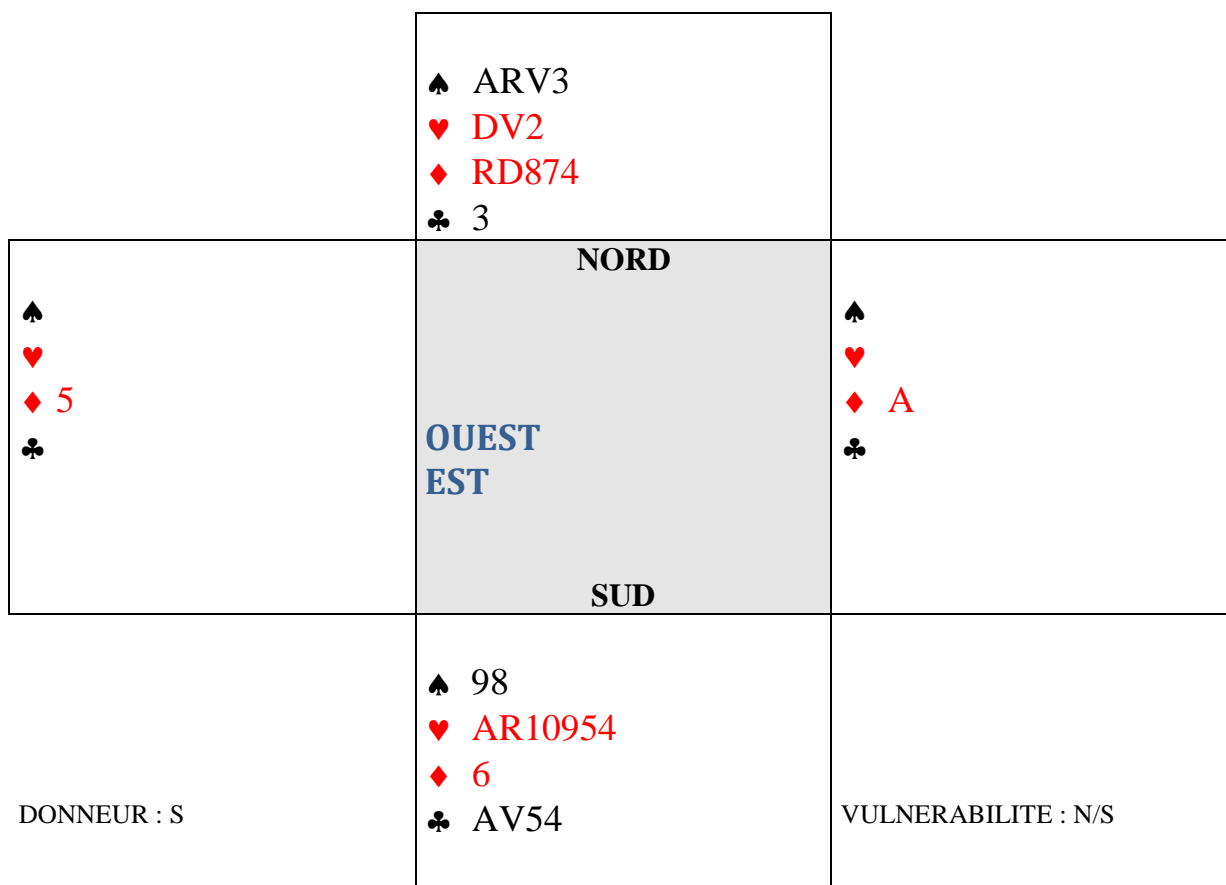


CORRIGE DE LA DONNE 15



1) Enchères :

N	E	S	O
		1♥	P
2♦	P	2♥	P
3♥*	P	4♣**	P
4SA***	P	5♣***	P
6♥	P	P	P

- * Fort après 2♦ (enchère de chelem)
- ** Contrôle
- *** Blackwood 30/41
- **** 3 ou 0 clés

2) Le jeu de la carte :

PLAN DE JEU : RAPPEL

- 1) CHOISIR LA MAIN DE BASE (en général la plus longue à l'atout) : SUD
- 2) COMPTER SES PERDANTES : 0 à ♠, 1 à ♦, 3 à ♣ (4) Il faut en éliminer 3
- 3) COMMENT FAIRE ?

La perdante à ♦ ne pouvant plus être éliminée après l'entame il reste les 3 perdantes ♣

2 seront coupées et une défaussée sur roi de ♦

- 1) ♥ pris de la Dame
- 2) As ♣ et ♣ coupé
- 3) ♦ coupé
- 4) ♣ coupé du Valet
- 5) ♦ coupé du roi
- 6) 10 et 9 d'atout
- 7) ♠ pour l'As et le Roi
- 8) R ♦ pour défausser un ♣
- 9) As d'atout