

14 Novembre 2022 - JJB

Problèmes d'entame :

1. Entame AP agressif. L'ouvreur a les mineures, le partenaire a 8H.
2. Entame 3T. Jamais la D car le partenaire peut avoir le R sec. Le partenaire a du jeu. L'entame atout permet de réduire les coupes. On « enlève les dents »
3. Est n'a rien. Entame AK. Le partenaire va mettre la parité (pas d'appel) car il sait que j'ai tout le jeu et il sait que je sais qu'il n'a rien.
4. Le partenaire a du jeu. Le contre est sur une des 2 couleurs du répondant, en principe P (il n'a pas contré le 2K). Entame du 10P ou DP. Le partenaire doit avoir ARxx (et le mort V9xx) ou AVxx (et le mort Rxxx)
5. Il y a des points en face. Ils jouent à 7 atouts dont 4 au mort qui a 5 ou 6 T et probablement singleton P. Si on arrive à faire couper le mort, il restera à 3 atouts et nous à 4. Entame VK ou 3K.
6. Le K ne donne rien mais l'entame agressive du 9T met le déclarant au pied du mur ; avec AD au mort et une autre perdante, il risque de passer l'As en essayant ensuite de gagner une levée ailleurs. Ne pas entamer du 6 qui pourrait promettre, vu du déclarant, un honneur. De plus, si on trouve l'AT ou la DT en face, c'est jackpot.

Jeu de la carte :

1. Jouer le 9C. En effet, si le déclarant a AC et RC c'est terminé, même avec le RP en face. Si le partenaire a l'AC, jackpot sur retour K.
2. Si Sud a RC et RP, c'est fini. Jouer AP puis DP en espérant le R en face.
3. Le déclarant a 5K et 4C, donc 2T et 2P, donc Ax à P. Jouer AT. Si on trouve DV en Sud c'est gagné.