

19 Janvier 2026 - JJB

Problèmes d'enchère avec la même main et plusieurs scénarios :

1. 1C évident
2. 2SA bicolore C/T
3. 4T description naturelle 5C/5T. i le partenaire dit 4K, mettre 5T (vrai 5/5). On veut jouer 6C ou 6T, pas à SA.
4. 4T bicolore T/C
5. 3T ou 2T sachant que RD secs à pique dévalue la main

Jeu de la carte

L'enchère de 6T signifie « demande de mettre 7C avec la DT et 6C sans ».

Ouest n'a pas entamé K après l'enchère de 4K de Nord qui marque l'As ou une chicane. Il a préféré entamer du VT en espérant l'As en face.

Plan de jeu : Le VT est certainement un singleton. Hypothèse de nécessité = Ouest a 2 atouts. Duquer l'entame. Puis 2 tours d'atout et couper un T avec l'As. Purger les atouts et réaliser 3P, 3T. 12 plis =.

Les jeux en Ouest et Est

V 7 5	10 9 4 3
3 2	9 7 6
R D V 8 6 4 2	10
V	D 10 9 2

Problème d'enchères

1. Passe
2. X contre d'appel
3. 2SA fitté forcing. C'est mieux que 4C car Nord est peut-être très fort et 2SA décrit bien votre main. Si Nord met 3C, concluez à 4C. Si Nord est plus fort, il mettra une enchère forcing et vous continuerez à vous décrire
4. X d'appel
5. 3C pour décrire l'arrêt à C (Est a décrit un bicolore 5C/5T). Si Nord tient les T, il mettra 3SA (il suffit d'avoir RVx à T et ADxxx à K. Sinon, avec 4 cartes à pique il mettra 3P qu'on poussera à 4P.