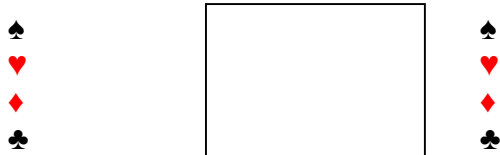


Orientation de l'affranchissement

S	O	N	E
			1SA*
X	2P	3C	-
3SA	-	-	-

♠ A3
♥ AV643
♦ 7642
♣ D5



♠ R105
♥ 52
♦ ARD
♣ RV932

Entame DP

Quel est votre plan de jeu pour gagner ?

*1SA 10- 12H

Compte des levées du déclarant

2 P 1 C 3K soit 6 levées ; il faut donc réaliser soit 3 P et 2 T soit 3T .

Quel risque y a-t-il ?

On connaît a priori DV de P en O et le reste des honneurs manquants en E en raison de son ouverture. Si les T ne sont pas 3/3 , E traversera les P en prenant la main à l'As de T .
comment se prémunir ?

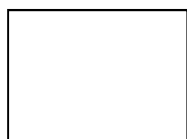
Il faut donc chercher à affranchir les T en donnant le moins possible la main à E et conserver une fourchette à P en cas de prise de main par O .

On prend la PD de l'As du mort en gardant la fourchette R10 en main et on joue x T vers le 9 . si E prend la main il ne peut rejouer P sans donner une levée ; s'il joue C , on prend de l'as et on joue la D de T ; E prend, fait 2C mais c'est tout .

Les quatre jeux :

♠ A3
♥ AV643
♦ 7642
♣ D5

♠ DV984
♥ 97
♦ 85
♣ 10864



♠ 762
♥ RD108
♦ V1093
♣ A7

♠ R105
♥ 52
♦ ARD
♣ RV932