

Donne 3
Sud
E/O

♠ A D 8 4
♥ A 6 2
♦ A R 4 2
♣ 8 6

♠ 5
♥ R D 10 9
♦ 10 7 6 5
♣ A V 5 2

♠ 9 3
♥ 7 5 3
♦ D V 8
♣ D 10 9 4 3

Entame :
Roi de ♥

♠ R V 10 7 6 2
♥ V 8 4
♦ 9 3
♣ R 7

S	O	N	E
2♠	-	2SA	-
3♣	-	4♠	

Sud doit se prémunir contre le mauvais placement de l'As de ♣ qui risquerait de provoquer la chute du contrat. Pour cela, il met en place un jeu d'élimination. Il laisse passer l'entame et prend le probable retour ♦ (meilleur flanc d'Ouest). Sud élimine alors les atouts en 2 tours et les ♦ de son camp par la coupe. Le déclarant joue ensuite As ♥ et ♥ vers son Valet pour remettre Ouest en main. Ce dernier ne peut que revenir ♣ ou coupe et défausse.
Résultat : 4♠ =.

Donne 5
Nord
N/S

♠ A 10 9 8 7 6
♥ R 5 3
♦ 2
♣ V 6 2

♠ R V 2
♥ D 10 8 4
♦ R V 7 6
♣ 7 5

♠ -
♥ V 9 6 2
♦ D 10 9 5 3
♣ 10 8 4 3

Entame :
4 de ♣

♠ D 5 4 3
♥ A 7
♦ A 8 4
♣ A R D 9

S	O	N	E
		2♠	-
2SA	-	3♥	-
4♣	-	4♦	-
6♠			

Le seul problème du déclarant est de ne pas perdre 2 levées d'atout. Le maniement optimum consiste à partir d'un petit ♠ du mort. Quand Ouest fournit, le déclarant passe le 10 de sa main. Si Est prend c'est que les ♠ étaient 2/1. Si Ouest avait défaussé, Nord aurait pris de l'As et rejoué un petit ♠ vers la Dame du mort.
Résultat : 6♠ =.

Donne 9
Nord
E/O

♠ D 9 4
♥ 8 6 4 3
♦ 9 8
♣ R V 10 2

♠ A R V 2
♥ R 5
♦ 10 6 2
♣ A D 9 3

♠ 6 3
♥ A D V 10 7 2
♦ D 7 3
♣ 5 4

Entame :
As de ♦

♠ 10 8 7 5
♥ 9
♦ A R V 5 4
♣ 8 7 6

S	O	N	E
		-	2♥
-	4♥		

Sud joue As-Roi ♦ puis rejoue encore ♦ coupé en Nord qui rejoue « neutre » à l'atout pour laisser le déclarant face à ses responsabilités. Plutôt que de s'en remettre au hasard pour le choix d'une des 2 impasses noires (Dame ♠ ou Roi ♣ ?), Est doit cumuler ses chances en encaissant As-Roi ♠ et ♠ coupé au cas où la Dame serait 3^{ème}... Bingo ! Dans le cas contraire, le déclarant se serait rabattu sur l'impasse ♣.
Résultat : 4♥ =.

Donne 11
Sud
Personne

♠ 8 7 3
♥ D 6 4
♦ A 6
♣ V 10 9 7 2

♠ V 10 5
♥ R V 10 8 7 2
♦ R 10 3
♣ 8

♠ A D 4
♥ A 9 3
♦ D V 9 7 5
♣ D 5

Entame :
Valet de ♣

♠ R 9 6 2
♥ 5
♦ 8 4 2
♣ A R 6 4 3

S	O	N	E
-	2♥	-	4♥

Le déclarant coupe le 2^{ème} ♣, constate qu'il possède une perdante dans chaque couleur et doit réaliser que ses 2♠ perdants partiront sur les ♦ du mort quand ces derniers seront affranchis. Pour ne pas laisser Nord traverser les ♠ avant que les ♦ ne soient maîtres, Ouest doit jouer les atouts ainsi : Roi ♥ et ♥ vers le 9 du mort. Si Sud avait pris la main, il ne pouvait pas utilement jouer ♠. Ouest purge alors le dernier atout et fait tomber l'As ♦.
Résultat : 4♥ =.

Donne 14
Est
Personne

♠ 8 4
♥ D 4
♦ D 9 8 7 4
♣ 10 9 7 2

♠ A 10 5
♥ A R V 5
♦ V 6 3
♣ A 4 3

♠ R D V 9 7 3
♥ 8 6 2
♦ 5
♣ D 6 5

Entame :
As de ♦

♠ 6 2
♥ 10 9 7 3
♦ A R 10 2
♣ R V 8

S	O	N	E
-	2SA	-	2♠ 4♦
-	4♠	-	

Si Est possède 6 ♠ par Roi-Dame et le Roi ♣ et un singleton ♦, le chelem est sur table. Ouest demande donc un complément d'information à l'ouvreur. Ce dernier a bien le bon singleton mais pas le Roi ♣. Est coupe le 2^{ème} tour de ♦ et purge les atouts. Pour gagner son contrat, Est a 3 chances : le Roi ♣ en Nord, la Dame ♥ placée ou les ♥ 3/3. Il existe toutefois une chance supplémentaire : la Dame ♥ seconde en Nord. Est tire As-Roi ♥. Si la Dame n'était pas apparue, il aurait coupé 1 ♦ et rejoué ♥ vers le Valet. Résultat : 4♠ =.

Donne 17
Nord
Personne

♠ 7 6 3
♥ A R D 9 8 5
♦ 3
♣ 9 7 5

♠ 9 8 5 4
♥ 6 3
♦ A V 7
♣ D V 6 4

♠ D V 10
♥ 7 4 2
♦ D 10 9 5
♣ R 8 2

Entame :
Dame de ♠

♠ A R 2
♥ V 10
♦ R 8 6 4 2
♣ A 10 3

S	O	N	E
4♥		2♥	-

Le déclarant a 4 perdantes et doit chercher à affranchir 1 ♦ du mort pour défausser 1♣ ou 1♠ perdant. Il prend l'entame ♠ et joue ♦ du mort immédiatement. Ouest prend et rejoue atout. Nord prend du 10 ♥ au mort et joue ♦ coupé, ♥ pour le Valet du mort et ♦ coupé. Le déclarant purge les atouts, joue ♠ pour le mort et coupe encore 1 ♦. L'As ♣ permettra d'aller encaisser le dernier ♦ affranchi qui servira à défausser une perdante noire. Résultat : 4♥ =.

Donne 19
Sud
E/O

♠ 8 6 3
♥ R V 8 3
♦ A
♣ A R D 9 2

♠ A R 7 4
♥ 6 5
♦ V 9 5 4 3 2
♣ 5

♠ D V 10 9 2
♥ 4
♦ R 8 6
♣ V 10 6 4

Entame :
As de ♠

♠ 5
♥ A D 10 9 7 2
♦ D 10 7
♣ 8 7 3

S	O	N	E
2♥	-	2SA	-
4♥*	-	4SA	-
5♦	-	6♥	* Singleton ♠

En réponse au relais forçant à 2SA de Nord, Sud n'a pas de pièce (As ou Roi) annexe à sa couleur mais possède un singleton qu'il doit nommer au palier de 4. Après une ouverture de 2♥, il n'est plus possible de nommer le singleton ♠ au palier de 4 qui élèverait dangereusement le niveau des enchères. Aussi, conventionnellement, l'ouvreur nomme son singleton ♠ en disant 4♥. Nord n'a plus alors qu'à poser le Blackwood pour conclure. Rien de bien passionnant au jeu de la carte... Il suffit au déclarant de couper 2♦ du côté court. Résultat : 6♥ =.

Donne 20
Ouest
Tous

♠ D 10 5 4
♥ 9 6 2
♦ R D 10 9
♣ D 5

♠ A 9 2
♥ A V 10 8 5 4
♦ V 5
♣ 6 2

♠ V 6 3
♥ R D 3
♦ A 6
♣ A V 7 4 3

Entame :
Roi de ♦

♠ R 8 7
♥ 7
♦ 8 7 4 3 2
♣ R 10 9 8

S	O	N	E
	2♥	-	2SA
-	3♠	-	4♥

Ouest prend l'entame ♦ de l'As. Il doit affranchir les ♣ du mort pour pouvoir défausser une de ses perdantes. Si la couleur est 4/2 comme les probabilités le laissent espérer, il doit prendre soin de commencer par un coup à blanc car une précieuse remontée vient de sauter dès l'entame. Ouest joue immédiatement petit ♣ des 2 mains. La défense prend, encaisse 1 levée de ♦ et sort à ♥. Ouest prend en main, joue ♣ pour l'As et ♣ coupé maître, ♥ pour le Roi et ♣ coupé maître. La Dame ♥ sera fidèle au rendez-vous pour aller chercher le 5^{ème} ♣ affranchi. Résultat : 4♥ =.