

1

♠ V9	♠ AR2	♠ D10843
♥ RDV9	♥ A87	♥ 1032
♦ V109865	♦ AR32	♦ 7
♣ 9	♣ R32	♣ DV87
	♠ 765	
	♥ 654	
	♦ D4	
	♣ A10654	

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

L'entame : le 4 de ♠ en quatrième meilleure pour un petit du mort et le Valet en Ouest ; que faites-vous en Nord ?

Le jeu du déclarant : laisser passer est tentant mais Ouest risque de contre-attaquer ♥, couleur où vous n'avez qu'un arrêt ; vous devez donc prendre la première levée tout en vous apercevant que vous disposez de huit levées de tête (2♠ + 1♥ + 3♦ + 2♣). Pour vous procurer la neuvième, vous devez bien entendu jouer sur votre couleur longue à ♣ en commençant par jouer le Roi à la deuxième levée sur lequel vous voyez Est fournir le 7 et Ouest, le 9 ! Continuez ensuite par un petit de votre main vers la fourchette A 10 du mort dans l'intention de passer le 10 du mort si vous voyez apparaître le 8 en Est. Si Est intercale un petit honneur, fournissez un petit du mort puisque vous pourrez ensuite faire l'impasse marquée contre le dernier honneur en Est si vous voyez Ouest défausser au second tour de la couleur. Telles que sont les cartes sur cette donne, vous réaliserez ici dix levées tranquillement !

Principe N°1 : ne laissez pas passer l'entame si vous craignez une contre-attaque plus dangereuse dans une autre couleur !

Principe N°2 : le meilleur maniement avec R 3 2 pour A 10 5 4 3 consiste à tirer le Roi suivi d'un petit en passant le 10 si la dernière petite carte apparaît à droite au second tour ; cela vous permet ainsi de vous prémunir contre D V quatrièmes en Est !

2

♠ A432	♠ D1098	♠ R65									
♥ A2	♥ 7654	♥ R3									
♦ 654	♦ R87	♦ AD1032									
♣ D754	♣ R10	♣ A93									
	<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										
	♠ V7										
	♥ DV1098										
	♦ V9										
	♣ V862										

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

L'entame : la Dame de ♥ en tête de séquence

Le jeu du déclarant : comme vous l'avez vu lors de la donne précédente, à SA, il faut souvent chercher à exploiter sa longue, c'est à dire, dans le cas présent, les ♦ ! Malheureusement, ceux-ci sont percés : il manque non seulement le Roi, mais aussi le Valet et vous devez en Est faire deux fois l'impasse tout en ayant pris soin de prendre l'entame de l'As de ♥ du mort. Vous jouez donc immédiatement le 4 de ♦ du mort pour votre 10 à la deuxième levée ; Sud prend du Valet et rejoue ♥ pour votre Roi. Vous devez alors jouer un petit ♠ pour l'As pour rentrer au mort et rejouer le 5 de ♦ pour votre Dame en tremblant !... Quand Sud fournit le 9, il ne vous reste plus qu'à tirer l'As pour écraser le Roi de Nord ; vous réaliserez ainsi neuf levées avec 2♠ + 2♥ + 4♦ + 1♣.

Principe : lorsque vous voulez exploiter une couleur où il manque le Roi et le Valet, faites une première impasse en commençant par jouer un petit pour le 10 suivi d'une seconde impasse en jouant petit vers la Dame au tour suivant.

3

	♠ V109	
	♥ RV	
	♦ ARV109	
	♣ 976	
♠ 74		♠ A52
♥ D102		♥ 87643
♦ 862		♦ 753
♣ RD853		♣ A4
	♠ RD863	
	♥ A95	
	♦ D4	
	♣ V102	

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

L'entame : le Roi de ♣ (à la couleur, deux honneurs consécutifs suffisent pour entamer en tête de séquence...) ; c'est à vous en Est !

Le jeu de la défense : vous savez que votre partenaire détient la Dame de ♣ et, même si Ouest ne possède pas le Valet ou le 10, vous pouvez espérer réaliser les trois premières levées dans cette couleur si le déclarant possède au moins trois cartes à ♣ ! Pour cela, vous devez impérativement surprendre l'entame du Roi de ♣ de l'As et rejouer le 4 de ♣ ; cela permettra ici à Ouest de faire la seconde levée de la Dame de ♣ et de rejouer un troisième tour de la couleur que vous vous ferez un plaisir de couper d'un petit ♠... Votre As d'atout constituera bien entendu la levée de chute !

Principe : dans un contrat à l'atout, quand vous possédez l'As second d'une couleur où votre partenaire entame du Roi, vous aurez très souvent intérêt à surprendre le Roi de l'As pour en rejouer afin de ne pas bloquer la couleur !

4

♠ AR6	♠ 107	♠ DV3
♥ 93	♥ 765	♥ AD1084
♦ RDV96	♦ 432	♦ 1087
♣ R84	♣ V9765	♣ 103
	♠ 98542	
	♥ RV2	
	♦ A5	
	♣ AD2	

	N	
O		E
	S	

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

L'entame : le 6 de ♣ en quatrième meilleure ; le déclarant appelle un petit du mort, quelle est votre attitude en Sud ?

Le jeu de la défense : réfléchissons ensemble : vous possédez 14 points d'honneurs et vous en contemplez 9 au mort ; comme Ouest a ouvert de 1SA, il possède de 15 à 17 points et votre partenaire en détient au maximum 2 et il n'a donc pas le Roi de ♣ ! Vous devez donc passer la Dame de ♣ sur l'entame ; ainsi, lorsque vous reprendrez la main dans une couleur rouge, vous pourrez rejouer l'As et le 2 de ♣ pour défiler toute la couleur...

Remarque N°1 : si Sud prend la première levée de l'As de ♣ pour rejouer la Dame, il est facile pour Ouest de laisser passer avec son Roi maître ; les communications avec Nord sont alors coupées et la défense n'a plus le droit qu'à deux levées de ♣ !

Remarque N°2 : sur la Dame de ♣ fournie à la première levée, Ouest pourrait aussi laisser passer mais il aurait l'air malin si l'As était en Nord : il ne ferait plus son Roi !

Principe : dans un contrat à Sans-Atout, quand votre partenaire entame une couleur où vous détenez As-Dame troisièmes, vous pouvez faire une exception à la règle « la plus forte en troisième » en fournissant la Dame, cela incite le déclarant à prendre tout en conservant les communications en flanc !

5

	♠ D2	
	♥ RV1083	
	♦ AD32	
	♣ 76	
♠ V9754		♠ R86
♥ 52		♥ A764
♦ 87		♦ RV106
♣ V832		♣ D10
	♠ A103	
	♥ D9	
	♦ 954	
	♣ AR942	

Donneur : N		Vul : T	
S	O	N	E
		1♥	-
2♣	-	2♦	-
3SA	-	-	-

L'entame : le 5 de ♠ en quatrième meilleure ; réfléchissez bien en Sud avant d'appeler la première carte du mort !

Le jeu du déclarant : si vous placez la Dame de ♠, Est couvrira du Roi et vous n'aurez plus d'arrêt après avoir pris de l'As ; en revanche, si vous fournissez le 4 de ♠ sur l'entame, cela vous assure deux tenues dans la couleur ! En effet : ou bien Est peut fournir le Valet et, en le prenant de l'As, vous conservez le 10 second en face de la Dame alors qu'il ne reste que le Roi dehors, ou bien Est n'a que le Roi et vous avez alors deux levées immédiatement disponibles dans cette couleur... Après avoir franchi ce premier obstacle avec succès, il ne vous restera plus qu'à déloger l'As de ♥ et vous réaliserez au moins neuf levées avec 2♠ + 4♥ + 1♦ + 2♣...

Principe : sur l'entame d'une petite carte, fournissez un petit avec la Dame seconde en face de A 10 troisièmes car cela vous assure ainsi une deuxième levée dans la couleur !

6

♠ 975		♠ AD102									
♥ R753		♥ A109									
♦ V10		♦ R32									
♣ V985		♣ D102									
♠ RV3											
♥ 84											
♦ A7654											
♣ R43											
	<table> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N			O	E		S		
	N										
	O	E									
	S										
♠ 864											
♥ DV62											
♦ D98											
♣ A76											

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

L'entame : le 2 de ♥ en quatrième meilleure (avec le 10 ou le 9 en plus, Sud entamerait de la Dame !) pour un petit du mort et le Roi en Nord ; si vous laissez passer, Nord repartira du 3... Que pensez-vous de ce début et comment voyez-vous la suite en Est ?

Le jeu du déclarant : vous possédez sept levées immédiates (4♠ + 1♥ + 2♦) et les ♥ sont probablement répartis 4-4 en flanc si l'on en croit l'entame du 2 et le retour du 3 en pair-impair du résidu. Ne craignant aucune contre-attaque, vous pouvez laisser passer deux fois l'entame et prendre au troisième tour de la couleur. Comme nous l'avons déjà évoqué lors des deux premières donnes, il semble au premier abord qu'il faille jouer sur la couleur la plus longue, en l'occurrence les ♦, en comptant sur la répartition 3-2 de la couleur (68% des cas). Cependant, si on prend la précaution de compter les plis de la défense, on parvient au total de cinq : 3♥ + 1♦ + 1♣ (l'As) et vous devez donc changer votre fusil d'épaule en tentant de réaliser deux levées à ♣ en espérant trouver le Valet en Nord (50% des chances). Prenez donc votre courage à deux mains et, à la quatrième levée, jouez le 2 de ♣ pour le Roi qui tient (notez que la place de l'As est d'ailleurs sans importance) ; continuez du 3 pour le 10 de la main ! Ouf, Sud prend de l'As et encaisse son dernier ♥ mais le contrat est gagné : neuf levées grâce à 4♠ + 1♥ + 2♦ + 2♣...

Principe : il faut parfois choisir une autre ligne de jeu qui semble offrir un pourcentage de réussite inférieur notamment si la première envisagée est forcément vouée à l'échec.

8

♠ 54
♥ A976
♦ DV102
♣ 763

♠ RDV87
♥ 1085
♦ R53
♣ A9

		N	
	O		E
		S	

♠ A1093
♥ D43
♦ 6
♣ RD1054

♠ 62
♥ RV2
♦ A9874
♣ V82

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

L'entame : la Dame de ♦ pour le 6 du mort et votre As. Que rejouez-vous en Sud ?

Le jeu de la défense : les ♣ du mort sont terrifiants et si votre partenaire possède l'As de cette couleur, il le fera toujours ! Pour faire chuter, vous devez rejouer le 2 de ♥ en espérant à la fois que votre partenaire possède l'As et que le déclarant détienne trois cartes à ♥ ; Nord pourra ainsi rejouer ♥ afin de traverser les deux ♥ restants du mort. Bien joué !

Principe : quand il existe un espoir de chute, n'hésitez pas à le saisir en rejouant une petite carte prometteuse en flanc !

9

♠ 10987	♠ D2	♠ 543									
♥ A64	♥ D93	♥ R10875									
♦ 986	♦ AR2	♦ D7									
♣ 654	♣ AV1098	♣ R32									
	<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										
	♠ ARV6										
	♥ V2										
	♦ V10543										
	♣ D7										

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

L'entame : le 7 de ♥ en quatrième meilleure pour le 2 du mort, l'As d'Ouest et le 3 de votre main ; Ouest rejoue le 6 de ♥ pour votre 9 et le Roi d'Est qui donne un troisième tour de la couleur. C'est à vous en Nord !

Le jeu du déclarant : remarquons d'abord que vous avez bien joué en fournissant le 2 de ♥ du mort à la première levée ; en effet, si vous aviez commis l'erreur de fournir le Valet, vous auriez perdu instantanément les cinq premières levées ! Après avoir fait la troisième levée de la Dame de ♥, vous vous trouvez donc maintenant à la tête de huit levées (4♠ + 1♥ + 2♦ + 1♣) ; pour trouver la neuvième, il semble que vous ayez l'embaras du choix : vous pouvez faire l'impasse à la Dame de ♦ ou l'impasse au Roi de ♣ ... alors laquelle choisir ? Plutôt que de choisir une impasse au hasard, vous pouvez améliorer grandement vos chances de succès en commençant par tirer l'As et le Roi de ♦ en espérant capturer une Dame sèche ou seconde d'un côté ou de l'autre (après tout, il n'y a que cinq ♦ dans le camp adverse) ; si rien ne vient, il vous restera alors à espérer le Roi de ♣ bien placé !

Principe N°1 : si vous détenez dans une couleur le Valet second en face de la Dame troisième (ou le Valet troisième en face de la Dame seconde), vous êtes assuré de faire une levée (à Sans-Atout) dès que ce sont les adversaires qui attaquent la couleur à condition de fournir un petit la première fois...

Principe N°2 : quand vous avez le choix entre une impasse à la Dame et une impasse au Roi, jouez sur les deux tableaux ! Tirez As-Roi dans la couleur de huit cartes où il vous manque la Dame (vous avez 33% de voir tomber la Dame sèche ou seconde) ; dans la négative, rabattez-vous sur l'impasse au Roi (50%) dans l'autre couleur. En combinant ainsi vos chances, vous aurez mis en tout 67% de chances de votre côté...

10

♠ V4	♠ 98	♠ ARD32
♥ DV5	♥ 96	♥ R432
♦ DV4	♦ A9632	♦ 107
♣ A9643	♣ V852	♣ D7
	♠ 10765	
	♥ A1087	
	♦ R85	
	♣ R10	

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

L'entame : le 3 de ♦ en quatrième meilleure pour le 5 du mort et le Roi de Sud sur lequel Ouest fournit le 4 ; votre partenaire rejoue le 8 pour le Valet (ou la Dame) du déclarant et ce n'est pas le moment de vous tromper en Nord !...

Le jeu de la défense : en rejouant la couleur d'entame, le partenaire doit donner le compte de son « résidu », c'est-à-dire du nombre de cartes qu'il lui reste après la première levée. Le 8 est indiscutablement sa plus forte puisque le 10 et le 7 sont au mort ; vous savez donc que sa prochaine carte sera plus petite car fournir ses cartes dans l'ordre descendant indique un nombre pair... Si vous prenez le Valet (ou la Dame) du déclarant pour rejouer un troisième tour de la couleur, vous allez certes l'affranchir mais vous n'aurez plus de reprise de main pour encaisser ultérieurement vos cartes maîtresses ! En revanche, si vous laissez Ouest remporter la deuxième levée, votre partenaire se fera un plaisir de rejouer le 5 de ♦ qu'il aura précieusement conservé lorsqu'il reprendra la main à l'As de ♥ ; ce coup à blanc en flanc vous permettra donc de faire chuter ce contrat de 3SA d'une levée avec 1♥ + 4♦ !...

Remarque : Sud a forcément trois cartes à ♦ car s'il n'avait que le Roi et le 8, le déclarant aurait alors D V 5 4 et n'aurait pas sacrifié l'un de ses arrêts pour faire croire à une autre répartition alors qu'il y a le 10 au mort !

Principe : le « laisser passer » n'est pas l'apanage du déclarant puisqu'il sert aussi en défense à résoudre les problèmes de communication...

11

♠ 98	♠ R654	♠ DV107									
♥ 654	♥ R32	♥ 87									
♦ V987	♦ 654	♦ D10									
♣ ARD9	♣ 543	♣ 108762									
	<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										
	♠ A32										
	♥ ADV109										
	♦ AR32										
	♣ V										

Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
1♥	-	2♥*	-
4♥	-	-	-

* priorité au soutien avec une main de 6 à 10 HLD...

L'entame : l'As de ♣ suivi du Roi ; établissez votre plan de jeu en Sud !

Le jeu du déclarant : cinq levées d'atout et deux fois As-Roi font déjà neuf levées et, pour trouver la dixième, vous pourriez envisager d'affranchir le quatrième ♠ du mort. Cela dit, la manœuvre serait plus qu'aléatoire puisqu'il faudrait trouver les ♠ 3-3 en flanc (environ une chance sur trois) et, si possible, les atouts 3-2 (sans quoi on pourrait se faire déborder par les ♣ adverses). Il y a bien mieux à faire en s'occupant de votre couleur secondaire : les ♦ ; s'ils sont partagés 3-3, on peut libérer facilement le dernier mais, s'ils sont partagés 4-2 (ce qui est plus probable), il n'existe qu'un moyen de se débarrasser de la deuxième perdante dans cette couleur : la couper au mort avec le Roi de ♥ pour éviter tout risque de surcoupe ! Coupez donc le Roi de ♣ de votre main et jouez immédiatement As-Roi de ♦ et ♦ (vous constatez que la couleur est répartie 4-2) ; par la suite, vous pourrez couper votre dernier ♦ perdant avec le Roi d'atout du mort !...

Remarque : si Ouest rejoue un troisième tour de ♣ après avoir pris la main à ♦, Sud doit alors craindre un mauvais partage des atouts et refuser de couper une deuxième fois en jetant son ♠ perdant...

Principe : la coupe du côté court des perdantes de la main longue en atout est souvent le moyen le plus efficace de créer des levées à condition que le déclarant ne joue pas immédiatement atout !

12

♠ AR32	♠ 876	♠ V4
♥ A2	♥ DV106	♥ 43
♦ 875	♦ D10	♦ AR6432
♣ RD109	♣ A854	♣ V32
	♠ D1095	
	♥ R9875	
	♦ V9	
	♣ 76	

Donneur : O		Vul : NS	
S	O	N	E
-	1SA	-	3SA*
	-	-	

* la main d'Est vaut 11 HL, ce qui justifie le saut à 3SA.

L'entame : la Dame de ♥

Le jeu du déclarant : Ouest dénombre cinq levées de tête (2♠ + 1♥ + 2♦) et les quatre levées manquantes proviendront des ♦ si cette couleur est répartie 2-2 en flanc ! Nord ayant entamé dans la couleur la plus fragile du déclarant, il est hors de question de rendre la main à l'adversaire et comme il manque D V 10 9, seul le partage 2-2 des ♦ peut sauver Ouest. Toutefois, attention au blocage ! Le troisième tour de ♦ doit être remporté de la main d'Est ; or, la plus forte carte du mort, en dehors de l'As et du Roi, est le 6... Ouest doit donc prendre la précaution de débloquer le 8 et le 7 de ♦ sur l'As et le Roi afin de pouvoir jouer le 6 (pour le 5 de la main), ce qui lui permet ici de rester au mort pour faire les trois levées suivantes dans la couleur !

Principe : dans le domaine des communications, il faut faire très attention aux blocages internes car ce sont souvent les plus sournois et, à la table, on les oublie facilement !...

13

♠ V10987	♠ A642	♠ RD
♥ A1084	♥ 5	♥ DV93
♦ —	♦ R6543	♦ V1087
♣ 8742	♣ AR6	♣ V53
	♠ 53	
	♥ R762	
	♦ AD92	
	♣ D109	

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

L'entame : le Valet de ♠ en tête de séquence...

Le jeu du déclarant : en Sud, vous comptez sept levées maîtresses (1♠ + 3♦ + 3♣) et vous possédez 95%* de chances de réaliser neuf levées si les ♦ ne sont pas 4-0 en Ouest ! Attention cependant à ne pas fournir machinalement un petit ♠ à l'entame car vous risqueriez de chuter immédiatement sur une contre attaque à ♥ d'Est ; après avoir franchi ce premier écueil en prenant l'entame du Valet de ♠ de l'As, pensez ensuite à jouer le Roi de ♦ du mort (l'honneur isolé) afin de vous prémunir contre V 10 8 7 en Est (cela se produit dans 5% des cas). Lorsque vous verrez Ouest ne pas fournir au premier tour de ♦, vous pourrez vous féliciter pour votre prévoyance et tabler neuf levées bien méritées.

* 50% (partage 3-1) + 40% (partage 2-2) + 5% (la moitié du partage 4-0)

Principe : avec neuf cartes quand il vous manque V 10 x x, vous pouvez vous prémunir contre ce mauvais partage (d'un seul côté) à condition de penser à commencer par encaisser l'honneur isolé, afin de conserver assez de fortes cartes pour capturer les petits honneurs adverses !

14

♠ 1087 ♥ 2 ♦ RV982 ♣ DV109	♠ 32 ♥ V1097 ♦ A765 ♣ R43	<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		♠ A9654 ♥ A43 ♦ D10 ♣ 876
	N											
O		E										
	S											
♠ RDV ♥ RD865 ♦ 43 ♣ A52												

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

* soutien encourageant de 11-12 HLD.

L'entame : la Dame de ♣ en tête de séquence ; de quelle main prenez-vous en Sud et devez-vous jouer atout immédiatement ?

Le jeu du déclarant : la situation n'est guère réjouissante puisque vous risquez de perdre une levée par couleur : les deux As majeurs et un petit ♦ de votre main sont des perdantes inévitables et la perdante ♣ est encore protégée une fois après l'entame ! Pour vous débarrasser de cette dernière sur un ♠ maître de votre main, vous devez faire sauter l'As de ♠ avant de jouer atout et prendre la précaution de fournir le Roi de ♣ à la première levée... Vous pourrez ensuite jouer ♠ pour le Roi et rejouer la Dame pour affranchir votre Valet sur lequel vous pourrez défausser votre ♣ perdant du mort grâce à votre reprise de l'As de ♣ précieusement conservée ! Vous n'aurez plus ensuite qu'à couper votre troisième ♣ de la main d'un atout du mort...

Remarque : si vous prenez l'entame de la Dame de ♣ de l'As de votre main, Est pourrait duquer votre Roi de ♠ et ne prendre qu'au second tour pour rejouer ♣ ; vous seriez bloqué au mort et la défense pourrait alors vous faire chuter !

Principe : même dans un contrat à la couleur, il faut parfois commencer par affranchir une extra-gagnante avant de donner le moindre tour d'atout...

15

♠ DV9		♠ 872
♥ DV109		♥ 8765
♦ V5		♦ 10986
♣ 6543		♣ DV
♠ R10643		
♥ R2		
♦ A2		
♣ 10987		
	N	
	O	E
	S	
♠ A5		
♥ A43		
♦ RD743		
♣ AR2		

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

L'entame : le 4 de ♠ en quatrième meilleure pour la Dame en Nord, le 2 en Est et le 5 du déclarant qui rejoue la Dame de ♥ du mort pour votre Roi en Ouest. Et maintenant ?

Le jeu de la défense : dans l'impossibilité de couvrir la Dame de ♠, votre partenaire vous a indiqué, en fournissant le 2, qu'il possédait un nombre impair de cartes, en l'occurrence trois d'après la réponse de Sud au Stayman ! Par conséquent, vous pouvez tranquillement poursuivre du 3 de ♠ puisque l'As devenu sec du déclarant va maintenant tomber et, grâce à la reprise de l'As de ♦, vous allez faire chuter cette manche...

Remarque : si vous rejouez paresseusement le 10 de ♣ à la troisième levée, Sud va gagner son contrat car il aura alors le temps de déloger votre As de ♦ pour réaliser alors 2♠ + 3♥ + 2♦ + 2♣ !...

Principe : le pair-impair est une arme très efficace pour la défense et une bonne lecture de cette signalisation permet souvent de reconstituer la main du déclarant, notamment grâce aux enchères !

16

♠ V54 ♥ A54 ♦ DV7 ♣ AR54	♠ 1096 ♥ D932 ♦ R932 ♣ 108	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ AR2 ♥ 1076 ♦ 1054 ♣ DV32
	N											
O		E										
	S											
	♠ D873 ♥ RV8 ♦ A86 ♣ 976											

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

L'entame : le 2 de ♥ en quatrième meilleure (Est n'ayant montré aucun intérêt pour les majeures, il faut préférer entamer ♥ plutôt que ♦).

Le jeu du déclarant : pour gagner, il faudrait plusieurs conditions : laisser passer deux fois l'entame en espérant trouver As-Roi de ♦ en Sud (pour que la défense ne puisse s'octroyer le dernier ♥) et trouver en plus la Dame de ♠ sèche ou seconde dans une main (afin de réaliser trois levées dans la couleur). Comme ce n'est pas le cas sur cette donne, quoi qu'il fasse, Ouest ne pourra réaliser son contrat puisqu'il réalisera au mieux huit levées (2♠ + 1♥ + 1♦ + 4♣), le camp Nord-Sud s'adjugeant forcément 3♥ et 2♦ !

Principe : même avec 25 points H dans la ligne, le déclarant n'avait ici aucune chance de réaliser neuf levées ! C'est assez souvent le cas lorsque qu'on a des jeux miroirs 4333...