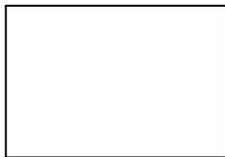


# Suivez les défausses

S	O	N	E
			2SA
	3T	-	3K
	3SA		



♠ 754  
♥ A642  
♦ R3  
♣ 10952



♠ AD2  
♥ R83  
♦ AD6  
♣ AV83



Entame D de C,  
Faites votre plan de jeu

## Compte des levées du déclarant

1 P 2C 3K et 1 T soit 7 levées ;

Si les honneurs sont partagés à T on pourra tirer 3 levées de la couleur. Que faire sur l'entame ? il ne sert à rien de laisser passer car l'adversaire dangereux est Sud et toutes les impasses sont orientées sur lui (on ne peut pas chercher à donner la main à N qui n'aurait plus de C à rejouer après un laisser passer).

On prend au mort et on joue 10 de T pour la D de Sud qui revient V de C. On prend en main on monte au mort à K et on joue le 9 de T qui fait la levée.

On tire deux coups de T supplémentaires sur lesquels S doit défausser, par ex 2 K .on tire alors les A et D de K sur lesquels S doit défausser un C ou un P . il n'a donc plus que des C et des P et on le remet en main à C , au pire il fera 2 levées de C puis devra jouer P vous offrant la dixième levée et le top ...

Les quatre jeux :

♠ V963  
♥ 75  
♦ V974  
♣ R76

♠ 754  
♥ A642  
♦ R3  
♣ 10952



♠ AD2  
♥ R83  
♦ AD6  
♣ AV83

♠ R108  
♥ DV109  
♦ 10852  
♣ D4

Nb

Laisser passer l'entame n'est efficace que lorsque l'on peut chercher à jouer en donnant la main à l'adversaire court dans la couleur d'entame . Ici, cela aurait été non seulement inutile mais aussi contre productif car on se serait privé d'une carte de sortie permettant de remettre en main l'adversaire dont le retour P n'est pas dangereux...