

Les exercices du Comité du Lyonnais

Les 4 jeux :

		♠ 5 3 2			
		♥ R 5 2			
		♦ R D V 6			
		♣ R V 6			
♠ 9 4	Nord		♠ A R		
♥ D V 10 8	DONNE 20		♥ 9 6 3		
♦ 7 2	Sud		♦ A 10 5 4 3		
♣ A 10 7 5 2			♣ 9 4 3		
		♠ D V 10 8 7 6			
		♥ A 7 4			
		♦ 9 8			
		♣ D 8			

Commentaire :

→ Il faut planifier l'affranchissement immédiat de l'une des deux mineures, pour défausser le Cœur avant de toucher aux atouts. Jouer Carreau ou Trèfle semble équivalent : dans tous les cas, on créera une extra-gagnante au mort. Mais le fait qu'il reste des atouts dehors au moment où l'on jouera le 3^{ème} tour de la couleur, doit inciter à préférer l'affranchissement des Trèfles : n'en possédant que cinq dans sa ligne, Sud à moins à redouter la présence d'un doubleton dans l'une des deux mains adverses.

La bonne ligne de jeu : Il prend donc l'entame de l'As de Cœur et poursuit de la Dame de Trèfle. Ouest prend de l'As et rejoue Cœur, le Roi du mort fait la levée et Sud peut défausser son Cœur perdant sur le Valet de Trèfle avant de se tourner vers les atouts.

Les exercices du Comité du Lyonnais

Les solutions de l'exercice n°20 :

Main n°1 -> 3♣ : Au moins six cartes à Trèfle, dix levées de jeu ou plus de 24HL.

Main n°2 -> 2SA : Main régulière de plus de 24HL, avec l'arrêt à Pique.

Main n°3 -> Contre : Punitif, avec une grosse opposition à l'atout.

Main n°4 -> 3♥ : Au moins six cartes à Cœur, neuf levées de jeu ou plus de 24HL

Main n°5 -> Passe : Forcing, sans bonne enchère naturelle.

Main n°6 -> 4♥ : Conclusion après avoir appris qu'il manque 2 As.

Main n°7 -> 3♦ : Au moins six cartes à Carreau, dix levées de jeu ou plus de 24HL

Main n°8 -> 3SA : Enchère de conclusion avec l'arrêt à Pique souvent une mineure longue.