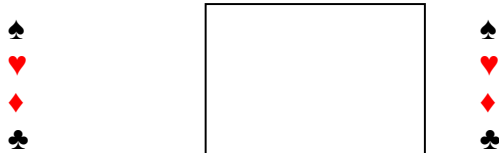


## Cumulez vos chances

S	O	N	E
1C	-	1P	-
4C	-	5C	-
6C	-	-	-

♠ A1054  
♥ 6  
♦ AR32  
♣ A876



♠ V63  
♥ ARDV1097  
♦ 4  
♣ DV

Entame D de K

Quel est votre plan de jeu pour prendre toutes vos chances de gagner ?

Note sur les enchères :

Une répétition à saut au palier de la manche exprime l'équivalent d'un barrage à 4 C mais avec la valeur d'une ouverture. 5 C demande la qualité des atouts avec le contrôle du premier tour de toutes les couleurs.

## Compte des levées du déclarant

1P 7C 2K et 1 T soit 11 levées ; Comment trouver la douzième ?

On peut essayer d'affranchir 1 P s'ils sont 3/3, capturer un honneur sec ou second à P et enfin faire l'impasse T. Si l'impasse T rate, un bon joueur en E rejouera P pour faire sauter votre As avant que vous ayez pu encaisser la T D ; voyons donc les P .

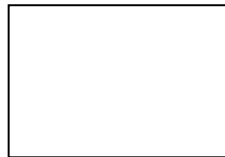
On tire A de K et C (3 tours pour purger ceux de la défense) puis P pour le 10 et le R .E rejoue K .comme on ne sait pas quoi défausser sur le R , on coupe en main et on rejoue x P .Ici la D vient et c'est gagné, on défausse la D de T sur le R de K

Si la D de P n'était pas apparue, on aurait défaussé le troisième P de la main sur le R de K pour couper un P en Main gagnant encore avec les P 3/3 . Sinon il resterait l'impasse T ...

### Les quatre jeux :

♠ A1054  
♥ 6  
♦ AR32  
♣ A876

♠ D8  
♥ 852  
♦ DV109  
♣ 10432



♠ R972  
♥ 43  
♦ 8765  
♣ R95

♠ V63  
♥ ARDV1097  
♦ 4  
♣ DV