

Vulnérabilités : Personne Donne 11 *

Donneur : Sud

Contrat : 3 SA =

Entame : R ♥

Joueur : Est

♠ 10 6 4 3 2											
♥ V 5 2											
♦ 7											
♣ A 10 8 2											
♠ V 8 5	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♠ A R D
		N									
O			E								
		S									
♥ 9 4	♥ A 7 6										
♦ R D 9 4 3	♦ A 10 2										
♣ D V 3	♣ 9 7 5 4										
♠ 9 7											
♥ R D 10 8 3											
♦ V 8 6 5											
♣ R 6											

Donneur : Sud Contrat : 3 SA =

Entame : R ♥

Enchères :

S	O	N	E
P	P	P	1 SA
P	3 SA	P	P
P			

Solution :

Un classique, sur le R entamé, qui promet au moins 5 cartes par 3 honneurs, Nord doit débloquer ou donner son compte, pour aider son partenaire. Ici, nord jette donc son V, ce qui permet à Sud de continuer dans la couleur.

Est prend au 3^{ème} tour et joue As puis 10 ♦ pris du R du mort. Pourquoi le 10 ?

Si la couleur est partagée 3-2, cela importe peu. En revanche, si Sud possède le V 4^{ème}, il faut éviter un blocage de la couleur, ce qui se produirait en jouant distraitemment le 2 (Sud ne couvrant pas le 10), l'absence d'entrée annexe au mort empêchant ensuite de bénéficier de la longueur. On ne peut rien faire si Nord possède 4 ♦ au V