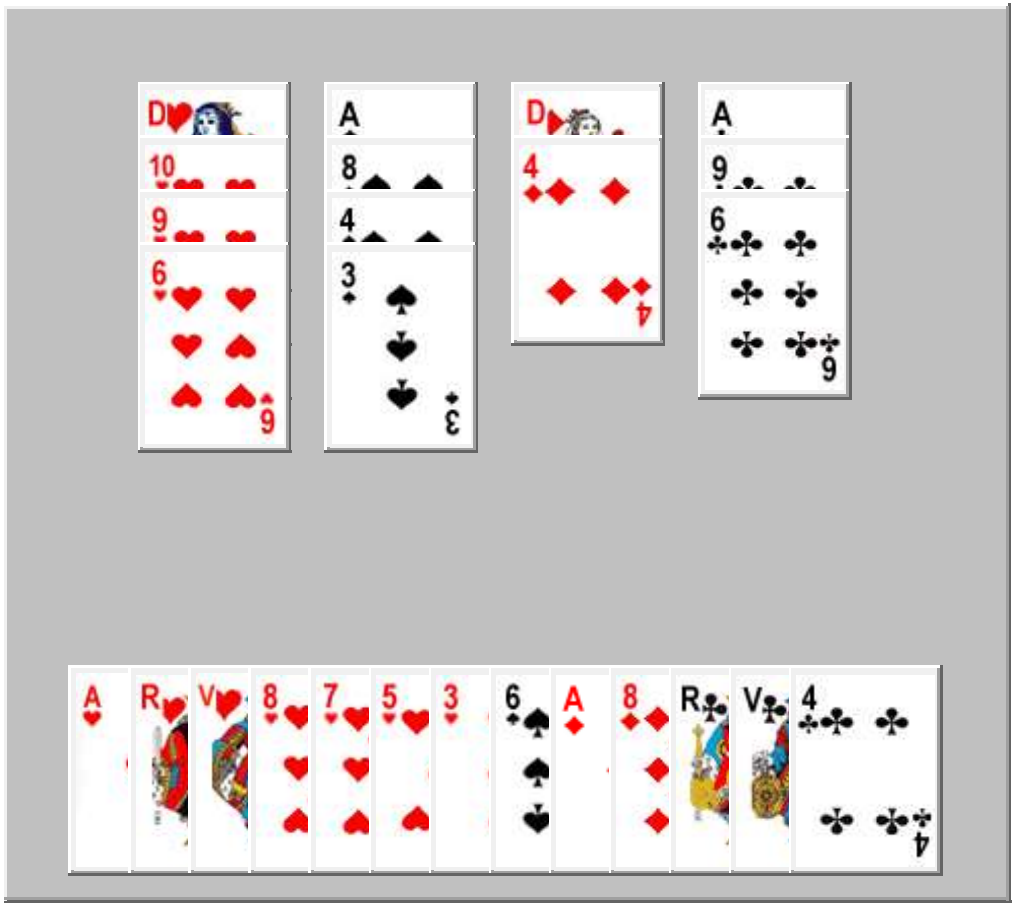
Thierry Rouffet - Les coups d'école - Les jeux d'élimination



Donneur : SUD - vunérable : EO

Contrat : 6♥
Entame : 10 P

Comment jouez-vous après l'entame du 10 de ♠ ?

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

Vous avez deux perdantes : une à ♣ et une à ♦. Avant de vous en remettre à l'impasse à la Dame de ♣, vous devez amorcer un jeu d'élimination pour forcer la défense à jouer ♣.
Coupez un ♠, atout pour la Dame, ♠ coupé, atout pour le 10 et ♠ coupé.
Jouez maintenant As de ♦ et ♦.
Plus de problème si Ouest prend du Roi, et, si Est prend la main et joue ♣, fournissez un petit dans l'espoir de voir apparaître la Dame.
À défaut, vous ferez l'impasse en dernier recours.
Le seul mauvais cas est de trouver le Roi de ♦ en Est et Dame Dix de ♣ en Ouest, mais, dans ce cas, même un champion ne peut pas gagner !
* Avec des perdantes et des fourchettes, pensez à une élimination placement de main.

Commentaires sur les enchères :

3♥ : 7 atouts et huit levées de jeu.
Nord annonce ses contrôles pour proposer le chelem et fitte à 4♥ sans le contrôle ♦.

Les 4 mains

	♠ A843 ♥ DX96 ♦ D4 ♣ A96	
♠ DVX ♥ 4 ♦ V7532 ♣ D875	N O E S	♠ R9752 ♥ 2 ♦ RX96 ♣ X32
	♠ 6 ♥ ARV8753 ♦ A8 ♣ RV4	