

23 Mai 2023 - JJB

Problèmes d'entame :

1. 6K évident
2. Le partenaire n'a rien. VC car si le mort a la D, il n'est pas sûr de la mettre
3. RT. Sud a 5 cartes à P et 8 à 10 points.
4. DP évident.
5. Le partenaire a du jeu. RT entame agressive.
6. Le contre demande une entame anormale. Pas K, pas P. Il faut choisir T ou C.
Entamer du 2T plus probablement la chicane d'Est.

Jeu de la carte (flanc):

1. RP, puis AP, et 10P pour demander la coupe à C, en espérant que le partenaire a le 9K.
2. Sur un retour pas évident, il faut se poser. Il y a environ 10H en Est. Le 5P est peut-être un doubleton et Est a peut-être le RC 2^{ème}. Il faut duquer. Sur l'impasse C, Est prendra du R et rejouera P pour votre As et la coupe.
3. Pas de problème dans les couleurs autres que l'atout. Prendre l'entame et jouer atout petit des deux mains. Rejouer atout 3 fois quand on reprend la main. Si les atouts sont 3/2, on a 10 plis.