

DONNE 1

A10 5 AR4 R9532 76 14H	Donneur E Vulnérable P Enchères →	S O N E 1K 1C 2C - 2SA - 3SA	A10 5 AR4 R9532 76
N <u>E</u> S DC O	Entame DC. Les enchères → 1 ou 2 C en N, tous les pts en S. 6 Plis sûrs : 1P, 2C, 3T → Il faut faire 3K. Maniement : On laisse passer 1 fois. Après RK, on fait un « coup à blanc orienté », pour que S ne prenne pas la main. 2K pour 6 couvert du 8 et du 10. Si on a le retour P, il faut plonger de l'As et jouer K vers la D.	7643 52 107 V9832	N <u>E</u> S O R98 DV1087 AV6 10 5
DV2 963 D84 ARD4 14H			DV2 963 D84 ARD4

A RETENIR: Avant de faire le plan de jeu, il est indispensable de COMPTER les POINTS, les PLIS et les CARTES.

DONNE 2 :

Tous V	R10 42 D10 83 V3 743	S O N E - 1T 2K* - 2P X** - 3SA	* Michaël Cue-bid pour les majeures. ** Seule enchère assez forte : 18/19H. (3K ne montre que 14/15H et 5/4)
ADV75 AV964 764 -	N O <u>E</u> S	963 7 D952 V9852	Aucun problème pour les faire, lorsqu'on découvre la chicane T mais, une seule table les avait demandés → +1..
	8 R52 AR10 8 ARD106		A RETENIR : Pour poser un Michaël Cue-bid il ne faut pas avoir plus de 5 perdantes Rouge et 7 perdantes Vert.

DONNE 3 :

	V10 93 D10 932 A108 D	S O N E - -* 1C X 4C**5T - -	*
7 A V943 A1087432	N O E <u>S</u>	D954 R76 R2 RV65	**Par 4, il faut mettre 4 car cela gêne les adversaires pour se trouver à P ou T. Ici, 4C chutent d'1, mais 5 T rentrent !
	AR32 V854 D765 9	Remarque → S O N E - - 1C X XX* 5T - -	- Après X, le Drury se ferait par XX. (Avec 3 cartes). - 2T ou 2K, indiquerait 6 cartes et pas de C.

A RETENIR : Pour ouvrir de 3 en mineure, il faut avoir une couleur suffisante pour permettre au partenaire de jouer 3SA en comptant dessus → les honneurs concentrés dans la mineure.

DONNE 4 :

Tous V	832 R10 85 AR 10 63		S O N E - - - 1K 1P -* 2P - - 3T** - - ?***	*** Avec 10H,V, il faut passer, et laisser à N le choix de mettre 3P.
D5 V9 984 RD9854	N <u>O</u> E S	1096 A732 DV73 AV	REMARQUES : *Sur 1T (1K), 1P, 1SA n'implique pas l'arrêt P dans le SEF, mais beaucoup de joueurs le font avec l'arrêt. ** Lorsqu'on est majoritaire en pts, on ne doit pas laisser jouer 2P.	
	ARV73 D63 10 652 7			

DONNE 5 :

Tous V 14H	A10 6 AV R964 D732		S O N E 1K 1P X - 1SA* - 2P** - 3SA -	*N n'a pas 4 cartes à C, mais ne garantit pas l'arrêt P. ** demande confirmation de l'arrêt P, pour jouer 3SA (A ou Rx ou DVx). (Par la suite, 3P demanderait ½ arrêt). ENTAME RP
	<u>N</u> O E S	RDV43 R10 82 43 V6	8 Plis sûrs : 1P, 1C, 3K, 3T Avec 29H en NS, O ne doit pas avoir plus de 2 pts → le RC est vraisemblablement en E. Ligne de jeu gagnante : on duque une fois, pour s'assurer de la répartition des P → E n'en a que 5 ; on tire ARD à T et K pour s'apercevoir que E n'a que 2T et 2K et donc 5P et 4C. Il suffit alors de jouer P et E nous apportera le 9 ^{ième} pli à C.	
15H	752 D974 AD7 AR8			

DONNE 6 :

	ARD54 V76 87 A10 6		S O N E 2C - * - X - 2P - 4P	* S n'a pas le droit de contrer avec 11H. (il ne pourrait le faire qu'en réveil), car O pourrait être très fort et contrer tout ce qui passe !
	N <u>O</u> E S			
	V973 A D6542 RV3			