

♠ R 9 6
♥ A 8
♦ A D V 7 2
♣ 8 7 5

♠ X 8 3
♥ D V X 6 2
♦ 9 5
♣ R V 6

♠ 5 4
♥ R 5 4 3
♦ R X 8 3
♣ D X 2

♠ A D V 7 2
♥ 9 7
♦ 6 4
♣ A 9 4 3

♠ A V 3
♥ 9 5 4
♦ A 7 6 4 2
♣ A 8

♠ 7 6 2
♥ R V 8 7
♦ R 9
♣ D V 9 2

♠ 8
♥ D 6 3
♦ D V X 5
♣ R 7 5 4 3

♠ R D X 9 5 4
♥ A X 2
♦ 8 3
♣ X 6

S	O	N	E	Entame : ♥D.
1♠	—	1♦	—	2♣ : Roudi.
2♣*	—	1SA	—	3♦ : Maxi, 3 cartes à ♠, belle couleur 5° à ♦.
4♠	Fin	3♦+	—	(2♠ avant le stage !!!)

S	O	N	E	Entame : ♣D.
1♠	—	1♦	—	2♣ : Roudi.
2♣*	—	1SA	—	
4♠	Fin	2♥	—	

Après avoir pris l'entame de l'As, vous ne pouvez gagner sans affranchir les ♦. La seule reprise restant au mort est le ♠R, vous en aurez besoin en cas de partage 4-2 des ♦.

Vous jouez immédiatement ♦ vers la Dame. Est prend du Roi, encaisse son ♥R et ressort ♣. Vous prenez de l'As, encaissez ♠A et ♠D avant de jouer ♦ vers l'As du mort et ♦ coupé.

Vous retournez au mort à ♠ en retirant le dernier atout de l'adversaire et encaissez les ♦ maîtres en défaussant les ♣ de la main.

Vous avez quatre perdantes (♠ :0, ♥ :2, ♦ :1, ♣ :1). Pour affranchir les ♦ il ne vous reste que trois communications externes, attention aux communications en cas de partage 4-2.

Après avoir pris l'entame, donnez immédiatement un coup à blanc à ♦ sans jouer atout. Le retour est pris et vous continuez par ♦A, ♦ coupé maître, ♠ pour le Valet, ♦ coupé maître ...

♠ A 7 3
 ♥ A 9 2
 ♦ A V 9 7 3
 ♣ 5 2

♠ RX 6 2
 ♥ 6 5 4
 ♦ 6 4 2
 ♣ A V 9

♠ D 9 8 4
 ♥ X
 ♦ D X 8 5
 ♣ R X 8 7

♠ V 5
 ♥ R D V 8 7 3
 ♦ R
 ♣ D 6 4 3

♠ D 4
 ♥ R D 9 5 3
 ♦ A R 3
 ♣ 8 5 2

♠ A V 9 6 3
 ♥ X 2
 ♦ 7 6 5
 ♣ V 7 4

♠ X 8 5
 ♥ V 7 6 4
 ♦ D V 9
 ♣ D X 9

♠ R 7 2
 ♥ A 8
 ♦ X 8 4 2
 ♣ A R 6 3

S	O	N	E	
				Entame : ♥6.
1♥ 4♥	— Fin	1♦ 1SA	— —	Vous avez suffisamment de renseignements pour choisir votre contrat. Un Roudi est ici complètement inutile.

S	O	N	E	
				Entame : ♠6.
1♦ 1SA 2SA ⁺	— — —	1♥ 2♣* 3SA	— — Fin	2♣ : Roudi. 2SA : Maxi, avec deux cartes à ♥.

Vous avez cinq perdantes (♠ :1, ♣ :4). Une pourra être défaussée sur le ♦A. Un ♣ pourra aussi être coupé ou défaussé sur le cinquième ♦.

Sur l'entame vous mettez le ♥2 du mort et prenez de votre main. Vous débloquez le ♦R et jouez ♣.

Si l'adversaire s'attaque aux reprises du mort vous coupez un ♣, si l'adversaire rejoue atout vous affranchissez les ♦.

Après avoir fait la levée de la ♠D, vous êtes à la tête de huit levées (♠ :1, ♥ :3, ♦ :2, ♣ :2). La levée manquante ne peut provenir que de l'affranchissement des ♥, mais rendre la main à Est serait mortel (le ♠R est traversé).

La répartition probable des ♥ est 4-2 et pour éviter Est il suffit de jouer ♥ du mort à la deuxième levée. Vous vous contenterez de couvrir sa carte en faisant un coup à blanc orienté.

Ouest, en main, vous conservez un deuxième arrêt à ♠.