

Donne n° 1

♠ V954 ♥ DV108 ♦ D108 ♣ V8	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ D10862 ♥ 963 ♦ RV ♣ D107 ♠ R7 ♥ A742 ♦ A63 ♣ A954
N					
O E					
S					

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

Entame : D♥

L'affranchissement d'un trèfle ne suffira pas ! Le déclarant a besoin de deux levées supplémentaires. Il faut donc affranchir les carreaux.

Donne n° 2

♠ D1085 ♥ A3 ♦ 1075 ♣ V873	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ R62 ♥ D542 ♦ D942 ♣ A6 ♠ V974 ♥ V986 ♦ V9 ♣ RD9 ♠ A3 ♥ R107 ♦ AR63 ♣ 10542
N					
O E					
S					

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	2SA	-
3SA	Fin		

Entame : 5♠

Une levée de cœur ne suffira pas pour réaliser 9 levées. Seul le 10 de ♥ peut vous sauver. Jouez cœur pour le 10 en espérant le Valet placé.

Donne n° 3

♠ V974 ♥ 64 ♦ R106 ♣ V1097	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ R10 ♥ RV87 ♦ V753 ♣ D63 ♠ 852 ♥ 532 ♦ AD9 ♣ R852 ♠ AD63 ♥ AD109 ♦ 842 ♣ A4
N					
O E					
S					

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2SA	-	4♣*	-
4♥	Fin		

transfert*Entame : V♠**

Vous avez besoin de deux extragagnantes à ♠ pour supprimer une perdante à ♦ ou à ♣. Tentez le tout pour le tout et réalisez alors le sauvetage du 10♠. N'enlevez pas les atouts trop rapidement sous peine de manquer de communications.

Donne n° 4

♠ R4 ♥ AV8653 ♦ 9 ♣ R1042	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ AV5 ♥ 742 ♦ V863 ♣ 753 ♠ 10872 ♥ D9 ♦ 10752 ♣ V98 ♠ D963 ♥ R10 ♦ ARD4 ♣ AD6
N					
O E					
S					

S	O	N	E
2SA	-	3SA	Fin

Entame : 3♥

En manque de deux levées, attaquez-vous rapidement aux piques. Sans le 10, la capture du Roi ne vous serait pas très utile. Jouez alors petit vers le Valet. Encassez alors l'As au cas où le roi tomberait quitte à se rabattre sur l'impasse ♣ après. Bonne surprise, il tombe ! Le 10 de ♠ est donc 4^{ème} en Est. Sauvez en plus votre 9 de ♠ pour une surlevée.

Donne n° 5

♠ D109	♠ R764	♠ V8
♥ V9	♥ RD54	♥ 1072
♦ V62	♦ D95	♦ R1074
♣ V10942	♣ 53	♣ AD76

	N	
O		E
	S	

♠ A532
♥ A863
♦ A83
♣ R8

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2SA	-	4♣	FIN

Entame : V♣

Plutôt que de jouer les carreaux soi-même, le déclarant peut éliminer les couleurs (enlever les atouts, encaisser As et Roi de ♠) et rendre la main au 3^{ème} tour de pique. La défense jouera alors ♦ elle-même. Est sera contraint de jouer son 10 en 3^{ème} ce qui vous permettra de réaliser l'impasse au valet plus tard.

Donne n° 6

♠ V75	♠ AR863	♠ D1042
♥ 654	♥ R3	♥ 72
♦ AD98	♦ V53	♦ R102
♣ V109	♣ A76	♣ D542

	N	
O		E
	S	

♠ 9
♥ ADV1098
♦ 764
♣ R83

S	O	N	E
2	-	2SA	-
3♣	-	4♥	Fin

Entame : V♣

Pour réaliser une onzième levée, Sud peut affranchir une levée de longueur à pique par la coupe. Pour cela il aura besoin de couper deux tours de pique et de remonter une dernière fois au mort. Il utilise alors l'As de ♠ et le Roi de ♥ pour les coupes puis finalement l'As de ♣ (qu'il doit minutieusement conserver sur l'entame ♣).