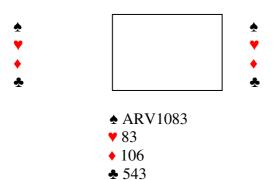
Appelez le bon contrat et gagnez le

- **★** 62
- ♥ ADV5
- **♦** RD74
- ♣ A98



Note sur les enchères :

Avec sa main qui ne comporte aucune entrée extérieure aux P, S ne peut prendre le risque de jouer le coup à SA car il suffirait de ne pas trouver la D de P placée pour chuter.

Entame R de T , Faites votre plan de jeu

Compte des levées du déclarant

5 P 1C 1K et 1 T soit 8 levées;

Vous pouvez trouver les levées manquantes à P, à K si l'as est placé devant RD et à C si le R est placé.

A K, même si l'as est placé, après l'entame, il suffit au détenteur de cet As de le prendre pour rejouer aussitôt T et amener le total des levées de la défense à 3, vous condamnant en outre à trouver la D de P.

A C par contre, si le R est placé, on peut faire deux fois l'impasse et défausser un des T perdants. Par contre, pour pouvoir avoir deux entrées au mort il faut renoncer à l'impasse P. La bonne ligne de jeu est donc :

As de T, x P pour le R et 8 de C pour le V qui tient ; P pour l'As et de nouveau impasse C , As de C pour la défausse d'un T puis R de K . On ne perdra au total que 3 levées : $1\ P\ 1\ T$ et $1\ K$.

Les quatre jeux :

- **★** 62
- ♥ ADV5
- **♦** RD74
- ♣ A98
- **♦** D94
- **♥** R97
- ♦ A952
- **♣** 1076
- **★** 75
- **v** 10642
- ♦ V83
- ♣ RDV2
- **♦** ARV1083
- **¥**83
- ♦ 106
- **♣** 543