

QUESTIONS d'ENCHERES et PLANS de JEU

Cours JJB du 19.03.2018

S O N E 3C - - ?	1) R5 D95 A82 ARV93→17H	S O N E ?	4) RDV10 753 2 5 RV10 8 → 10H
S O N E 1C - 2C X - ?	2) 74 R86 D10 52 A974 → 9H	S O N E 1K - 1C - 2C - 4C - - -	5) A8 A652 V742 R83 → 12H
S O N E - 3C - ?	3) AR85 - RD54 AR543 → 19H	Entame : RP Plan de Jeu ?	

1)4T possible , mais faiblard. Contre exclu. 3SA est un pari acceptable....	2) 2SA	3)4C, joués à 7 atouts, avec les points de N à C.	4)4P Les mains 7M/4m s'ouvrent 4M	5)1P+2C+1K+3T=7 plis. Il faut duquer le RP puis, après AP, jouer 2 coups d'atout et couper 2 P du mort, en rentrant par les T.
---	--------	---	--	---

Donne1 ♠ 95 ♥ DV543 ♦ R743 ♣ R8 ♠ 83 ♥ 6 ♦ DV532 ♣ 10 9732 ♠ ARV762 ♥ R98 ♦ 10 4 ♣ V4 ♠ D10 4 ♥ A10 72 ♦ A86 ♣ AD5 O N E S	Donneur: N Vuln: personne <table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>-</td><td>1P</td></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>2K</td><td>-</td></tr> <tr><td>2C</td><td>-</td><td>4C</td><td>-</td></tr> </table> Entame: 8P Résultat : =	S	O	N	E			-	1P	1SA	-	2K	-	2C	-	4C	-	Les plis: 1C+2K+3T = 6+....atouts. les perdantes: 2P+1C+1K=4 Les adversaires joue 8P pour AP, RP, V P coupé Pour assurer le coup, il ne faut pas surcouper et défausser un K, en perdante sur perdante (car on peut en défausser un autre K sur la DT) pour éviter la promotion du 9 d' atout. Quel que soit le retour, on fait 2 fois l'impasse au RC et l'on a gagné.
S	O	N	E															
		-	1P															
1SA	-	2K	-															
2C	-	4C	-															

Donne 2 ♠ ARV86 ♥ DV ♦ 10 5 ♣ RD42 ♠ 974 ♥ 854 ♦ D82 ♣ 10 965 ♠ 10 3 ♥ R10 93 ♦ ARV64 ♣ V3 ♠ D52 ♥ A762 ♦ 973 ♣ A87 O N E S	Donneur: E Vuln:EO <table border="1"> <tr><td>SUD</td><td>O</td><td>N</td><td>EST</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>1K</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>2K</td></tr> <tr><td>2C</td><td>-</td><td>2P</td><td>-</td></tr> <tr><td>3P</td><td>-</td><td>4P</td><td>-</td></tr> </table> Entame: AK Résultat : = ou +1	SUD	O	N	EST				1K	-	-	X	2K	2C	-	2P	-	3P	-	4P	-	Les plis: 5P+2C+3T=10→ le contrat n'est pas en danger. On peut chercher à faire un 11 ^{ième} pli. Les perdantes: 2K+1C (si RC mal placé) +1T (si les T ne sont pas 3/3) AK, RK, K coupé. On commence par tirer DC, qui fait son pli, AP , RP et on laisse traîner le dernier atout. Il reste à espérer les T 3/3 ou 4/2 avec les 4 chez l'adversaire qui a le dernier atout. (manoeuvre de Guillemard, ici, sans risque) On joue alors T, pour l'AT et T pour RT, DT, puis T coupé de DP. Il reste à jouer AC et C coupé, puis faire tomber le dernier atout.
SUD	O	N	EST																			
			1K																			
-	-	X	2K																			
2C	-	2P	-																			
3P	-	4P	-																			

Donne 3 ♠ 943 ♥ A653 ♦ DV10 93 ♣ 3 ♠ ADV5 ♥ 73 ♦ R752 ♣ AD7 ♠ 62 ♥ D10 94 ♦ A6 ♣ R10 962 ♠ R10 87 ♥ RV8 ♦ 84 ♣ V854 O N E S	Donneur: S Vuln:NS <table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>EST</td></tr> <tr><td></td><td>1SA</td><td>-</td><td>2T</td></tr> <tr><td>-</td><td>2P</td><td>-</td><td>3SA</td></tr> </table> Entame: DK Résultat : = ou -1	S	O	N	EST		1SA	-	2T	-	2P	-	3SA	Les plis: 1P (+1)+2K+3T(ou 5) = 6(ou 9) RK (pour ménager une remontée au mort), AT, DT: N ne fournissant pas, l'impasse au RP devient obligatoire et il faut la faire 2 fois; il faut donc prendre la DT du RT et faire l'impasse P qui marche. On joue alors 7T pour le 10T pris du VT. Sur le retour K, on prend de l'AK , on fait le 9T, le 6T et l'on refait l'impasse P. On a fait: 3P+2K+4T = 9 plis. PS: si S retourne xC pour AC et impasse C, au lieu de K, on aura un C affranchi:3P+1C+2K+3T=9
S	O	N	EST											
	1SA	-	2T											
-	2P	-	3SA											