



SÉRIE N°22 – RÉPONSES

<table border="1"> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>3♣</td> <td>10 pts</td> </tr> <tr> <td>3SA</td> <td>10 pts</td> </tr> </tbody> </table>	1♠	20 pts	3♣	10 pts	3SA	10 pts	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ENCHÈRES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Avec l'As troisième dans la couleur non annoncée, pensez à utiliser la 4<sup>ème</sup> couleur forcing pour faire jouer la manche à SA de la bonne main. Annoncez 1♠.</td> </tr> </tbody> </table>	ENCHÈRES	Avec l'As troisième dans la couleur non annoncée, pensez à utiliser la 4 <sup>ème</sup> couleur forcing pour faire jouer la manche à SA de la bonne main. Annoncez 1♠.
1♠	20 pts								
3♣	10 pts								
3SA	10 pts								
ENCHÈRES									
Avec l'As troisième dans la couleur non annoncée, pensez à utiliser la 4 <sup>ème</sup> couleur forcing pour faire jouer la manche à SA de la bonne main. Annoncez 1♠.									
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>2♥</td> <td>5 pts</td> </tr> <tr> <td>2♠</td> <td>15 pts</td> </tr> <tr> <td>2SA</td> <td>20 pts</td> </tr> </tbody> </table>	2♥	5 pts	2♠	15 pts	2SA	20 pts	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ENCHÈRES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vous êtes maximum pour votre réponse d'1SA. Avec 10 points H et de bonnes tenues à Trèfle et à Cœur, les couleurs non nommées, il est bien joué de proposer une manche à SA.</td> </tr> </tbody> </table>	ENCHÈRES	Vous êtes maximum pour votre réponse d'1SA. Avec 10 points H et de bonnes tenues à Trèfle et à Cœur, les couleurs non nommées, il est bien joué de proposer une manche à SA.
2♥	5 pts								
2♠	15 pts								
2SA	20 pts								
ENCHÈRES									
Vous êtes maximum pour votre réponse d'1SA. Avec 10 points H et de bonnes tenues à Trèfle et à Cœur, les couleurs non nommées, il est bien joué de proposer une manche à SA.									
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>7 de ♦</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>3 de ♥</td> <td>5 pts</td> </tr> <tr> <td>10 de ♠</td> <td>15 pts</td> </tr> </tbody> </table>	7 de ♦	20 pts	3 de ♥	5 pts	10 de ♠	15 pts	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ENTAME</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>L'entame du 10 de ♠ paraît évidente, mais avant d'entamer tenez compte des enchères. Votre partenaire n'est pas intervenu à 1♠, il n'a donc pas cinq cartes « convenables » à ♠. Tentez votre chance à ♦ et entamez du 7, l'intermédiaire sous un honneur 3<sup>ème</sup>.</td> </tr> </tbody> </table>	ENTAME	L'entame du 10 de ♠ paraît évidente, mais avant d'entamer tenez compte des enchères. Votre partenaire n'est pas intervenu à 1♠, il n'a donc pas cinq cartes « convenables » à ♠. Tentez votre chance à ♦ et entamez du 7, l'intermédiaire sous un honneur 3 <sup>ème</sup> .
7 de ♦	20 pts								
3 de ♥	5 pts								
10 de ♠	15 pts								
ENTAME									
L'entame du 10 de ♠ paraît évidente, mais avant d'entamer tenez compte des enchères. Votre partenaire n'est pas intervenu à 1♠, il n'a donc pas cinq cartes « convenables » à ♠. Tentez votre chance à ♦ et entamez du 7, l'intermédiaire sous un honneur 3 <sup>ème</sup> .									
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>10 de ♠ et ♣ vers la Dame</td> <td>5 pts</td> </tr> <tr> <td>Roi-Dame de ♥ et ♦</td> <td>40 pts</td> </tr> <tr> <td>Roi-Dame de ♥ et atout</td> <td>25 pts</td> </tr> </tbody> </table>	10 de ♠ et ♣ vers la Dame	5 pts	Roi-Dame de ♥ et ♦	40 pts	Roi-Dame de ♥ et atout	25 pts	<table border="1"> <thead> <tr> <th>JEU AVEC LE MORT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prenez l'entame atout en main, et dégagez Roi-Dame de ♥. Pour gagner, vous devez ouvrir « votre coupe » à ♦ dans le but de créer une communication. La défense rejoue ♠, vous prenez de votre main, coupez un ♥ puis un ♦ et enlevez les atouts.</td> </tr> </tbody> </table>	JEU AVEC LE MORT	Prenez l'entame atout en main, et dégagez Roi-Dame de ♥. Pour gagner, vous devez ouvrir « votre coupe » à ♦ dans le but de créer une communication. La défense rejoue ♠, vous prenez de votre main, coupez un ♥ puis un ♦ et enlevez les atouts.
10 de ♠ et ♣ vers la Dame	5 pts								
Roi-Dame de ♥ et ♦	40 pts								
Roi-Dame de ♥ et atout	25 pts								
JEU AVEC LE MORT									
Prenez l'entame atout en main, et dégagez Roi-Dame de ♥. Pour gagner, vous devez ouvrir « votre coupe » à ♦ dans le but de créer une communication. La défense rejoue ♠, vous prenez de votre main, coupez un ♥ puis un ♦ et enlevez les atouts.									

# Bridge et Détente



## SÉRIE N° 22

	<b>Votre jeu</b>		<b>Votre enchère ?</b>				
<b>Enchères</b> (vous êtes en Nord)	♠ A 7 2	S	O	N	E	1♠	
	♥ A 3	1♣	-	1♦	-	3♣	
	♦ R D 10 5	1♥	-	?		3SA	
	♣ V 9 8 2						

	<b>Votre jeu</b>		<b>Votre enchère ?</b>				
<b>Enchères</b> (vous êtes en Nord)	♠ A 8	S	O	N	E	2♥	
	♥ R V 9 7	1♠	-	1SA	-	2♠	
	♦ 8 4	2♦	-	?		2SA	
	♣ D 9 8 7 3						

	<b>Votre jeu</b>		<b>Votre entame ?</b>				
<b>Entame</b> (vous êtes en Ouest)	♠ 10 9 5	S	O	N	E	7 de ♦	
	♥ D 10 8 3	1♣	-	1♥	-	3 de ♥	
	♦ V 7 2	1SA	-	2SA	-	10 de ♠	
	♣ 8 6 4	3SA	fin				

<b>Jeu avec le mort</b>	♠ D 10 4	<b>Vous jouez 4♠ en Sud</b>	<b>Quel est votre plan de jeu ?</b>	
	♥ R D		10 de ♠ et ♣ vers la Dame	
	♦ V 8 7 6 3		Roi-Dame de ♥ et ♦	
	♣ V 9 6		Roi-Dame de ♥ et atout	
	<input type="checkbox"/>	<b>Entame : Atout</b>		
	♠ A R V 9 8 2			
	♥ A 9 8 5			
	♦ 5			
	♣ D 3			