

## 24 Novembre 2025 - JJB

### Problèmes d'enchère :

1. 1T évident.
2. Passe ou X
3. Passe. La manche est lointaine. Si on réveille à 3K, mettre 3C.
4. 1P
5. 4T. Par inférence de la convention 2012, 4T montre un jeu fort et du trèfle. Si l'ouvreur enchérit 4SA, alors conclure à 6SA. Mais le capitanat est chez l'ouvreur qui pourrait chercher un contrat à 7T. Avec la même force en points et une main 4333 on aurait répondu directement 6SA.
6. 3C. Fitté avec du jeu sur une intervention majeure.

### Jeu de la carte

7. Prendre l'entame du RK. On espère les atouts 3/2. Jouer deux fois atout, puis As et DK pour défausser un P. Puis K coupé gros de la main, et, atout pour purger le dernier. Puis trèfle pour l'As du mort, et défausser un P. 4C=.