

1^{er} Décembre 2025 - JJB

Problèmes d'enchère :

1. Si en premier, ouvrir de 1K (rebid àT) suivant la règle des 20 (ouvrir si la somme du nombre de points et du nombre de cartes dans le bicolore égale 20). En troisième après deux pass, ouvrir de 4SA.
2. 2SA
3. 2P puis 3K pour se réserver l'option de jouer la manche à 3SA ou 5T ou 5K.
4. 2SA si vert
5. 2T.

Jeu de la carte

6. Duquer l'entame en défaussant un K. Si Ouest continue à K, prendre de l'As, et tirer l'AP ;
 - a. Si les atouts sont partagés 1/1 remonter au mort à l'AK et jouer DK pour l'expasse ; si Est couvre, couper et remonter au mort au RP pour le 10K sur lequel on défausse un T ; puis 2T vers le R. Si l'AT est en Ouest on fera 4P=. Sinon 4P+1. Si Ouest à la deuxième levée retourne C, couper et même manœuvre.
 - b. Si les atouts sont 2/0, différer l'extraction du dernier atout.