

Troisième et quatrième couleurs impératives de manche.

Solutions Deuxième partie


1 ♣ 1 ♠
2 ♣¹ ?

¹ Main non régulière, 6 cartes de ♣ et 13 – 15 HD ;
ou 5 cartes de ♣ et 4 de ♥ et moins de 17 HD.

Répondant

Distribution	Redemande	Description
17. ADxxx – xxx – xx – xx	2 ♠	6 – 10 HD, 6 cartes.
18. ADxxx – Axx – xx – xx	2 ♥	Bicolore 5 - 4, impératif pour un tour. Avec 5 ♠ et 4 ♥ et 6 – 10 HD, annoncer 2 ♥ dès la première enchère ; 2 ♥, saut inversé faible.
19. ADxxx – Axx – xx – xx	3 ♠	11 – 12 HD, 6 cartes, invite.
20. ADxxx – Axx – Dxx – xx	2 ♦	Avec 5 cartes de ♠, troisième couleur impérative de manche.
21. ADxxx – Axxx – x – xx	3 ♥	Saut, bicolore 5 - 5, impératif pour un tour.
22. ARDxxx – Axx – xx – Ax	2 ♦	Troisième couleur impérative de manche, pour explorer le chelem.
23. ADxx – Axx – xxx – Rxx	2 ♦	3 ^e couleur impérative de manche ; et non 3 SA sans arrêt ♦.
24. Rxxx – Axx – ADxx – xx	3 SA	Aucune raison d'annoncer 2 ♦, la troisième couleur.
25. ARDxxx – Axx – x – xx	4 ♠	Imposer la manche avec cette couleur septième autonome.
26. ARxx – x – Axxx – Dxxx	4 ♥	2 ♥ = bicolore 5 - 4, impératif pour un tour ; 3 ♥ = saut, bicolore 5 - 5, impératif pour un tour ; 4 ♥ = <i>splinter</i> , 13 H pour avoir une chance de chelem.

1	♦	1	♠
2	♣ ¹	?	

 ¹ Main non régulière, 13 – 18 HD, 5 cartes de ♦ et 4 de ♣, page 32.

27. ADxxx – xxx – xx – xx	2 ♠	Demande 6 cartes, l'ouvreur est souvent court dans notre couleur.
28. ADxxx – Axx – Rxx – xx	2 ♥	Avec 5 cartes de ♠, quatrième couleur impérative de manche.
29. Axxx – xxx – xx – Dxxx	P	Pas de manche possible face à un bicolore de 13 – 18 HD.
30. ARxxx – Axxxx – x – xx	3 ♥	Saut, bicolore 5 - 5, impératif pour un tour.
31. Axxx – xxx – x – Axxxx	3 ♣	8 – 10 HD, courte à ♦, soutien de courtoisie, (sinon 2 ♦) ; garde les enchères ouvertes, l'ouvreur ayant de 13 à 18 HD.
32. Axxxx – Axx – xxx – xx	2 ♦	Garde les enchères ouvertes, l'ouvreur ayant de 13 à 18 HD ; et non 2 ♠ avec cette couleur cinquième médiocre.
33. Axxx – ARx – xx – xxx	2 SA	11 - 12 HD, invite.