



# BLOCAGE ET COMMUNICATIONS



POLYCOPIES DE COURS

Combien de fois avez-vous dû défausser vos levées maîtresses par manque de remontées dans votre main ou au mort ? Pourtant, une simple carte fournie avant l'autre vous aurait peut-être permis de les réaliser. Vous avez eu un problème de communication ou de blocage. Vous auriez réussi à le surmonter en gardant ou en créant un maximum de remontées dans la main où vous désirez vous trouver le plus souvent. Le maniement d'une seule couleur permet souvent d'y parvenir.

Exemple :

|       |     |
|-------|-----|
| Ouest | Est |
| RV10  | AD9 |

Vous avez ici la possibilité d'aller deux fois en Ouest par la Dame prise du Roi et le 9 pris du 10. Ou, inversement, de vous trouver deux fois en Est : le 10 pris de la Dame et le Valet pris de l'As.

D'autres moyens sont à votre disposition pour résoudre vos problèmes de blocage :

- Le déblocage d'honneurs avec ou sans sacrifice
- Le déblocage de cartes intermédiaires
- La défausse
- Prendre d'une carte plus forte que nécessaire
- Le coup à blanc en sacrifice.

## **I LE DEBLOCAGE D'HONNEURS**

En dehors des blocages simples Roi-Dame ~As-Valet-10-2 ou Roi-DameValet ~As-9-6-5-3, que l'on évite en prenant de la main longue au moment opportun, existent les blocages avec sacrifice, qui exigent une communication annexe à la couleur jouée.

|           |          |      |            |
|-----------|----------|------|------------|
| Exemple : | (1)      | (2)  |            |
| Nord      | A V 10 9 | Nord | A R 10 9 8 |
| Sud       | R        | Sud  | D          |

(1) Pour assurer trois levées, vous devrez prendre le Roi de l'As, donner la Dame à l'adversaire en jouant le Valet, et remonter en Nord par une communication annexe.

(2) Ici, assurer quatre levées nécessite de prendre la Dame de l'As, et de jouer le Roi puis le 10 afin de donner le Valet à l'adversaire. Remontez ensuite par une communication annexe pour réaliser le~9 et le 8.

## II LE DEBLOCAGE DE CARTES INTERMEDIAIRES

---

Un blocage peut survenir dans une couleur longue à cause des petites cartes. C'est le cas quand la plus forte petite carte de la main longue est (ou devient) plus petite que la plus petite carte de la main opposée.

|         |         |
|---------|---------|
| Ouest   | Est     |
| ♠ 10973 | ♠ ARD42 |

Réaliser cinq levées sans communication extérieure nécessite de penser à débloquer successivement le 7, le 9 et le 10 d'Ouest sur AsRoi-Dame. Le 3 sera ensuite pris du 4, et vous pourrez encaisser le 2. Si, au lieu du 3, c'est le 5 ou le 6 qui est en Ouest, il faut que la couleur soit partagée 2-2 chez l'adversaire, ou que le Valet soit sec, pour que vous n'ayez pas besoin d'une rentrée annexe.

Le maniement correct des cartes intermédiaires vous permettra souvent de vous créer des communications supplémentaires.

|          |           |
|----------|-----------|
| Ouest    | Est       |
| ♠ A6 3 2 | ♠ R D 9 4 |
| ♥ 8 7 4  | ♥ A D V   |

Comment remonter deux fois en Ouest ?

Après avoir joué le Roi puis la Dame de Pique, sur lesquels auront été fournis le 2 puis le 3 en Ouest, jouez le 9 pris de l'As, ce qui vous permet une première impasse à Coeur. Le 4 pris du 6 vous donne une nouvelle communication pour recommencer cette impasse.

## III LA DEFAUSSE

---

Une grosse carte peut parfois être gênante pour réaliser une longueur. Pourquoi ne pas la défausser ?

|         |           |
|---------|-----------|
| Ouest   | Est       |
| ♠ A     | ♠         |
| ♥ RDV10 | ♥ A       |
| ♦       | ♦ 5 4 3 2 |

Ouest joue l'As de Pique sur lequel il défausse l'As de Coeur. Il peut ainsi profiter de ses quatre Coeurs maîtres.

#### **IV - PRENDRE D'UNE CARTE PLUS FORTE QUE NECESSAIRE**

---

Cette technique permet parfois de gérer l'ordre dans lequel vous utilisez vos communications dans une main ou l'autre. Le nombre de levées réalisées dans la couleur ne change pas, seul compte le moment où l'on fait la levée.

|      |       |
|------|-------|
| Nord | D V 2 |
| Sud  | A 8 4 |

Si, sur l'entame de cette couleur, vous voulez conserver une rentrée certaine en Nord, fournissez le 2 du mort et prenez de l'As.

Si la répartition de la couleur autour de la table ressemble à :

|         |       |        |
|---------|-------|--------|
|         | D V 2 |        |
| R 9 5 3 | □     | 10 7 6 |
|         | A 8 4 |        |

Ne pas prendre de l'As au premier tour vous interdit de remonter en Nord par cette couleur.

Attention, il faudra ensuite concéder le Roi aux adversaires, un prix que vous n'êtes pas toujours prêt à payer...

#### **V - LE COUP A BLANC EN SACRIFICE**

---

Quand vous rencontrez un blocage dû aux cartes intermédiaires, vous avez deux façons de le surmonter. La première consiste à défausser la carte bloquante sur une autre couleur :

|     |               |    |
|-----|---------------|----|
|     | A 7 6 5 4 3 2 |    |
| D V | □             | 10 |
|     | R 9 8         |    |

Si vous avez la possibilité de jeter le 8 ou le 9 de la main de Sud, vous avez du même coup accès à cinq levées supplémentaires en Nord.

Quand aucune défausse n'est envisageable, il faut sacrifier une levée en donnant un coup à blanc. Dans l'exemple ci-dessus, jouez le 8 pour le 2. Vous perdez une levée mais vous en réaliserez encore six, au lieu de trois.

Un exemple de même nature:



Jouez le Valet et faites immédiatement l'impasse à la Dame. Si elle est en Ouest, vous réaliserez six levées. Et n'ayez pas de regrets si elle est seconde en Est, comme dans ce diagramme si vous aviez commencé par jouer As et Roi, le Valet aurait bloqué la couleur.

### DONNES D'APPLICATION

|                                    |   |   |   |  |   |  |   |  |   |  |                                   |  |  |  |
|------------------------------------|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|-----------------------------------|--|--|--|
| 1                                  | ♠ DV9<br>♥ V103<br>♦ 872<br>♣ D652  |   | Sud    Ouest    Nord    Est             |  |   |  |   |  |   |  |                                   |  |  |  |
|                                    |   |   | 1♠      -      2♠      -<br>4♠      Fin |  |   |  |   |  |   |  |                                   |  |  |  |
| ♠ 732<br>♥ AR862<br>♦ 94<br>♣ V103 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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> </div> |   | N                                       |  | O |  | E |  | S |  | ♠ 64<br>♥ D975<br>♦ R653<br>♣ R97 |  |  |  |
|                                    | N   |   |   |  |   |  |   |  |   |  |                                   |  |  |  |
| O                                  |   | E |   |  |   |  |   |  |   |  |                                   |  |  |  |
|                                    | S   |   |   |  |   |  |   |  |   |  |                                   |  |  |  |
|                                    | ♠ AR1085<br>♥ 4<br>♦ ADV10<br>♣ A83   |   |   |  |   |  |   |  |   |  |                                   |  |  |  |

Entame : As et Roi de Coeur

Votre contrat est sur table dès que le Roi de Carreau est placé, à condition que vous puissiez le capturer, même s'il est quatrième. Ceci nécessiterait trois rentrées au mort, que vous ne pouvez trouver qu'à l'atout. Encore faut-il que vous pensiez à couper le deuxième tour de Coeur du Roi ou de l'As de Pique. A chaque fois que vous irez au mort à l'atout, vous en profiterez pour faire une impasse à Carreau.

|                                    |  |   |                          |   |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|---|--------------------------|---|------------------------------------|--|--|
| 2                                  | ♠ DV2<br>♥ AV1098<br>♦ 532<br>♣ 84   |   | Sud   Ouest   Nord   Est |   |                                    |  |  |
| ♠ R1074<br>♥ R62<br>♦ V986<br>♣ V7 | <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O   E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table> | N | O   E                    | S | ♠ 965<br>♥ 7543<br>♦ D10<br>♣ D962 | 1♣   -   1♥   -<br>2♦   -   2♥   -<br>2SA*   -   3SA   Fin |  |
| N                                  |  |   |                          |   |                                    |  |  |
| O   E                              |  |   |                          |   |                                    |  |  |
| S                                  |  |   |                          |   |                                    |  |  |
|                                    | ♠ A83<br>♥ D<br>♦ AR74<br>♣ AR1053   |   |                          |   |                                    |  |  |

(1) L'enchère de 2♠ serait meilleure

Entame : 4 de Pique

Aucune couleur n'est dangereuse, et vous avez dix levées dès que vous réussissez à affranchir et à encaisser quatre levées à Coeur. Votre seule rentrée au mort pour aller chercher les Coeurs maîtres étant la combinaison Dame-Valet de Pique, fournissez le 2 de Pique du mort sur l'entame et prenez en main de l'As. Débloquez la Dame de Coeur en la prenant de l'As et libérez vos Coeurs. Emparez vous du retour, quel qu'il soit, et rejouez vous-même Pique vers Dame, Valet. Personne ne pourra vous empêcher d'aller encaisser vos Coeurs affranchis.

|                                   |  |   |                          |   |                                    |   |  |
|-----------------------------------|--|---|--------------------------|---|------------------------------------|---|--|
| 3                                 | ♠ 2<br>♥ AR87<br>♦ 65<br>♣ RD10643   |   | Sud   Ouest   Nord   Est |   |                                    |   |  |
| ♠ 43<br>♥ 643<br>♦ RV74<br>♣ 8752 | <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O   E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table> | N | O   E                    | S | ♠ A65<br>♥ DV1092<br>♦ A32<br>♣ V9 | 1♣   -   1♣   -<br>1♠   -   2♣   -<br>2♦   -   2♥   -<br>4♠   Fin |  |
| N                                 |  |   |                          |   |                                    |   |  |
| O   E                             |  |   |                          |   |                                    |   |  |
| S                                 |  |   |                          |   |                                    |   |  |
|                                   | ♠ RDV10987<br>♥ 5<br>♦ D1098<br>♣ A  |   |                          |   |                                    |   |  |

Entame : 3 de Coeur

Vous avez bien dix levées : six Piques, deux Coeurs et deux Trèfles, mais l'entame vous coupe les communications avec le mort. Qu'à cela ne tienne ! Jetez immédiatement l'As de Trèfle sur le Roi de Coeur. Jouez Roi et Dame de Trèfle et défaussez deux perdantes à Carreau. Le 10 de Trèfle étant malheureusement coupé par Est d'un petit Pique, vous ne ferez que dix levées.

| <p>4</p> <p>♠ 54<br/>♥ DV104<br/>♦ R64<br/>♣ A532</p> <p>♠ A10873<br/>♥ 652<br/>♦ A10<br/>♣ 1086</p> | <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 |  | <p>♠ D962<br/>♥ R87<br/>♦ V973<br/>♣ 97</p> <p>♠ RV<br/>♥ A93<br/>♦ D852<br/>♣ RDV4</p> | <table border="0"> <tr> <th style="text-align: left;">Sud</th> <th style="text-align: left;">Ouest</th> <th style="text-align: left;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Est</th> </tr> <tr> <td colspan="4"><hr/></td> </tr> <tr> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>-</td> <td>3SA</td> <td>Fin</td> </tr> <tr> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>-</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> | Sud | Ouest | Nord | Est | <hr/> |  |  |  | 1SA | - | 2♣ | - | 2♦ | - | 3SA | Fin |  | - |  |  |  | - |  |  |
|--|--|------|-----|--|---|--|---|--|---|--|---|---|-----|-------|------|-----|-------|--|--|--|-----|---|----|---|----|---|-----|-----|--|---|--|--|--|---|--|--|
|  | N  |      |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |
| O  |  | E    |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |
|  | S  |      |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |
| Sud  | Ouest  | Nord | Est |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |
| <hr/>  |  |      |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |
| 1SA  | -  | 2♣   | -   |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |
| 2♦   | -  | 3SA  | Fin |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |
|  | -  |      |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |
|  | -  |      |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |     |   |    |   |    |   |     |     |  |   |  |  |  |   |  |  |

Entame : 7 de Pique

La situation n'est pas très brillante : votre seule tenue à Pique vient de disparaître, et rendre la main à Carreau est une opération vouée à l'échec, puisque vous perdrez au moins quatre Piques et un Carreau. Vous voilà dans l'obligation de réaliser quatre Trèfles et quatre Coeurs, ce qui nécessite le Roi de Coeur placé, au pire troisième. Attention à vos communications avec le mort : il vous en faut une pour tenter l'impasse à Coeur, une autre pour aller chercher le treizième Coeur si Est, fort justement, n'a couvert ni la Dame ni le Valet avec le Roi troisième. Ceci n'est possible qu'en maniant habilement les Trèfles :

Jouez Roi et Dame de Trèfle et prenez le Valet de l'As. Faites l'impasse Coeur en partant de la Dame. Si Est refuse de couvrir, vous pourrez tout de même aller chercher votre quatrième Coeur maître grâce à la communication du 4 de Trèfle pris du 5.

| <p>5</p> <p>♠ V98<br/>♥ 1032<br/>♦ 1062<br/>♣ 6543</p> <p>♠ R762<br/>♥ 876<br/>♦ R987<br/>♣ 87</p> | <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 |  | <p>♠ A54<br/>♥ R54<br/>♦ D54<br/>♣ V1092</p> <p>♠ D103<br/>♥ ADV9<br/>♦ AV3<br/>♣ ARD</p> | <table border="0"> <tr> <th style="text-align: left;">Sud</th> <th style="text-align: left;">Ouest</th> <th style="text-align: left;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Est</th> </tr> <tr> <td colspan="4"><hr/></td> </tr> <tr> <td>2♣</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2SA</td> <td>-</td> <td>3SA</td> <td>Fin</td> </tr> </table> | Sud | Ouest | Nord | Est | <hr/> |  |  |  | 2♣ | - | 2♦ | - | 2SA | - | 3SA | Fin |
|--|--|------|-----|--|---|--|---|--|---|--|---|---|-----|-------|------|-----|-------|--|--|--|----|---|----|---|-----|---|-----|-----|
|  | N  |      |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |    |   |    |   |     |   |     |     |
| O  |  | E    |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |    |   |    |   |     |   |     |     |
|  | S  |      |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |    |   |    |   |     |   |     |     |
| Sud  | Ouest  | Nord | Est |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |    |   |    |   |     |   |     |     |
| <hr/>  |  |      |     |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |    |   |    |   |     |   |     |     |
| 2♣   | -  | 2♦   | -   |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |    |   |    |   |     |   |     |     |
| 2SA  | -  | 3SA  | Fin |  |   |  |   |  |   |  |   |   |     |       |      |     |       |  |  |  |    |   |    |   |     |   |     |     |

Entame : 2 de Pique, pour le 8 du mort et le Roi d'Est.

Votre meilleure chance de gain, de très loin, consiste à réaliser quatre levées à Coeur, ce qui n'est possible qu'avec le Roi de Coeur en Est. Encore faut-il pouvoir en profiter, c'est-à-dire remonter au mort pour présenter le 10 de Coeur.

Attention, la moindre seconde d'inattention à la première levée vous serait fatale : si vous fournissez machinalement un petit Pique sur l'As, Est va rejouer la couleur, et

Ouest pourra vous empêcher de rejoindre la main visible : ou bien vous fournissez la Dame de Pique, et il laisse passer, ou bien vous fournissez le 10, il prend du Roi et rejoue la couleur. Si, au contraire, vous avez pensé à jeter votre Dame de Pique sur l'As, le Valet et le 9 de Pique vous fourniront alors une remontée sûre pour tenter votre impasse à Coeur.

| <p>6</p> <p>♠ 943<br/>♥ 5<br/>♦ AR10987<br/>♣ A94</p> <p>♠ R1065<br/>♥ DV109<br/>♦ 43<br/>♣ R62</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table border="0" style="text-align: center;"> <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> </div> |       | N    |     | O |  | E |  | S |  | <p>♠ D8<br/>♥ 8642<br/>♦ V652<br/>♣ V108</p> <p>♠ AV72<br/>♥ AR73<br/>♦ D<br/>♣ D753</p> | <table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"></th> <th style="text-align: center;">Sud</th> <th style="text-align: center;">Ouest</th> <th style="text-align: center;">Nord</th> <th style="text-align: center;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">1♦</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">3SA</td> <td style="text-align: center;">Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> |  | Sud | Ouest | Nord | Est |  |  | - | 1♦ | - |  | 1♥ | - | 2♦ |  |  | 3SA | Fin |  |  |
|---|---|-------|------|-----|---|--|---|--|---|--|--|--|--|-----|-------|------|-----|--|--|---|----|---|--|----|---|----|--|--|-----|-----|--|--|
|   | N   |       |      |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |  |   |    |   |  |    |   |    |  |  |     |     |  |  |
| O   |   | E     |      |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |  |   |    |   |  |    |   |    |  |  |     |     |  |  |
|   | S   |       |      |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |  |   |    |   |  |    |   |    |  |  |     |     |  |  |
|   | Sud   | Ouest | Nord | Est |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |  |   |    |   |  |    |   |    |  |  |     |     |  |  |
|   |   | -     | 1♦   | -   |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |  |   |    |   |  |    |   |    |  |  |     |     |  |  |
|   | 1♥  | -     | 2♦   |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |  |   |    |   |  |    |   |    |  |  |     |     |  |  |
|   | 3SA   | Fin   |      |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |  |   |    |   |  |    |   |    |  |  |     |     |  |  |

Entame : Dame de Coeur

Avec deux Coeurs, un Pique et un Trèfle, il vous suffit de réaliser cinq levées à Carreaux pour mener votre tâche à bien. Inutile donc de vous en remettre à un partage agréable de la couleur en dégagant la Dame, puis en remontant à l'As de Trèfle afin d'encaisser As et Roi : vous ne seriez plus en mesure de profiter des Carreaux, et devriez vous retourner vers un affranchissement plus que hasardeux des Trèfles.

Pour vous prémunir contre un Valet de Carreau quatrième, prenez la Dame de Carreau de l'As, et, après avoir joué le Roi, abandonnez le Valet à son heureux détenteur. Vous ménagerez ainsi cet As de Trèfle qui est votre seule communication pour réaliser vos Carreaux maîtres.

| <p>7</p> <p>♠ 1084<br/>♥ 1098<br/>♦ 853<br/>♣ DV43</p> <p>♠ V92<br/>♥ RDV3<br/>♦ RV9<br/>♣ 752</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table border="0" style="text-align: center;"> <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> </div> |       | N    |     | O |  | E |  | S |  | <p>♠ —<br/>♥ 76542<br/>♦ D1072<br/>♣ 10986</p> <p>♠ ARD7653<br/>♥ A<br/>♦ A64<br/>♣ AR</p> | <table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"></th> <th style="text-align: center;">Sud</th> <th style="text-align: center;">Ouest</th> <th style="text-align: center;">Nord</th> <th style="text-align: center;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">4♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">6♠</td> <td style="text-align: center;">Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> |  | Sud | Ouest | Nord | Est |  | 2♦ | - | 2♥ | - |  | 2♠ | - | 4♠ | - |  | 6♠ | Fin |  |  |
|--|---|-------|------|-----|---|--|---|--|---|--|--|--|--|-----|-------|------|-----|--|----|---|----|---|--|----|---|----|---|--|----|-----|--|--|
|  | N   |       |      |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |    |   |    |   |  |    |   |    |   |  |    |     |  |  |
| O  |   | E     |      |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |    |   |    |   |  |    |   |    |   |  |    |     |  |  |
|  | S   |       |      |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |    |   |    |   |  |    |   |    |   |  |    |     |  |  |
|  | Sud   | Ouest | Nord | Est |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |    |   |    |   |  |    |   |    |   |  |    |     |  |  |
|  | 2♦  | -     | 2♥   | -   |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |    |   |    |   |  |    |   |    |   |  |    |     |  |  |
|  | 2♠  | -     | 4♠   | -   |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |    |   |    |   |  |    |   |    |   |  |    |     |  |  |
|  | 6♠  | Fin   |      |     |   |  |   |  |   |  |  |  |  |     |       |      |     |  |    |   |    |   |  |    |   |    |   |  |    |     |  |  |

Entame : Roi de Coeur

Treize levées sont sur table si les atouts sont partagés 2-1. Auriez-vous mal enchéri? Pas du tout, Est défausse sur l'As de Pique. C'est le moment de s'appliquer. Commencez par débloquer As et Roi de Trèfle puis jouez petit Pique vers le 10, abandonnant ainsi à Ouest une levée d'atout indue, que vous allez échanger contre deux levées de Trèfle. Heureusement, les adversaires n'ont pas découvert l'entame à Carreau, auquel cas il n'y avait plus de solution...

|                                   |  |                                     |     |       |      |     |
|-----------------------------------|--|-------------------------------------|-----|-------|------|-----|
| 8                                 | ♠ —<br>♥ AR<br>♦ ARD<br>♣ 109865432  |                                     | Sud | Ouest | Nord | Est |
|                                   |  |                                     | 7SA | -     | -    | -   |
| ♠ 98763<br>♥ 9832<br>♦ 42<br>♣ RD | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                     N<br/>                     O   E<br/>                     S                 </div> | ♠ DV10542<br>♥ 7654<br>♦ 10<br>♣ V7 |     | -     | -    |     |
|                                   | ♠ AR<br>♥ DV10<br>♦ V987653<br>♣ A   |                                     |     |       |      |     |

Contrat : 7SA joué par Sud (séquence non communiquée !)

Entame : Roi de Trèfle

Le contrat de 7♦ aurait été plus tranquille... Ici, sous peine d'être bloqué au mort et de concéder au moins un Trèfle à vos adversaires, vous devez absolument trouver le 10 de Carreau sec ! Regardez plutôt : tirez d'abord As et Roi de Pique, sur lesquels vous défaussez As et Roi de Coeur. Vous encaissez maintenant Dame-Valet et 10 de Coeur, et vous vous débarrassez de l'As, du Roi et de la Dame de Carreau. Il ne vous restera plus qu'à prier, en jouant le Valet de Carreau : le 10 tombe, tout va bien. Dans le cas contraire, c'était l'adversaire qui faisait les six dernières levées !

