

**QUESTIONS :**

ADx RVx RDx Axxx	S O N E 1K - 2T* - ?	* <b>Autoforcing</b> <b>Q1</b>  Entame 10P, prendre du R. <b>Maniement de sécurité</b> : jouer VT vers l'As. Si la D n'apparaît pas, faire l'impasse.	S O N E 2T - 2K - 2P - 3C*- 4T - 4P**	* 5 cartes avec <b>Q2</b> 2 gros honneurs et pas fitté  ** Arrêt
N O E <b>S</b>	3T - 3C - 3SA - 6SA		Jeu de N : x RDxxx xxxx xxx	Avec ce jeu :.... ARxxxx AVx ADx x .....S aurait dû mettre 4C (ou passer sur 4P)
Rx xxx AVxx RV10x	Ou mieux : 2SA - 6SA	En fin de coup, jouer C et passer le V, à cause de l'entame qui laisse penser que O n'a pas AC ou qu'il a AV.		

1K,1C, -, 2C <b>2P ?</b>	<b>Cher ou pas cher ?</b> <b>Q3</b> la question est plus intéressante que la réponse car elle incite à réfléchir !	Le passe du répondant indique 0-7H, sans 4 c.à P 2P n'est pas un bicolore cher mais indique plutôt une main assez forte et distribuée avec 6K et 5P. Avec une main très forte et 4P, il vaut mieux contrer.
-----------------------------	---	---

<b>Q4</b>		S O N E Passe 1P 2T - ?	<b>Que dire avec ce jeu en Est ?</b>
	N O <b>E</b>  S	RVxx D10 9875 - Vxx	Jeu intéressant avec les 6C et la chicane K, → 2C .  <b>Remarque</b> : avec 4C, 2 ou 3 T et 9 pts, après avoir passé, on aurait dit 2P, pour continuer les enchères.(maximum du passe)

<b>Q5</b>		S O N E 1K - 1P - 1SA - ?	<b>Roudi ou pas Roudi ?</b>
	N <b>Q</b> E  S	V10 954 A62 D93 Rx	Le jeu ne comporte que 10H mal fait : pas de gros honneur à P, un R et une D en l'air → la main est trop faible pour faire un Roudi, il faut dire 2P.  <b>Remarque</b> : sur l'ouverture de 1K, avec 4C,4P,4Ket AT, ne pas contrer car on a de grandes chances d'entendre 2T.

<b>Q6</b>		S O N E 1P - 2C - 3C* - ?	*fitté fort. <b>Remarque</b> : si l'on est faible, on met 2P, quitte à fitter après. 4C serait un arrêt.
ARD72 DV43 R5 10 3	N <b>Q</b> E  S	983 AR1085 A10 9 D4	** Donne-moi ton premier contrôle. <b>Lorsque les C sont agrées, on joue les C !</b> ° Contrôle K mais pas de Contrôle T °° Chelem impossible avec 2 perdantes à T.
		<b>Remarques</b> : 1P,-, 2C, -, 2P, - 3T, -, 3C -----→ fitté faible	1P,-, 2T ne promet rien à T, alors que 2K ou 2C indique une vraie couleur.

Remarques	1K,-,1C,-, <b>2P</b>	1K,-, 1SA,-, <b>2P</b>	1K,-, 1SA,-, <b>3P</b>	1K,-,1C,-, 1P,-,2C,-, <b>3P</b>	1K,-,1P,-, 1SA,-, <b>4C</b>
	Très fort	Très costaud	Main très distribuée (6K et 5P)	Cherche la manche	Main très distribuée (5P et 5C) pas forte en pts.

**DONNE nécessitant un peu de réflexion !**

	82 D64 RDV93 A10 5		S O N E 1K - 2P* - 2SA** - 3T° - 3K°° - 4SA - 5K# - 6P	*Standard fort : 16H et ARD 6 <sup>ième</sup> à P. **Relais : minimum avec 2 cartes à P. .° Force à T. °° Contrôle K. # une clé.
V	<b>N</b> O E S	V95 R83 A10 75 V93		- Entame VC en O, pris de l'As, + 2 coups d'atout ; au 3 <sup>ième</sup> coup, O met le 2C. S joue 8K pour le 4, le V :..... <b>E réfléchit !</b> le 4K signe une ou 2 cartes(car il n'a pas mis le 2), mais avec une, O aurait entamé 4K, donc 2 et S aussi.
	ARDxxx A? 8x ? R ?xxx			O a donc 2P,2K, 6C et au maximum 4H ; il peut donc avoir la D 3 <sup>ième</sup> à T. E doit donc duquer une fois, prendre ensuite de l'As et rejouer T pour la D et l'As, ce qui lui assurera un pli à T et la chute car S n'aura qu'une défausse sur les K!

**JEU DE LA CARTE : Signalisation préférentielle.**

**RAPPEL des cas simples :** sur entame de l'As, avec un singleton au mort, on appelle avec une grosse pour demander la couleur + chère, avec une petite pour la moins chère. (une battarde [6,7] sans préférence).

**Autres cas :**

EX.1	Dxx xx		<b>Contrat à la couleur.</b>	.O possède 3 cartes pour indiquer sa préférence : <b>9 → appel à C.</b> <b>2 → la moins chère</b> <b>5 → rien</b>	<b>Sur contrat à la couleur</b> Au 2 <sup>ième</sup> tour, 3 coups d'atout Le flanc a 852. En 1 : le 2 → <b>la parité.</b> En 2 le 8 : carte anormale → + chère En 3 : le 5
AR952 AD	N O E S	10 3 xx	Entame AP → 10, RP → le 3(coupe) <b>9P</b>		<b>La carte anormale n'est pas toujours la première !</b>
	Vxx RV				

**Remarque : cela ne marche pas toujours :** sur entame de l'As à la couleur, avec D42, le 4 n'est pas lisible !  
**Attention :** à SA on met le 2 prometteur très lisible.

EX.2	Dxx		<b>Contrat à la couleur.</b>	<b>La parité est intéressante dans 80% des cas. Avec 4 cartes, mettre la 2<sup>ième</sup>, si elle ne joue pas. dans le doute, on s'arrête.</b>	<b>à SA, jouer petit prometteur, même sur la relance</b> Rx xxxx ARxx Vx Contre 3SA, sur entame AK, jouer petit, si l'on a la D.
ARxxx	N O E S	10 742	Entame AP → mettre le 7 pour indiquer la parité.		<b>Sur le SWITCH ( démarrage d'une nouvelle couleur), à SA, une petite promet un honneur</b>