

Les exercices du Comité

DONNE 11 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
			-
-	1♥	Contre	-
3♠	-	4♠	Fin

Entame : votre partenaire entame de l'As de ♥, vous fournissez le 10, le déclarant le 2. Il poursuit du Roi puis de la Dame de ♥ et c'est à vous...

Vous êtes assis en Est. Quel est votre plan de jeu ?

♠	A R D		
♥	8 6 3		
♦	R V 8 5		
♣	R D 2		
Nord		♠	V 3 2
DONNE 11		♥	10 4
		♦	D 10 9 7
Sud		♣	9 6 5 4

Analyse :

A la vue du mort, votre partenaire devrait posséder une dizaine de points. Pour faire chuter, le flanc devra réaliser 3 levées de Coeur plus une autre levée... mais laquelle ?

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠	ARD			
		♥	863			
		♦	RV85			
		♣	RD2			
♠	85	Nord		♠	V32	
♥	A	RDV9	DONNE 11		♥	104
♦	63	Sud		♦	D1097	
♣	V1073			♣	9654	
		♠	109764			
		♥	752			
		♦	A42			
		♣	A8			

Commentaire :

→ Un quatrième coup de Pique peut offrir cette promotion d'atout attendue. Après ARD de Coeur, Est réalisera toujours son Valet d'atout promu...mais pour réaliser cette coupe à Coeur, il faut inciter l'entameur à jouer 3 fois Coeur : fournissez votre parité mais au troisième tour, fournissez une carte anormale : Dame de Carreau, qui demandera à Ouest de rejouer une couleur qui fait chuter !

Principe : Lorsque l'on a la chute en main, et qui nécessite un retour dans une couleur non évidente à la vue du mort, vous devez envoyer un message fort à votre partenaire : fournir une carte anormale... il devrait comprendre que la chute provient d'une promotion d'atout.

Les exercices du Comité

DONNE 12 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
1 ♥	-	2 ♥	-
2SA	-	4 ♥	Fin

Entame : Dame de ♣ qui reste maître, Est a fourni le 2 et Sud prend de l'As, et avance aussitôt le 3 de Carreau et c'est à vous...

Vous êtes assis en Ouest. Quel est votre plan de jeu ?

	♠	R 7 6 2
	♥	A 8 5
	♦	7 4
	♣	7 5 4 3
♠	D 8 5 3	Nord DONNE 12 Sud
♥	6	
♦	R V 5 2	
♣	D V 10 8	

Analyse :

Manifestement le déclarant a des Carreaux perdants et cherche à les couper avec les atouts de la main courte.

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠ R 7 6 2			
		♥ A 8 5			
		♦ 7 4			
		♣ 7 5 4 3			
♠ D 8 5 3	Nord		♠ V 10 4		
♥ 6	DONNE 12		♥ R 4 2		
♦ R V 5 2	Sud		♦ A D 10 9		
♣ D V 10 8			♣ 9 6 2		
		♠ A 9			
		♥ D V 10 9 7 3			
		♦ 8 6 3			
		♣ A R			

Commentaire :

→ Vous êtes en situation d'urgence ! Intercalez le Valet de Carreau et jouez au plus vite atout, afin que le déclarant ne puisse pas couper son Carreau perdant. Vous seul pouvez jouer atout, votre partenaire en main au Roi, rejouera atout pour un de chute.

Principe : S'il faut s'opposer à des coupes, rejouer atout s'imposera naturellement. Mais souvent, il sera meilleur que cette couleur soit attaquée d'un côté plutôt que l'autre et il faudra manœuvrer en conséquence.