

## Jeu avec le mort 1 et 2 - Corrections

Donne n°1 ***		♠ R1098 ♥ AR ♦ 7 ♣ D107643	
	♠ 642 ♥ D84 ♦ R1092 ♣ A52	N O     E S	♠ 5 ♥ V1053 ♦ V863 ♣ RV98
		♠ ADV73 ♥ 10762 ♦ AD54 ♣	

Contrat : 6♠  
 Entame : 4 de pique

Sur une autre entame que atout, vous réaliseriez douze levées en double coupe. Deux Cœurs, un Carreau et neuf atouts.

Sur l'entame atout, vous n'avez plus que onze levées. La douzième peut provenir de l'impasse Carreau mais il y a mieux. On peut essayer d'affranchir les Trèfles si la couleur est répartie 4-3. On réalise alors un mort inversé. On fait la levée du 8 de Pique et on coupe un Trèfle. Cœur pour l'As et Trèfle coupé. Cœur pour le Roi et Trèfle coupé. Si les Trèfles sont 5-2, on coupe un Cœur et on réalise l'impasse au Roi de Carreau. Sinon, on enlève les atouts et on donne un Trèfle.

Donne n°2 **		♠ R42 ♥ 863 ♦ 107 ♣ AR643	
	♠ 9 ♥ DV104 ♦ R962 ♣ D1072	N O     E S	♠ 1063 ♥ 975 ♦ V8543 ♣ V9
		♠ ADV875 ♥ AR2 ♦ AD ♣ 85	

Contrat : 6♠  
 Entame : Dame de Cœur

Vous possédez onze levées de tête. La douzième peut provenir de l'impasse au roi de Carreau ou de l'affranchissement des Trèfles. Pour prendre ses meilleures chances, on tire un tour d'atout pour vérifier qu'ils ne sont pas 4-0, puis on donne un coup à blanc à Trèfle. On gagne ainsi avec les Trèfles 3-3 (36%) ou 4-2 (48%), soit 84% de chance de gains. En TPP, on peut essayer de faire treize levées avec les Trèfles 3-3. On donne deux tours d'atout, on poursuit par as et roi de Trèfle et Trèfle coupé. Si la couleur est 3-3, on fait 13 levées. Sinon, on fait l'impasse au roi de Carreau. Chance de gains : Trèfle 3-3 (36%) + 50% de 64% (Trèfle pas 3-3) soit 68% des cas mais on peut faire 13 levées...