

Prenez vos chances

S	O	N	E
-	1P	-	1T 4P

♠ 10832

♥ 10 5

♦ ARV5

♣ 1084

♠ ADV7

♥ AD97

♦ D8

♣ RV2

♠

♥

♦

♣

♠

♥

♦

♣

Entame 3K ,
Faites votre plan de jeu

Compte des levées du déclarant

3 P 1C 4K et 1 T soit 9 levées ; on peut espérer trouver la dixième levée en coupant un C de la main

Quelles sont les perdantes potentielles : 1 P 1 C et 2T . toutes ces couleurs doivent être jouées de la main pour faire les impasses aux pièces manquantes or on manque de communication avec la main :

Si on en prend deux à K on perd une levée de K et il faudra réussir deux impasses pour compenser .

La bonne solution : on prend la dame de K et on rejoue A de P et D de P si les P sont 3/2 ce qui est le plus probable , on fera 4 P 4K , 1 C et 1 T ; on peut aussi trouver le R de C et/ ou la D de T

Sur la D de P S prend du R et rejoue K . On prend en main et on joue C pour la D . Si S prend il n'a pas de retour dangereux et si l'impasse marche on pourra couper 2 C en main

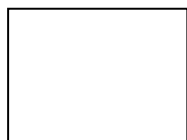
Ici la D tient ; on tire l'As et le R s'écroule N garde un atout mais il est inférieur à ceux de la main et il ne peut donc pas surcouper donc x C coupé du 8 N défausse un K As de K coupé et surcoupé , re C coupé en main puis V de K sur lequel on défausse un T

On est à la tête de 4 levées à C 3 à P et 3 à K soit dix levées et il reste encore à jouer les T depuis la main ; si on passe la bonne on fera +1

Les quatre jeux :

♠ 654
♥ R4
♦ 1073
♣ A9765

♠ 10832
♥ 105
♦ ARV5
♣ 1084



♠ ADV7
♥ AD97
♦ D8
♣ RV2

♠ R9
♥ V8632
♦ 9642
♣ D3