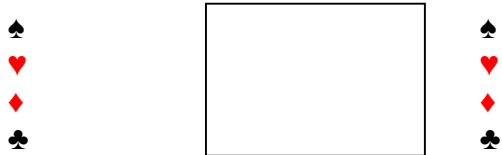


Sur un plateau

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

♠ RD2
♥ ARV83
♦ D82
♣ R9



♠ AV653
♥ 52
♦ V6
♣ A1083

Entame 10 de C,
Faites votre plan de jeu

Compte des levées du déclarant

5P 2C 2T soit 9 levées ; il faut donc en trouver une dixième soit à T soit à K ; dans les deux cas il serait préférable que ce soit l'adversaire qui attaque la couleur.

Quel enseignement tirer de l'entame ? L'attaque de la couleur adverse correspond très souvent à un singleton. On peut songer à couper un T de la main courte mais on risque la surcoupe et si on coupe gros on se met en danger en cas de mauvaise répartition des atouts.

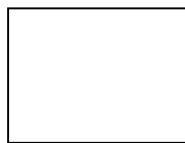
En fait on dispose d'une solution à 100% :

Prenez l'entame du R et tirez les atouts en défaussant un petit C du mort sur le quatrième tour de P puis jouez C en couvrant la carte fournie par O ; ici, O défausse et vous passez le 8 de C E n'a pas de solution. S'il joue K vous ferez une levée de K s'il joue T on capture l'honneur fourni par O avec le R, on défausse un K sur l'As de C puis on abandonne un T pour affranchir le 8 ...

Les quatre jeux :

♠ RD2
♥ ARV83
♦ D82
♣ R9

♠ 10874
♥ 10
♦ R9543
♣ V72



♠ 9
♥ D9764
♦ A107
♣ D654

♠ AV653
♥ 52
♦ V6
♣ A1083