

Détruire les communications de l'adversaire

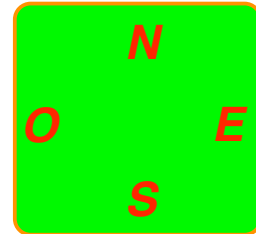
Sud Joue 3 SA

Entame V de C

Le déclarant prend l'entame de la D et joue T pour son A puis P pour le R et à nouveau T pour le R. O doit alors défausser. Si c'est E qui arrête les P, S ne pourra plus y toucher car E retournerait C pour la chute. D'où la défausse "spectaculaire" de l' A de P en O. S est limité à 8 levées s'il joue quand même P et 7 levées sinon.

♠ RD1084
♥ D7
♦ A6
♣ D652

♠ A63
♥ AV1094
♦ RV94
♣ 8



♠ V72
♥ 653
♦ 732
♣ V1093

♠ 95
♥ R82
♦ D1085
♣ AR74

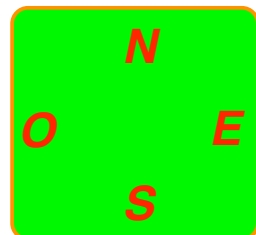
Sud Joue 3 SA

Entame V de P

S laisse passer l'entame. O voit le danger représenté par les C du mort. Il est urgent de s'attaquer à la communication que l' A de K permet. Un petit K ne suffit pas, la D se retrouverait en impasse. C'est de la D de K que O doit repartir. Si S duque, il suffit d'en rejouer.

♠ 4
♥ RDV987
♦ AV3
♣ 765

♠ V2
♥ A63
♦ D652
♣ 10984



♠ RD1098
♥ 1052
♦ R98
♣ D3

♠ A7653
♥ 4
♦ 1074
♣ ARV2