fixer la couleur.            **Contrôle ; le palier 3SA est dépassé, la couleur K est agréée ; S prend le capitanat.            ° Obligatoirement 3 clés.</p>		SUD	OUEST	NORD	EST		-	1K	-	1P	-	3K*	-	4T**	-	4C	-	4SA	-	5T°	-	6K	-
SUD	OUEST	NORD	EST																					
	-	1K	-																					
1P	-	3K*	-																					
4T**	-	4C	-																					
4SA	-	5T°	-																					
6K	-	-	-																					