

21 Octobre 2022 - JJB

Problèmes d'entame :

1. Entame 3C en parité dans la couleur du partenaire ; le 3 promet un honneur
2. Le partenaire a environ 10H. Entame agressive du 2T sous le R, ou pas agressive 2C
3. Entame 3P 4^{ème} sous honneur
4. Le partenaire n'a pas contré le 2C ; il n'a pas A V x x. Ne pas entamer de la DC qui est une belle carte. L'entame P est interdite. D'autre part, N a une vraie couleur à K. Si il a aussi l'AT, le RT est piégé. Entamer du 3T peut rapporter gros.
5. Entame DP évidente
6. Sur ce type d'enchère de chelem à la hache, entamer agressif sous un grs honneur. 2k sous le Roi.

11. Entame évidente DK
12. 8C sous A R 9 8 7
13. DP entame évidente
14. 2K dans la longue
15. 4K dans la longue. Ne pas entamer sous les Rois
16. Entame neutre 8P

Jeu de la carte :

1. Petit P vers le V, puis atout et AK DK et impasse au VK
2. Petit T vers le V. Remonter à l'AT et rejouer petit T vers la D
3. Duquer l'entame. Si il rejoue P, défausser AT et RT
4. Danger si le VT est 4^{ème}. Essayer d'abord les K en espérant le 10 sec. AP puis DP pour l'AC, RDV de C pour défausser ARD de K, puis VK. Si le 10 vient, c'est terminé, sinon essayer les T. Cumul des chances.