

Blocage - Déblocage

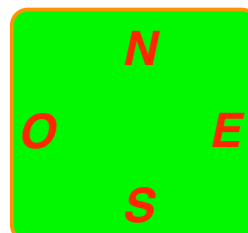
Sud Joue 3 SA

Entame R de T

S prend l'entame de l' A et joue le 2 de K.
E doit prendre de l' A tout de suite et retourner R de C pour supprimer la rentrée en main de S; ainsi les K ne seront plus exploitables car la D du mort bloque la couleur.

♠ ARD543
♥ D3
♦ RD
♣ V92

♠ 2
♥ 10976
♦ 863
♣ RD1064



♠ V10986
♥ RV8
♦ A4
♣ 753

♠ 7
♥ A542
♦ V109752
♣ A8

Pour éviter une remise en main !...

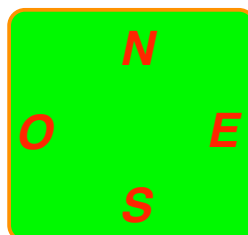
Sud Joue 5 C

Entame 2 de K

E prend l'entame de l' A. Il doit débloquent immédiatement l' A de P sous peine d'être remis en main après élimination des couleurs : A R et D de T, K coupé et purge des atouts. Il devra retourner K en coupe et défausse.

♠ 10854
♥ RDV4
♦ 85
♣ A65

♠ V932
♥ 2
♦ 1092
♣ V9874



♠ A
♥ 953
♦ ADV7643
♣ 103

♠ RD76
♥ A10876
♦ R
♣ RD2