

## Jouez le bon contrat et gagnez-le

S	O	N	E
	1C	1SA	2P
-	-	x	-
3K	-	-	3C
-	-	4K	4C



♠ 5  
♥ RD742  
♦ A8  
♣ V8643



♠ ADV10876  
♥ 1085  
♦ 74  
♣ D



Note sur les enchères :

J ai ouvert de 1 C compte tenu de la distribution et de crainte de ne plus pouvoir en parler ensuite ; ce genre de décision doit être murement réfléchi et ne peut être envisagé qu'avec un partenaire aguerris et Fitte ...

1 SA : très fort en sandwich, main régulière

2P Barrage constructif (avec repli possible à C )

X appel aux mineures si le partenaire ne peut rendre punitif

Entame R de K ,

Faites votre plan de jeu

### Compte des levées du déclarant

1 P 3C 1K et 0 T soit 5 levées ;

Quel enseignement tirer des enchères ; N qui est intervenu, vulnérable, par SA et a ensuite recontré pour obliger son partenaire à parler doit avoir la quasi-totalité des points manquants; Il est par ailleurs très probable qu'il n'a pas 4 cartes à P car sinon il aurait contré..

Commençons par les P :

P pour la D qui tient et A de P pour défausser un K de la main.

Le R de P reste en N donc pas de risque de surcoupe, P de nouveau et S faute de mieux coupe du V de C pour tenter une promotion d'atout surcoupé de la D.

x, C maintenant que N ne prend pas et ... le 8 du mort ; en effet S qui voit le 10 et le 8 de C du mort aurait coupé du 9 et non du V s'il l'avait eu ...

P maintenant pour la défausse d'un T de la main N peut bien couper du 9 et tirer son As de C, et l'As de T on pourra toujours aller au mort avec le 10 pour encaisser les P.

Si N rejoue T au lieu de l'As de C on coupe au mort et on joue P en attendant qu'il coupe de son As le dernier atout du mort permettant de rejoindre le mort une nouvelle fois et le gain du contrat .....

Nb le contrat de 4 P est sans espoir car c'est la main longue qui coupe et on perdra toujours 1 P 1 K 1 T et au moins 1 C.

### Les quatre jeux :

♠ R43  
♥ A96  
♦ RDV5  
♣ AR7

♠ 5  
♥ RD742  
♦ A8  
♣ V8643



♠ ADV10876  
♥ 1085  
♦ 74  
♣ D

♠ 92  
♥ V3  
♦ 109632  
♣ 10952