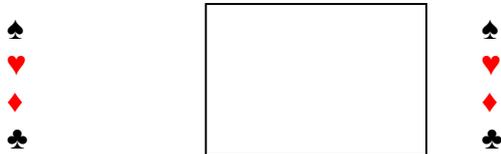


## Un coup opportuniste

S	O	N	E
3K	-	4SA	-
5T*	-	6K	-
* 1 ou 4 clés			

♠ ARD6  
♥ AV9865  
♦ R6  
♣ 7



♠ 874  
♥ 7  
♦ ADV1042  
♣ R103

Note sur les enchères :

Après passe d E il est bien joué de dire 3K même si on n'en a que 6 :

On barre l'adversaire au cas où le jeu serait en E O ; si c'est le partenaire qui a du jeu on lui indique qu'on n'a pas l'ouverture mais une très belle couleur, le R de T permettant de l'exploiter au cas où on devrait jouer à SA.

N qui a tous les contrôles du premier tour et compte 12 levées avec la coupe d'un T pose directement le BW pour vérifier qu'il ne manque pas 2 as et conclut au chelem sur la réponse d'une clé

Entame V de P,  
Faites votre plan de jeu

## Compte des levées du déclarant

3 P 1C 6K soit 10 levées ;

Une onzième peut venir de la coupe d'un T et la douzième soit du R de T soit de la coupe d'un second T

On prend l'entame au mort et on avance un petit T ; E fournit le 9 ; il est probable que l'as soit en O et vous passez le 10 pour le V d O qui ressort petit K pour votre 10.

T coupé puis As de C et C coupé en main, O fournissant le 5 puis le R

Maintenant vous êtes à la croisée des chemins :

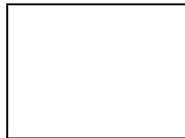
Soit vous coupez un second T du R et rentrez en main en coupant un C mais il y a un risque de promotion d'atout chez O qui semble bien n'avoir que 2 C ...

Il est pratiquement certain que O détient le A de T ; s il a aussi 4 P il est seul a garder les noires vous surprenez le R de K de l'as et tirez tous vos atouts gardant au mort RDx P et en main R de T et xx P O doit rendre les armes.

Les quatre jeux :

♠ ARD5  
♥ AV9865  
♦ R6  
♣ 7

♠ V1032  
♥ R5  
♦ 9853  
♣ AD5



♠ 96  
♥ D10732  
♦ 7  
♣ V9864

♠ 874  
♥ 4  
♦ ADV1042  
♣ R103