

1

<p>♠ 653 ♥ AR53 ♦ 6 ♣ V5432</p>	<p>♠ AR ♥ 10742 ♦ 8752 ♣ ARD</p>	<table style="width: 100%; text-align: center; border: 1px solid gray; background-color: #cccccc;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ DV1098 ♥ 86 ♦ R943 ♣ 96</p>
N						
O E						
S						
	<p>♠ 742 ♥ DV9 ♦ ADV10 ♣ 1087</p>					

Donneur : N		Vul : P	
S	O	N	E
3SA	-	1SA	-

L'entame : Dame de Pique (Pique parce que c'est votre couleur la plus longue et la Dame parce que c'est la tête de séquence)

Le jeu du déclarant : vous ne disposez que de six levées directes (2♠ + 1♦ + 3♣). Où comptez-vous trouver les trois levées manquantes ? A Carreau, vous pouvez réaliser trois levées de plus si l'impasse réussit. Les Cœurs pourraient aussi produire deux levées mais non seulement vous ne gagneriez que deux levées mais en plus il faudrait rendre deux fois la main. Vous devez donc faire l'impasse à Carreau. Le problème est que lorsqu'une impasse réussit, il faut pouvoir la renouveler. Vous pouvez faire cette impasse jusqu'à trois fois puisque vous possédez la Dame, le Valet et le 10 de Carreau. Alors prévoyez d'être trois fois au mort pour répéter la manœuvre. Prenez l'entame Pique et commencez immédiatement par une impasse à Carreau (le 2 de Nord vers le 10 de Sud par exemple). Quand l'impasse réussit, comme ici, vous devez retourner dans la main opposée pour la recommencer. Utilisez les Trèfles pour passer de la main de Sud à celle de Nord

Principes :

- Quand une impasse réussit, pensez à la renouveler si c'est possible
- Lorsque vous devez répéter une impasse, faites attention à bien préserver vos communications

2

♠ 86	♠ RV4	♠ 732									
♥ 10432	♥ A5	♥ DV98									
♦ V109	♦ 765	♦ RD83									
♣ V975	♣ 106432	♣ RD									
	<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										
	♠ AD1095										
	♥ R76										
	♦ A42										
	♣ A8										

Donneur : E		Vul : NS	
S	O	N	E
1♠	-	2♠	1♦
4♠	-	-	-

L'entame : le Valet de Carreau

Le jeu du déclarant : Après un rapide examen, vous dénombrez quatre perdantes dans la main de base (une à Cœur, deux à Carreau et une à Trèfle), soit une de trop. Quelle perdante comptez-vous éliminer ? Le plan de jeu que vous devez rechercher en priorité, quand vous jouez un contrat à l'atout, est la coupe du côté court. Comment la repérer ? Pour cela, vous devez avoir une couleur dont le côté court doit se trouver en face de la main de base. C'est le cas à Cœur. Vous pouvez couper le troisième tour de la couleur. Puisque vous devez faire une coupe, vous avez besoin d'au moins un atout. Pour cette raison, vous ne pouvez pas donner trois tours d'atout pour enlever tous les atouts adverses. Prenez de l'As de Carreau et jouez As de Cœur puis Roi de Cœur et enfin coupez le troisième Cœur. Vous pouvez alors retirer les atouts adverses.

Principe :

- Retirez les atouts adverses sauf si vous avez une manœuvre plus urgente à faire (coupe de la main courte ou défausse de perdantes)
- Ayez un flash visuel quand il y a une couleur courte dans la main où vous n'avez pas beaucoup d'atout et mettez immédiatement en oeuvre le plan de coupe

3

	♠ V8643	
	♥ 5	
	♦ V97	
	♣ 10987	
♠ A2		♠ RD
♥ AV1098		♥ D742
♦ ARD		♦ 10532
♣ 642		♣ D53
	♠ 10975	
	♥ R63	
	♦ 864	
	♣ ARV	

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

L'entame : Le 10 de Trèfle (tête de séquence).

Le jeu du déclarant : Quoi que vous fassiez, les adversaires font les trois premiers plis à Trèfle. Vous devez maintenant faire le reste des levées. Pour ce faire, vous devez réaliser toutes les levées de Cœur alors qu'il vous manque le Roi. La seule solution consiste à tenter l'impasse Cœur et la réussir. Cependant, vous n'avez pas beaucoup de reprises de main au mort. La seule façon d'y aller est le Roi ou la Dame de Pique. Une fois au mort, vous devez soigneusement sélectionner la carte que vous allez jouer à Cœur. En effet, si vous jouez un petit un petit Cœur pour le Valet, vous serez bloqué en Ouest et vous ne pourrez pas renouveler l'impasse. Si en revanche, vous partez de la Dame de Cœur (« impasse forçante »), soit Sud fournit son Roi et tous les Cœurs sont maîtres, soit il fournit un petit et vous restez au mort pour répéter l'impasse. Au deuxième tour de Cœur, vous vous retrouvez en Ouest mais vous pouvez tirer l'As et voir avec délice le Roi tomber.

Principe :

- Lorsque vous manquez de communications, vous devez si c'est possible faire une impasse forçante
- Pour faire une impasse forçante, vous devez posséder de nombreuses grosses cartes (cartes directement supérieures ou inférieures à la carte manquante)

4

♠ 843	♠ 765	♠ AR2									
♥ AR2	♥ 865	♥ DV43									
♦ 963	♦ R42	♦ V875									
♣ A852	♣ 10974	♣ RD									
	<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										
	♠ DV109										
	♥ 1097										
	♦ AD10										
	♣ V63										

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

L'entame : Dame de Pique en tête de séquence

Le jeu du déclarant : Vous comptez vos levées certaines et immédiates. Vous arrivez à neuf sous la forme de deux Piques, quatre Cœurs et trois Trèfles. A chaque fois que vous avez les levées nécessaires à la réussite de votre contrat, votre seul problème se situe au niveau des communications. Ici, vous avez un problème de blocage à Trèfle puisque vous avez deux honneurs secs (Roi et Dame). Si vous voulez encaisser les trois levées dans la couleur, vous devez commencer par débloquent le Roi et la Dame avant d'utiliser votre communication externe à Cœur pour encaisser l'As. Si vous commencez négligemment par les Cœurs, vous supprimerez prématurément vos seules reprises au mort et devrez abandonner l'idée de faire votre As de Trèfle.

Principe :

- Quand vous possédez les levées nécessaires à la réussite de votre contrat, concentrez-vous sur les problèmes de blocages et communications
- Quand vous avez une couleur bloquée, commencez toujours par cette couleur puisque vous avez besoin des autres couleurs comme communication externe

5

♠ RD972		♠ 86
♥ A7		♥ V10986
♦ A5		♦ V873
♣ AR108		♣ V3
♠ A		♠ V10543
♥ R543		♥ D2
♦ 10642		♦ RD9
♣ 7654		♣ D92

	N	
O		E
	S	

Donneur : N		Vul : NS	
S	O	N	E
		1♠	-
4♠	-	6♠	-
-	-		

L'entame : le Valet de Cœur

Le jeu du déclarant : Vous tentez la Dame de Cœur qui est prise par le Roi. Vous prenez de l'As car vous ne pouvez pas vous permettre de perdre une levée en plus de l'As de Pique. Si vous jouez tout de suite Pique, l'adversaire va prendre la main à l'As et encaisser immédiatement sa levée de Cœur et vous faire chuter. La solution consiste à vous débarrasser de la perdante à Cœur avant de rendre la main aux adversaires. Vous devez défausser votre perdante à Cœur sur l'extra-gagnante à Carreau. En effet, au troisième tour de Carreau quand vous jouerez la Dame, vous pourrez défausser le 7 de Cœur. Maintenant et seulement maintenant, vous pourrez déloger l'As de Pique afin de retirer les atouts adverses. S'il est vrai qu'il y a un risque de se faire couper à Carreau, puisque vous ne pouvez pas retirer les atouts au préalable, ce risque est mesuré car vous n'avez que cinq cartes à Carreau entre vos deux mains tandis que les adversaires en possèdent huit. Et de toute façon, c'est un risque que vous devez prendre puisque sinon vous chuterez à coup sûr.

Principe :

- Quand vous avez trop de perdantes immédiates, il faut en défausser d'urgence avant de rendre la main à l'adversaire.

6

	♠ 9643	
	♥ 72	
	♦ V875	
	♣ DV10	
♠ R52		♠ ADV
♥ D43		♥ AR5
♦ RD2		♦ A43
♣ A865		♣ R942
	♠ 1087	
	♥ V10986	
	♦ 1096	
	♣ 73	

Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	E
-	6SA	-	2SA
-			

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

Le jeu du déclarant : Vous dénombrez onze levées immédiates sous la forme de trois Piques, trois Cœurs, trois Carreaux et deux Trèfles. Il vous en manque une. Où comptez-vous la trouver ? A Pique, Cœur et Carreau, vous avez déjà compté trois levées et il est impossible d'en faire plus puisque vous n'avez que trois cartes du côté le plus long dans chacune de ces couleurs. Il ne reste plus que Trèfle. Pouvez-vous réaliser une levée de plus à Trèfle ? Oui une levée de longueur si le résidu est réparti 3-2 chez les adversaires. Jouez tout de suite l'As puis le Roi de Trèfle et vous serez fixé. Si tout le monde fournit sur les deux premiers plis c'est que la couleur est bien répartie. Les adversaires en détenaient cinq au début, ils n'en ont plus qu'un maintenant. Donnez-leur tant que vous tenez toutes les couleurs ce n'est pas dangereux.

Principe :

- Lorsque vous possédez la majorité des cartes d'une couleur, vous avez des chances d'affranchir une ou des levées de longueur
- Quand vous devez rendre la main pour affranchir une couleur, faites le immédiatement (tant que vous avez encore des arrêts partout)

7

♠ AD97		♠ V4
♥ AR63		♥ V87
♦ V1093		♦ A874
♣ 3		♣ A962
♠ 853		♠ R1062
♥ D942		♥ 105
♦ 2		♦ RD65
♣ 108754		♣ RDV

	N	
O		E
	S	

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

L'entame : Entame 2 de Carreau (singleton pour couper)

Le jeu de la défense : Est doit comprendre que le 2 de Carreau de son partenaire est un singleton car il entame dans la couleur de l'adversaire et surtout parce qu'il en voit quatre au mort alors que Sud a ouvert d'1♦. Il doit donc prendre de l'As et en rejouer. En main après avoir coupé, Ouest doit tenter de redonner la main à son partenaire. A la vue du mort, il semble logique de rejouer Trèfle (impossibilité de rendre la main au partenaire à Cœur ou à Pique puisque le déclarant possède les As). Quand Est prend la main à l'As de Trèfle, il n'a plus qu'à rejouer Carreau pour faire une quatrième levée pour une de chute.

Principes :

- L'entame dans la couleur de l'adversaire provient souvent d'un singleton.
- Quand vous avez coupé une première fois, essayez de rendre la main à votre partenaire pour réaliser une deuxième coupe.

8

♠ AR32	♠ 86	♠ DV109
♥ RD3	♥ 654	♥ AV
♦ 1062	♦ RDV54	♦ 987
♣ RV2	♣ 873	♣ D1054
	♠ 754	
	♥ 109872	
	♦ A3	
	♣ A96	

Donneur : O		Vul : P	
S	O	N	E
-	1SA 2♠	-	2♣ 4♠
-			

L'entame : Le Roi de Carreau (tête de séquence)

Le jeu de la défense : l'entame du Roi de Carreau promet la Dame. Si vous êtes placé en Sud, vous devez vous rendre compte qu'en fournissant le 3 à la première levée, vous condamnez votre camp à ne faire que deux levées. En revanche, si vous prenez son Roi de l'As et en rejouez, vous serez en mesure de faire trois levées : soit Nord possède le Valet, soit il vous fera couper le troisième tour de la couleur. Les trois premières levées associées à l'As de Trèfle vous permettront de faire chuter le contrat.

Le jeu du déclarant : Si vous êtes en Ouest et que les adversaires n'ont pas encaissé les trois levées de Carreau à l'entame, vous devez penser à défausser votre Carreau perdant sur un Cœur. Bien sûr, vous pouvez le faire une fois que vous avez retiré les atouts adverses (en trois tours).

Principe : en défense comme en tant que déclarant, lorsque vous voulez encaisser toutes les levées d'une couleur, débloquez impérativement les honneurs du côté court.

9

♠ AR4		♠ DV1098									
♥ AV2		♥ R1084									
♦ 10532		♦									
♣ A53		♣ V1062									
♠ 75											
♥ D753											
♦ V74											
♣ RD98											
	<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										
		♠ 632									
		♥ 96									
		♦ ARD986									
		♣ 74									

Donneur : N		Vul : EO	
S	O	N	E
3SA	-	1SA	-

L'entame : La Dame de Pique (tête de séquence)

Le jeu du déclarant : Vous possédez dix cartes à Carreau et les adversaires trois. Vous êtes donc sûr avec vos As-Roi-Dame de ramasser tous les Carreaux adverses. Dans ce cas quel est le problème ? Vous allez faire six levées de Carreau, deux levées de Pique, une à Cœur et une à Trèfle ce qui fait dix levées. Oui mais attention au blocage ! En effet, si vous jouez As, Roi puis Dame de Carreau en ne prenant pas la précaution de débloquer le 10, vous allez vous retrouver en Nord à la quatrième levée et vous direz adieu aux deux dernières levées de Carreau. Pensez donc à jeter le 10 de Carreau sur un des trois premiers tours.

Principe : Nous l'avons déjà vu, quand vous avez vos levées en main, vous devez soigner les communications car c'est la seule chose qui pourrait poser problème.

10

♠ AD10	♠ 9865	♠ 432
♥ D53	♥ 109842	♥ ARV
♦ D42	♦ 765	♦ AR3
♣ RV98	♣ 4	♣ AD106
		♠ RV7
		♥ 76
		♦ V1098
		♣ 7532

	N	
O		E
	S	

Donneur : E		Vul : T	
S	O	N	E
-	6SA	-	2SA
-			-

L'entame : Sud entame le Valet de Carreau

Le jeu du déclarant : A la tête de onze levées sous la forme de quatre Trèfles, trois Cœurs, trois Carreaux et un Pique, vous devez en trouver une douzième. Pique est la seule couleur susceptible d'apporter une levée supplémentaire. Comment devez-vous jouer cette couleur ? Il faut faire une double impasse. C'est-à-dire qu'il faut jouer vers la Dame et le 10 (les deux cartes que vous souhaiteriez réaliser) en espérant qu'elles ne soient pas prises toutes les deux par le Roi et le Valet. Il faut réussir au moins une des deux impasses. Par quelle impasse devez-vous commencer ? Petit pour le 10. Ainsi si le Roi et le Valet sont en Sud, comme ici, vous réaliserez toutes les levées dans la couleur, ce qui vous permettra d'aligner treize levées.

Principe : Dans le cas d'une double impasse quand le déclarant veut faire le plus de levées, il devra toujours commencer par l'impasse au plus petit honneur manquant.

11

<p>♠ D108 ♥ RDV ♦ 43 ♣ D10874</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ A743 ♥ 952 ♦ AV97 ♣ 65</p> <p>♠ V9 ♥ 10863 ♦ D10862 ♣ V3</p> <p>♠ R652 ♥ A74 ♦ R5 ♣ AR92</p>
	N										
O		E									
	S										

Donneur : S	Vul : P		
S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3♠	-
4♠	-	-	-

L'entame : Le Roi de Cœur

Le jeu du déclarant : Lorsque vous avez autant d'atouts dans chacune des mains, vous pouvez choisir l'une ou l'autre comme main de base. Quelle que soit celle que vous choisirez, vous avez deux coupes à faire pour éliminer des perdantes. Soit les deux Trèfles, soit les deux Carreaux. Pour ce faire, vous n'avez besoin que de deux atouts de chaque côté. Alors commencez par retirer le maximum d'atout en deux tours (As et Roi) et laissez trainer le dernier atout de l'adversaire (il surcoupera quand il voudra de toute façon vous devez perdre cet atout). Vous pouvez maintenant couper tranquillement en étant sûr de faire au moins cinq levées d'atout (une seule de vos quatre coupes sera surcoupée) qui associé aux cinq levées annexes (deux Carreaux, deux Trèfles et un Cœur) feront dix.

Principe : Quand vos atouts ne sont pas maitres et que vous devez vous lancer dans un jeu de coupe, commencez par le maximum de « tours de débarras ». Les tours de débarras sont des tours d'atouts destinés à retirer les atouts adverses.

12

♠ AR2	♠ V98	♠ 763									
♥ AR72	♥ DV109	♥ 64									
♦ AR5	♦ V72	♦ 943									
♣ 643	♣ D109	♣ AR752									
	<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		♠ 10543
	N										
O		E									
	S										
		♥ 853									
		♦ D1086									
		♣ V8									

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

L'entame : Dame de Cœur

Le jeu du déclarant : Ouest a huit levées : As-Roi de chaque couleur. C'est à trèfle qu'il peut trouver la neuvième. Avec huit Trèfles dans la ligne, Sud sait que ses adversaires en détiennent cinq dont Dame, Valet et 10. La couleur étant répartie au mieux 3/2, Ouest devra donner un Trèfle, mais à quel moment ? S'il joue As et Roi de Trèfle suivi d'un petit Trèfle, il affranchira deux levées de longueur mais n'aura plus de moyen de retourner au mort pour les encaisser. La solution : donner leur levée aux adversaires en jouant immédiatement un petit Trèfle des deux mains. On jouera ensuite l'As puis le Roi de Trèfle et les deux Trèfles de longueur qui seront affranchis.

Principe : Le coup à blanc consiste à donner délibérément et le plus tôt possible la levée due aux adversaires dans la couleur que l'on veut affranchir. L'intérêt du coup à blanc est de préserver les honneurs de communication pour pouvoir encaisser la couleur au moment où elle est affranchie.

13

♠ V72	♠ ARD10	♠ 95									
♥ A943	♥ 6	♥ RDV108									
♦ D3	♦ R7652	♦ A4									
♣ 5432	♣ R86	♣ ADV10									
	<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										
	♠ 8643										
	♥ 752										
	♦ V1098										
	♣ 97										

Donneur : N		Vul : T	
S	O	N	E
-	3♥	1♦ -	1♥ 4♥

L'entame : Valet de Carreau (tête de séquence et la couleur du partenaire)

Le jeu du déclarant : Avec deux Piques et un Carreau à perdre, vous devez éviter d'en perdre une à Trèfle. Pour cela, vous devez réussir l'impasse. Attention, il faut pouvoir la faire au moins deux fois. Avez-vous deux reprises au mort (Ouest) ? Oui l'As et le 9 de Cœur, ce sont deux cartes maitresses. Jouez un petit pour le 9 au premier tour pour éviter de vous bloquer et tentez immédiatement l'impasse à Trèfle (petit pour le 10 par exemple). Terminez le retrait des atouts avec l'As de Cœur avant de rejouer un petit Trèfle vers votre fourchette. Il ne vous reste plus qu'à encaisser l'As pour voir le Roi tomber.

Principe : Quand vous possédez plusieurs éléments d'impasse, prévoyez le maximum de communications pour renouveler votre impasse.

14

♠ 52		♠ 876
♥ A97		♥ RDV108
♦ A542		♦ DV8
♣ 9876		♣ DV
♠ R43		♠ ADV109
♥ 654		♥ 32
♦ 1076		♦ R93
♣ 10432		♣ AR5

	N	
O		E
	S	

Donneur : E		Vul : P	
S	O	N	E
1♠	-	1SA	1♥
3SA	-	-	-

L'entame : Roi de Cœur

Le jeu du déclarant : Vous êtes sûr d'atteindre les neuf levées en faisant quatre Piques (même en abandonnant le Roi), un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles. Le seul problème pour faire quatre levées de Pique est qu'il faudra peut-être rendre la main. Si tel est le cas, il ne faut pas que les adversaires soient en mesure de faire cinq levées. Pour cela, il faudrait qu'ils fassent quatre Cœurs et un Pique. Pour les empêcher de faire les Cœurs, vous devez laisser passer deux fois pour couper les communications. Si vous prenez de l'As au troisième tour, Ouest n'a plus de Cœur (il en a au maximum trois puisque Est en a au minimum cinq) et vous pouvez faire l'impasse Pique plus tranquillement. Si l'impasse échoue, comme ici, Ouest dépourvu de Cœur sera obligé de rejouer une autre couleur dans laquelle vous possédez des arrêts.

Principe : Quand vous n'avez qu'un seul arrêt sûr et que vous devez rendre la main, il est très souvent utile de laisser passer pour tenter de couper les communications adverses.

15

♠ AD952		♠ R1083									
♥ ARV9		♥ 642									
♦ 2		♦ 10976									
♣ 863		♣ 105									
	<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		♠ 4 ♥ D1087 ♦ AV43 ♣ D742
	N										
O		E									
	S										
		♠ V76									
		♥ 53									
		♦ RD85									
		♣ ARV9									

Donneur : S		Vul : NS	
S	O	N	E
1♦	1♠	-	1SA
-	2♥	-	3♥
-	4♥	-	-
-			

L'entame : 10 de Carreau

Le jeu de la défense : Vous avez déclaré cette manche avec très peu de points d'honneurs. Ce qui fait la force de vos deux mains est la qualité de vos atouts et vos deux singletons. Profitez-en et lancez-vous dans un jeu de double coupe. Le principe d'un jeu de double coupe est de faire le maximum de coupes en dédoublant vos atouts. Avant de vous lancez dans un jeu de double coupe, commencez toujours par couper la couleur dans laquelle vous avez le plus de coupes à faire. Ici, vous avez quatre Piques à couper et trois Carreaux. Vous avez compris, vous devez commencer par couper les Piques. As de Pique et Pique coupé suivi de Carreau coupé etc... Ne pas jouer atout vous fait peur ? Il n'y a pas de raison puisque vous couperez à chaque fois avec un atout maître.

Principe : Lorsque vous manquez de levées directes et que vous possédez des courtes dans chaque main (chicane, singleton ou doubleton) avec de bons atouts, envisagez un plan de « double-coupe ».

16

♠ A9	♠ RDV32	♠ 10876									
♥ DV1098	♥ A5	♥ 62									
♦ DV7	♦ R95	♦ 10432									
♣ R62	♣ 543	♣ V109									
	<table border="1" style="background-color: #cccccc; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <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										
	♠ 54										
	♥ R743										
	♦ A86										
	♣ AD87										

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

L'entame : Entame Dame de Cœur

Le jeu du déclarant : Vous ne possédez que cinq levées directes. Vous devez chercher les quatre manquantes à Pique. Pour cela, vous devez jouer de votre main (Sud) vers les honneurs du mort. Vous devez prendre la première levée de Cœur avec le Roi et immédiatement jouer Pique. Ouest (en second) ne doit pas fournir son As mais laisser passer. Le déclarant a réalisé la première levée, il doit maintenant résister à l'idée de rejouer Pique du mort. Il ne faut pas jouer un honneur mais jouer vers les honneurs. Vous devez donc retourner en Sud afin de renouveler la même manœuvre. Quand vous rentrez à Carreau pour jouer Pique et que vous voyez l'As de Pique tomber, sans prendre un seul de vos honneurs, c'est gagné.

Principe : Jouer vers un ou des honneurs en évitant de se les faire prendre par un honneur supérieur s'appelle une impasse indirecte. Pensez toujours à jouer vers les honneurs que vous souhaitez faire. Ne partez jamais d'un honneur que vous voulez faire, il serait pris à coup sûr.