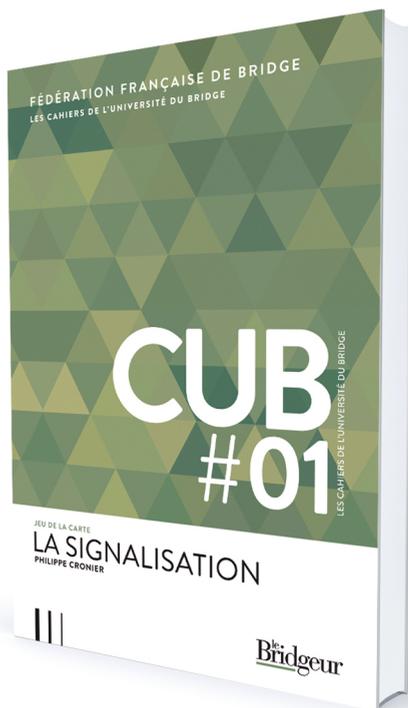


Boutique en ligne



La signification mystérieuse des cartes de votre partenaire ne sera bientôt plus qu'un lointain souvenir : écrit par Philippe CRONIER aux éditions Le Bridgeur.

Retrouvez nos nouveautés sur www.ffbridge.fr , rubrique [Boutique en ligne](#)

Paiement par CB ou par chèque sur envoi postal de votre commande.
Renseignement : [01 55 57 38 32](tel:0155573832) ou boutique@ffbridge.net

[A bientôt sur notre boutique](#) !

1

♠ D74	♠ R2	♠ V1098
♥ V7	♥ AR9543	♥ 1086
♦ D987	♦ 432	♦ R65
♣ 10984	♣ R3	♣ ADV
	♠ A653	
	♥ D2	
	♦ AV10	
	♣ 7652	

Donneur : N		Vul : P	
S	O	Nord	E
1♠	-	1♥	-
3♥	-	2♥	-
		4♥	

L'entame : le Valet de Pique en tête de séquence pour le 3 du mort, le 4 en Ouest et le Roi de votre main ; vous éliminez les atouts en trois tours avant de présenter le 2 de Carreau pour le 5 en Est et le Valet (ou le 10) du mort pris par la Dame en Ouest qui rejoue le 10 de Trèfle...

Le jeu du déclarant : passez le Roi en Nord au cas où votre adversaire de droite aurait rejoué sous l'As puis rentrez en main en coupant le troisième tour de la couleur avant de réitérer la double impasse à Carreau en jouant le 3 pour le 6 d'Est et le 10 (ou le Valet) du mort qui tient ! Vous êtes bien à la tête de dix levées avec deux Piques, six Cœurs et deux Carreaux...

Principe : quand vous détenez trois petites cartes en face de AV10, la probabilité de réaliser deux levées en faisant la double impasse (c'est-à-dire en jouant deux fois petit vers AV10) est de 75% ! La manœuvre réussira donc trois fois sur quatre.

2

♠ V654		♠ A1098									
♥ 764		♥ A32									
♦ R73		♦ DV									
♣ 1087		♣ ARD2									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
♠ D7		♠ R32									
♥ 95		♥ RDV108									
♦ A10962		♦ 854									
♣ 6543		♣ V9									

Donneur : E		Vul : NS	
S	O	N	Est
-	3SA		2SA

L'entame : le Roi de Cœur en tête de séquence...

Le jeu du déclarant : en Est, vous avez bien entendu laissé passer deux fois l'entame et pris de l'As le troisième tour de la couleur mais avez-vous pensé à défausser le 7 de Pique du mort à la troisième levée pour préserver la rentrée éventuelle du quatrième Trèfle ? Sinon, Nord, qui devrait laisser passer le premier tour de Carreau lorsque vous présenterez la Dame (ou le Valet), prendra le deuxième tour de la couleur et vous ne pourrez plus bénéficier des trois Carreaux affranchis du mort ! En revanche, si vous avez songé à conserver vos cinq Carreaux et vos quatre Trèfles du mort, vous réaliserez votre contrat sans problème puisque le 2 de Trèfle de votre main vous permettra ici, après avoir joué ARD, d'accéder au mort (répartition 3-2 en flanc) et de réaliser dix levées sans aucun problème (1 Pique + 1 Cœur + 4 Carreaux + 4 Trèfles) !

Principe : avec une couleur huitième commandée par ARD2 en face de 6543, vous disposerez d'une rentrée dans la main possédant quatre petites cartes chaque fois que cette couleur sera répartie 3-2 en flanc, c'est-à-dire dans presque 68% des cas !

3

♠ 54
♥ R54
♦ AV10987
♣ 76

♠ DV1098
♥ DV109
♦ -
♣ RD98

	N	
O		E
	S	

♠ 76
♥ 876
♦ D65432
♣ V10

♠ AR32
♥ A32
♦ R
♣ A5432

Donneur : S		Vul : EO	
Sud	O	N	E
1♣	-	1♦	1♠
2SA	-	3SA	

L'entame : le 7 de Pique pour le 4 du mort et le 8 en Est que vous prenez de l'As en Sud ; voyez-vous comment réaliser dix levées contre toute défense ?

Le jeu du déclarant : il vous suffit ici de jouer le Roi de Carreau et de le prendre de l'As à la deuxième levée ! Vous concéderez ensuite la Dame de Carreau et, grâce au Roi de Cœur du mort, vous réaliserez tranquillement dix levées (2 Piques + 2 Cœurs + 5 Carreaux + 1Trèfle). Si vous commettez l'imprudence de faire la première levée de Carreau du Roi, vous devrez rentrer au mort par le Roi de Cœur et jouer l'As de Carreau en espérant voir la Dame tomber. Si ce n'est pas le cas la couleur n'aura procuré que deux plis au lieu des cinq encaissées grâce à l'autre maniement.

Principe : retenez bien ce diagramme où vous devez, avec une seule rentrée sûre dans la main longue, prendre le Roi de l'As pour assurer cinq levées dans la couleur :

A V 10 9 8 7
R

4

	♠ AV87	
	♥ 852	
	♦ V6	
	♣ DV109	
♠ R65		♠ D432
♥ AR7		♥ 643
♦ AD32		♦ R104
♣ R53		♣ A42
	♠ 109	
	♥ DV109	
	♦ 9875	
	♣ 876	

Donneur : O		Vul : T	
S	Ouest	N	E
-	1♦ 2SA	-	1♠ 3SA

L'entame : la Dame de Trèfle en tête de séquence...

Le jeu du déclarant : après avoir pris l'entame du Roi en Ouest, jouez l'As de Carreau (ou la Dame) suivi d'un petit Carreau de votre main au cas où le Valet serait second en Nord ou en Sud ! Telles que sont les cartes sur cette donne, vous réaliserez très facilement neuf levées après avoir délogé l'As de Pique avec 1 Pique, 2 Cœurs, 4 Carreaux et 2 Trèfles !

Principe : pour réaliser quatre levées avec AD32 en face de R104, vous devez commencer par jouer l'As ou la Dame de la main longue suivi d'un petit vers R10 afin de pouvoir bénéficier du partage 3-3 de cette couleur ainsi que du Valet second (ou sec) de cette couleur sans oublier le cas rare où l'adversaire de gauche posséderait six cartes ; en jouant ainsi, la probabilité de réaliser quatre levées dans cette couleur s'élève à près de 55% !

5

♠ 109	♠ ARV2	♠ 8765									
♥ 8753	♥ AV109	♥ R4									
♦ DV654	♦ AR	♦ 32									
♣ R5	♣ A32	♣ DV1094									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ D43										
	♥ D62										
	♦ 10987										
	♣ 876										

Donneur : N		Vul : NS	
S	O	Nord	E
2♥ 3SA	-	2♦ 2SA	-

L'entame : la Dame de Trèfle pour le 6 du mort et ... quelle carte Ouest doit-il fournir ?

Le jeu de la défense : Ouest doit prendre la Dame de Trèfle du Roi sinon le déclarant pourrait laisser passer les deux premières levées et la couleur serait alors bloquée ! Sur cette donne, Nord finirait même par réaliser dix levées (4 Piques + 3 Cœurs + 2 Carreaux + 1 Trèfle) après être remonté au mort par la Dame de Pique puis tenté l'impasse au Roi de Cœur sans succès contre Ouest. En revanche, si Ouest a pensé à prendre la Dame de Trèfle à la première levée, Nord ne pourra réaliser son contrat : en effet, Est réalisera alors cinq levées avec le Roi de Cœur et quatre Trèfles...

Principe : si votre partenaire entame de la Dame dans un contrat à Sans-Atout et si vous possédez le Roi second, fournissez-le à la première levée afin d'éviter un bocage éventuel de la couleur !

6

♠ RV7 ♥ R10952 ♦ D9 ♣ 973	♠ 10532 ♥ 763 ♦ 4 ♣ AR642	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ AD ♥ ADV84 ♦ V1072 ♣ V5
N						
O E						
S						
♠ 9864 ♥ - ♦ AR8653 ♣ D108						

Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	Est
2♦	4♥		1♥

L'entame : Sud entame bien évidemment de l'As de Carreau puis tire le Roi...

Le jeu de la défense : Nord, au lieu de se creuser les méninges pour se demander quel est le meilleur moyen d'appeler à Trèfle, doit couper le Roi de Carreau maître de son partenaire avant d'encaisser l'As et le Roi de Trèfle... Si comme ici le déclarant possède deux cartes à Trèfle, le camp de la défense sera sûr au moins de battre le contrat !

Principe : pour encaisser la chute, il faut parfois couper une carte maîtresse de votre partenaire qui devrait alors vous remercier de lui avoir facilité la tâche !...

7

♠ RV109	♠ 432	♠ D8									
♥ 5	♥ ADV	♥ 432									
♦ DV109	♦ 873	♦ R642									
♣ 10982	♣ AD63	♣ RV75									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ A765										
	♥ R109876										
	♦ A5										
	♣ 4										

Donneur : S		Vul : T	
Sud	O	N	E
1♥	-	4♥	

L'entame : la Dame de Carreau en tête de séquence...

Le jeu du déclarant : Sud est à la tête de neuf levées grâce à six levées d'atout et trois As. La dixième proviendra d'une coupe de la main courte, le quatrième Pique de Sud pouvant être coupé maître au mort. Pour pouvoir couper un Pique au mort (si la couleur n'est pas répartie 3-3 en flanc), il suffit au déclarant, après avoir pris l'entame Carreau de l'As, de jouer l'As de Pique suivi d'un petit Pique. Un troisième tour de la couleur permettra à Sud d'ouvrir la coupe au mort et de réaliser dix levées sans coup férir. Si Sud jouait deux tours d'atout avant de jouer Pique Est, en main au deuxième tour de Pique, pourrait jouer un troisième tour d'atout et empêcher la coupe du quatrième Pique au mort.

Principe : avec l'As blanc quatrième en face de trois petits, tirez l'As puis rejouez deux fois de la couleur afin de couper éventuellement le quatrième de la main courte ; cette coupe a joliment été baptisée « coupe invisible ».

8

	♠ V1065	
	♥ A2	
	♦ A542	
	♣ V103	
♠ AD		♠ 732
♥ RDV10765		♥ 98
♦ RDV		♦ 10876
♣ 2		♣ D654
	♠ R984	
	♥ 43	
	♦ 93	
	♣ AR987	

Donneur : O		Vul : T	
S	Ouest	N	E
	2♦ [*] 4♥ ^{***}	-	2♥ ^{**}

* La main d'Ouest compte neuf levées et demie de jeu, ce qui permet l'ouverture de 2K forcing de manche avec une main unicolore.

** Pas d'As, pas deux Rois et moins de huit points H !

*** Le saut à 4♥ constitue un arrêt. En effet, l'ouvreur sait qu'il manque deux As.

L'entame : l'As de Trèfle pour le 2 du mort, le 3 en Nord et un petit du déclarant

Le jeu de la défense : comme Est a répondu 2♥ sur l'ouverture de 2♦ en Ouest, Sud sait que son partenaire détient les deux As rouges et il lui suffit donc de rejouer le 9 de Carreau à la deuxième levée ! Nord prendra de l'As et rejouera la couleur puis sautera sur l'As d'atout pour donner une coupe Carreau à Sud si comme ici il possède au moins deux atouts...

Principe : bien écouter les enchères permet très souvent de faciliter la tâche du flanc !

9

♠ A54	♠ DV10	♠ R97									
♥ D1032	♥ R	♥ AV54									
♦ V9	♦ AR10862	♦ D3									
♣ R743	♣ 1098	♣ ADV2									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ 8632										
	♥ 9876										
	♦ 754										
	♣ 65										

Donneur : N		Vul : E-O	
S	O	Nord	E
-	2♥*	1♦	X
		-	4♥

* Sur un contre d'appel du N°2, ce saut montre quatre cartes à Cœur et 8/10 points H

L'entame : l'As et le Roi de Carreau pour le 4 et le 7 du partenaire qui montre ainsi trois cartes dans la couleur ; Nord poursuit alors de la Dame de Pique ; comment devez-vous poursuivre ?

Le jeu du déclarant : en dehors des deux levées déjà concédées dans la couleur d'entame, il est inévitable de perdre un Pique. Dans ces conditions l'impasse au Roi d'atout doit réussir, ce qui sera forcément le cas si l'on tient compte du fait que Nord a ouvert et que les deux joueurs de la défense ne possèdent que 13 points H. Pour que l'ouvreur en ait au moins 12 il est nécessaire qu'il détienne le Roi de Cœur. Il devient tentant de prendre de l'As de Pique et de jouer la Dame de Cœur ou le 10 pour réaliser une impasse « forçante ». Pourtant, cela vous conduirait à la chute. Si, par malheur, Nord possède le Roi sec, le 9 quatrième de son partenaire sera affranchi au quatrième tour de la couleur. La précaution à prendre est de commencer par jouer le 2 ou le 3 vers le Valet du mort. Si le Roi n'est pas tombé, vous rentrez en main par le Roi de Trèfle et présentez cette fois la Dame de Cœur. Il ne peut plus rien vous arriver, sauf si Nord a le Roi quatrième, cas sans espoir.

Principe : avec D 10 3 2 en face de A V 5 4, vous ne devez pas partir de la Dame ou du 10 en impasse forçante au premier tour afin de vous prémunir contre un éventuel Roi sec placé...

10

♠ V72	♠ 9653	♠ ARD
♥ 842	♥ A1063	♥ RD7
♦ A642	♦ 107	♦ RDV5
♣ 765	♣ 432	♣ ARD

	N	
O		E
	S	

♠ 1084
♥ V95
♦ 983
♣ V1098

Donneur : E		Vul : T	
S	O	N	Est
-	3♦*	-	2♦ 6SA**

* L'As de Carreau

** Excellent pari quand on connaît l'As de Carreau en face pour un minimum de 33 points H

L'entame : le Valet de Trèfle en tête de séquence

Le jeu du déclarant : pour gagner son contrat, Est doit espérer l'As de Cœur en Nord et jouer deux fois petit Cœur du mort vers le Roi et la Dame. Après avoir pris l'entame Trèfle en main, il doit donc jouer le Roi puis la Dame et le Valet de Carreau pris par l'As du mort. Il rejoue ensuite Cœur vers le grand mariage et, après avoir fait la levée, Est n'a plus qu'à remonter au mort par le 5 de Carreau pour le 6 ! Cela lui permettra de rejouer Cœur et de marquer 1440 dans sa colonne...

Principe : certains managements de couleur doivent parfois être joués de manière astucieuse, notamment pour se créer plusieurs communications !

11

♠ 862	♠ ARV93	♠ 10754									
♥ A7632	♥ D98	♥ 104									
♦ A4	♦ V92	♦ R1065									
♣ D54	♣ V6	♣ AR9									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ D										
	♥ RV5										
	♦ D873										
	♣ 108732										

Donneur : S		Vul : P	
Sud	O	N	E
-	-	1♠	-
1SA			

L'entame : le 3 de Cœur en quatrième meilleure pour le 8 du mort et le 10 d'Est...

Le jeu du déclarant : avec deux levées à Cœur et cinq levées à Pique, Sud devrait gagner ; cependant, pour éviter de dépendre d'un 10 troisième à Pique en flanc, Sud doit tirer la Dame de Pique à la deuxième levée puis remonter au mort à Cœur pour réaliser le reste de la couleur. Attention toutefois à penser à prendre le 10 de Cœur du Roi à la première levée afin d'être certain de rejoindre le mort : par la suite, il suffira au déclarant de jouer le Valet de Cœur pour la Dame ou le 5 pour le 9 !...

Principe : dans la majorité des donnes se posent des problèmes de communications qui sont de plusieurs ordres ; il faut savoir les maintenir quand elles existent et en créer quand il en manque afin de régler des situations de blocage. Cette donne assez simple en est une parfaite illustration !

12

♠ AV9842	♠ 7	♠ RD10
♥ 2	♥ R873	♥ ADV10
♦ A7	♦ RDV5	♦ 63
♣ R854	♣ V1097	♣ A632
	♠ 653	
	♥ 9654	
	♦ 109842	
	♣ D	

Donneur : O		Vul : N-S	
S	Ouest	N	E
-	1♠	-	2♣
-	3♣	-	3♠*
-	4SA	-	5♥
-	6♠		

Le soutien différé à 3♠ montre un fit de 16 points HLD et plus. L'ouvreur s'en comptant lui-même 17, son camp est dans la zone du chelem. Il ne reste plus qu'à vérifier, par l'intermédiaire du Blackwood, qu'il ne manque pas deux As.

L'entame : le Roi de Carreau pour le 3 du mort, le 2 en Sud et le Roi du déclarant

Le jeu du déclarant : après l'entame, Ouest possède une perdante directe à Carreau et au moins une perdante à Trèfle si la couleur est répartie 3-2 en flanc. Au lieu de tenter l'impasse au Roi de Cœur qui, ici, permettrait de défausser le 7 de Carreau, Sud doit plutôt éliminer les atouts et jouer l'As de Cœur suivi de la Dame en défaussant son Carreau perdant lorsque Sud ne couvre pas ! Sur cette donne, Nord prend du Roi mais ce sera la dernière levée de la défense car les deux Trèfles perdants de la main partiront sur le Valet et le 10 de Cœur du mort !

Principe : la manœuvre évoquée au cours de cette donne porte le nom d'expasse ; elle combine la coupe et l'impasse et n'est possible que dans une couleur autre que l'atout (elle n'existe donc pas dans les contrats à Sans-Atout...). Ainsi, lorsqu'on possède ADV10 en face d'un singleton, l'expasse s'impose puisqu'elle rapportera deux levées (en dehors de l'As) alors que l'impasse n'en donne qu'une.

13

♠ R2	♠ A86	♠ DV1097									
♥ V1098	♥ AR73	♥ 42									
♦ R1096	♦ DV32	♦ 875									
♣ 753	♣ D8	♣ A64									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ 543										
	♥ D65										
	♦ A4										
	♣ RV1092										

Donneur : N		Vul : T	
S	O	Nord	E
3SA		1SA	-

L'entame : la Dame de Pique en tête de séquence pour un petit du mort ; quelle carte devez-vous fournir à la première levée en Ouest ?

Le jeu de la défense : vous devez bien entendu fournir le Roi pour débloquer la couleur sinon le déclarant va laisser passer les deux premiers tours et Ouest ne pourra plus en rejouer pour faire tomber l'As. Nord rendra plus tard la main à Trèfle sans risque de se voir défiler sous le nez le restant des Piques. En revanche, si vous fournissez le Roi de Pique sur la Dame, Nord ne pourra plus gagner ; en effet, il suffira alors de rejouer le 2 de Pique à la deuxième levée et, comme votre partenaire possède l'As de Trèfle, le déclarant devra se résoudre à chuter puisqu'il concèdera à la défense quatre levées dans les couleurs noires (quatre Piques + l'As de Trèfle).

Principe : sur l'entame d'un honneur dans un contrat à Sans-Atout, vous devez penser à débloquer un honneur second afin de maintenir les communications.

14

♠ 654	♠ D873	♠ ARV
♥ 98	♥ 432	♥ R765
♦ 7542	♦ AR108	♦ 63
♣ 8732	♣ 54	♣ DV109
	♠ 1092	
	♥ ADV10	
	♦ DV9	
	♣ AR6	

Donneur : E		Vul : P	
S	O	N	Est
1SA	-	2♣	-
2♥	-	3SA	-

L'entame : le 7 de Trèfle (la seconde avec quatre petites cartes) pour un petit du mort et le 9 en Est

Le jeu du déclarant : vous possédez sept levées immédiates avec un Cœur, quatre Carreaux et deux Trèfles et vous pouvez en réaliser trois de plus en tentant l'impasse à Cœur contre Est qui possède forcément le Roi de Cœur en raison de son ouverture ! Pour pouvoir être en mesure de le capturer si celui-ci était quatrième, commencez par jouer un honneur Carreau de votre main pris par l'As (ou le Roi) du mort ; tentez alors une première fois l'impasse Cœur puis remontez au mort à Carreau (le deuxième honneur de votre main pour le Roi (ou l'As) afin de faire une deuxième fois l'impasse au Roi de Cœur. Il ne vous reste qu'à parachever votre œuvre en jouant le 9 de Carreau pour le 10, encaisser le 8 (ne l'oubliez pas !) et réitérer une troisième fois l'impasse au Roi de Cœur... Si vous avez joué toutes vos cartes dans l'ordre, vous réaliserez ainsi dix levées (quatre Cœurs + quatre Carreaux + deux Trèfles) pour une très bonne note...

Principe : avec 4 3 2 en face de A D V 10, vous pouvez venir à bout d'un Roi quatrième placé à condition de ménager vos reprises pour réitérer trois fois l'impasse... Ainsi, par exemple, avec A R 10 8 pour D V 9, on peut facilement se retrouver trois fois dans la main longue tout en continuant à réaliser quatre levées dans la couleur.

15

♠ D83	♠ 642	♠ V1095									
♥ 1082	♥ R95	♥ V743									
♦ RDV84	♦ 75	♦ 1092									
♣ 65	♣ A7432	♣ R9									
	<table> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ AR7										
	♥ AD6										
	♦ A63										
	♣ DV108										

Donneur : S		Vul : NS	
Sud	O	N	E
2SA	-	3SA	

L'entame : le Roi de Carreau en tête de séquence pour le 5 du mort et le 2 en Est

Le jeu du déclarant : Sud laisse passer deux fois et prend donc de l'As au troisième tour de la couleur. Il tente ensuite l'impasse au Roi de Trèfle qui ne réussit pas ; Est, qui est en main et qui n'a plus de Carreau, contre-attaque du Valet de Pique dans la faible du mort. Le déclarant saute sur son As et réalise ainsi dix levées (2 Piques + 3 Cœurs + 1 Carreau + 4 Trèfles) ; je vous laisse vérifier qu'il aurait chuté s'il avait pris de l'As de Carreau au premier ou au second tour de la couleur !

Principe : comme vous le savez sûrement déjà, dans un contrat à Sans-Atout, quand le flanc entame d'une couleur où vous détenez l'As troisième en face de deux petites cartes, vous devez la plupart du temps laisser passer deux fois afin de couper les communications adverses...

16

♠ V9862		♠ D5									
♥ R5		♥ D976									
♦ D85		♦ A10									
♣ ADV		♣ 97543									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R1043
	N										
O		E									
	S										
		♥ 2									
		♦ 97642									
		♣ R106									
		♠ A7									
		♥ AV10843									
		♦ RV3									
		♣ 82									

Donneur : O		Vul : EO	
S	Ouest	N	E
3♥	1♠ -	- 4♥	2♠

L'entame : le 2 de Pique pour la Dame du mort, le Roi en Est et l'As de Sud !...

Le jeu du déclarant : d'après l'entame, Sud déduit qu'Ouest n'a pas As-Roi de Trèfle (il aurait entamé de l'As de cette couleur...); donc, l'entameur a forcément la Dame de Carreau et le Roi de Cœur pour justifier son ouverture ! Le déclarant doit donc immédiatement jouer le 3 de Carreau pour le 10 du mort, tirer l'As et revenir en main par l'As de Cœur en refusant bien entendu de faire l'impasse au Roi à la quatrième levée ! Cela lui permettra ensuite de défausser le 5 de Pique du mort sur le Roi de Carreau et donc de réaliser son contrat puisqu'il n'abandonnera ainsi que trois levées à la défense : le Roi de Cœur et deux Trèfles...

Principe : savoir tirer les inférences d'une entame doit faire partie de la panoplie de tout bon joueur de bridge...