

21 Novembre 2022 - JJB

Problèmes d'entame :

1. Entame 2P, 4<sup>ème</sup> sous honneur
2. Entame 2C en pair-impair dans la couleur du partenaire
3. 5K ou 5T, de préférence le 5K car le partenaire n'a pas contré le 2T. Ne pas entamer VP qui est une carte qui peut jouer.
4. Entame 2P 4<sup>ème</sup> sous honneur.
5. 3C ou 6P.
6. Le X demande de ne pas entamer P. Il demande une entame anormale pour couper. Donc entamer dans la plus longue de la main : le 5K qui ne demande pas de retour spécial.

Jeu de la carte (déclarant):

1. 5 perdantes, 4 si les T sont 3/2. Prendre avec l'AP puis immédiatement le 9K pour affranchir au plus vite les K pour défausser un T.
2. Prendre du RK et jouer xC
3. Prendre du RK et avancer la DT pour l'impasse. Si elle réussit, on réitère et on défaussera un K perdant sur l'AT.
4. 4 perdantes : 2C, 1T, 1P. Il faut que le VT soit en Est, quelle que soit la position de l'AT. Donc AP, puis DT et 7T pour le 10.

Jeu de la carte (flanc):

5. Réfléchir au nombre de cartes ! On prend l'entame de l'AP car sinon il y a 10 plis. Sud fournit le 3. Donc Sud a le RP et 7 cartes dans les mineures. S'il a l'AT c'est fini quel que soit le retour. Il faut donc espérer l'AT en Ouest. Jouer le 9T, surtout pas le R car le 10T peut être 4<sup>ème</sup> en Sud.
6. Sud a 2 piques. Jouer le VP puis le RP. Il faut retourner T sous l'AS. Avancer le 8T (pas le 3 qui promettrait un honneur). Sud pensera que l'As est en Ouest et la D en Est, et passera petit T.
7. Le déclarant a manifestement le RT sec. S'il a 4K et 1C, c'est fini. S'il a 2K et 3C, on peut faire chuter si Ouest a le VC. Donc jouer C sous le R.