

Contretemps 3

S	O	N	E
	1SA	-	-
2P	-	3P	-
4P			

♠ AV63
♥ D64
♦ V52
♣ D107



♠ D10954
♥ R8
♦ R7
♣ RV95

Entame As de T et T,
Faites votre plan de jeu

Compte des levées du déclarant

4 P 1C 0K et 3 T soit 8 levées ;

Quel enseignement tirer des enchères ; O qui a ouvert de 1SA doit détenir l'essentiel des 18 points manquants et en particulier le R de P , et les As de C et de K, en plus de l'As de T qu'il vient de montrer .L'impasse P est donc probablement gagnante mais le R de K est sûrement mal placé ce qui laisse augurer de 4 perdantes (1 T 1 C et 2 K) comment en faire disparaître une ?

On commence par prendre le retour T en main et on fait l'impasse au R de P qui comme prévu marche , on élimine les atouts adverses et on revient en main à T pour présenter un petit C et de deux choses l'une:

- Ouest met son As on défaussera 1 K de la main sur la D de C
- Ouest ne met pas son As , on prend de la dame et on rentre en main à T pour défausser le petit C du mort et on ressort C Ouest doit alors soit livrer le R de K soit jouer coupe et défausse et on ne perdra plus qu'un K

Cette manœuvre est un contretemps

Les quatre jeux :

♠ AV63

♥ D64

♦ V52

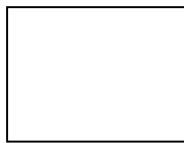
♣ D107

♠ R8

♥ A1072

♦ AD93

♣ A64



♠ 72

♥ V953

♦ 10864

♣ 832

♠ D10954

♥ R8

♦ R7

♣ RV95

