

Vulnérabilités : E/O Donne 16 **

Donneur : Ouest

Contrat : 4 ♥ +1

Entame : R ♦

Joueur : Ouest

♠ V 6
♥ 5
♦ R D V 10 9 7
♣ D V 10 7

♠ A 10 2	N	♠ D 4 3
♥ R V 10 7 6 2	O E	♥ A D 9 8 3
♦ 4 2	S	♦ A 5
♣ A 9		♣ R 6 2

♠ R 9 8 7 5
♥ 4
♦ 8 6 3
♣ 8 5 4 3

Enchères :

S	O	N	E
	1 ♥	2 ♦	3 ♦
P	4 ♥	P	P
P			

Solution :

2 ♦ = 6 cartes ou 5 belles, 11-17 H

3 ♦ = 4 atouts, 13 S et +

4 ♥ = pas de chelem possible

Mains miroir = jeu élimination

As ♦, un tour d'atout, As ♣, ter pour le Roi, ♣ coupé et ♦

La défense prend et doit rejouer :

Soit pi (la couleur à problème),

Soit ♣ ou ♦, en coupe et défausse