

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=.