



SÉRIE N°31 – RÉPONSES

<table border="1"> <tr> <td>1♥</td> <td>15 pts</td> </tr> <tr> <td>2♥</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>3♦</td> <td>5 pts</td> </tr> </table>	1♥	15 pts	2♥	20 pts	3♦	5 pts	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">ENCHÈRES</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>Après avoir passé d'entrée, le changement de couleur avec saut à 2♥ montre une bonne majeure 5<sup>ème</sup>, un soutien de 4 cartes (ou plus) à ♦ - la mineure d'ouverture – et la valeur d'un passe maximum. Attention ! le soutien à 3♦ dénie la présence d'une majeure.</p> </td> </tr> </table>	ENCHÈRES		<p>Après avoir passé d'entrée, le changement de couleur avec saut à 2♥ montre une bonne majeure 5<sup>ème</sup>, un soutien de 4 cartes (ou plus) à ♦ - la mineure d'ouverture – et la valeur d'un passe maximum. Attention ! le soutien à 3♦ dénie la présence d'une majeure.</p>	
1♥	15 pts										
2♥	20 pts										
3♦	5 pts										
ENCHÈRES											
<p>Après avoir passé d'entrée, le changement de couleur avec saut à 2♥ montre une bonne majeure 5<sup>ème</sup>, un soutien de 4 cartes (ou plus) à ♦ - la mineure d'ouverture – et la valeur d'un passe maximum. Attention ! le soutien à 3♦ dénie la présence d'une majeure.</p>											
<table border="1"> <tr> <td>Passe</td> <td>10 pts</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>5 pts</td> </tr> </table>	Passe	10 pts	1♠	20 pts	2♦	5 pts	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">ENCHÈRES</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>L'intervention à 1♠ est obligatoire avec une très belle majeure 5<sup>ème</sup> et 10 points H, même vulnérable contre non vulnérable. Attention ! n'utilisez pas les interventions bicolores - 2♦ - avec une distribution 5 – 4.</p> </td> </tr> </table>	ENCHÈRES		<p>L'intervention à 1♠ est obligatoire avec une très belle majeure 5<sup>ème</sup> et 10 points H, même vulnérable contre non vulnérable. Attention ! n'utilisez pas les interventions bicolores - 2♦ - avec une distribution 5 – 4.</p>	
Passe	10 pts										
1♠	20 pts										
2♦	5 pts										
ENCHÈRES											
<p>L'intervention à 1♠ est obligatoire avec une très belle majeure 5<sup>ème</sup> et 10 points H, même vulnérable contre non vulnérable. Attention ! n'utilisez pas les interventions bicolores - 2♦ - avec une distribution 5 – 4.</p>											
<table border="1"> <tr> <td>3 de ♣</td> <td>10 pts</td> </tr> <tr> <td>As de ♥</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>9 de ♠</td> <td>5 pts</td> </tr> </table>	3 de ♣	10 pts	As de ♥	20 pts	9 de ♠	5 pts	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">ENTAME</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>Dans cette séquence, vous n'avez aucun intérêt à entamer atout. Entamez logiquement dans la couleur d'ouverture de votre partenaire. Entamez l'As de ♥, il y avait 2 levées à ♥ et à ♣ à encaisser.</p> </td> </tr> </table>	ENTAME		<p>Dans cette séquence, vous n'avez aucun intérêt à entamer atout. Entamez logiquement dans la couleur d'ouverture de votre partenaire. Entamez l'As de ♥, il y avait 2 levées à ♥ et à ♣ à encaisser.</p>	
3 de ♣	10 pts										
As de ♥	20 pts										
9 de ♠	5 pts										
ENTAME											
<p>Dans cette séquence, vous n'avez aucun intérêt à entamer atout. Entamez logiquement dans la couleur d'ouverture de votre partenaire. Entamez l'As de ♥, il y avait 2 levées à ♥ et à ♣ à encaisser.</p>											
<table border="1"> <tr> <td>Affranchissement des ♥</td> <td>40 pts</td> </tr> <tr> <td>Coup à blanc à ♦</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>♦ vers l'As et petit ♦</td> <td>20 pts</td> </tr> </table>	Affranchissement des ♥	40 pts	Coup à blanc à ♦	20 pts	♦ vers l'As et petit ♦	20 pts	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">JEU AVEC LE MORT</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>Les ♠ adverses sont partagés 4 – 4 (vous possédez le 2 et le 3). Si vous affranchissez les ♦, le camp adverse fera 5 levées : 3 à ♠, 1 à ♦ et l'As de ♥. Il existe un plan gagnant : trouver As - Dame de ♥ en Est et les ♥ 3 – 3 ; soit environ 9% de chances !</p> </td> </tr> </table>	JEU AVEC LE MORT		<p>Les ♠ adverses sont partagés 4 – 4 (vous possédez le 2 et le 3). Si vous affranchissez les ♦, le camp adverse fera 5 levées : 3 à ♠, 1 à ♦ et l'As de ♥. Il existe un plan gagnant : trouver As - Dame de ♥ en Est et les ♥ 3 – 3 ; soit environ 9% de chances !</p>	
Affranchissement des ♥	40 pts										
Coup à blanc à ♦	20 pts										
♦ vers l'As et petit ♦	20 pts										
JEU AVEC LE MORT											
<p>Les ♠ adverses sont partagés 4 – 4 (vous possédez le 2 et le 3). Si vous affranchissez les ♦, le camp adverse fera 5 levées : 3 à ♠, 1 à ♦ et l'As de ♥. Il existe un plan gagnant : trouver As - Dame de ♥ en Est et les ♥ 3 – 3 ; soit environ 9% de chances !</p>											

# Bridge et Détente



## SÉRIE N° 31

	<b>Votre jeu</b>					<b>Votre enchère ?</b>	
<b>Enchères</b> (vous êtes en Nord)	♠ 7	S	O	N	E	1♥	
	♥ R D 9 8 5			-	-	2♥	
	♦ A 10 8 6 2	1♦	-	?		3♦	
	♣ 10 5						

	<b>Votre jeu</b>					<b>Votre enchère ?</b>	
<b>Enchères</b> (vous êtes en Ouest)	♠ A D V 9 7	S	O	N	E	Passe	
	♥ R 9 8 3	1♣	?			1♠	
	♦ 5					2♦	
	♣ 9 6 2						

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

<b>Jeu avec le mort</b>	♠ 6 3	<b>Vous jouez 3SA en Sud</b>	<b>Quel est votre plan de jeu ?</b>	
	♥ 7 5 2		Affranchissem <sup>t</sup> des ♥	
	♦ A R 9 6 2		Coup à blanc à ♦	
	♣ A V 10		♦ vers l'As et petit ♦	

□

♠ A 10 2  
♥ R V 8 6  
♦ 8 5 3  
♣ R D 6

Entame :  
4 de ♠