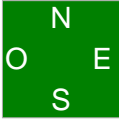


Donne 1

Nord donneur
 Personne vuln.

<p>♠ 10 4 ♥ D 7 6 2 ♦ V 10 9 ♣ R V 4 3</p>		<p>♠ 8 6 2 ♥ A 10 ♦ D 7 4 3 ♣ D 8 7 5</p>	<p>♠ D 9 3 ♥ V 9 5 3 ♦ A 8 5 2 ♣ 10 9</p>
<p>♠ A R V 7 5 ♥ R 8 4 ♦ R 6 ♣ A 6 2</p>			

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	Passe	1 ♠
Passe	2 ♠	Passe	4 ♠
Fin			
4 ♠ par Sud			
Entame: ♦ V			

Jeu de la carte :

Le résultat de la donne dépendra de la réussite des impasses et, telles qu sont placées les cartes, Sud peut réaliser onze levées. Pour établir cinq Piques, Sud doit trouver la Dame en Est et le résidu réparti 3-2. Quant au Roi de Trèfle en Ouest, il permettra de réaliser la Dame du mort.

Sur l'entame du Valet de Carreau, le déclarant joue un petit du mort et Est fournit également un petit, conservant son As pour capturer la Dame du mort. Sud peut jouer l'As de Pique puis Coeur pour l'As, Coeur pour le Roi puis Coeur coupé. Le dernier atout du mort permet de tenter l'impasse à la Dame de Pique et le déclarant n'aura plus qu'à jouer Trèfle vers la Dame pour réaliser onze plis sous la forme de six atouts dont une coupe de la main courte, deux Coeurs, un Carreau et deux Trèfles.

Principe :

Donne 2

Est donneur

N-S vuln.

	♠ A 5		
	♥ D V 4 2		
	♦ 10 8 6		
	♣ A V 3 2		
♠ R D 10 8 2	<div style="display: inline-block; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; border: 1px solid black;"> N O E S </div>	♠ V 9 7 4 3	
♥ 9 7 5		♥ 6	
♦ 7 3		♦ A R 9 5 2	
♣ R 10 8		♣ 7 4	
	♠ 6		
	♥ A R 10 8 3		
	♦ D V 4		
	♣ D 9 6 5		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		Passe	1 ♥
1 ♠	4 ♥	4 ♠	Passe
Passe	Contre	Fin	
4 ♠× par Ouest			
Entame: ♥ D			

Jeu de la carte :

Sur l'entame de la Dame de Coeur de son partenaire, Sud doit prendre les choses en main. Le mort a un singleton à Coeur et la défense ne fera plus de plis dans cette couleur. Il y a peut-être des levées de Trèfle à faire mais il faut se dépêcher de les encaisser avant que les petits Trèfles du déclarant ne disparaissent sur les longs Carreaux menaçants du mort.

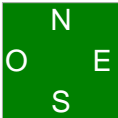
Il est nécessaire que ce soit Sud qui commence à jouer Trèfle, pour que le Roi du déclarant soit pris en impasse et ne puisse faire une levée. Ainsi, Sud, pour faire chuter le contrat, s'empare de la première levée de Coeur avec son Roi et rejoue Trèfle.

4 Piques chute d'une levée mais reste un bon contrat de sacrifice car Nord-Sud aurait probablement gagné 4 Coeurs sur l'entame légitime du Roi de Pique. Le contrat de 5 Coeurs chute à condition qu'Ouest pense à couvrir la Dame de Trèfle de son Roi.

Principe :

Donne 3

Sud donneur
E-O vuln.

	♠ V 9 7 3		
	♥ D 10 3		
	♦ R V 9 2		
	♣ 8 2		
♠ A D 5 2		♠ 8 6	
♥ R 7 2		♥ A 8 6 5 4	
♦ 8 6		♦ A D 5	
♣ A R 6 4		♣ 9 5 3	
	♠ R 10 4		
	♥ V 9		
	♦ 10 7 4 3		
	♣ D V 10 7		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Passe
1 SA	Passe	3 ♥	Passe
4 ♥	Fin		
4 ♥ par Est			
Entame: ♣ D			

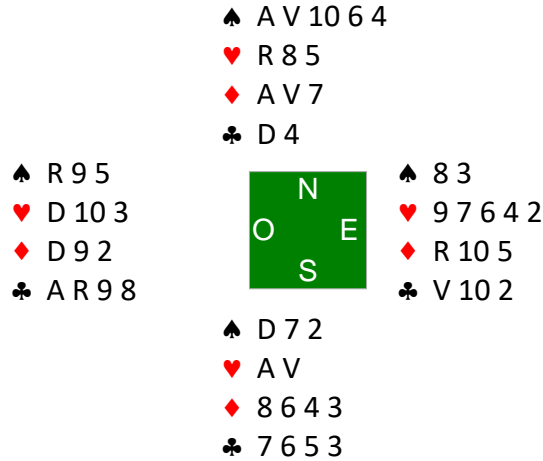
Jeu de la carte :

Sud entame de la Dame de Trèfle et Est compte ses plis. Les levées sûres ne sont pas nombreuses car le déclarant ne dispose que d'un Pique, deux Coeurs, un Carreau et deux Trèfles. Est doit faire une évaluation dans la couleur d'atout en tenant compte du partage 3-2 du résidu, le plus probable. Dans ce cas, l'atout procurerait deux levées de longueur. Le déclarant pourra tour à tour essayer de faire un pli avec la Dame de Carreau si le Roi est en Nord, et avec la Dame de Pique si le Roi est en Sud.... Il peut également effectuer une coupe de la main courte qui rapportera une levée d'atout supplémentaire. Est fera onze levées en négociant le coup de la façon suivante : il prend l'entame Trèfle du mort et joue Carreau vers la Dame. Il tire ensuite le Roi et l'As d'atout avant de jouer As de Carreau et Carreau coupé. Plus tard il jouera le 6 de Pique de sa main, en plaçant la Dame si Sud fournit un petit, pour marquer un score de 450 points.

Principe :

Donne 4

Ouest donneur
Tous vuln.



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♣	1 ♠	Passe	2 ♠
Passe	3 ♠	Fin	
3 ♠ par Nord			
Entame: ♣ V			

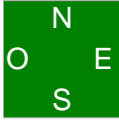
Jeu de la carte :

L'entame du Valet de Trèfle indique à Ouest que la Dame est en Nord. Il fournit donc le Roi puis l'As et, voyant tomber la Daine, cherche son bonheur à Carreau, couleur faible du mort. Pour réaliser neuf plis le déclarant doit faire cinq Piques, une coupe de la main courte, deux Coeurs et un Carreau. Nord prend donc le retour Carreau de l'As, continue de l'As puis du Roi de Coeur, coupe son troisième Coeur au mort, puis présente la Dame d'atout. Si Est couvre du Roi les Piques s'affranchissent. S'il joue un petit Pique la Dame remporte la levée et le déclarant repart de la bonne main pour renouveler l'impasse.

Principe :

Donne 5

Nord donneur
N-S vuln.

<p>♠ V 9 6 5 3 ♥ 9 5 ♦ V 10 2 ♣ 10 9 6</p>		<p>♠ A 10 ♥ 8 6 2 ♦ A 7 6 4 ♣ D 4 3 2</p>	<p>♠ D 7 4 ♥ A V 10 ♦ D 9 8 3 ♣ R V 7</p>
<p>♠ R 8 2 ♥ R D 7 4 3 ♦ R 5 ♣ A 8 5</p>			

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	1 ♦	1 ♥
Passe	2 ♥	Passe	3 ♥
Passe	4 ♥	Fin	
4 ♥ par Sud			
Entame: ♦ V			

Jeu de la carte :

Ouest entame du Valet de Carreau et Sud fait ses comptes. Il réalisera quatre levées naturelles d'atout à deux conditions :

- que l'As soit en Est, ce qui constitue une certitude du fait de l'ouverture de celui-ci,
- que le résidu soit réparti 3-2, ce qui arrive environ deux fois sur trois (68 %).

À ces quatre atouts, on peut ajouter deux Piques, deux Carreaux et un Trèfle. Le Roi de Trèfle devrait être mal placé, et l'espoir de faire un pli avec la Dame de Trèfle s'évanouit. En revanche, une coupe à Pique de la main courte ferait l'affaire. Il faudra coordonner le fait de jouer deux fois vers le mariage à Coeur, si Est ne plonge pas de l'As au premier tour, et de couper le troisième Pique au mort. Dans cette optique, l'As de Pique et l'As de Carreau joueront un rôle important. Sud prend l'entame de l'As de Carreau et joue une première fois Coeur du mort. Il remporte la levée du Roi (ou de la Dame), rentre au mort par l'As de Pique et enchaîne le Roi et une coupe à Pique. Il est temps de rejouer Coeur vers la main pour finir le retrait des atouts adverses.

Principe :

Donne 6

Est donneur
E-O vuln.

		♠ A V 9		
		♥ 10 9 7 4		
		♦ V 10 8 7		
		♣ R 5		
♠ 8 6 5 4 3 2			♠ R D 7	
♥ 5 2			♥ R 8 6	
♦ R D			♦ A 9 5	
♣ 10 4 3			♣ A 7 6 2	
		♠ 10		
		♥ A D V 3		
		♦ 6 4 3 2		
		♣ D V 9 8		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	
		1 SA	Passe	
2 ♠	Fin			
2 ♠ par Ouest				
Entame: ♦ V				

Jeu de la carte :

Nord entame du Valet de Carreau et le déclarant fait le bilan. À l'atout, le partage le plus probable du résidu est 3-1. Malgré tout, Ouest peut faire cinq levées à Pique si l'As d'atout est en Nord et qu'il joue deux fois vers Roi-Dame, en partant bien entendu d'un petit Pique de sa main. Il ajoutera trois Carreaux et un Trèfle pour un total de neuf levées. Ouest prend l'entame Carreau du Roi et joue Pique vers le mort. Si Nord ne plonge pas de l'As, il fait la levée de la Dame et rentre en main par le second honneur Carreau afin de renouveler la manoeuvre. Plus tard, Ouest défaussera un Trèfle sous l'As de Carreau du mort et fera neuf plis pour un score de 140 points.

Principe :

Donne 7

Sud donneur
Tous vuln.

		♠ A 4 3 2		
		♥ D V 5 3		
		♦ V 4		
		♣ A R V		
♠ 9 6			♠ R D V 10 8	
♥ R 7 4			♥ A 8 2	
♦ 10 9 8 6			♦ 7 5 3	
♣ 10 6 5 3			♣ 7 2	
		♠ 7 5		
		♥ 10 9 6		
		♦ A R D 2		
		♣ D 9 8 4		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	
			Passe	
Passe	1 SA	Passe	3 SA	
Fin				
3 SA par Nord				
Entame: ♠ R				

Jeu de la carte :

Est entame de sa couleur longue et choisit le plus fort de ses honneurs équivalents, le Roi, "tête de séquence". Choisir la tête de séquence relève d'une convention qui permettra au partenaire de localiser les grosses cartes dans la couleur entamée. En entamant de la sorte, Est sait qu'il affranchit quatre levées pour son camp. S'il parvient à reprendre la main suffisamment tôt, il battra le contrat.

Mais Nord ne l'entend pas de cette oreille. Il peut réaliser neuf levées, un Pique, quatre Carreaux et quatre Trèfles. La seule difficulté est de les encaisser dans le bon ordre. Après l'As de Pique, Nord débloque les trois Trèfles de sa main, joue le Valet de Carreau et rentre au mort dans cette couleur. Il est maintenant possible de jouer la Dame de Trèfle et les deux Carreaux restants. Si le déclarant avait commencé par jouer l'un des trois gros Carreaux du mort il aurait bloqué la couleur.

Principe :

Débloquez les honneurs courts pour pouvoir profiter de toutes vos cartes maîtresses dans la couleur.

Donne 8

Ouest donneur
Personne vuln.

	♠ D 8 6 4		
	♥ R D 2		
	♦ A D		
	♣ 9 5 3 2		
♠ R 5 2		♠ A V 10 7 3	
♥ A 9 7 3		♥ 10 6 5	
♦ 8 6 5 4		♦ V 7	
♣ D 6		♣ A R 8	
	♠ 9		
	♥ V 8 4		
	♦ R 10 9 3 2		
	♣ V 10 7 4		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Passe	1 ♣	1 ♠	Passe
2 ♠	Fin		
2 ♠ par Est			
Entame: ♣ V			

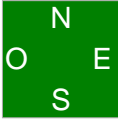
Jeu de la carte :

Est a plusieurs façons de réaliser neuf levées grâce au bon placement de la Dame d'atout. Il peut par exemple prendre l'entame de la Dame de Trèfle puis tirer le Roi de Pique en coup de sonde avant de faire une première impasse à la Dame de Pique. Constatant que celle-ci est quatrième, l'As de Coeur sert de seconde communication vers le mort pour renouveler la manoeuvre. En fin de coup il faudra bien concéder deux Carreaux et deux Coeurs, ce qui signifie qu'en dépit d'une impasse qui réussit, le camp Est-Ouest est somme toute encore assez éloigné des dix levées de la manche.

Principe :

Donne 9

Nord donneur
E-O vuln.

	♠ 8 4		
	♥ A D 8 5 3		
	♦ D 6 5		
	♣ A D 10		
♠ D 10 9 7 2		♠ A R V 5 3	
♥ 2		♥ V 10	
♦ 10 9 3		♦ R V 7 4	
♣ R 6 3 2		♣ 5 4	
	♠ 6		
	♥ R 9 7 6 4		
	♦ A 8 2		
	♣ V 9 8 7		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	1 ♥	1 ♠	4 ♥
4 ♠	Fin		
4 ♠ par Est			
Entame: ♥ 4			

Jeu de la carte :

Telles que sont les cartes, le contrat de 4 Piques chute d'une levée. Est concède une levée à Coeur, deux à Trèfle à cause du mauvais placement de l'As, et une seule à Carreau en raison du bon placement de la Dame. La chute est en fait une victoire car 4 Coeurs est sur table. Comparons les gains respectifs des deux camps. La chute du contrat de 4 Piques coûte 100 points à Est-Ouest et 200 s'ils sont contrés. Le contrat de 4 Coeurs aurait gratifié les joueurs Nord-Sud de 420 points. C'est bien la preuve que l'on peut gagner beaucoup... en chutant ! La vulnérabilité est certes défavorable, mais ce n'est pas une raison suffisante pour passer avec la main d'Ouest.

Principe :

Donne 10

Est donneur
Tous vuln.

	♠ 8 5 3		
	♥ A V		
	♦ D 6 5 2		
	♣ 8 7 5 4		
♠ 10 6		♠ R 9 2	
♥ 9 6 5 4 2		♥ D 10 8	
♦ V 10 3		♦ A R 9 7	
♣ R 3 2		♣ D 10 9	
	♠ A D V 7 4		
	♥ R 7 3		
	♦ 8 4		
	♣ A V 6		

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		1 ♦	1 ♠
Passe	2 ♠	Passe	3 ♠
Fin			
3 ♠ par Sud			
Entame: ♦ V			

Jeu de la carte :

Ouest entame du Valet de Carreau et Est ne fournit le Roi que si la Dame est jouée du mort. Pour faire neuf levées, Sud devra faire deux fois l'impasse au Roi de Pique d'Est en jouant du mort vers sa main.

Dès que Sud prend la main il joue donc Coeur vers l'As et présente un petit Pique du mort vers ADV. La première impasse réussie, il reste à jouer le Roi de Coeur puis Coeur coupé. Le dernier atout du mort permet de refaire l'impasse au Roi de Pique. Sud réalise ainsi cinq Piques, deux Coeurs, un Trèfle et une coupe de la main courte pour neuf levées.

Principe :

Donne 11

Sud donneur
 Personne vuln.

	♠ R D 9		
	♥ A 10 7		
	♦ 8 6 5 3		
	♣ D 10 9		
♠ 8 7 6 4 3	<div style="display: inline-block; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; border: 1px solid black;"> N O E S </div>	♠ 10	
♥ D V 2		♥ R 9 5 4 3	
♦ D		♦ 9 7 4 2	
♣ R 8 6 2		♣ A 5 3	
	♠ A V 5 2		
	♥ 8 6		
	♦ A R V 10		
	♣ V 7 4		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			1 ♦
Passe	2 SA	Passe	3 SA
Fin			
3 SA par Nord			
Entame: ♥ 4			

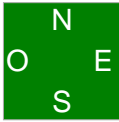
Jeu de la carte :

Est entame du 4 de Coeur et le déclarant fait le bilan de la situation. Il dispose de sept levées sûres, dont quatre à Pique, deux à Carreau et une à Trèfle. Les huitième et neuvième plis proviendront du Valet et du 10 de Carreau en cas de succès de l'impasse à la Dame. Néanmoins, Nord peut entreprendre une manoeuvre préventive avant de se lancer dans ces impasses. Elle consiste à donner ce que, dans le jargon du bridge, on a coutume d'appeler un « coup de sonde ». Après avoir pris de l'As de Coeur, le déclarant joue l'As ou le Roi de Carreau. Ce coup de sonde permet de capturer une Dame sèche mal placée. Dans le cas de loin le plus probable- où cette Dame ne tomberait pas, Nord rentrerait en main une ou deux fois à Pique pour faire, et refaire, l'impasse en cas de répartition 4-1 du résidu.

Principe :

Donne 12

Ouest donneur
N-S vuln.

	♠ V 9		
	♥ R V 8		
	♦ D V 10 8		
	♣ 10 5 4 3		
♠ A 8 7 5		♠ R D 6 4	
♥ D 6 3		♥ A 7 5 2	
♦ 9 5		♦ 7 3 2	
♣ A D V 6		♣ 7 2	
	♠ 10 3 2		
	♥ 10 9 4		
	♦ A R 6 4		
	♣ R 9 8		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♣	Passe	1 ♥	Passe
1 ♠	Passe	2 ♠	Fin
2 ♠ par Ouest			
Entame: ♦ D			

Jeu de la carte :

Nord entame de la Dame de Carreau et rejoue deux tours de la couleur. Ouest coupe, monte au mort par le Roi de Pique et fait une première fois l'impasse au Roi de Trèfle. En main par le Valet de Trèfle, il purge les atouts en finissant au mort et reconduit son impasse à Trèfle. Quand il tire l'As, le Roi vient et le 6 de Trèfle peut être coupé du mort. Il réalise ainsi neuf levées. Cependant Nord, sur le troisième tour d'atout, doit défausser un Carreau sous peine de donner une dixième levée au déclarant !

Principe :

Le soutien au palier de 2 de la deuxième couleur de l'ouvreur a la même valeur que le soutien sur l'ouverture en majeure : 6-10 points HLD.

Donne 13

Nord donneur
Tous vuln.

	♠ A R V 4		
	♥ 10 7		
	♦ D 8 6		
	♣ D 9 7 4		
♠ 8 3		♠ 7 6 5	
♥ 8 6 5 2		♥ R 3	
♦ A 7 5 4		♦ V 10 9 3 2	
♣ R V 2		♣ A 10 6	
	♠ D 10 9 2		
	♥ A D V 9 4		
	♦ R		
	♣ 8 5 3		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	1 ♣	Passe	1 ♥
Passe	1 ♠	Passe	4 ♠
Fin			
4 ♠ par Nord			
Entame: ♦ V			

Jeu de la carte :

Est entame du Valet de Carreau pour le Roi du mort et l'As d'Ouest qui fait le point. Celui-ci n'a plus rien à espérer des Carreaux d'autant qu'il connaît la Dame en Nord. Par ailleurs, les Coeurs du mort sont source d'inquiétude. Ouest ne sait pas où se trouve le Roi mais celui-ci ne peut pas être favorablement placé pour la défense. S'il est en Nord, le déclarant dispose d'une couleur maîtresse ; s'il est en Est, le Roi est pris en fourchette par la combinaison As-Dame-Valet du mort. Trèfle est la seule couleur dans laquelle la défense peut nourrir quelques espoirs et Ouest doit très vite y opérer une contre-attaque.

La défense encaisse trois levées dans la couleur et bat immédiatement le contrat. Si Ouest tarde à jouer Trèfle, le déclarant peut réaliser onze levées. Il lui suffit de donner trois tours d'atout puis de jouer le 10 de Coeur. Qu'Est couvre ou non du Roi de Coeur, Nord défaussera trois de ses Trèfles sur la longueur du mort. Il pourra ensuite couper un Carreau et ne concéder que les deux As mineurs pour onze levées au lieu de neuf.

Principe :

Donne 14

Est donneur
Personne vuln.

		♠ D 8 3		
		♥ V 6 4		
		♦ A R V 10 6		
		♣ 9 3		
♠ V 10 9 7			♠ 6 5 4 2	
♥ 8			♥ 9 7 5 3	
♦ 8 5 4 2			♦ 9	
♣ D 7 6 2			♣ A V 8 4	
		♠ A R		
		♥ A R D 10 2		
		♦ D 7 3		
		♣ R 10 5		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	
		Passe	2 ♥	
Passe	6 ♥	Fin		
6 ♥ par Sud				
Entame: ♠ V				

Jeu de la carte :

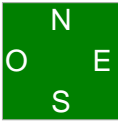
Quand Ouest entame du Valet de Pique, Sud peut compter treize levées de tête. Il dispose en effet de cinq levées à l'atout, de cinq levées à Carreau et de trois levées à Pique. Après avoir pris l'entame de l'As, Sud doit, bien entendu, faire tomber les atouts en prenant soin de défausser un Trèfle du mort sur le quatrième tour. Ensuite, il débloque le Roi de Pique avant de jouer la Dame de Carreau, puis Carreau vers le mort. Les trois Trèfles de Sud disparaissent sur les quatrième et cinquième Carreau ainsi que sur la Dame de Pique.

Mais alors pourquoi ne pas avoir demandé le grand chelem ? Parce que le camp du déclarant n'en avait pas les moyens. On constate qu'une entame à Trèfle aurait réduit à néant les espoirs de faire treize plis, et aurait fait perdre d'un coup le bénéfice des primes de manche et de chelem. On peut dire que Sud bénéficie d'un concours de circonstances favorables.

Principe :

Donne 15

Sud donneur
N-S vuln.

	♠ V 10 9 2		
	♥ 5		
	♦ D 9 7 6 4		
	♣ V 6 3		
♠ R 6 3		♠ D 4	
♥ A D V 8 4		♥ 10 7 6 2	
♦ A 10		♦ R 8 5 3	
♣ R 7 2		♣ 8 5 4	
	♠ A 8 7 5		
	♥ R 9 3		
	♦ V 2		
	♣ A D 10 9		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			1 ♣
1 ♥	Passe	2 ♥	Passe
4 ♥	Fin		
4 ♥ par Ouest			
Entame: ♠ V			

Jeu de la carte :

Si le déclarant appelle un petit Pique du mort à la première levée, Sud doit bien se garder de plonger de l'As. Dans le cas contraire, Ouest pourrait faire onze plis en jouant de la façon suivante : il prend le retour, rentre au mort par la Dame de Pique, puis fait l'impasse « forçante » au Roi de Coeur en partant du 10. Après trois tours d'atout, il défause un Trèfle du mort sur le Roi de Pique et rentre en Nord à Carreau pour jouer Trèfle vers le Roi. Plus tard, le troisième Trèfle d'Ouest sera coupé, le déclarant ne cédant que les deux As noirs à la défense.

Si Sud retient son As de Pique, aucune défause n'est plus possible et Ouest est limité à dix plis.

Principe :

Donne 16

Ouest donneur
E-O vuln.

	♠ V 9 4 2		
	♥ A 5 2		
	♦ V 7 6		
	♣ 10 9 8		
♠ A R D	<div style="display: inline-block; background-color: green; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> N O E S </div>	♠ 7 5	
♥ V 3		♥ D 10 9 7 6 4	
♦ A D 10 2		♦ R 8 3	
♣ A 7 6 4		♣ 5 2	
	♠ 10 8 6 3		
	♥ R 8		
	♦ 9 5 4		
	♣ R D V 3		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
2 SA	Passe	4 ♥	Fin
4 ♥ par Est			
Entame: ♣ R			

Jeu de la carte :

Sud entame du Roi de Trèfle et le déclarant fait un premier bilan. Bien qu'il lui manque l'As et le Roi d'atout, les Coeurs lui procureront quatre levées. Les sept cartes maîtresses des autres couleurs portent le total de son camp à onze levées, maximum impossible à dépasser à moins que les adversaires réunissent l'As et le Roi de Coeur dans la même levée.

Trèfle est la couleur la plus vulnérable du camp Est-Ouest qui n'y possède que l'As. Si, après avoir pris l'entame, le déclarant commence à jouer atout, il ne pourra réunir que dix levées car, une fois en main, la défense encaissera la levée de Trèfle affranchie. Pour éviter cela il faudrait couper le deuxième tour de Trèfle. Mais comment faire quand le sort vous a doté d'un doubleton dans une main et de quatre cartes dans l'autre ? Il suffit de fabriquer une coupe qui n'existait pas en début de coup. À la seconde levée Est joue Pique. Au troisième tour de cette couleur, il défausse son dernier Trèfle et le tour est joué. Il vient d'acquérir le contrôle du deuxième tour à Trèfle et peut tranquillement jouer atout. L'adversaire prend et joue Trèfle, coupé par Est...

Principe :

Donne 17

Nord donneur
Personne vuln.

	♠ R 6 2		
	♥ 10 7 3		
	♦ A 9 7 5 4		
	♣ D 3		
♠ 9 4 3		♠ V 7	
♥ R 9 2		♥ A D 8 5 4	
♦ R V 10		♦ D 8 2	
♣ V 9 8 6		♣ A 10 4	
	♠ A D 10 8 5		
	♥ V 6		
	♦ 6 3		
	♣ R 7 5 2		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	1 ♥	1 ♠
2 ♥	2 ♠	Fin	
2 ♠ par Sud			
Entame: ♥ 2			

Jeu de la carte :

Sud dispose de deux voies pour arriver à ses fins, à savoir remporter au moins huit plis. Il détient déjà cinq plis à l'atout si le partage du résidu est normal, un pli à Carreau, et fera aisément un pli à Trèfle.

L'un des moyens pour trouver le pli manquant est d'arriver à dédoubler ses atouts en réalisant une ou deux coupes du côté court. Pour cela, Sud doit faire tomber l'As de Trèfle avec la Dame, puis ultérieurement, jouer son Roi et un petit Trèfle coupé avec un atout du mort (Nord). Il doit réaliser cette opération avant de faire tomber les atouts adverses car le fait de faire tomber les atouts ne lui laisserait plus d'atout au mort pour effectuer sa ou ses coupes.

Remarque : l'autre moyen, moins sûr, mais tout aussi efficace ici (car les Carreaux adverses sont bien répartis), est de jouer Carreau, en vue d'affranchir des levées de longueur dans cette couleur. Mais il faudra dans ce cas penser à ménager ses remontées vers le mort.

Principe :

Donne 18

Est donneur
N-S vuln.

		♠ D 10 6		
		♥ 10 8 6 3		
		♦ R 7 4		
		♣ V 9 2		
♠ 9 4			♠ A V	
♥ A R 5			♥ D V 7 4	
♦ A D 10 6			♦ V 9 3 2	
♣ 8 7 5 3			♣ A R 6	
		♠ R 8 7 5 3 2		
		♥ 9 2		
		♦ 8 5		
		♣ D 10 4		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	
		1 SA	Passe	
3 SA	Fin			
3 SA par Est				
Entame: ♠ 5				

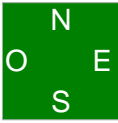
Jeu de la carte :

Sur l'entame du 5 de Pique. Nord doit impérativement fournir la Darne sous peine de donner au déclarant une levée indue (le Valet de Pique). Est prend de l'As et se compte huit levées immédiates. La réussite de l'impasse à Carreau procurerait plusieurs levées supplémentaires. Est présente donc le 9 de Carreau qu'il laisse filer lorsque Sud fournit une petite carte. Malheureusement, le Roi est mal placé. En main, Nord doit être attentif en rejouant le 10 de Pique (et non le 6 !) débloquent ainsi le côté court de la couleur.

Principe :

Donne 19

Sud donneur
E-O vuln.

	♠ D V 6 5 2		
	♥ A V 7 4 3		
	♦ 6 5		
	♣ 9		
♠ 9 7		♠ A 10 8 3	
♥ 10 6		♥ D 9	
♦ A D 3 2		♦ 10 9 8 4	
♣ R 8 7 6 2		♣ V 5 4	
	♠ R 4		
	♥ R 8 5 2		
	♦ R V 7		
	♣ A D 10 3		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			1 SA
Passe	3 ♠	Passe	3 SA
Passe	4 ♥	Fin	
4 ♥ par Nord			
Entame: ♦ 10			

Jeu de la carte :

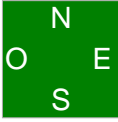
Est entame du 10 de Carreau et Nord réfléchit à son plan de jeu : il devra faire tomber les atouts sans faire d'impasse, et affranchir les Piques.

Partant du principe que l'on n'entame pas sous un As dans un contrat à la couleur, Nord localise cette carte en Ouest. Sa seule chance de réaliser une levée à Carreau est donc de fournir le Valet, espérant la Dame en Est. Malheureusement, Ouest possède les deux honneurs manquants. En main à la Dame de Carreau, il n'est pas évident pour Ouest d'encaisser l'As. Il connaît en Nord cinq Piques et cinq Coeurs et donc trois cartes dans les mineures. S'il a un singleton à Carreau, jouer l'As affranchit le Roi du mort sans contre partie. Il est plus prudent pour Ouest de rejouer atout. Les Coeurs sont capturés en deux tours et le déclarant joue Pique vers le Roi du mort. Plonger de l'As faciliterait la tâche de Nord. Un second Pique vers la Dame est pris par l'As d'Ouest qui rejoue Carreau. Nord n'aura plus qu'à couper un Pique du mort pour établir le restant des levées. Si le déclarant est confronté le premier au maniement de la couleur d'atout, il devra refuser l'impasse à la Dame d'atout que l'on ne fait plus à partir de neuf cartes.

Principe :

Donne 20

Ouest donneur
Tous vuln.

♠ A D V ♥ 6 2 ♦ D V 7 5 ♣ R 5 3 2	♠ R 9 7 2 ♥ 9 3 ♦ A 10 9 6 ♣ D 9 4	♠ 8 5 3 ♥ A R 7 4 ♦ R 4 2 ♣ V 8 6	
	♠ 10 6 4 ♥ D V 10 8 5 ♦ 8 3 ♣ A 10 7		

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♦	Passe	1 ♥	Passe
1 SA	Passe	2 SA	Fin
2 SA par Ouest			
Entame: ♠ 2			

Jeu de la carte :

Sur l'entame du 2 de Pique Sud fournit le 10 et Ouest prend ...du Valet. Nord peut en déduire que le déclarant possède encore l'As et la Dame. En effet, avec A10 ou D10, Sud aurait joué sa plus forte carte. Ouest joue ensuite Carreau vers le Roi, Nord ne devant surtout pas plonger de l'As sous peine de faire cadeau d'une levée. Le déclarant continue Carreau vers sa Dame (ou son Valet) pris par Nord qui rejoue Carreau, affranchissant une levée dans la couleur. Notons qu'une continuation à Pique donnerait la Dame à Ouest. Même en jouant Trèfle vers son Roi, Ouest devrait « coincer » à sept plis si le flanc ne lui rend jamais ni levée de Pique, ni levée de Trèfle supplémentaire. Une excellente défense permet donc de mettre ce contrat en échec.

Principe :

Donne 21

Nord donneur
N-S vuln.

	♠ R V 10 6		
	♥ V 6		
	♦ A D 8 3		
	♣ D V 9		
♠ 5 3	<div style="display: inline-block; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; border: 1px solid black;"> N O E S </div>	♠ A 8 4	
♥ D 9		♥ 10 7 5 3 2	
♦ 10 9 7 5 4 2		♦ 6	
♣ A R 2		♣ 8 7 6 4	
	♠ D 9 7 2		
	♥ A R 8 4		
	♦ R V		
	♣ 10 5 3		

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	1 ♦	Passe	1 ♥
Passe	1 ♠	Passe	4 ♠
Fin			
4 ♠ par Nord			
Entame: ♦ 6			

Jeu de la carte :

Les joueurs de flanc peuvent aussi valoriser leurs atouts. C'est la raison pour laquelle Est entame de son singleton à Carreau, espérant couper ultérieurement à condition que son partenaire reprenne la main. Ouest comprend aussi que l'entame Carreau, dans la couleur d'ouverture, correspond à un singleton. Quand Nord joue atout, Est plonge de l'As et ne peut que jouer Trèfle pour rendre la main à son partenaire. Ce dernier prend du Roi la plus économique des cartes équivalentes ce qui signifie qu'il a l'As, et rejoue Carreau coupé. Est rejoue Trèfle pour l'As d'Ouest qui rejoue Carreau pour deux de chute. Sans cette excellente défense, Nord réaliserait facilement dix levées.

Principe :